

Règlements de la Ligue Provinciale de Garage du Québec

(Révision : 21 août 2007)

Code d'éthique (ce que tout joueur est tenu de respecter)

- Les pouvoirs et les droits intrinsèques du conseil de direction de la ligue.
- L'autorité absolue des arbitres en devoir.
- Tous les règlements formulés et acceptés par le conseil de direction de la ligue.
- L'autorité relative du directeur et du capitaine de son équipe.
- Tous les règlements majeurs et mineurs du hockey (**F.G.H.Q.**).
- L'obligation d'avoir 18 ans.

Règlements généraux

1. Le lancer frappé est accepté.
2. Les mises en échec et même les contacts physiques intentionnels sont interdits (hockey sans contact). Les punitions requises seront appliquées.
3. Les trois périodes sont chronométrées et leur durée sera de **quinze minutes chacune. La durée totale de la partie ne pourra dépasser 1 heure 20 minutes incluant le temps de glace.**
4. Le paiement total des frais de la ligue doit s'effectuer avant le 15 novembre de l'année en cour.
5. **Pour une expulsion, aucun remboursement ne sera accordé.**
6. Un rappel est ici fait concernant les mises en échecs par l'arrière. Le joueur qui donne une telle mise en échec se verra décerner une pénalité de deux ou de cinq minutes selon la gravité du geste, de plus le joueur sera expulsé du match et subira les suspensions qui s'imposent.

Principaux règlements disciplinaires

- 1. 1. Toute équipe est tenue d'élire un capitaine et trois assistants. Seuls ceux-ci pourront s'adresser à l'arbitre lors de l'imposition d'une punition et /ou autres situations, s'ils ne sont pas directement impliqués. Tout joueur pris en défaut recevra une punition mineure et s'il persiste, une punition d'inconduite et pourra même recevoir une suspension de partie.
- 2. 2. Toute décision du comité de discipline de la ligue est sans appel. Le comité de discipline se réserve le droit d'étudier et de recommander tout autre cas et règlement qu'il jugera nécessaire pour le bon fonctionnement de la ligue. Aussi, le comité de discipline peut sanctionner sans avis s'il juge que le comportement d'un joueur est inadéquat.

Tableau des punitions majeures

Nature de l'infraction	Punition
<ul style="list-style-type: none"> • Tentative de blesser (interprétation de l'arbitre) 	Punition de match Suspension jusqu'à révision par le comité de discipline.
<ul style="list-style-type: none"> • Frapper, menacer ou molester un officiel 	Punition de match Suspension jusqu'à révision par le comité de discipline. (min. 3 parties)
<ul style="list-style-type: none"> • Bataille 	Punition de match Suspension automatique de 3 parties.
<ul style="list-style-type: none"> • Deuxième bataille (même saison) 	Renvoi de la ligue sans droit d'appel.
<ul style="list-style-type: none"> • Double échec / cingler plus haut que les épaules 	Punition de match Suspension automatique.
<ul style="list-style-type: none"> • Pénalités relatives à une bataille (interprétation de l'arbitre) 	Inconduite de partie Possibilité de suspension.
<ul style="list-style-type: none"> • Darder / donner un six pouces / donner du genou 	Punition de match Suspension automatique. Suspension automatique, sauf si le comité de discipline le juge autrement.
<ul style="list-style-type: none"> • Extrême inconduite dans la partie 	Expulsion de la partie en cour et suspension automatique de la prochaine partie.
<ul style="list-style-type: none"> • Troisième punitions au cours d'une partie (peu importe la nature) 	Expulsion du reste de la partie, sauf le gardien de but car il sera suspendu pour la prochaine partie. Si le joueur continu à jouer, il sera suspendu la partie suivante. Joueur non remplacé dans la boîte.

Formule Score

Tout au long de la saison, la ligue cumule les points au classement selon la méthode de la LNH.

LES MATCHS

Chaque équipe devra compter un minimum de 6 joueurs.

PÉRIODE SUPPLÉMENTAIRE

FUSILLADE

Après chaque match, **SI LE TEMPS LE PERMET** et s'il y a égalité entre les deux équipes, l'Officiel demande à l'Entraîneur de désigner trois joueurs pour la première ronde de la fusillade. S'il y a encore une égalité après cette première ronde, l'Entraîneur désignera un à la fois, les joueurs qui participeront à la fusillade. Tous les joueurs devront participer à la fusillade (à l'exception du gardien de but) avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois.

Le match prend fin quand l'égalité est brisée; après qu'un joueur de chaque équipe ait effectué un tir vers le but.

L'équipe qui perd en fusillade se voit octroyer un point au classement.

CLASSEMENT ET SYSTÈME DE POINTAGE

En cas d'égalité en fin de saison, le classement sera établi à partir des critères suivants dans l'ordre :

- Le plus grand nombre de victoires.
- La meilleure fiche dans les parties entre les deux équipes.
- La plus grande différence positive entre les buts pour et buts contre, pour l'ensemble de la saison.
- Le plus grand nombre de buts pour.
- Le plus grand nombre de buts contre.

Veillez noter qu'en aucun cas la ligue ne sera tenue responsable si jamais un seul arbitre se présente à la partie (deux arbitres devraient être présents à chaque match).

**Ces règlements peuvent être sujet à changement sans préavis.*