

RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS



LIGUE DE HOCKEY
CRÉATIONS
DYNAMIQUES



1. Comité de gestion de ligue

Commissaire ligue LHCD	M Claude Bordeleau	claude.bordeleau@hockeyat.ca
Commissaire ligue LIH	Mme Isabelle Godbout	isabelle.godbout@hockeyat.ca
Coordonnatrice de ligues	Mme Isabelle Godbout	isabelle.godbout@hockeyat.ca

Gouverneurs (es):

Amos	Mme Johanne Savoie	Hockeymineur.amos@cableamos.com
La Sarre	M Marco Desforges	ahmlasarre@gmail.com
Lebel-sur-Quévillon	Mme Joanie L'heureux	Jo_anie77@hotmail.com
Matagami	Mme Stéphanie Boisvert	trevisiob@hotmail.com
Rouyn-Noranda	Mme Cécile Guinet	ahmrn@rouyn-noranda.ca
Barraute/Senneterre	M Guy Chayer	ahmb@cableamos.com
Témiscamingue	M Guy Falardeau	ahmtemis@ahmtemis.qc.ca
Val-d'Or	Mme Amélie Parker	ahmvd@tlb.sympatico.ca
Hearst/Kapuskasing	Alain Blanchette	alain.blanchette@cscdgr.education
Kapuskasing-Hearst/Midget BB	M Guy Losier	glosier@hearst.ca
Temiskaming Shores	M Pierre Rivard	rivard19@yahoo.com
Timmins	Laurent Gilbert	1stvice@timminsminorhockey.com
	Steven Vachon	stevenvachon@hotmail.com

Pour toute question d'ordre opérationnel, les équipes communiquent avec leur gouverneur d'organisation.

2. Enregistrement des joueurs

Tout joueur désirant évoluer dans la Ligue doit avoir été enregistré dans le système HCR à titre de joueur régulier pour la saison en cours avant de jouer sa première partie de saison régulière.

Ligue Intercités Hyundai : Les équipes de toutes les divisions devront signer un minimum de treize (13) joueurs plus un (1) gardien de but. Par ailleurs, une équipe peut aligner un (1) seul gardien pour un match.

Ligue Créations Dynamiques : Les équipes de toutes les divisions devront signer un minimum de huit (8) joueurs plus un (1) gardien de but.

3. Cartable

Le gérant ou l'entraîneur voit à ce qu'un cartable soit préparé pour l'équipe dont il a la responsabilité. Voir règlement 9.10.10 de Hockey Québec. Le cartable doit comprendre les

items suivants : formulaire d'enregistrement d'équipe, permis de tournoi, cinq (5) dernières feuilles de pointage, calendrier de ligue et calendrier de tournois/championnats.

Le cartable doit aussi inclure, le cas échéant, les documents spéciaux pour l'équipe (ex. : libérations des joueurs, avis de suspensions, formulaire de vérification du registraire, etc.).

4. Saison

Dates à retenir pour la saison 2019-2020

Détails	Date
Confection des horaires	LIH : 11, 18 septembre 2019 LHCD : 3,8,9,23, 31 octobre 2019
Début Saison Midget BB	20 septembre 2019
Début Saison Atome AA – Pee wee BB – Bantam BB	27 septembre 2019
Saison Atome – Pee wee – Bantam – Midget (A, B, C)	19 octobre 2019
Saison Novice	16 novembre 2019
Pratiques et Tournoi Pee wee AAA - Relève	Début fin septembre
Tournoi 3 x 3 Atome (joueurs atome deuxième année)	Samedi 14 décembre 2019
Congé des fêtes	16 décembre 2019 au 3 janvier 2020
Semaine de relâche	2 au 8 mars 2020
Journée de perfectionnement des entraîneur	À confirmer
Coupe Créations Dynamiques	À discuter
Coupe Intercités Hyundai Val-d'Or	26 au 29 mars 2020
Inter-régionaux (Outaouais)	2 au 5 avril 2020
Coupe Dodge Féminin (Estrie)	8 au 12 avril 2020
Coupe Dodge Masculin (Bas St-Laurent/Côte-Nord/ Saguenay Lac St-Jean/Gaspésie-Les-Îles)	15 au 19 avril 2020

