



# **LIGUE D'EXCELLENCE DU QUÉBEC**

## **RÈGLES SPÉCIFIQUES SAISON 2016-2017**

**PEE-WEE AAA – AAA RELÈVE  
BANTAM AAA – AAA RELÈVE  
MIDGET ESPOIR**

**ÉDITION RÉVISÉE MAI 2016**



## Mission de Hockey Québec

*Assurer, comme leader, l'encadrement du hockey sur glace en priorisant le développement, la promotion, l'application et le suivi des programmes tout en favorisant le développement de la personne.*

### TABLE DES MATIÈRES

1.	Introduction .....	5
2.	Généralités .....	6
2.01	Principes .....	6
2.02	Chandails .....	6
2.03	Gardien de but .....	6
2.04	Surfaceuse .....	6
2.05	Chambre des officiels .....	6
3.	Matchs d'exhibition .....	6
3.01	Officiels régionaux.....	6
3.02	Horaires des officiels .....	6
3.03	Besoins d'officiels (procédures) .....	6
4.	Entraîneurs .....	7
4.01	Responsabilités .....	7
4.02	Qualifications requises .....	7
5.	Enregistrement des membres .....	7
5.01	Enregistrement des membres .....	7
5.02	Responsabilité .....	7
5.03	Procédure – Enregistrement d'équipe .....	7
5.04	Éligibilité des membres .....	7
5.05	Joueurs minimum signés avant le premier match .....	7
6.	Feuille de pointage .....	8
6.01	Numéro de match, date et nom de l'équipe.....	8
6.02	Noms et numéros de joueurs.....	8
6.03	Capitaine et assistants.....	8
6.04	Joueur affilié.....	8
6.05	Membre suspendu .....	8
6.06	Signature de l'entraîneur .....	8
6.07	Quand la compléter .....	8
6.08	Marqueur officiel .....	8
6.09	Participation à un match .....	8
6.10	Numéro de chandail .....	8
6.11	Suivi des suspensions .....	9





7.	Déroulement de matchs .....	9
7.01	Durée des matchs.....	9
7.02	Échauffement .....	9
7.03	Poignée de main.....	9
7.04	Repos.....	9
7.05	Fin de match.....	10
7.06	Match légal.....	10
7.07	Fin du match (joueurs au banc).....	10
7.08	Résultat du match et feuille de pointage .....	10
7.09	Temps d'arrêt.....	10
7.10	Absence à un match .....	10
7.11	Nombre minimum de joueurs .....	10
7.12	Retard à un match.....	11
8.	Changement de match .....	11
8.01	Match annulé .....	11
8.02	Demande de changement .....	11
8.03	Date limite de reprise d'un match .....	11
8.04	Annulation de match due à la mauvaise température.....	11
9.	Classement final.....	11
9.01	Total des points .....	11
9.02	Départage d'égalité .....	12
10.	Championnats provinciaux .....	12
10.1	Championnats provinciaux.....	12
11.	De la discipline .....	12
11.01	Décision (1 <sup>re</sup> étape) .....	12
11.02	Appel (2 <sup>e</sup> étape) .....	12
	Annexe Politique de visionnement des vidéos .....	13

## BUREAU PROVINCIAL

### HOCKEY QUÉBEC

7450, boul. Les Galeries d'Anjou, suite 210

Montréal (Québec) H1M 3M3

514-252-3079 bur.

514-252-3158 fax

Courriel: [info@hockey.qc.ca](mailto:info@hockey.qc.ca)

Site Internet: [www.hockey.qc.ca](http://www.hockey.qc.ca)





## 1. INTRODUCTION

### UNE LIGUE D'EXCELLENCE DU QUÉBEC

La Ligue d'excellence voit le jour en partie grâce aux recommandations formulées à la suite du Sommet du hockey québécois du mois d'août 2011. La première année d'opération a lieu en 2013-2014.

L'expérience de toutes les structures de développement intégrées au cours des dernières saisons permet de solidifier ce projet et au cours des derniers mois, les régions ont mis l'épaulé à la roue pour permettre la mise en place des structures d'accueil dans leur région.

