



Ligue Intermunicipale de Hockey - LIH

Mission :

Mettre en place une structure, planifier et organiser une Ligue Intermunicipale de Hockey récréative sur les patinoires extérieures afin de favoriser la pratique de l'activité physique chez les jeunes, le maintien d'un mode de vie sain et actif, et ce, tout en faisant profiter nos jeunes hockeyeurs et hockeyeuses des plaisirs de l'hiver.

Vision :

La Ligue Intermunicipale de Hockey désire rendre accessible la pratique du hockey extérieur auprès des jeunes des villes participantes et leur permettre d'évoluer dans un encadrement éducatif, participatif et sécuritaire.

Valeurs :

Coopération : La coopération est de mise entre les organisations des services des loisirs, les entraîneurs, les parents ainsi que les joueurs.

Participation : La participation est l'élément clé de notre réussite tant au niveau individuel, que collectif.

Accessibilité : L'accessibilité au niveau des coûts et de la logistique permet une flexibilité plus grande afin de satisfaire notre clientèle tout en ayant une structure organisationnelle, des règles et un code d'éthique.

En inscrivant un enfant au hockey, parents, tuteurs et joueurs acceptent de se conformer aux règlements administratifs de la Ligue Intermunicipale de Hockey de même qu'aux codes d'éthique qui les concernent. À défaut de se conformer aux règlements précités et aux codes d'éthique, des mesures disciplinaires et des sanctions pourront être imposées.

Les équipes des villes et municipalités de la MRC des Pays-d'en-Haut ainsi que les équipes de Val-David et Prévost sont acceptées dans la ligue LIH si elles répondent aux critères du guide.

Les parties se joueront :

- Novice : Les lundis et/ou mercredis de 18 h 30 à 19 h 30
- Atome : Les mardis et jeudis de 18 h 30 à 19 h 30
- Peewee : Les mardis et jeudis de 19 h 45 à 20 h 45
- Bantam : Les lundis et mercredis de 19 h 45 à 20 h 45

Règlements :

1. Les joueurs et catégories

- 1.1 Chaque équipe sera composée entre 12 et 16 joueurs.
- 1.2 Un joueur novice doit être âgé de 5 ou 6 ans au 30 septembre.
- 1.3 Un joueur atome doit être âgé entre 7 et 10 ans au 30 septembre. Une fille de 11 ans peut jouer dans cette catégorie.
- 1.4 Un joueur peewee doit être âgé entre 11 et 13 ans au 30 septembre. Une fille de 14 ans peut jouer dans cette catégorie.
- 1.5 Un joueur bantam doit être âgé entre 14 et 16 ans au 30 septembre. Une fille de 17 ans peut jouer dans cette catégorie.

- 1.6 Un joueur peut être surclassé d'une catégorie si les entraîneurs et les organisateurs de la ligue sont d'accord selon le physique et l'habileté du joueur.
- 1.7 Un joueur peut être sous-classé avec l'accord des responsables de la ligue si effectivement l'enfant n'a pas les capacités et le gabarit d'être dans sa propre catégorie.

2. Équipement de protection

- 2.1 Les joueurs doivent porter en tout temps un équipement complet de hockey bien ajusté incluant des patins, jambières, culotte de hockey, coquille, épaulettes, protège-coudes, gants de hockey, casque, protège-cou et bâton.
- 2.2 Le casque doit être bien ajusté, avoir une protection complète du visage et de la tête ainsi qu'avoir toutes les sangles nécessaires à la protection.
- 2.3 Le protège-cou doit couvrir la face antérieure du cou située entre la base et l'extrémité supérieure de la pomme d'Adam. Il doit être fait d'un matériel empêchant un coup de lame de patin de couper ou de lacérer la partie protégée du cou. Il doit être conçu de façon à empêcher son déplacement au cours du jeu.
- 2.4 Le bâton ne doit pas être brisé et doit être d'une grandeur raisonnable pour la taille de l'enfant.
- 2.5 Le gardien de but doit porter un équipement complet incluant un bâton de gardien de but et un protecteur de gorge rigide. L'équipement de rue n'est pas accepté.
- 2.6 Les entraîneurs sont responsables de vérifier que l'équipement des joueurs est conforme à défaut de le retirer de la partie.
- 2.7 Si l'arbitre remarque un équipement illégal, il doit retourner le joueur au banc au profit d'un autre joueur. Aucune punition ne sera appliquée.

