

Règlement de la L.H.D.G.

1 Les principes de la Ligue de Hockey Dépression

1.1 Le leitmotiv de la ligue est « Ma LIGUE d'abord »

1.2 Est considéré comme :

1.2.1 Membre : Les joueurs qui ont signé un contrat pour la saison en cours

1.3 Tout nouveau membre est évalué par le bureau de direction lors de ses premiers remplacements de la saison. Pendant et après ce temps d'évaluation, le bureau de direction peut décider de renvoyer ce membre si son jeu porte atteinte au bien-être de la ligue.

1.4 Chaque membre est responsable de son chandail et ses bas et aucune modification n'est permise. En cas de perte ou de modification, il devra payer à la ligue la partie manquante ou modifiée de l'équipement prêté.

1.5 Il est strictement interdit de fumer (Tabac et/ou drogue) à l'intérieur des chambres et locaux mis à la disposition de la ligue Dépression de Granby.

1.6 Boisson alcoolisée

1.6.1 Aucune boisson alcoolisée ne sera tolérée avant ou pendant la partie. Le membre ne pourra **commencé**/terminé la partie.

1.6.2 Il est strictement interdit de consommé toute boisson alcoolisée autre que celle vendue par le concessionnaire de l'aréna.

1.7 Tous devront se faire un point d'honneur d'aviser le directeur de son équipe lors d'une absence

1.8 Tout membre s'engage à être présent à 70% de ses matchs.

1.8.1 Si non respect de ce règlement aucun contrat ne lui sera présenté pour la saison suivante. Une absence incontrôlable et vérifiable peut être prise en considération. Tous ces remplacements sont sous la surveillance du directeur en charge des remplacements de joueurs.

1.8.2 N'est pas considéré comme une absence : Tout remplacement d'un minimum de 2 joutes consécutives, vous devez avoir avisé votre directeur au minimum 24 heures à l'avance.

1.9 Il est défendu de traverser la patinoire à pieds du début de la première partie jusqu'à la fin de la dernière partie lors de tous les programmes de la saison sauf lors d'événements spéciaux organisés par la ligue.

1.10 Aucun joueur ne doit aller se déshabiller avant la fin de la partie en cours, sauf après avoir reçu l'approbation de l'un des directeurs participant à la joute ou l'un des autres directeurs présents ou par expulsion de l'arbitre.

1.11 Après chaque joute, les joueurs des deux équipes doivent se faire un point d'honneur de se donner la main au centre de la patinoire.

1.12 Si non respect d'un règlement des sanctions peuvent s'appliquer. Voir le tableau des sanctions automatique.

2 Le contrat

2.1 Aucun membre de la ligue ne peut évoluer sans avoir versé sa cotisation.

2.2 En signant son contrat, le membre s'engage à observer ces règlements sous peine d'expulsion de la ligue pour bris de contrat et ce, sans remboursement.

2.3 La cotisation et le contrat se remettent à la date choisie par le bureau de direction.

2.4 Tout membre dont son chèque est retourné, devra payer des frais de \$20 par chèque. Au 3e chèque, un montant de \$10 supplémentaire sera chargé. Ce montant est cumulatif. Donc, au 4e chèque un montant de \$20 s'appliquera et ainsi de suite. Ce montant est applicable en surplus du montant exigé sur le contrat pour un chèque retourné.

2.5 Un membre qui quitte volontairement la ligue sera remboursé comme suit: L'équivalent des joutes restantes payées, moins une (1) joute. Si le membre quitte avant le début de saison, il sera remboursé intégralement.

2.6 Un membre qui est expulsé de la ligue ne sera pas remboursé.

2.7 Un joueur recevra un remboursement lors d'une absence minimale de 6 semaines consécutives ou plus et sera remboursé pour la totalité de partie sauf pour 1 partie. Tous ces remplacements sont sous la surveillance du directeur en charge des remplacements de joueurs.

3 Comité de discipline

3.1 Le comité de discipline est composé de membre du bureau de direction. Ce comité est responsable des problèmes de comportement sur la glace et à l'extérieur de la glace. Les décisions prises par ce comité sont sans appel.

3.2 Le comité de discipline sévira contre tout membre qui ne respectera pas le bien-être de la ligue que l'arbitre ait donné une punition ou non.

3.3 Le comité de discipline peut allonger en tout temps la durée d'une punition.

4 Les parties et règle du jeu

4.1 Dans le cas de plusieurs joueur absents lors d'une rencontre, les équipes en présence doivent se prêter des joueurs, pour s'assurer d'avoir un minimum de deux lignes complètes. S'il en manque encore les équipes peuvent emprunter des joueurs des joutes précédentes ou disponibles.

4.2 Les parties se jouent à 5 joueurs contre 5 joueurs en tout temps et ce même pendant une punition.

4.3 Interdiction de retirer le gardien de but en fin de match ou lors d'une punition à retardement. Si la situation se présente, le jeu sera arrêté et la mise au jeu se fera dans la zone de l'équipe fautive.