#### Objectifs

Mettre en place une structure de compétition afin de favoriser le plein développement des joueurs élités au Québec. La mise en place de ce projet permettra de :

- Réduire les écarts en termes de maturité, surtout aux niveaux Pee-wee et Bantam;
- Permettre aux joueurs de se surpasser dans un niveau de compétition approprié à son développement;
- Permettre à un assez grand nombre de joueurs de bénéficier d'un encadrement de qualité, en fonction des écarts de maturité physique qui sont présents lors de l'adolescence et permettre aux joueurs à maturité tardive de demeurer en lien avec le programme des structures intégrées.

#### La saison des équipes AAA et AAA Relève

La saison des équipes AAA et AAA Relève se déroulera à l'intérieur d'un cadre bien précis. Au niveau Pee-wee, les entraînements seront au nombre de deux (2) entraînements sur glace et au niveau Bantam et Midget Espoir, les entraînements sur glace au nombre de trois (3) par semaine (4 h 30) au minimum en comprenant une journée de repos par semaine où le joueur ne va pas sur la glace ainsi que trois (3) entraînements hors glace par semaine au minimum selon le cas. Ce cadre est obligatoire pour l'ensemble des équipes du réseau (Réf. Cahier de charge).

Le calendrier régulier comprendra de 35 à 45 matchs, participation à trois (3) tournois pour les divisions Pee-wee et Bantam et deux (2) pour le niveau Espoir.

#### Le développement

L'emphase sera mise sur l'évaluation et la supervision. Trois (3) évaluations des joueurs seront faites et les directeurs de structure seront appelés à faire le suivi dans le but de s'assurer que ces évaluations servent au développement de chaque joueur individuellement (atelier et clinique).

Pour leur part, les entraîneurs des équipes AAA et AAA Relève seront supervisés (relation d'aide) par Hockey Québec conjointement avec les structures intégrées.

Les joueurs des équipes AAA et AAA Relève de chaque organisation auront un minimum de trois cliniques durant la saison et participeront à la fin de semaine de développement (trêve). Les entraîneurs des équipes AAA et AAA Relève participeront à un minimum de trois (3) formations durant la saison.

Un tel projet d'envergure nécessite l'implication de tous les intervenants : administrations régionales, structures intégrées, franchises et les intervenants impliqués directement avec les joueurs. Grâce à la qualité des intervenants, Hockey Québec est confiante que la mise en place de cette ligue mènera à un développement optimal des joueurs québécois.

Nous vous souhaitons une excellente saison. Tous pour un même but!

Les membres du Comité exécutif





## 2. GÉNÉRALITÉS

### 2.01 PRINCIPES

Les règles spécifiques s'appliquent à la Ligue d'excellence du Québec (Pee-wee, Bantam AAA et AAA Relève ainsi que Midget Espoir) de Hockey Québec.

Les règles spécifiques de la Ligue viennent s'ajouter ou préciser les règlements administratifs de Hockey Québec et les Règles de jeu officielles de Hockey Canada.

Tous les membres y sont assujettis comme ils sont assujettis à ceux de Hockey Québec et Hockey Canada.

### 2.02 CHANDAILS

L'équipe locale devra porter son chandail foncé. L'équipe visiteuse portera le chandail pâle. Advenant que les deux (2) équipes ont la même couleur de chandail, l'équipe locale devra changer de chandail.

### 2.03 GARDIEN DE BUT

**2.03.1** Dans le cas où un des deux (2) gardiens de but oublie son chandail, seul le gardien de but substitut pourra porter un chandail d'une autre couleur. Toutefois, s'il est appelé à remplacer le gardien de but partant, il devra alors changer avec ce dernier afin de porter la même couleur que ses coéquipiers. De plus, une punition mineure pour avoir retardé la joute sera imposée à l'équipe fautive.

**2.03.2** La bavette protectrice est obligatoire pour les gardiens de but.

### 2.04 SURFACEUSE

Personne, y compris les arbitres, n'a le droit de sauter sur la glace avant la sortie de la surfaceuse. Les joueurs et officiels doivent attendre que les portes de sortie de la surfaceuse soient complètement fermées.

### 2.05 CHAMBRE DES OFFICIELS

Il est strictement interdit à tout membre d'une équipe, association ou organisation, d'entrer dans la chambre des officiels.