3. Déroulement de la partie et rôle de l'arbitre

- 3.1 L'équipe qui reçoit (équipe locale) conçoit d'offrir un lieu (patinoire) sécuritaire et propre. L'administration locale est responsable d'aviser l'équipe visiteuse en cas d'annulation, et ce, dans un délai raisonnable.
- 3.2 Les entraîneurs de l'équipe locale conviennent d'assurer le rôle d'arbitre advenant qu'il n'y ait pas d'arbitre attitré à cette partie.
- 3.3 Les parties doivent débuter aux heures selon les horaires établis. Les retardataires pourront se joindre durant la partie.
- 3.4 Aucun lancer frappé (slapshot) n'est toléré, à l'exception de la catégorie bantam. En cas d'infraction, l'arbitre sifflera et la rondelle sera remise à l'équipe adverse derrière son but.
- 3.5 Puisqu'il n'y a pas de ligne bleue dans la plupart des patinoires, aucun joueur ne peut se trouver dans la zone adverse si le jeu se déroule de l'autre côté de la patinoire (on ne veut pas de joueurs qui attendent la rondelle derrière les défenseurs adverses). Si un joueur de son équipe lui fait une passe alors qu'il se trouve dans cette zone, l'arbitre sifflera pour arrêter le jeu et l'équipe adverse reprendra la possession de la rondelle derrière son but.
- 3.6 Après chaque rencontre, les joueurs de chacune des équipes s'échangent une poignée de main dans le but de faire preuve d'esprit sportif et de démontrer une attitude constructive face à la compétition.
- 3.7 La durée d'une partie est de 3 périodes de 15 minutes à temps continu.
- 3.8 Une minute de pause sera allouée entre les périodes sauf en cas de déneigement.
- 3.9 En cas d'égalité après 3 périodes, chaque équipe pourra envoyer 3 joueurs en tir de barrage. Attention à l'article 3.10.
- 3.10 Si l'égalité persiste, chaque équipe envoie un joueur à la fois jusqu'à ce qu'une équipe marque et pas l'autre pour déterminer le vainqueur. Un joueur ne peut effectuer un deuxième tir de barrage avant que tous ses coéquipiers aient eu leur tour.
- 3.11 Le joueur impliqué dans une situation où une pénalité est donnée à un joueur de l'équipe adverse effectue un tir de punition.