4.4 Le cercle du gardien de but doit être respecté en tout temps. Si un joueur adverse est dans le cercle l'arbitre arrêtera le jeu et une mise au jeu aura lieu en territoire neutre.

4.5 Le coupage au filet est interdit.

4.6 Le lancer frapper est interdit. Définition : Tout lancer dont le bâton quitte la glace avant le contact avec la rondelle.

4.7 Pour une punition de banc, aucun joueur ne purge la punition mais un lancer de punition est accordé.

5 Punition

5.1 La durée d'une punition est :

5.1.1 « mineure » : 3 minutes en temps continus et lancer de punition.

5.1.2 « majeure » : 5 minutes en temps continus.

5.1.3 « exemplaire » : 10 minutes en temps continus.

5.1.4 « exceptionnel » : une période complète.

5.1.5 Un arbitre peut décider sur le jeu d'ajouter ou diminuer le temps d'une punition sauf si une punition a été décernée par le comité de discipline.

5.2 Toutes les punitions se purgent habillé en joueur d'hockey et assis au banc des punitions.

5.3 Seul les joueurs fautifs purgent les pénalités. Si un gardien est fautif alors celui-ci devra purger sa punition en entier au début de sa prochaine partie jouée.

5.4 Les punitions se purgent au complet même si un but est compté.

5.5 Une punition ne peut se terminer pendant un arrêt de jeu, le joueur puni devra attendre l'arrêt de jeu suivant pour sortir.

5.6 Un lancer de punition sera accordé à l'équipe adverse du joueur fautif d'une punition mineure. Le joueur choisit pour effectuer le lancer sera selon le cas :

5.6.1 Le joueur contre qui la faute a été commise, sauf gardien de but.

5.6.2 Par un joueur dont le numéro a été sélectionné d'une liste établie au début de la saison.

5.7 Quand un but est compté pendant une pénalité mineure à retardement, aucun lancer de punition ne sera attribué.

5.8 Lors d'une pénalité mineure décernée à 0:00. Le joueur fautif devra purger sa pénalité en entier au début de sa prochaine période jouée et un lancer de punition sera accordé à l'équipe non fautive immédiatement.

5.9 Dès qu'un joueur reçoit sa troisième punition mineure dans la même joute, il est suspendu pour le reste de la joute. Son cas sera étudié par le comité de discipline et il écope d'une punition exceptionnelle au début de sa prochaine partie.

5.10 Une punition majeure à un joueur entraîne l'expulsion automatique pour le reste de la partie. Son cas sera étudié par le comité de discipline et la suspension demeure tant et aussi longtemps que ledit comité n'a pas rendu sa décision. Le joueur peut expliquer son comportement au comité.

5.11 Tout membre qui engueule l'arbitre peut se mériter une punition majeure. Qu'il y ait punition ou non, le cas sera étudié par le comité de discipline et une sanction pourra être appliquée.

5.12 Tout joueur qui exécute un plongeon dans le but de faire perdre la rondelle à un joueur sera verrouillé et verra décerner une punition mineure.

5.13 Un joueur qui écope de 10 punitions mineures durant une saison reçoit automatiquement une punition exceptionnelle qui sera purgée à sa joute suivante.

5.13.1 Pour chaque punition excédant la 10^e infraction, le membre se verra décerner une punition majeure additionnelle qui sera purgée lors de sa prochaine joute.

5.14 Une suspension donnée par le comité de discipline ne compte pas dans le cumulatif des punitions.

5.15 Faire une feinte de lancer frapper se mérite une punition mineure.

5.16 Un joueur fait un lancer frapper,

5.16.1 En zone offensive : Le jeu est arrêté et une mise au jeu aura lieu dans la zone défensive du fautif.

5.16.2 En zone défensive : le joueur écope d'une punition mineure.

5.17 Un lancer frapper ne peut permettre la sortie d'un joueur sur le banc des punitions, celui-ci devra rester au banc jusqu'au prochain arrêt.

5.18 Tout contact avec le gardien de but est interdit, Des sanctions peuvent être appliquées en cas de non-respect.

6 Tableau des sanctions automatiques

6.1 Règle 1.5 = Une punition exemplaire pour sa partie suivante.

6.2 Règle 1.6.1 = Une punition exceptionnelle pour sa prochaine joute et le comité de discipline.

6.3 Règle 1.6.2 = Expulsion du joueur de la L.H.D.G.

6.4 Règle 1.9 = Une punition exemplaire pour sa prochaine joute.

6.5 Règle 1.10 = Une punition exemplaire pour sa prochaine joute et le comité de discipline étudiera le cas.

6.6 Règle 1.11 = Une punition exemplaire pour sa prochaine joute et le comité de discipline étudiera le cas.

7 Proposition

7.1 Pour que « Ma LIGUE d'abord » soit active, il faut plus que ma cotisation. Il faut ma présence régulière aux joutes et aux activités sociale. Il faut aussi ma présence intelligente, c'est à dire, capable d'appliquer les règlements et de coopérer avec le Bureau de Direction dans le but de rendre la saison de hockey la plus intéressante possible

7.2 La L.H.D.G. recommande le port de la protection faciale.