



Règlements (Général)

- 1. TOUS LES JOUEURS DOIVENT AVOIR 18 ANS ET PLUS. « 35+ », gardien et 3 joueurs/partie peuvent être en bas de 35 ans.**
2. Si un joueur fait contact avec la rondelle, à l'aide de son bâton, plus haut que la hauteur de l'épaule, **ceci provoquera un arrêt de jeu immédiat, ainsi qu'une mise au jeu en zone défensive de l'équipe pris en défaut.**
3. Le jeu sera **non contact**, toute division. **Contacte à la tête d'un adversaire = minimum 4:00 minutes** (sauf bâton élevé accidentel) un coup de poing intentionnel peut être 4 :00 minutes ou une punition majeure de 5:00 minutes, dépendant de la gravité de l'acte.
4. **Pénalités:** Un joueur écopant de [3] pénalités au cours d'un match sera éjecté de la partie. Double mineure = 2 punitions et des mineures coïncidentes compte pour un. (Il n'y a pas d'effet cumulatif à ce genre d'éjection).
- **Pénalités majeures; Code « B » 5:00 min** (se battre, donner de la bande, assaut, frapper par derrière, darder, etc.) et **Code « E » Inconduites Grossières;** abus verbale d'un officiel, tentative de blesser, propos racial ou culturel dérisoire, etc. **QUITTER LE BANC (Inconduites Grossières, E-7 + E8 = 3 parties minimum) QUITTER LE BANC DE PUNITIONS (Inconduites Grossières, E7 + E9 = 4 parties minimum).** **Un joueur écopant d'une pénalité majeure (CODE B ou E) recevra une éjection automatique + UNE SUSPENSION D'UNE PARTIE MINIMUM, QU'ELLE SOIT IRRESPECTIVEMENT DESCERNÉE EN 1^{ÈRE}, 2^E OU 3^E PÉRIODE.** Les suspensions purgées sont toujours attribuées à l'équipe dans laquelle le joueur a été suspendu. **Laisser tomber les gants est une inconduite grossière. Brèches majeures du code disciplinaire MHL pourrait résulter que le joueur soit suspendu de tous les matchs de toutes les équipes pour laquelle le joueur joue.**
- **Effet cumulatif : joueur; Code B ou E, 2^{ième} offense = [2] parties minimum, 3^{ième} offense = expulsion.** Un joueur qui est expulsé de la ligue perd automatiquement sa balance payée.
Équipe; Lorsqu'un joueur de votre équipe reçoit une punition majeure **code B ou E, une amende de 20.00\$ sera ajoutée au compte de l'équipe. Si un joueur est pris en défaut une deuxième fois au cours de la saison, L'AMENDE SERA DOUBLÉE.** **TOUS LES AMENDES SERONT MISES DANS UN « POOL » POUR ACHETER DE LA BIÈRE POUR LES ÉQUIPES MOINS PUNIS DE LA LIGUE A LA FIN DE LA SAISON. TOUTE BALANCE QUI RESTERAS APRES UNE REMISE EQUITABLE, SERA VERSE A UNE ŒUVRE CHARITABLE. LA LIGUE NE CONSERVERA PAS CES FONDS.**
- **Joueurs Suppléants:** - Un joueur qui ne fait pas partie de l'alignement régulier de n'importe laquelle des équipes de la MHL, qui reçoit une pénalité majeure, **B-5:00 min ou E-Inconduite Grossière** recevra une suspension de 3 parties minimum, et sera défendu de jouer **pour n'importe quel équipe** tant que l'équipe aura jouée le **nombre correspondant de parties.** Un joueur qui est un **régulier** pour **une autre équipe** (call-up) recevra **1 partie additionnelle** ajoutée à la suspension qu'il aurait reçue s'il était un joueur régulier, et sera défendu de jouer tant que l'équipe aura jouée le **nombre correspondant de parties.** **Un joueur qui ne fait pas partie de l'alignement régulier de n'importe laquelle des équipes de la MHL, qui reçoit 2 suspensions au cours de la même saison sera expulsé de la ligue.**
5. **Arbitres:** - **La décision de l'arbitre est Finale!** Seul les capitaines et/ou assistants peuvent discuter avec l'arbitre. **L'abus d'un arbitre peut, et devrait, résulter d'une pénalité additionnelle (je vais encourager les officiels à déceler des pénalités additionnelles pour ceux qui abusent régulièrement les arbitres).** L'arbitre ou un officiel de la ligue peut mettre fin à la partie en tout temps, s'il juge que continuer pourrait mettre à risque la sécurité des officiels, ou des joueurs. **IL EST INTERDIT POUR UN JOUEUR EXPULSÉ OU SUSPENDU DE RESTER AUPRES DE LA GLACE, et/ou intégrer les estrades dans le but de menacer verbalement les officiels ou joueurs adverses, et/ou revenir dans une partie (ex : temps suppléantaire et/ou fusillade). TOUT JOUEUR PROFÉRANT DES MENACES D'ABUS PHYSIQUES ENVERS UN OFFICIEL SERA SUSPENDU POUR 5 PARTIES MINIMUM. L'ABUS PHYSIQUE D'UN OFFICIEL RESULTERA DANS L'EXPULSION IMMEDIATE DE LA LIGUE DU JOUEUR PRIS EN DEFAULT.**
