



**LIGUE DE HOCKEY  
DE LA CAPITALE NATIONALE**

***Règlements administratifs***

***Saison 2025-2026***

# 1. RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS

Les règlements et les règles de fonctionnement de Hockey Canada, de Hockey Québec et de Hockey Québec-Chaudière-Appalaches s'appliquent à la Ligue de Hockey Mineur de la Capitale Nationale à l'exception des règlements plus spécifiques apparaissant aux présentes et applicables, selon le cas, aux classes A-B-C-D ou à l'une ou l'autre de ces classes, lorsque précisément déterminées. La Ligue Hockey mineur de la « Capitale Nationale » est sous l'unique responsabilité légale de Hockey Québec Chaudière-Appalaches.

## 2. CLASSIFICATION, TERRITOIRE, CHANDAILS ET COULEURS DES ÉQUIPES

### 2.1 CLASSIFICATION

La classification des équipes est effectuée en fonction des tableaux de classification fournie par H.Q. ainsi, la Ligue prend comme cadre de référence les données fournies par H.Q.C.A.

### 2.2 TERRITOIRE DE RECRUTEMENT

Il est de la responsabilité de H.Q.C.A. de déterminer le territoire de recrutement de chaque franchise.

### 2.3 CHANDAILS DES ÉQUIPES ET NUMÉROS DES JOUEURS

Toutes les équipes doivent posséder deux ensembles de chandails/bas identiques : un de couleur foncée pour les parties disputées à domicile et l'autre de couleur pâle pour les parties jouées à l'extérieur. Les chandails et bas doivent être ceux approuvés par les organisations

L'Association de Hockey Mineur aura la responsabilité de voir à ce que le numéro de chandail attribué à un joueur soit le même pour toute la saison. Si un joueur devait changer de numéro pour une partie, l'équipe en cause devra l'indiquer sur la feuille d'alignement et s'assurer que le marqueur en fasse autant sur la feuille de pointage. Si le changement devient permanent, la Ligue devra en être avisée immédiatement.

Toute équipe qui se procure en cours de saison un nouvel ensemble de chandails verra, s'il y a lieu, à aviser la Ligue le plus tôt possible pour les changements de numéros.

## 3. CALENDRIER DES MATCHS

### 3.1 NOMBRE DE PARTIES

Le nombre de parties pour les catégories du M11 au Junior est de 22 parties.

### 3.2 DISPONIBILITÉ DES HEURES DE GLACE

Chacune des franchises doit fournir au coordonnateur, l'horaire détaillée (heure & aréna) de ses parties locales dans les délais demandés.

### **3.3 INTERDICTION DE PRÉSENTER DES PARTIES**

Le Comité exécutif de la Ligue peut, si les intérêts de la Ligue sont en cause, interdire la présentation d'une ou plusieurs parties.

### **3.4 COÛTS INHÉRENTS AUX CHANGEMENTS AU CALENDRIER**

Tout changement au calendrier régulier dû à l'ajout ou à l'abandon d'une équipe entraîne des frais de trois cents dollars (300 \$) qui sont défrayés par la franchise fautive.

## **4. DÉROULEMENT DES PARTIES**

### **4.1 DURÉE DES PÉRIODES DE JEU**

La glace doit être resurfacée avant chaque partie.

Le temps d'échauffement débute à l'heure exacte à laquelle est cédulée le début de la partie, indépendamment que les équipes soient ou non sur la glace.

La période de repos entre la première et la deuxième période est de 1 minute et le temps est affiché au tableau indicateur de l'aréna.

Les deux équipes changent de côté de patinoire et le match reprend.

Entre la deuxième et la troisième période, la période de repos est de 1 minute et le temps est affiché au tableau indicateur de l'aréna.

#### M11 et M13 :

- Réchauffement de 3 minutes ;
- 2 périodes de 15 minutes et 1 période de 17 minutes chronométrée ;

#### M15 à Junior :

- Réchauffement de 3 minutes ;
- 3 périodes de 15 minutes chronométrées ;

### **4.2 ANNULATION DE MATCH**

Seul le coordonnateur des opérations de la Ligue ou le directeur des opérations de H.Q.C.A. peuvent annuler la présentation d'une partie. En cas de force majeure, le responsable de la franchise doit prévenir qui de droit au moins trois (3) heures à l'avance. Advenant l'impossibilité de rejoindre le directeur opération les représentants des franchises concernées peuvent en venir à un accord dans les situations d'urgence seulement.