## 3. MATCHS D'EXHIBITION

### 3.01 OFFICIELS RÉGIONAUX

Les équipes doivent obligatoirement utiliser des officiels régionaux pour les matchs préparatoires et d'exhibition conformément au cahier de charge. Les officiels régionaux doivent être disponibles dès l'ouverture des camps d'entraînement.

### 3.02 HONORAIRES DES OFFICIELS

Les arbitres doivent être payés en fonction du mode de paiement déterminé par chaque région.

### 3.03 BESOIN D'OFFICIELS (PROCÉDURE)

Pour réserver des officiels, le gouverneur doit communiquer directement avec l'assignateur régional.





## 4. ENTRAÎNEURS

### 4.01 RESPONSABILITÉ

L'entraîneur-chef est responsable de son équipe en tout temps de l'application des Règles de jeu officielles de Hockey Canada, des règlements administratifs de Hockey Québec, des règlements spécifiques de la Ligue, de même que de l'encadrement de son équipe sur la glace et hors glace.

### 4.02 QUALIFICATIONS REQUISES

Veillez-vous référer aux règlements administratifs de Hockey Québec, article 3.2

## 5. ENREGISTREMENT DES MEMBRES

### 5.01 ENREGISTREMENT D'UN MEMBRE

Avant de pouvoir participer aux activités d'une équipe, toute personne doit être un membre dûment enregistré ou préenregistré dans HCR. (Réf. : 2.1.3 H.Q.)

### 5.02 RESPONSABILITÉ

Avant de pouvoir participer aux activités, Il est de la responsabilité de l'équipe de s'assurer que tous les membres sous sa juridiction soient enregistrés dans HCR.

### 5.03 PROCÉDURE – ENREGISTREMENT D'ÉQUIPE

Avant le premier match de la saison régulière d'une équipe et durant la saison, il est de la responsabilité de l'équipe de compléter le formulaire d'équipe ou de le modifier. Le formulaire d'enregistrement doit être approuvé par la région.

Avant le premier match	Article 5.1.1 H.Q.	Enregistrement des joueurs
10 janvier	Article 5.8.3 H.Q.	Date limite de libération
15 janvier	Article 5.6.5 H.Q.	Date limite joueur affilié
10 février	Article 5.3.4 H.Q.	Date limite nouveau joueur

### 5.04 ÉLIGIBILITÉ DES MEMBRES

Sur demande, l'équipe doit fournir au bureau de la Ligue, les documents nécessaires afin de prouver l'éligibilité d'un membre et ce, dans un délai de 48 heures.

À défaut de quoi, l'équipe fautive perdra le match et d'autres sanctions pourront être imposées, telle que l'application des règlements sur l'admissibilité et le maraudage décrit aux articles 2.3 et 2.6 du livre des Règlements administratifs de Hockey Québec.

### 5.05 JOUEURS MINIMUM SIGNÉS AVANT LE PREMIER MATCH

Une équipe AAA – AAA Relève et Midget Espoir doit avoir sur son formulaire d'enregistrement d'équipe au moins quinze (15) joueurs signés et deux (2) gardiens de but signés. (Réf. : 5.3.2 H.Q.).





## 6. FEUILLE DE POINTAGE

### 6.01 NUMÉRO DE MATCH, DATE, ENDROIT ET NOM DE L'ÉQUIPE

Le numéro du match, la date, l'endroit du match ainsi que le nom de l'équipe doivent être indiqués à l'emplacement approprié par les deux (2) équipes.

### 6.02 NOMS ET NUMÉROS DE JOUEURS

Tous les prénoms, noms et numéros (par ordre numérique) de joueurs présents doivent être indiqués sur la feuille de pointage au complet. Les étiquettes informatisées blanches sont obligatoires et doivent être apposées sur chacune des cinq (5) copies des feuilles de pointage. L'utilisation de la feuille de pointage électronique sera également permise dans la mesure où les deux (2) équipes reçoivent une (1) copie.

### 6.03 CAPITAINE ET ASSISTANTS

Le capitaine et les assistants doivent être signalés par la lettre correspondante (C ou A) à l'endroit approprié sur la feuille de pointage.

### 6.04 JOUEUR AFFILIÉ

Lorsqu'une équipe utilise un joueur affilié, elle doit l'indiquer sur la feuille de pointage à l'endroit approprié par les initiales J.A. jusqu'à ce qu'il obtienne le statut de joueur gradué. (Réf. 5.6.4 H.Q.).