6. **Début d'une partie:** - Une équipe qui se voit incapable de commencer la partie lorsque la première période s'amorce écopera d'une pénalité mineure de 2:00 minutes minimum, **OU EGAL AU RETARDEMENT DE LA PARTIE** (max 4:59). La pénalité débutera après la première mise au jeu **et continuera malgré le nombre de buts comptés par l'équipe adverse.** Une équipe doit comprendre **4 joueurs** pour commencer la partie. Si après **5.00 minutes** une équipe est incapable de débiter, une défaite par forfait sera attribuée. Si, à un tel point pendant une partie, une équipe est incapable de garder **4 joueurs** sur la patinoire suite à des punitions, la partie sera déclarée forfait. **UNE DEFAITE PAR FORFAIT EST AUTOMATIQUE. CE N'EST PAS A L'EQUIPE QUI BENEFICIE DU FORFAIT DE L'ACCEPTER OU DE DECLINER.** Un forfait est une défaite avec aucune statistique. Si une partie est jouée quand même, toutes pénalités majeures seront comptées. **JOUEURS EN RETARD;** Les joueurs réguliers à **temps pleins** peuvent entrer dans une partie **à n'importe quel moment.** **Aucun joueur "remplaçant",** avec l'exception d'un gardien de but, ne peut entrer dans un match s'il ne peut pas jouer le 1^{er} « shift » de la **deuxième période.**
7. **Une équipe qui perd une partie par défaut, suite à un nombre insuffisant de joueurs CEDERA UN FUTUR MATCH ADDITIONNEL A L'EQUIPE ADVERSE QUI ETAIT PRESENT LORS DE LA DEFAITE PAR DEFAULT. Après 2 défauts, l'équipe sera obligée de donner un engagement de présence de \$500.00. Après 3 défauts, l'équipe sera expulsée et l'engagement de 500.00\$ est perdu.** (voir RESP du CAPT, pointage de matchs forfaits).
8. **Changements de ligne:** - **Les changements sont MAINTENANT permis TOUT LE TEMPS, SAUF DERNIERE MINUTE de la 1^{ère} et 2^e période.** Il est entendu que les changements doivent être faits d'une façon rapide. Une équipe qui tarde sur un changement recevra un **AVERTISSEMENT OFFICIEL** de l'arbitre, ceci sera indiqué clairement à toute l'équipe en défaut. **UNE DEUXIÈME OCCURRENCE RÉSULTERA PAR UNE PUNITION DE 2 :00 DE RETARDEMENT DU MATCH.** Si le jeu est arrêté à cause d'un joueur blessé, **le joueur en question doit quitter la patinoire.**
9. **Conduite hors glace:** - Tout joueur impliqué dans une altercation physique dans les estrades, les corridors, les vestiaires, ou le stationnement de l'aréna, avec un autre joueur, spectateur, officiel, ou personnel de l'aréna, recevra une **suspension automatique de 5 parties.** **Une équipe pris en défaut des règlements d'un(e) aréna(s) pourrait être empêché d'y avoir accès pour la balance de la saison.** **Si ceci cause une équipe à être incapable de continuer la saison, l'équipe perd automatiquement sa balance payée.**
10. **Niveau compétitif:** - Une équipe qui se démontre nettement supérieure/inférieure à ses adversaires qui se voit transférée dans une division supérieure/inférieure verra ses points ajustées rétroactivement pour refléter les résultats obtenus dans la nouvelle division. EXEMPLE; après le premier match dans la nouvelle division un match additionnel sera créé contre une équipe « fictive » dans la même division, cela jusqu'à ce que les matchs manquants sont tous remplacés.
11. **Facteur risque:-** Les participants acceptent les risques inhérents du hockey sur glace compétitif. Tous les participants doivent porter un équipement protecteur approprié. Omission de porter un équipement protecteur approprié exposera un joueur à une possibilité d'amende, ainsi qu'aux blessures. Le casque protecteur avec protection faciale doit être porté en tout temps et doit être bien attaché. **Si un joueur perd son casque, il doit le remettre immédiatement ou bien retourner immédiatement au banc. Si le joueur s'implique dans le jeu, il recevra une pénalité de retardement du match.**