### **4.3 REPRISE DE MATCH**

Toute partie qui est annulée durant la saison sera reprise avant le début des séries éliminatoires. Le coordonnateur des opérations peut annuler les matchs à reprendre selon certaines dispositions.

#### **4.4 MATCH HORS-CONCOURS**

Une équipe peut prendre part à une ou plusieurs parties hors concours avant la saison, mais doit aviser la ligue en tout temps. Les feuilles de pointage devront être fournies à la ligue au plus tard 48 heures avant le début de la saison régulière.

Une équipe peut prendre part à une ou plusieurs parties hors concours durant la saison pourvu que cela ne nuise pas aux parties régulières. Il faut en aviser la Ligue dans les 24 heures et fournir les feuilles de pointage avant la prochaine partie de la saison régulière.

Les équipes impliquées dans ce genre de parties doivent obligatoirement se soumettre aux règlements de Hockey Québec.

#### **4.5 PÉRIODES SUPPLÉMENTAIRES, FUSILADES ET TEMPS D'ARRÊT**

Prolongation : Aucune période supplémentaire n'est autorisée en saison régulière.

Temps d'arrêt : Aucun temps d'arrêt n'est autorisé en saison régulière.

#### **4.6 DIFFÉRENCE DE 7 BUTS ET 10 BUTS APRÈS 2 PÉRIODES**

Avec 7 buts d'écart après la 2<sup>e</sup> période complétée, le match sera non-chronométrée et ce, même si l'écart revient à moins de 7 buts.

Avec 10 buts d'écart, le match prendra fin.

#### **4.7 RETARD**

Le retard d'une partie qui est imputable aux officiels, aux conditions climatiques ou de transport et/ou à une condition de force majeure est déduit du temps normalement autorisé pour la partie.

Le résultat de la partie sera considéré comme final si la deuxième période a été complétée.

Si moins de deux périodes ont été complétées, la partie sera reprise en entier, sauf s'il y a un écart de 5 buts et plus lors de l'arrêt de la partie.

Tous les retards qui sont imputables à des bris opérationnels de l'aréna sont la responsabilité de l'aréna en cause.

A : Si la deuxième période est terminée et que le match ne peut se poursuivre, le match est considéré valide et ne sera pas repris.

B : Si la deuxième période n'est pas terminée et que le match ne peut se poursuivre, le match devra être repris en entier. Dans le cas où la reprise du match est impossible à cause de différentes contraintes, la ligue statuera sur le résultat final du match.

C : Lors d'un bris opérationnel de l'aréna ou d'un bris d'équipement d'aréna et que le match peut se poursuivre avec un certain retard, il revient au préposé de l'aréna en accord avec les officiels responsables du match de statuer sur le fait de terminer le match à l'intérieur du temps normalement alloué pour un match (1h20) ou de terminer le match même si ce dernier excède le temps normalement alloué (1h20).

En séries éliminatoires, il est toujours préférable de terminer le match lorsque qu'il peut y avoir entente avec le responsable de l'aréna et les officiels afin de poursuivre le match au-delà des délais normalement prescrits.

À compter de l'heure cédulée d'une partie, un délai maximum de quinze (15) minutes est accordé à une équipe pour se présenter sur la glace.

Le temps de délai est retranché du temps total alloué pour la partie. Après le délai, l'équipe fautive perd automatiquement la partie.

#### **4.8 CLASSEMENT ET SYSTÈME DE POINTAGE**

Pour toutes les divisions, la méthode utilisée est la méthode Franc-Jeu selon les modalités établies par Hockey Québec.

#### **4.9 DÉPARTAGE D'ÉGALITÉ AU CLASSEMENT**

Il est important de savoir que pour chaque tour de départage, l'objectif est d'identifier la ou les meilleures équipes.

Chaque critère a pour but d'éliminer une ou des équipes jusqu'à l'atteinte de l'objectif qui est d'identifier la ou les meilleures équipes. Lorsqu'il y a égalité au classement entre deux (2) ou plusieurs équipes, toutes ces équipes sont assujetties aux points suivants : À chaque critère, seules les équipes à égalité sont conservées jusqu'à ce que finalement un critère détermine la première équipe. Lorsque la première équipe a été identifiée ou éliminée, un deuxième tour de départage doit être recommencé avec les équipes à égalité à partir du premier critère pour déterminer la deuxième (2e) équipe si nécessaire et ainsi de suite.