### 6.05 MEMBRE SUSPENDU

Le numéro et le nom de tout membre suspendu doivent apparaître sur la feuille de pointage à l'endroit approprié. Le nombre de match(s) à purger doit également être inscrit. (Exemple : 1 de 3)

### 6.06 SIGNATURE DE L'ENTRAÎNEUR

Avant chaque match, l'entraîneur-chef du match doit signer la feuille de pointage.

### 6.07 QUAND LA COMPLÉTER

Les équipes doivent préparer la feuille de pointage dans un délai raisonnable (15-30 minutes) et la remettre au marqueur officiel.

L'équipe receveur a la responsabilité de fournir la feuille de pointage et l'équipe visiteur doit compléter la feuille de pointage la première.

### 6.08 MARQUEUR OFFICIEL

Le marqueur doit apporter la feuille de pointage à la chambre des arbitres minimalement cinq (5) minutes avant le début du match.

### 6.09 PARTICIPATION À UN MATCH

Tout membre est considéré avoir pris part à un match si son nom apparaît sur la feuille de pointage.

### 6.10 NUMÉRO DE CHANDAIL

Le numéro de chandail est considéré comme attribué à un joueur et doit être utilisé par le même joueur pour toute la saison.

Si par malchance, un joueur doit changer de numéro pour un match, l'équipe doit indiquer sur la feuille de pointage les deux (2) numéros du joueur de la façon suivante : ex : Le no. 10 Guy Lafleur doit changer pour le no. 15. Inscrire : 15 (10) Guy Lafleur. Si le changement est permanent, la Ligue doit en être avisée.





## 6.11 SUIVI DES SUSPENSIONS

L'entraîneur est responsable d'inscrire dans le coin supérieur de la feuille de pointage le nom de tout joueur ayant à purger une suspension. Nombre de matchs à purger. (Exemple : 1 de 3)

Lorsque la suspension est servie dans un tournoi, le responsable de l'équipe devra fournir à la Ligue une copie de la feuille de pointage indiquant clairement que la suspension a été purgée durant celui-ci.

La Ligue fera un suivi de toutes les suspensions. Elle s'assurera que celles-ci ont été servies selon les règles.

Elle gardera en mémoire toutes les suspensions non-servies et elle verra à ce que celles-ci soient purgées la saison suivante.

## 7. DÉROULEMENT DES MATCHS

### 7.01 DURÉE DES MATCHS

Division	Option 1
<b>Pee-wee et Bantam AAA et AAA Relève</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 1 heure et 30 minutes (incluant le resurfaçage entre la 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> période et aux deux (2) périodes lors d'un programme double)</li><li>▪ Échauffement de trois (3) minutes</li><li>▪ 3 périodes de quinze (15) minutes chronométrées</li></ul>
<b>Midget Espoir</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 2 heures (incluant le resurfaçage)</li><li>▪ Échauffement de cinq (5) minutes</li><li>▪ 1 période de quinze (15) minutes chronométrées</li><li>▪ 2 périodes de vingt (20) minutes chronométrées</li></ul>

Tous les programmes de la LEQ débutent sur une glace dont la réfection a été faite, par la suite la réfection de la glace se fait à toutes les deux (2) périodes.

### 7.02 ÉCHAUFFEMENT

La période d'échauffement débute aussitôt que les portes de sortie pour la surfaceuse sont fermées ou à l'heure prévue pour le match. Les rondelles doivent être ramassées dans le délai de trois (3) minutes ou cinq (5) minutes.

### 7.03 POIGNÉE DE MAIN

Immédiatement à la fin du match, après avoir reçu le signal de l'officiel, les deux (2) équipes doivent se serrer la main.

### 7.04 REPOS

L'arbitre accordera un repos de deux (2) minutes entre les périodes ou entre les périodes où il n'y a pas de réfection de la glace. Afficher cette consigne au tableau en favorisera l'application.







#### **7.05 FIN DU MATCH**

Il est de la responsabilité de l'équipe locale d'informer les arbitres et l'équipe visiteur de l'heure de la fin du match. Tous les matchs sont à finir à l'exception des arénas où les matchs doivent se terminer à une heure prédéterminée. Les arbitres, le chronométreur ou l'opérateur de surfaceuse peut mettre fin au match.