5. Calendrier de saison

5.1 Organisation de la saison

Ligue Intercités Hyundai : Chaque association doit déclarer sa représentativité au sein de la ligue avant le 1^{er} septembre. Afin de préparer un calendrier raisonnable, les organisations doivent remettre à Hockey Abitibi-Témiscamingue inc. les heures de glace disponibles pour leurs parties locales et ce, au plus tard le 15 août pour tous les niveaux, avec possibilité de modifications mineures jusqu'au 1er septembre ; De plus, pour faciliter l'élaboration du calendrier, chaque équipe est tenue de fournir au commissaire son calendrier de tournois avant le 15 septembre. **Minimum de 24 parties dans la saison régulière.**

Atome AA, Pee wee BB, Bantam BB: 28 matchs

Midget BB: 30 matchs

Ligue Créations Dynamiques : Afin de préparer un calendrier raisonnable, les organisations doivent remettre à Hockey Abitibi-Témiscamingue inc. les heures de glace disponibles pour leurs parties locales et ce, au plus tard le 30 septembre pour tous les niveaux, avec possibilité de modifications mineures jusqu'au 10 octobre voir **article 4.2** ;

Atome, Pee wee, Bantam et Midget (A, B et C) : Entre 20 et 24 matchs

5.2 Respect du calendrier

La cédule initiale doit être respectée. Les parties de la saison régulière devront toutes être jouées, au plus tard à la date fixée par la fin du calendrier par la coordonnatrice de ligue sinon l'organisation fautive sera mise à l'amende (300\$) et exclue systématiquement de la Coupe Hyundai ou de la Coupe Créations Dynamiques. Le conseil d'administration de Hockey Abitibi-Témiscamingue, de qui relève cette ligue, se réserve le droit de traiter les cas d'exception sous cet article.

Un programme double :

Un programme (2 ou 3 parties) ne pourra être remis. Un programme double pourra être remis seulement si une équipe joue dans un tournoi le jour même ou si elle est à l'extérieur de la région.

Une équipe qui ne se présente pas à son match sans autorisation du gouverneur de son association et de la coordonnatrice de ligue :

Une pénalité sera remise à l'équipe fautive.

Pénalité :

- La partie sera perdue par défaut
- Exclue systématiquement de la Coupe Hyundai et de la Coupe Créations Dynamiques.
- 1 match de suspension de l'entraîneur à la première offense et 3 matchs de suspension à la deuxième offense
- Amende de 300\$ à l'association

- Compensation monétaire possible à payer pour les frais encourus à l'équipe lésée.

N.B Dans le cas où l'équipe adverse réclame une compensation à ce chapitre, elle devra le faire dans les dix (10) jours suivant l'incident. Une lettre devra être expédiée au commissaire qui prendra une décision finale et sans appel. Une copie devra être envoyée au président de qui ladite équipe relève.

Si cette absence est causée par un événement grave et imprévisible, la partie sera remise à l'horaire par la coordonnatrice de ligue.

Une équipe qui se présente avec un nombre insuffisant de joueurs :

Une pénalité sera remise à l'association fautive. Le match sera perdu et aucun point franc-jeu ne sera accordé à l'équipe fautive.

Pénalité : À défaut de respecter ce règlement, une pénalité de 100\$ sera facturée à l'association de l'équipe fautive et un match de suspension sera imposé à l'entraîneur-chef. Le match pourra avoir lieu sous forme de match amical.

5.3 Modification au calendrier

L'équipe incapable de jouer à l'heure et au jour indiqués sur son calendrier de ligue doit obtenir l'approbation de la coordonnatrice pour contremander cette partie.