- A. Le plus grand nombre de points.
- B. Le plus grand nombre de victoires.
- C. Le moins de but contre
- D. Le plus de but pour
- E. L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués.

*Note 1 : Dans le cas d'une équipe qui ne se présente pas pour un match, tous les matchs joués contre elle par les autres équipes ne doivent pas être considérés.*

- F. L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu.
- G. Par tirage au sort.

#### **4.10 HEURES DES MATCHS**

Tous les matchs sur semaine ne peuvent commencer avant 18h00 et 8h00 de fin de semaine.

Pour le M11 et le M13, les matchs doivent débuter entre 18h00 et 19h30.

Pour le M15, les matchs doivent débuter entre 18h00 et 20h00.

Pour le M18 et Junior, les matchs doivent débuter entre 18h00 et 21h00.

Le dimanche, les matchs ne peuvent commencer avant 8h00, mais jamais plus tard que 18h30 à moins d'une entente entre les franchises pour Le M11 et le M13.

Le dimanche, les matchs ne peuvent commencer avant 8h00, mais jamais plus tard que 20h00 à moins d'une entente entre les franchises pour le M15, M18 et Junior.

Lors des tournois de fin de saisons, il faut que les 2 équipes soit prêtes 10 mins avant le début de chaque partie, car les parties peuvent être devancées de 10 minutes maximum.

#### **4.11 SORTIE DES JOUEURS**

L'équipe qui visite sort en premier de la surface glacée. Lorsque les deux équipes sortent par la même porte ou se suivent pour la sortie (vestiaires dans un même couloir), un des arbitres de la partie doit alors suivre l'équipe qui visite et s'assurer que tous les joueurs de cette équipe ont regagné leur vestiaire avant de permettre à l'équipe locale de quitter la surface glacée.

#### **4.12 CONTRÔLE DU TEMPS DU JEU**

Le contrôle du temps de jeu dépend de l'arbitre, lequel agit en fonction du temps alloué par les différents responsables d'aréna pour le déroulement de nos parties et en se basant sur les règlements de la Ligue.

#### **4.13 MARQUAGE EN LIGNE / TRANSMISSION DES RÉSULTATS**

Les responsables des équipes doivent utiliser l'application Spordle Play pour faire son alignement et ce avant chaque partie.

Si jamais la partie a été marquée sur une feuille de match papier :

La franchise receveur doit :

- Numériser les feuilles de pointage blanches au coordonnateur des opérations de la Ligue dans les 24 heures suivant la partie ;

De plus, dans les séries éliminatoires, les feuilles de match doivent être télécopiées ou numérisées suivant la fin de la partie.

La franchise qui néglige de transmettre les feuilles de pointage dans les délais prescrits se voit imposer les sanctions suivantes :

- Trois (3) jours de retard : 10,00\$ d'amende
- Cinq (5) jours de retard : 20,00\$ d'amende

Les amendes sont comptabilisées en cours de saison et ajoutées à la facture de l'association de hockey mineur à la fin de la saison.

Un responsable par association devra être nommé comme personne contact pour la ligue.

#### **4.14 RESPONSABILITÉS DES OFFICIELS**

Si un des trois (3) ou quatre (4) officiels majeurs accuse un retard, la partie débute à l'heure cédulée et le système d'arbitrage est celui de deux (2) ou trois (3) arbitres jusqu'à l'arrivée du retardataire.

L'arbitre responsable doit obligatoirement vérifier l'heure du début et de la fin d'une partie sur la feuille de pointage sous peine de sanction à l'arbitre.

Si une partie se prolonge au-delà du maximum de temps permis par les règlements le coordonnateur de la ligue se réserve de droit de réviser le résultat de cette partie s'il y a lieu.

Si un officiel mineur accuse un retard, un officiel peut le remplacer et si la franchise hôte ne fournit pas d'officiel mineur durant cette partie, elle doit payer le coût du chronométreur et des officiels.

La présence d'un officiel majeur est obligatoire pendant les périodes d'échauffement.

Le système à quatre (4) officiels majeurs sera d'office pour tous les matchs de la LHMCN dans la division Junior.

Concernant les rapports de partie par l'arbitre, ce rapport doit être reçu par le coordonnateur des opérations avant le lendemain matin 8h00 suivant la partie.

#### **4.15 RESPONSABILITÉS DES ENTRAÎNEURS**

L'entraîneur doit entrer, via l'application mobile, au moins trente minutes avant la partie, sa liste complétée des joueurs, inscrire son gardien de but partant, mentionner les joueurs à l'essai (J.A) et les joueurs non éligibles pour cette partie.