Lors de la tenue de programmes double à un aréna dont les matchs se terminent à une heure préétablie, le premier match devra prendre fin à l'heure prévue et ce, afin de ne pas empiéter sur le temps de match suivant.

Dans l'éventualité que le premier match d'un programme double se termine avant l'heure fixée, le deuxième match débutera dès que la glace sera disponible. Tel que prévu, il n'y aura pas de réfection de la glace entre les deux (2) matchs.

#### **7.06 MATCH LÉGAL**

Le match sera considéré comme complété si au moins deux (2) périodes complètes de jeu ont été jouées.

#### **7.07 FIN DU MATCH (JOUEURS AU BANC)**

À la fin du match, les joueurs doivent rester à leur banc respectif ou au banc de punition et ceux qui sont sur la glace, devront se rendre immédiatement à leur banc respectif. L'arbitre donnera le signal pour l'entrée au vestiaire.

Considérant l'emplacement de la porte de sortie, l'arbitre décidera laquelle des deux (2) équipes sera la première à quitter la patinoire.

#### **7.08 RÉSULTAT DU MATCH ET FEUILLE DE POINTAGE**

À la fin de chaque match, un responsable de l'équipe locale, doit mettre à jour Immédiatement après le match, via le site Internet, le résultat final du match.

De plus, à la fin de chaque match, l'équipe qui reçoit est responsable de faire parvenir au statisticien de la Ligue la copie numérisée de la feuille de pointage.

#### **7.09 TEMPS D'ARRÊT**

Les équipes auront droit à un (1) temps d'arrêt de 30 secondes par match.

#### **7.10 ABSENCE À UN MATCH**

Une équipe qui ne se présente pas à un match avec le minimum de joueurs requis perdra le match par défaut.

Lorsqu'une équipe ne se présente pas à un match celle-ci perd le match par défaut et doit payer une amende de 3 000 \$ qui lui sera imposée et la situation sera soumise au Comité exécutif de la Ligue. D'autres sanctions pourraient être prises.

#### **7.11 NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS**

Référence règlements administratifs de Hockey Québec : Article 7.2.1 b) (10 + 1) H.Q.

Une équipe doit se présenter au début d'un match avec un minimum de onze (11) joueurs en uniforme incluant un (1) gardien de but.





#### **7.12 RETARD À UN MATCH – Article 7.2.9 H.Q.**

Délai ou retard à un match

Une équipe qui n'est pas présente à l'heure prévue pour le début du match se verra accorder un délai de 15 minutes et ce, incluant la période d'échauffement, afin qu'elle présente le nombre minimal de joueurs sur la patinoire pour débiter le match. De plus, une pénalité de deux (2) minutes lui est imposée pour avoir retardé le match. Après ce délai, l'équipe perd par forfait (0-1) ainsi que son point Franc Jeu.

## **8. CHANGEMENT DE MATCH**

### **8.01 MATCH ANNULÉ**

Aucun match ne peut être annulé pour des matchs d'exhibition, échanges culturels ou tournois autres que ceux prévus.

### **8.02 DEMANDE DE CHANGEMENT DE MATCH**

La Ligue, à sa discrétion peut accepter ou refuser une demande de changement de match. L'organisation qui fait la demande doit tout d'abord s'entendre avec l'équipe adverse et par la suite, informer le céduteur de la nouvelle date. La raison du changement doit être indiquée afin que le changement soit valide. Le changement sera officiel lorsque le responsable de la Ligue aura approuvé le changement.

Dans des circonstances incontrôlables, seul le gouverneur ou le céduteur de la franchise peut faire la demande d'un changement de match auprès de la Ligue.

### **8.03 DATE LIMITE DE REPRISE D'UN MATCH**

L'équipe qui fait la demande de changement de match prend le risque de perdre le match, s'il n'est pas réinscrit au calendrier avant le 1<sup>er</sup> mars et être repris au plus tard le 22 mars pour le Pee-wee et le Bantam et pour la division Midget Espoir réinscrit au calendrier avant le 7 mars et être repris au plus tard le 29 mars 2015.