Toute équipe doit aviser son association, la coordonnatrice de ligue et remplir le formulaire en ligne disponible sur le site de la ligue. Tous les demandes de modification de matchs doivent être faite **avant le 31 décembre 2019**. Toutefois après cette date, les ligues se réservent le pouvoir d'autoriser des modifications mineures au calendrier. ***Voir Procédures pour les changements de matchs 5.4.***

5.4 PROCÉDURES POUR LES CHANGEMENTS DE MATCHS

- Le demandeur du changement transmet cette demande au responsable des changements de match en utilisant le formulaire fourni à cet effet sur le site de la ligue. Le formulaire soit être dûment rempli : dans la case raison du changement, inscrire une description détaillée de la raison. La demande de changement doit être supporté par votre association.
- La responsable des changements vérifie la justification du changement. Si la demande n'a pas été faite en utilisant le bon formulaire, elle sera refusée. Si les raisons invoquées pour le changement de match sont jugées non-valables, celui-ci sera refusé.
- Le responsable des changements retourne à votre Association sa décision.
- Sur réception d'une réponse favorable l'association « demandeur » initie les négociations de changement avec l'association « adverse ».
- Si les négociations ne semblent pas pouvoir se régler rapidement, la responsable de ligue planifiera elle-même la date et l'heure du match.

Formulaire sur le site de la ligue est disponible pour tous les demandes de modification.

6. Glace : saison régulière

Ligue Intercités Hyundai : Pour les catégories Atome AA, Pee Wee BB et Bantam BB : Une glace neuve devra être faite avant le début de la première partie d'un programme et par la suite, après les deux (2) périodes de celui-ci. En contrepartie, la politique du régisseur d'aréna a toujours préséance sur cette règle.

Ligue Intercités Hyundai : Pour la catégorie Midget BB, une glace neuve devra être refaite après l'échauffement, la première et la deuxième période.

Ligue Créations Dynamiques : La glace doit être refaite après la deuxième période de chaque match seulement pour toutes les joutes de la ligue (à moins d'une contre-indication du régisseur d'aréna).

7. Temps d'arrêt

Un temps d'arrêt de 30 secondes est accordé par équipe / par partie

8. Franc-jeu

Aussitôt qu'un arbitre appellera une punition de banc à un officiel (*) d'une équipe en raison de son comportement, entraînant une punition d'extrême inconduite, grossière inconduite et punition de match codes (D61, D62, D66, D70, E84 et E85), cette équipe perdra automatiquement son point franc jeu.

(*) *Glossaire – règles de jeu officiel d'équipe, les cinq personnes clairement identifiées sur la feuille de match, ce qui peut comprendre l'entraîneur, le gérant, le soigneur, le préposé aux bâtons, le médecin de l'équipe, le président et tous les autres membres de la direction de l'équipe.*

9. Fusillade

Si l'égalité persiste après le temps réglementaire, il y aura **immédiatement** fusillade, selon les dispositions ci-dessous. Un point de classement sera attribué à une équipe subissant la défaite lors de la fusillade.

A- En cas d'égalité après les trois (3) périodes réglementaires entre les deux (2) équipes, l'officiel démarre immédiatement la fusillade. Les entraîneurs n'ont pas à désigner les joueurs par écrit.

Advenant que l'égalité persiste toujours après cette première ronde, l'entraîneur désignera un à la fois les joueurs qui participeront à la fusillade, jusqu'à ce que l'égalité soit brisée. Tous les joueurs, à l'exception du gardien de but, devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois.

B- Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin du temps réglementaire est admissible à participer à la fusillade.