Les noms des officiels de l'équipe qui seront sur le banc pour cette partie doivent également être inscrits.

#### **4.16 DÉFAUT DE SE PRÉSENTER OU DE QUITTER**

Toute équipe qui refuse de se présenter ou de jouer une partie régulière ou éliminatoire se rend coupable d'une offense très grave.

Cette offense est de 300 \$ la première fois et de 500 \$ la deuxième fois, de plus les frais de glaces, de l'arbitrage et des chronométreurs seront défrayés par la franchise.

Cette franchise doit de plus, déboursier les heures de glace qui étaient requises à l'aréna en question, ainsi que les frais des officiels et celui du transport.

Cependant, les raisons qui peuvent expliquer une telle décision sont soumises au comité exécutif qui prend la décision finale.

## **4.17 MANQUE DE JOUEURS**

Le nombre minimum de joueurs requis pour la tenue d'un match est de 6 joueurs + 1 ou 2 gardiens de but. Si une équipe se présente avec un nombre insuffisant de joueurs, la procédure régionale à suivre est la suivante :

Dans toutes les divisions, le match est annulé et la victoire est accordée à l'équipe en règle. Le pointage indiqué sera de 1 à 0 en faveur de l'équipe conforme. Une équipe qui ne se présente pas ou qui n'a pas le nombre minimal de joueurs perd automatiquement la possibilité de gagner des points, incluant le point Franc Jeu. L'équipe qui a un nombre insuffisant de joueurs en début de partie manque au règlement 7.2.1 des règlements administratifs de Hockey Québec. Par le fait même, l'équipe est en défaut et n'a donc aucune possibilité d'obtenir des points au classement. Dans un tel cas, l'équipe est présente, mais manque au règlement 7.2.1. Donc, 0 point au classement.

Si le match a tout de même lieu par ignorance de l'officiel ou des entraîneurs, la victoire sera accordée à l'équipe conforme au pointage de 1 à 0, mais l'équipe en manque de joueur qui est présente manque au règlement 7.2.1. Donc, 0 point au classement.

Les suspensions écopées pendant ces matchs qui n'auraient pas dû avoir lieu seront maintenues et devront être servies.

Les suspensions servies pendant ces matchs qui n'auraient pas dû avoir lieu seront considérées comme servies en conformité avec l'article 1.5 - D de Hockey Québec.

Les statistiques lors de ces matchs qui n'auraient pas dû avoir lieu ne seront pas compilées et tenues pour compte.

Aucun changement de partie ne sera accordé pour un manque de joueurs. Les joueurs affiliés devront être demandés.

## **5. COMITÉ DE DISCIPLINE ET BARÈME DE PUNITIONS**

### **5.1 COMITÉ DE DISCIPLINE**

Un comité de discipline sera formé d'un minimum de trois (3) individus. Le Comité exécutif nomme et approuve la nomination du président de son comité de discipline. Le président du Comité de discipline dépose au Comité exécutif pour approbation la liste des autres membres.

Un membre du Conseil d'administration d'une organisation, association, ligue ou région ne pourra occuper un poste au sein d'un comité de discipline.

Ils demeurent en fonction jusqu'à l'expiration de leur mandat ou jusqu'à ce qu'ils soient remplacés ou nommés à nouveau. Le quorum à toute réunion du comité de discipline est fixé à trois (3) membres.

### **5.2 BARÈMES DE SUSPENSIONS ADDITIONNELLES**

Le comité de discipline se réserve le droit de suspendre tout membre d'une équipe ou d'une franchise qui a, lors d'une partie régulière, éliminatoire ou de tournoi ou de toute autre activité, une conduite répréhensible, antisportive ou dégradante qui peut altérer la réputation de son organisation ou de la LHMCN ou qui constitue un exemple néfaste pour les jeunes.

Seul le représentant de la franchise peut communiquer avec le coordonnateur des opérations de la Ligue. Tout membre d'une franchise doit donc passer par l'entremise de son représentant pour bénéficier des services de la LHMCN.

## Barème de minutes de punitions

Voici le tableau pour le barème de minutes de pénalités qui entrainera soit un avertissement ou une suspension automatique selon le nombre de minutes.

Ce barème de punitions est applicable qu'en saison régulière.