### **8.04 ANNULATION DE MATCH DUE À LA MAUVAISE TEMPÉRATURE**

Une discussion entre les responsables des franchises devra être faite pour connaître les conditions météorologiques et l'état des routes, le jour du match. Une décision devra être prise entre les équipes au moins 1h30 avant le départ de l'équipe visiteuse pour sa destination. Les équipes doivent informer (suivant la décision) le directeur des opérations.

## **9. LE CLASSEMENT FINAL**

### **9.01 TOTAL DE POINTS**

L'équipe avec le plus grand nombre de points sera classée en première position et toutes les autres équipes suivent selon leur nombre de points.





## 9.02 DÉPARTAGE D'ÉGALITÉ

S'il y a égalité au classement entre plusieurs équipes, toutes les équipes à égalité sont assujetties aux points suivants, tant et aussi longtemps que la première équipe d'entre elles n'a pas été déterminée. Dès que le classement de la première équipe est déterminé, le processus doit être repris à l'étape A pour départager les autres équipes en situation d'égalité, s'il y a lieu.

Le classement est déterminé en fonction des critères suivants:

- A. Le plus grand nombre de victoires.
- B. Le moins grand nombre de défaites.
- C. Le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (victoires).  
Note 1: S'applique uniquement pour les équipes qui ont joué l'une contre l'autre dans une même section pour un tournoi à la ronde.
- D. Le meilleur différentiel : total des buts pour, moins le total des buts contre, de tous les matchs.  
Note 2: Si une équipe n'est pas présente pour un match, le nombre de points pour et contre des matchs joués contre elle par les autres équipes ne doit pas être considéré dans le calcul.
- E. L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu.
- F. L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués.  
Note 3: 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.
- G. Par tirage au sort.

## 10. LES CHAMPIONNATS PROVINCIAUX

### 10.01 LES CHAMPIONNATS PROVINCIAUX

Dans les divisions Pee-wee AAA Relève, Pee-wee AAA, Bantam AAA Relève et Bantam AAA, chaque structure intégrée délèguera son équipe championne et il est entendu que chaque région participante aura le droit d'y être représentée.

Au niveau Espoir, toutes les équipes participent au Championnat.

## 11. DE LA DISCIPLINE

### 11.01 DÉCISION (1<sup>RE</sup> ÉTAPE)

Le responsable de la discipline pourra à la simple lecture du rapport imposer des sanctions disciplinaires.

### 11.02 APPEL (2<sup>E</sup> ÉTAPE)

Un appel peut-être logé au comité de Ligue conformément aux procédures disciplinaire, article 11 des règles administratives de Hockey Québec.

Les règles spécifiques de la Ligue s'appliquent et viennent s'ajouter ou préciser les règlements administratifs de Hockey Québec ainsi que les règles de jeu officielles de Hockey Canada. Tous les membres y sont assujettis comme ils sont assujettis à ceux de Hockey Québec et Hockey Canada.





## Politique de visionnement des vidéos Ligue d'Excellence du Québec

### Obligation de filmer les matchs de la LEQ

Dans les circonstances, le nombre de matchs, le nombre d'équipes ainsi que le manque de ressources font en sorte que nous ne pouvons exiger à toutes nos équipes de filmer systématiquement tous les matchs.

### 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.

### Délai de dépôt de la demande

La demande de visionnement doit être envoyée par courriel au responsable de la discipline de la Ligue ([disciplineleq@gmail.com](mailto:disciplineleq@gmail.com)) dans les 2 jours suivant la fin du match concerné.

### Dépôt exigé

Pour déposer une demande de visionnement, l'équipe concernée doit déboursier une somme de 300 \$ qui sera remboursée à celle-ci, si elle obtient gain de cause. Pour ce faire, en début de saison, chaque franchise fournira à la Ligue ledit dépôt de 300 \$. En cours de saison, si une franchise utilise son dépôt, elle devra de nouveau faire parvenir à la Ligue un dépôt au même montant de 300 \$.

### Procédure à suivre

- La demande de visionnement doit être envoyée à la Ligue par le gouverneur de la franchise. 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'équipe adverse qu'une demande de visionnement a été reçue.
- La vidéo sera visionnée par un comité formé du responsable de la discipline de la Ligue, d'un responsable des officiels de Hockey Québec et par un membre du comité exécutif de la Ligue.
- 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 deux (2) franchises impliquées.