C- La fusillade se déroulera de la façon suivante :

- i) L'équipe qui reçoit à le choix de déterminer si elle débutera ou non la fusillade.
- ii) Après que le choix est fait, l'équipe désignée envoie son premier joueur qui tente de déjouer le gardien de but adverse. Ensuite, le premier joueur de l'autre équipe fait de même, et ainsi de suite, jusqu'à ce que les trois (3) joueurs de chaque équipe aient effectué une ronde complète.
- iii) Le choix de l'entraîneur ne représente pas l'ordre dans lequel les joueurs doivent se présenter au centre de la glace pour effectuer leur lancer.
- iv) Les règles de jeu des tirs de punition s'appliquent
- v) Les lancers se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux (2) gardiens de but n'est accepté.
- vi) L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante

D- Lorsqu'un deuxième ou un troisième tour devient nécessaire pour briser l'égalité, l'ordre de passage des joueurs est laissé à la discrétion de l'entraîneur et peut ne pas respecter l'ordre du premier tour. Ainsi, à chaque tour, tous les joueurs qui terminent le match devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une autre fois. Le match prend fin quand l'égalité est brisée, après qu'un joueur de chaque équipe ait effectué un tir vers le but.

10. Durée d'un programme

Les parties débuteront selon l'heure prévue à l'horaire.

Novice à Midget (voir exception midget BB ici-bas) : Aussitôt que la glace est prête, le chronométrateur sonne et le cadran démarre pour les trois (3) minutes d'échauffement en présence des arbitres.

Midget BB : les équipes embarquent de 20 à 25 minutes (selon les disponibilités locales) avant l'heure prévue du match pour une période d'échauffement de 10 minutes. La resurfaceuse procède au nettoyage de la glace après la fin de l'échauffement pour démarrer le match sur une glace neuve.

11. Chronométrage

Atome à bantam : Durant la saison régulière, lorsqu'il y aura une différence de sept (7) buts, le temps ne sera plus chronométré dès que le match aura atteint le stade mentionné dans les catégories suivantes (même l'écart se réduit par la suite):

Novice-Atome-Pee wee-Bantam-Midget (voir exception midget BB ici-bas) : Au début de la 3e période

Midget BB: Avec 10 minutes à jouer en 3e période

12. Période d'échauffement

En cas d'infraction durant la période d'échauffement précédant une partie, les sanctions suivantes sont prévues :

Tout joueur ou membre d'une équipe qui participe à une bagarre durant l'échauffement ou après une partie écope :

- 1^{re} offense : suspension de cinq (5) parties minimums ;
- 2^e offense : Comité de discipline de ligue.

Chaque organisation dont l'équipe est impliquée dans une bagarre durant l'échauffement ou après une partie sera mise à l'amende.

13. Joueurs quittant le banc durant une ou plusieurs bagarres

Une équipe dont un joueur quitte le banc durant une bataille sera passible d'amende à compter de la 1^{re} offense.

Une équipe participant à une bataille générale sera passible d'amende.

14. Départage d'égalité

S'il y a égalité au classement entre plusieurs équipes, le classement est déterminé en fonction des critères suivants (voir règlements administratifs 9.8 de Hockey Québec).

- a) le plus grand nombre de victoires ;
- b) le moins grand nombre de défaites (incluant les défaites en fusillade) ;
- c) le total de points de classement accumulé (incluant Franc-Jeu) lors des parties impliquant les équipes en cause dans le bris d'égalité
- d) l'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu ;
- e) le meilleur différentiel ;
- f) l'équipe ayant manqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués ;
- g) Tirage au sort.

15. Frapper la clôture avec le bâton

Il est interdit aux joueurs des équipes prenant place au banc des joueurs de frapper l'extérieur (dans l'enceinte de la patinoire) de la rampe, le dessus de celle-ci et/ou la glace avec leur bâton durant le déroulement de la joute (manifestation d'équipe). Cependant, le tout **sera permis** pendant les arrêts de jeu (incluant début de match et/ou début de période).

L'arbitre imposera une mineure de banc à l'équipe fautive sous cet article.