- 3.12 L'arbitre dépose la rondelle au milieu de la patinoire au début de chacune des périodes et après chacun des buts marqués.
- 3.13 Chaque équipe doit avoir 6 joueurs sur la glace incluant ou non un gardien de but.
- 3.14 Les changements de joueurs doivent se faire rapidement lors des arrêts de jeu, mais peuvent aussi se faire pendant le jeu. Dans ce dernier cas, le joueur doit embarquer seulement lorsque le joueur qu'il remplace est près du banc (moins de 2 mètres).
- 3.15 Dans les catégories novice et atome, l'arbitre devra siffler un arrêt de jeu après environ 2 minutes de jeu sans arrêt pour permettre aux entraîneurs de faire des changements de joueurs. La mise au jeu suivante se fera au centre de la glace. L'arrêt de jeu ne doit pas empêcher une chance de marquer d'une équipe.
- 3.16 Lorsqu'un gardien effectue un arrêt et maîtrise la rondelle, l'arbitre doit siffler. Le gardien doit ensuite remettre la rondelle derrière la ligne des buts, un joueur de son équipe doit la récupérer et aucun joueur de l'équipe adverse ne doit se trouver à moins de 2 mètres de la ligne des buts. Le joueur aura 3 secondes d'immunité pour effectuer un jeu avant que l'adversaire puisse venir lui enlever la rondelle. Pour faciliter le jeu, l'arbitre devra faire le décompte à voix haute (3, 2, 1, 0). Dès que le joueur dépasse la ligne des buts ou effectue une passe, le jeu reprend et le décompte d'immunité s'arrête. En cas de changement de joueurs, un délai supplémentaire peut être accordé par l'arbitre.
- 3.17 Il n'y a aucun dégagement refusé.
- 3.18 Lorsque la rondelle quitte la surface de jeu, la mise en jeu suivante se fait au centre de la glace.
- 3.19 Un but ne peut pas être marqué avec la main.
- 3.20 Un but ne peut pas être marqué après avoir botté la rondelle.
- 3.21 Un but ne peut pas être marqué avec un bâton au-dessus de la hauteur de la barre horizontale du filet.
- 3.22 Lorsqu'un joueur se blesse, il doit quitter la surface de jeu immédiatement, s'il ne peut le faire, l'arbitre doit arrêter le jeu sans enlever une chance de marquer à l'autre équipe. En cas de blessure grave, l'arbitre doit arrêter le jeu immédiatement. La mise au jeu suivante se fera au centre de la glace.
- 3.23 À la fin de chaque partie, l'arbitre est responsable de remplir le Rapport – Sommaire de fin de match et de rapporter celui-ci de la manière convenue avec les responsables.

4. Ajustement pour rééquilibrer la partie

L'objectif est de s'amuser et de faire vivre une expérience de partie aux enfants. Donc, si les entraîneurs et/ou arbitres constatent que le niveau de jeu des 2 équipes n'est vraiment pas le même, nous demandons de trouver des alternatives durant la partie afin de garder le plaisir comme but premier. Ceci s'applique aussi à la Classique. Si l'arbitre en ressent le besoin, il peut à tout moment arrêter la partie pour permettre aux entraîneurs de discuter de la situation.

- 4.1 Lorsqu'une équipe prend l'avance par 3 buts, elle devra retirer un joueur (5 contre 4) ou ajouter un joueur à l'équipe adverse (6 contre 5) jusqu'à ce que l'équipe ayant le moins de points marque un but.
- 4.2 Si la mesure prise au point 4.1 ne permet pas de ramener le pointage à un différentiel de moins de 3 buts, les entraîneurs et l'arbitre doivent se réunir pour trouver une solution pour équilibrer la partie. Le but est que les joueurs éprouvent du plaisir.

5. Les punitions mineures

- 5.1 Un lancer de punition sera accordé à l'équipe adverse lorsqu'une punition mineure est décernée.
- 5.2 Voici les punitions mineures qui peuvent être appelées par l'arbitre :
 - 5.2.1 Obstruction
 - 5.2.2 Rudesse
 - 5.2.3 Accrocher
 - 5.2.4 Mise en échec
 - 5.2.5 Avoir retenu
 - 5.2.6 Avoir fait trébucher
 - 5.2.7 Double-échec

- 5.2.8 Coup de bâton
- 5.2.9 Avoir porté son bâton trop élevé
- 5.2.10 Retarder la partie
- 5.2.11 Fermer la main sur la rondelle
- 5.2.12 Trop de joueurs sur la glace
- 5.2.13 Lancer son bâton ou un autre objet sur la glace
- 5.2.14 Plonger ou exagérer son mouvement dans le but d'influencer l'arbitre
- 5.2.15 Conduite antisportive incluant le langage abusif
- 5.2.16 Coup accidentel à la tête