Il a été établi que le barème sera pris en compte le lundi suivant les parties du weekend. Même si le 2<sup>e</sup> ou le 3<sup>e</sup> niveau sont atteints le samedi, et que le joueur a un match le lendemain, le tout sera affectif qu'au lundi suivant. De plus, le joueur recevra une communication à cet effet et la suspension sera effective une fois qu'elle sera sur le site web.

Si l'équipe est pour aller en tournoi avant que le joueur purge la suspension de barème, le tout sera remis le match suivant le retour du tournoi.

Catégories	Minutes* 1er Niveau	Minutes* 2ème Niveau	Minutes* 3ème Niveau
M11	30	40	50
M13	40	50	60
M15	50	60	70
M18	60	70	80
Junior	70	80	90

\*Toutes punitions confondues

1<sup>er</sup> niveau : Avertissement écrit envoyé au joueur, à l'entraîneur et à l'association.

2<sup>e</sup> niveau : Suspension d'une (1) partie

3<sup>e</sup> niveau : Suspension de deux (2) parties et comité de discipline

## Barèmes de Franc-Jeu pour l'équipe

Il a été établi que dès que l'équipe perd 75% de ses Franc jeu, il y aurait un avertissement écrit envoyé à l'entraîneur et à l'association afin que la situation soit corrigée rapidement.

Voici la nouvelle réglementation concernant les Franc jeu.

### 7.7.3 Caractéristiques de la grille Franc Jeu

- A. Chaque équipe qui respecte la norme de base établie en minutes de punition se mérite un point additionnel au classement général. Si la norme de base en minutes de punition n'est pas respectée, l'équipe n'aura pas de point supplémentaire.
- B. Toutes les infractions aux règles de jeu encourues par les joueurs et les entraîneurs sont comptabilisées, sauf celles résultant d'un tir de punition (punition mineure seulement) et les codes suivants : A50-A51-A52-A53-A80-A81-A82-A84-C84-A85-A89-A90-A91-A92-A93-A95-A96.
- C. Les infractions s'additionnent pour chaque équipe «au total des minutes de punitions» et chaque infraction comportant plus d'un code s'additionne également selon les équivalences suivantes :

Feuille de match		
Code	Description	Minutes de punition
Code A	Punitions mineures ou mineure de banc	2 minutes
Code B	Punitions majeures	5 minutes
Code C	Punitions d'inconduite	10 minutes
Code D	Punitions d'extrême inconduite ou grossière inconduite	10 minutes
Code E	Punitions de match	10 minutes
Code F	Tir de punition	0 minute

- D. Lorsqu'un arbitre décerne une punition de banc à un officiel d'équipe en raison de son comportement, entraînant une punition d'extrême inconduite, grossière inconduite et punition de match, cette équipe perd automatiquement son point Franc Jeu.

Codes :

D-61 : Abus envers les officiels, conduite antisportive et inconduite

D-62 : Se livrer à des insultes ou intimidations de nature discriminatoire

D-66 : Inconduite grossière pour tourner le match en dérision

D-70 : Langage, gestes abusifs et obscènes

E-77 : Menacer de frapper ou tenter de frapper un officiel

E-78 : Agression physique envers un officiel

## 6. TOURNOIS

### 6.1 NOMBRE DE TOURNOIS AUTORISÉS

Le nombre de tournois autorisé est déterminé par le comité exécutif en respect des règles émises par H.Q.C.A.

- a) Trois (3) tournois dont un (1) tournoi avant le 24 décembre et deux (2) tournois après le 25 décembre. Un tournoi équivaut à une fin de semaine. Si vous participez à un tournoi qui évolue sur deux fins de semaine, veuillez en aviser le coordonnateur des opérations de la Ligue.

Durant les séries éliminatoires, une équipe ne peut participer à aucun tournoi tant qu'elle n'est pas éliminée.

### 6.2 DATE LIMITE POUR AVISER LA LIGUE

Le 15 septembre à 23 heures 59 minutes est la date limite pour les franchises et les équipes pour officialiser les dates des tournois d'avant les fêtes et le 1er novembre pour les tournois d'après les fêtes.

Un seul responsable par franchise devra fournir la liste des tournois à la Ligue.

Après ces dates, plus aucun tournoi ne sera accepté, peu importe les raisons évoquées.

Aucune entente ne peut être conclue entre deux (2) franchises dans le but de déplacer une partie.

### **6.3 ÉQUIPE REFUSÉE À UN TOURNOI**

Une équipe refusée à un tournoi peut s'inscrire à un autre tournoi à la condition de pouvoir déplacer la ou les parties déjà programmées au calendrier seulement si le refus est signifié à la Ligue avant le 1er novembre de l'année en cours.