16. Arbitres

Les officiels sont sous la responsabilité de l'arbitre-chef régional pour toute l'année. L'arbitre-chef régional pourra déléguer ses pouvoirs au chef-arbitre de chaque organisation.

17. Officiels mineurs

Les officiels mineurs (marqueurs accrédités et chronométreurs) sont la responsabilité de l'organisation hôte et ce, dans tous les domaines (discipline, compétence, rémunération, etc.).

18. Feuilles de pointage

Les feuilles de pointage seront disponibles sur le site web de la ligue après chaque match à l'aide du système Shark media sport. Les équipes ont la responsabilité d'imprimer celles-ci pour leur cartable d'équipe.

19. Parties hors-concours, pré-saison et échange culturel

En tout temps, une permission provenant de l'équipe qui reçoit devra être obtenue de la coordonnatrice pour les parties pré-saison (avant le gala d'ouverture), hors-concours et échange culturel. Un formulaire PDF est disponible à cet effet sur le site internet de la Ligue intercités Hyundai ainsi que sur la ligue Créations Dynamiques.

Une photocopie des rapports d'arbitre, le cas échéant, devra être expédiée la journée même (ou dès que l'arbitre aura complété celui-ci) au commissaire par l'équipe receveuse.

N.B. Une permission de la région doit être obtenue lorsque ces parties se jouent à l'extérieur de la Ligue de hockey intercités Hyundai.

20. Tournois

Chaque équipe sera tenue de déclarer son calendrier de tournois sur sa fiche d'équipe à recevoir et la soumettre à son association avant le 23 octobre.

Pour les parties de tournois, chaque équipe devra transmettre tous les avis de sanction reçus à cette compétition dans les cinq (5) jours suivant la fin du tournoi au commissaire.

21. Chandails

Ligue Intercités Hyundai : Chaque organisation doit avoir deux (2) ensembles de chandails de couleurs différentes. Le chandail pâle sera porté à domicile avant le 31 décembre. Après le 1^{er} janvier, les équipes évoluant à domicile porteront le chandail foncé.

Ligue Créations Dynamiques : Dans un cas de conflit de couleurs des chandails, il y aura une procédure en deux étapes à respecter :

1^{re} étape : si une des deux équipes en cause possède un deuxième ensemble de chandails, elle devra les porter si ceux-ci sont disponibles

2^e étape : si les deux équipes n'ont qu'un seul ensemble de chandails, l'équipe locale devra changer de chandails.

N.B. Une communication efficace entre les équipes avant un match devrait permettre d'éviter une telle situation.

22. Non-respect d'une suspension automatique

Dans le cas où une équipe aligne un ou des joueurs sous le coup d'une **suspension automatique** prévue aux règlements de Hockey Québec ou de Hockey Canada ou du code de discipline de la Ligue, la partie est automatiquement perdue et l'entraîneur-chef fautif sera automatiquement suspendu pour un minimum d'une (1) partie pour une première offense, et trois (3) matchs s'il y a récidive (Article 7.2.7 de Hockey Québec). Son cas pourra aussi être soumis, à la discrétion du commissaire, au comité de discipline de ligue.

23. Disponibilité des chambres de joueurs

Une chambre de joueurs devra être mise à la disposition de chaque équipe au moins une demi-heure avant l'heure prévue pour le début de la partie. Tout manquement à cet article devra être porté à l'attention du commissaire et, par écrit.

24. Amendes

Toutes les organisations de la Ligue intercités et de la Ligue Créations Dynamiques ne se conformant pas aux règles établies et aux délais prescrits, sont sujettes à des amendes (voir Annexe B). Toutes les amendes doivent être payées à Hockey Abitibi-Témiscamingue inc., au plus tard dix (10) jours après la réception de l'amende.

