

GUIDE
OPÉRATIONS
&
RÈGLEMENTS
2009 - 2010



Table des Matières

1. Mission, Buts et Objectifs
 2. Structure de l'association
 3. Structure de la ligue
 4. Franc-Jeu (Voir nouveauté)
 5. Registration et joueurs affiliés
 6. Dérogations
 7. Cotisation
 8. Cédules
 9. Joutes
 10. Intervenants
 11. Statistiques
 12. Discipline
 13. Amendes
 14. Plaintes
 15. Tournois
 16. Éliminatoires
 17. Tableau des âges
 18. Formulaire d'enregistrement
 19. Items obligatoires dans le cartable d'équipes
 20. Politique de gérance
 21. Code d'éthiques
- Annexe 1 : Formulaire d'enregistrement
Annexe 2 : Vérification d'antécédents judiciaires
Annexe 3 : Formulaire revenus et dépenses de l'équipe
Annexe 4 : Formulaire putt
Annexe 5 : Lettre de commandite

1. OBJECTIFS DE L'ASSOCIATION

Notre mission :

Assurer l'encadrement du hockey sur glace sur notre territoire en vue d'en favoriser la promotion et le développement de la personne qui le pratique.

Buts :

- ♣ Contribuer au développement du sport amateur;
- ♣ Assurer le développement du hockey sur glace;
- ♣ Développer l'excellence dans la pratique du hockey sur glace;
- ♣ Véhiculer les valeurs sociétales tel l'idéal amateur et les valeurs de l'esprit sportif.

Objectifs :

- ♣ Régir le hockey sur glace auprès de ses membres individuels;
- ♣ Encadrer les intervenants en hockey sur glace auprès de toutes les catégories de participants;
- ♣ Sanctionner les compétitions sportives entre athlètes de niveau amateur au hockey sur glace;
- ♣ Implanter et opérer les mécanismes nécessaires à la réalisation de son mandat;
- ♣ Assurer le perfectionnement et l'encadrement de l'élite;
- ♣ Assurer la formation et le perfectionnement des intervenants à tous les niveaux de pratique;
- ♣ Se concerter avec les partenaires affinitaires;
- ♣ Mettre en place des programmes pour véhiculer des valeurs sociétales;
- ♣ Organiser des campagnes de souscription dans le but de recueillir des fonds nécessaires à la réalisation de la mission, buts et objectifs.

2. STRUCTURE DE L'ASSOCIATION

L'association du hockey mineur de Cap-de-la-Madeleine est régie par la loi sur les compagnies sans but lucratif et est sous la supervision directe des loisirs de la ville de Trois-Rivières.

Sa structure organisationnelle est composée d'un conseil exécutif de cinq (5) personnes élues par l'assemblée générale des membres et d'un conseil d'administration de dix-sept (17) personnes dont les cinq (5) membres du conseil exécutif et douze (12) membres nommés par celui-ci.

Conseil d'administration

Exécutif

Président

Il est le responsable de la planification, de l'organisation, de la réalisation, de la direction et du contrôle de l'association et est le représentant de l'association à Hockey Mauricie.

Vice-président Administratif

Il est le responsable de la gestion des équipements de l'association, responsable des divisions doubles lettres et est le président du Tournoi National de Hockey Pee-Wee qui est la principale source de financement pour l'association.

Vice-président Hockey

Il est responsable des activités hockey pour les divisions simple lettre. Il supervise les directeurs de catégorie ainsi que l'école de hockey.

Trésorier

Il est responsable de l'administration financière de l'association, supervise la période d'inscription et est responsable de la mise à jour du guide opérationnel.

Secrétaire

Il est responsable de la rédaction des procès verbaux du conseil exécutif et du conseil d'administration de l'association. De plus, il est responsable de la gestion des glaces pour l'association.

Membres réguliers

Directeurs (Directrice) de catégorie

Sous la responsabilité du vice-président hockey, leurs rôles sont de gérer les équipes de leurs catégories respectives en s'assurant de nommer des entraîneurs compétents (simple lettre), de voir à la formation équitable des équipes et assurer le lien entre celles-ci et le gestionnaire des heures de glace (secrétaire).

Registraire

Sous la responsabilité du trésorier, il est responsable de l'enregistrement de tous les joueurs et entraîneurs de l'association dans les registres de Hockey Québec et du montage des cartables d'équipes.

Responsable de l'équipement

Sous la responsabilité du vice-président Administratif, son rôle est de gérer la distribution des gilets, bas, accessoires d'entraîneur, équipement de gardien de but et d'en assurer le contrôle.