6. Les punitions majeures

- 6.1 Un lancer de punition sera accordé à l'équipe adverse lorsqu'une punition majeure est décernée. De plus, le joueur ou entraîneur fautif sera expulsé de la partie et son cas sera soumis au comité de discipline.
- 6.2 Voici les punitions majeures qui peuvent être appelées par l'arbitre :
 - 6.2.1 Cracher sur son adversaire ou l'arbitre
 - 6.2.2 Donner un six-pouces
 - 6.2.3 Agresser physiquement ou psychologiquement un joueur, un entraîneur ou un arbitre
 - 6.2.4 Tentative de blessure
 - 6.2.5 Assaut
 - 6.2.6 Darder
 - 6.2.7 Donner un coup de genou
 - 6.2.8 Mise en échec par-derrière
 - 6.2.9 Coup intentionnel à la tête
 - 6.2.10 Bataille
 - 6.2.11 Conduite antisportive, une 2e fois au cours de la même partie incluant le langage abusif
 - 6.2.12 Discriminer son adversaire quant à la race, l'origine, la couleur de peau, la langue parlée, la religion, le sexe, l'orientation sexuelle, l'identité de genre ou un handicap
- 6.3 Une punition majeure sera imposée à tout joueur qui est coupable d'une punition mineure à l'article 5 qui compromet la santé et la sécurité de ses adversaires.
- 6.4 Lorsqu'une punition majeure est décernée à un joueur de chacune des équipes, aucun lancer de punition ne sera accordé.
- 6.5 Toute personne ayant un comportement intimidant physiquement ou verbalement un joueur, un entraîneur, un arbitre ou un autre parent se verra imposer une sanction.

7. Trousse de premiers soins

- 7.1 Lors de toute activité de hockey, toutes les équipes devront avoir une trousse de premiers soins au banc des joueurs ou dans le bâtiment adjacent à la patinoire.
- 7.2 S'il y a lieu, un rapport d'accident devra être complété par les entraîneurs présents à la rencontre. Une copie sera remise aux parents et à l'administration du joueur blessé dans un délai maximal de 24 h.
- 7.3 L'emplacement du défibrillateur le plus proche doit être connu par les entraîneurs de l'équipe hôte.

8. Événements spéciaux

- 8.1 Seuls les joueurs inscrits à la LIH pourront participer aux événements spéciaux. **Aucun remplacement ne sera accepté.**

9. Conformité des règlements et codes d'éthique

- 9.1 Les différentes administrations locales s'engagent à signer un document en lien avec les règles stipulées et s'engagent également à faire la diffusion du code d'éthique auprès des entraîneurs, parents et joueurs.

- 9.2 Il en revient au personnel des entraîneurs de sensibiliser les joueurs à l'esprit sportif, encourager et récompenser de tels comportements.
- 9.3 Tous les joueurs, entraîneurs et arbitres doivent signer le code d'éthique de la LIH.
- 9.4 La présence des entraîneurs et arbitres est obligatoire lors de la soirée d'information et de formation au Centre sportif en décembre.
- 9.5 Les entraîneurs doivent en tout temps penser au plaisir des joueurs avant la victoire.
- 9.6 Un comité de discipline sera composé d'un membre de chacune des municipalités/villes lorsqu'une punition majeure sera décernée. Le comité devra rencontrer le joueur fautif, son entraîneur, l'entraîneur adverse et l'arbitre avant de décider si le joueur mérite une suspension. Le comité devra rendre son verdict le plus rapidement possible et le joueur ne pourra pas jouer avant que le verdict du comité soit connu.

Annexe 1

Liste des défibrillateurs et leur emplacement :

Prévost : Le défibrillateur est situé au Pavillon du parc Val-des-Monts

Saint-Sauveur : Le défibrillateur est situé au chalet du parc John-H.-Molson

Sainte-Adèle : Le défibrillateur est situé dans la salle de patin (salle parc de la Place des Citoyens)

Sainte-Anne-des-Lacs : Le défibrillateur est situé au chalet des patineurs

Val-David : Le défibrillateur est situé au bureau d'accueil touristique de la petite gare