Lorsqu'une équipe est refusée à un tournoi, elle doit obtenir les pièces justificatives de la part du tournoi signifiant la raison du refus de participation à ce tournoi et remettre les pièces justificatives au coordonnateur des opérations sans ces documents dans les délais prévus, les parties ne seront pas déplacées.

## **7. TEMPÊTE OU AUTRES IMPONDÉRABLES**

La Ligue prendra la décision de maintenir ou de reporter les parties en fonction des conditions climatiques. Un suivi sera fait sur le site de la Ligue ainsi que sur la page Facebook. En aucun temps, une équipe ne sera pénalisée si elle décide de ne pas se présenter lors d'une tempête.

## **8. ENREGISTREMENT DES JOUEURS ET DES ÉQUIPES**

Chaque franchise doit enregistrer leurs équipes avec les joueurs dans HCR avant le 1<sup>er</sup> match de la saison régulière.

## **9. SÉRIES ÉLIMINATOIRES ET QUALIFICATIONS COUPE BANQUE SCOTIA**

Le comité exécutif de la Ligue LHMCN décide des formules retenues avant le début de la saison.

Séries éliminatoires / Régionaux : Les équipes de la ligue participeront à une formule de type tournoi avec simple élimination avec section gagnant et perdant. Ce qui couronnera deux équipes qui représenteront leur division lors des Championnats régionaux Banque Scotia. Les tableaux seront établis selon le nombre d'équipes par catégorie et par divisions et seront divulgués au retour des fêtes.

Ce tournoi de fin de saison sera appelé : Coupe Fromagerie Victoria.

Lors des matchs de séries éliminatoires, la Ligue applique intégralement la règle des règlements administratifs de Hockey Québec en ce qui concerne les modalités de surtemps et fusillade. Un temps d'arrêt (30 secondes par équipe par partie) sera permis tout au long du tournoi de fin de saison (séries éliminatoires)

## 10. PLAINTES

Toutes plaintes doivent être adressées à la ligue par son représentant et non directement à la Ligue.

Aucune plainte ne sera traitée si elle n'a pas été préalablement filtrée par le représentant de la franchise.

La plainte doit être produite directement sur l'onglet « Plaintes » qui se trouve sur le site de la Ligue.

**Note : *Aucune allégation, supposition, sous-entendu et évènement hors contexte pouvant nuire à la réputation des personnes en cause ne doivent être inclus dans une plainte à la ligue.***

La plainte doit être envoyée par courriel au directeur des opérations de la ligue à l'intérieur de délais raisonnables et ce dernier la transmettra à l'exécutif aux fins d'analyse si nécessaire par le représentant de l'association.

Une réponse sera acheminée au plaignant à l'intérieur de délais raisonnables et cette dernière est sans appel. Seul le comité exécutif pourra infirmer une décision prise par le coordonnateur des opérations en vertu des éléments soumis par le plaignant.

## 11. BUDGET

Toutes les opérations comptables de la ligue sont sous l'entière responsabilité de Hockey Québec Chaudière-Appalaches. Les prévisions budgétaires sont approuvées avant le début de la saison régulière par le comité exécutif. Des états financiers sont soumis au comité exécutif de la ligue à la fin de chaque saison.

## 12. POIGNÉE DE MAIN ENTRE LES ÉQUIPES

La poignée de main se fera à la fin de la partie. Seulement les joueurs participeront à la poignée de main.

## 13. BÂTON SUR LA BANDE

Frapper sur la bande à l'extérieur du banc avant la mise au jeu initiale et lors des arrêts jeux ne soit tolérés. À la discrétion de l'arbitre, une punition mineure de banc ou une punition mineure pour conduite antisportive peut être décernée.

## **14.COMITÉ EXÉCUTIF**

### **14.1 Membres du comité exécutif (dûment nommé par le Conseil d'administration de la Région)**

Daniel Lirette, Division Est  
Dany Chevalier, Division Est  
Yann Cauchon-Pelletier, Division Ouest  
Antoine Lemire, Division Ouest

Richard Cayouette, Coordonnateur des opérations LHMCN  
Nicolas Pelletier, Directeur des opérations HQCA

### **14.2 Franchises membres de la ligue**

Chaque association doit nommer un responsable de franchise pour les communications avec la ligue. Des rencontres seront cédulées avec les responsables durant la saison.

Septembre 2025  
Janvier 2026  
Mai 2026