25. Durée des parties (temps chronométré)

NOVICE	3 X 10 minutes
ATOME – PEE WEE (A, B et C)	3 X 12 minutes
ATOME AA – PEE WEE BB	3 X 13 minutes
BANTAM (A et B)	3 X 13 minutes
BANTAM BB	3 X 15 minutes
MIDGET (A et B)	3 x 15 minutes
MIDGET BB	3 X 20 minutes

26. Discipline

Maximum de punitions mineures par partie par équipe

ATOME	PEE-WEE	BANTAM	MIDGET
24 minutes	30 minutes	36 minutes	40 minutes

Sanctions pour l'entraîneur

(personne responsable établie au début de la saison)

1 ^{re} offense	2 ^e offense	3 ^e offense	4 ^e offense
Avertissement	Avertissement	4 parties	Suspension indéfinie automatique + commissaire

Maximum de punitions mineures par joueur par partie

- Tout joueur qui atteint dix (10) minutes de punition (mineure) est suspendu pour la partie en cours à la première offense.
- Cette suspension s'ajoute aux autres suspensions déjà encourues s'il y a lieu. Même en ajoutant les périodes supplémentaires, le joueur ne peut pas dépasser dix (10) minutes par partie.
- À sa deuxième offense, le joueur sera averti par écrit et sera suspendu pour une (1) partie.
- À la troisième offense, le joueur pourra être suspendu pour plus d'une partie et devra rencontrer le commissaire ainsi que le gouverneur de l'organisme membre au bureau régional et les frais seront défrayés par ledit organisme.

27. Relation avec les spectateurs

Un officiel devra faire rapport écrit au commissaire de tout abus verbal commis par un spectateur à l'endroit des arbitres et officiels mineurs. Les arbitres ont aussi le pouvoir de faire expulser un spectateur de l'aréna, s'il est jugé qu'un spectateur nuit au bon déroulement du match, que ce soit par une intervention physique ou verbale.

28. Harcèlement, propos racistes

Les responsables d'équipes ainsi que le gouverneur devront s'assurer qu'il n'y ait aucun harcèlement sous toutes ses formes dans leur équipe (qu'il soit sexuel, raciste ou autre). Ils feront aussi tout en leur pouvoir pour éviter de telles situations à l'intérieur de leur équipe et ceci, lors de toutes activités de l'équipe (chambre, patinoire ou autre lieu). Tout contrevenant pourra être convoqué par le comité de discipline de la Ligue. Conformément au code d'éthique

29. Réseaux sociaux Il existe au hockey des situations causant certaines frustrations.

Toutefois, chacun a droit au respect de sa réputation et de sa vie privée (article 35 du Code civil du Québec) Hockey Abitibi-Témiscamingue encourage donc ses membres à faire valoir leurs revendications ou protestations directement auprès des responsables plutôt que sur la place publique. Aucun responsable d'équipe, directeur, gouverneur, entraîneur, assistant-entraîneur, gérant ou toute autre personne impliquée au hockey dans les ligue Hockey Abitibi-Témiscamingue ne pourra se servir de moyens de communication électronique tels que le courriel, les blogues, Facebook, Twitter, YouTube, etc. afin d'émettre toute communication (notes, photos, vidéos, etc.) visant à dénigrer, calomnier, injurier ou ridiculiser, Hockey Québec, Hockey Abitibi-Témiscamingue, les ligue, leurs membres, les autres équipes, les autres joueurs, ou d'autres organisations de Hockey amateur. Toute personne qui contrevient à ce règlement sera suspendue pour un minimum de dix (10) matchs. Tout manquement de la part d'un entraîneur pourrait se traduire par une suspension pour la saison entière; le Comité de discipline jugera de la situation au cas par cas.

30. Équipement protecteur

30.1 Port du protecteur buccal

Le port du protecteur buccal est facultatif pour toutes les divisions et classes. (Article 8.2.5 Section F du livre des règlements administratifs d'Hockey Québec.)

30.2 Protecteur de gorge rigide

Le port d'un protecteur de gorge rigide n'est pas obligatoire pour les gardiens de but provenant de l'extérieur du Québec. (Article 82.5 Section D du livre des règlements administratifs d'Hockey Québec.)

31. Échange de poignée de mains avant le match

Atome à Midget (voir exception midget BB ici-bas): Depuis 2012-2013, l'échange de la poignée de mains entre les deux équipes s'effectuera avant le match plutôt qu'après. L'échange doit se faire immédiatement après le rituel d'équipe à l'issue de la période d'échauffement. Les entraîneurs sont invités à échanger la poignée de mains après le match.

Midget BB : Aucun échange de poignée de mains.

32. Non-respect du fonctionnement de la ligue (Shark media sport)

Chaque association membre de la Ligue Intercités Hyundai et Créations Dynamique est tenue d'utiliser le système Shark media sport en temps réel. Si, dans un cas d'exception, l'accès internet n'est pas disponible dans un amphithéâtre, les associations ont jusqu'au lundi qui suit les matchs du week-end, à midi, si aucun officier d'équipe n'est apte à entrer la feuille de pointage dans le système dans un délai plus rapide.

Dans ces deux scénarios, tout manquement à cette règle se traduira par l'imposition d'une amende de 20 \$ par match à l'association ou organisation fautive.

33. Politique de visionnement des vidéos

Types d'infractions

Une équipe peut faire appel à la Ligue pour tout geste qui concerne la sécurité des joueurs.

L'équipe peut uniquement faire une demande de visionnement pour les infractions non appelées par les officiels, et qui selon eux, mériteraient une sanction ou les sanctions voulant être révisées à la hausse.

Délai de dépôt de la demande

La demande doit être logée par écrit dans un délai de 48 heures, accompagnée de la vidéo et du dépôt. La demande de visionnement doit être envoyée par courriel à la coordonnatrice de ligues (isabelle.godbout@hockeyat.ca).

Montant exigé

Toute demande de visionnement doit être accompagnée d'une somme de 100 \$ payée par mandat-poste ou argent comptant. Le montant de 100 \$ sera remboursé uniquement si l'équipe obtient gain de cause.

Admissibilité d'une vidéo

- 1) La vidéo doit démontrer, hors de tout doute que l'appel ou la décision n'est pas représentative et que la situation a mis « à risque » la sécurité d'un ou des joueurs.
- 2) La séquence vidéo devra rencontrer certaines exigences : clarté, qualité et, dans une moindre mesure d'avoir la totalité de la scène.
- 3) Preuve de la date de la vidéo.

Procédure à suivre

- La demande de visionnement doit être envoyée à la Ligue par le gouverneur de l'Association du hockey mineur. Celui-ci a la responsabilité d'évaluer si la demande peut être recevable avant de l'expédier à la Ligue.
- La demande de visionnement devra comprendre les raisons qui motivent la demande de visionnement.
- La demande de visionnement devra comprendre l'information relative au match : la date, l'heure, le numéro du match et les équipes en présence.
- La Ligue devra aviser le gouverneur de l'AHM adverse qu'une demande de visionnement a été reçue.
- La vidéo sera visionnée par un comité formé de la Directrice des opérations de la Ligue, l'Arbitre en chef régional et Vice-président du comité de discipline.
- À sa discrétion, le comité pourra consulter les différents intervenants impliqués dans le match.

La décision

Si la décision rendue par le comité n'excède pas les sanctions automatiques prévues aux règlements, la décision sera finale et sans appel.

Si le comité rend une décision excédent les sanctions automatiques prévues aux règlements, le membre pourra faire appel au comité de discipline de la Ligue.

Si une décision est rendue ajoutant une punition/sanction, la règle du Franc Jeu s'appliquera en conséquence.

La décision du comité de visionnement sera transmise aux gouverneurs des associations impliquées.