Responsable des communications

Sous la responsabilité du conseil exécutif, son rôle est de s'assurer du maintien du site Internet de l'association (www.ahmc.ca) et mettre à jour toute information pertinente pour les membres.

Encadrement arbitres et marqueurs

Il est le représentant de l'association au comité régional des arbitres de la Mauricie. Il assiste aux réunions du conseil d'administration en tant qu'observateur et n'a pas droit de vote.

3. STRUCTURE DE LA LIGUE

La ligue de Hockey Mauricie est formée de :

Commissaire

Statisticien

Céduleur

Trésorier

Les président(e)s de chaque organisation

Commissaire

Il est le responsable de la planification, de l'organisation, de la réalisation, de la direction et du contrôle des activités reliées à la ligue. À cet effet, il conçoit, recommande, évalue et actualise la structure de la ligue. Il s'assure de la qualité et de l'uniformité des services dispensés aux organisations. Il doit faire approuver les recommandations des membres par le C.A. de la Région. Le commissaire ne peut être rattaché à aucune organisation de hockey mineur ou tournoi.

Statisticien

Il est le responsable des statistiques. Il ne peut faire parti d'un C.A. d'une organisation.

Céduleur

Il est le responsable de la composition de toutes les cédules. Il ne peut faire parti d'un C.A. d'une organisation.

Trésorier

Il détermine tous les coûts relatifs à la ligue. Il approuve toutes les dépenses de la ligue. Il est le représentant du C.A. à la ligue.

Les président(e)s

Ils représentent leurs organisations et font le suivi des discussions et décisions qui ont été prises à la ligue. Ils recommandent les règlements de la ligue au C.A. de Hockey Mauricie. Ils s'assurent du respect des règlements de la ligue.

4. FRANC-JEU

La saison 2003-2004 est passée à l'histoire comme étant celle qui a vu le programme et la formule de points Franc Jeu se propager systématiquement à l'ensemble du réseau de hockey amateur d'équipes simple lettre et double lettre, des divisions novice à junior inclusivement. Auparavant, chaque ligue était libre d'appliquer la formule. On peut affirmer que la mesure a provoqué des discussions profondes sur les valeurs associées à la pratique du hockey : l'importance de la victoire, le fair play, l'équité, les types d'infractions commises, etc.

Franc Jeu fait également ressortir une nuance importante de la pratique du hockey : il s'agit d'un sport qui se joue avec intensité et qui exige des joueurs une implication physique assez grande ; néanmoins, ces aspects ne constituent pas une porte ouverte à l'intimidation et aux gestes dangereux. Ces débordements doivent être sanctionnés et bannis; dans cette foulée, Franc Jeu jette un éclairage pertinent sur leur gravité.

Lorsqu'un match de tournoi, de séries éliminatoires ou de championnats provinciaux se conclut par un pointage égal entre les deux équipes en présence, le match se prolonge automatiquement même si une seule des deux formations qui s'affrontent a conservé son point Franc-Jeu. Cependant, dans cette éventualité, cette dernière jouira d'une supériorité numérique (quatre contre trois) pendant les cinq premières minutes de cette prolongation, après quoi, s'il n'y a pas eu but, les équipes évolueront à force égale.

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 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.

Lorsqu'une équipe ne se présente pas pour un match, elle perd son point Franc Jeu.

Application Franc-Jeu à Hockey Mauricie

Le résultat des points Franc-Jeu en saison régulière aura une incidence particulière pour les séries éliminatoires de ligue et sera considéré comme suit :

Incidence des points Franc-Jeu

<u>% obtenu en saison régulière</u>	<u>Nombre de minutes de punitions au début de chaque partie des séries</u>
<u>100 à 90 %</u>	<u>0 minute</u>
<u>89.99 à 80 %</u>	<u>1 minute</u>
<u>79.99 à 70 %</u>	<u>2 minutes</u>
<u>69.99 à 60 %</u>	<u>3 minutes</u>
<u>59.99% à 50 %</u>	<u>4 minutes</u>
<u>49.99 % et moins</u>	<u>5 minutes</u>

Explication des points Franc-Jeu pour les séries éliminatoires

À la fin de la saison régulière, le pourcentage des points Franc-Jeu sera calculé pour chaque équipe et selon le pourcentage obtenu, un nombre de minutes sera alloué à chacune des équipes au début de chaque partie. Et pour chaque partie des séries, le tableau **Incidence des points Franc-Jeu** sera mis en application, les finales comprises.

Si l'équipe A termine la saison avec un pourcentage de 85%, alors 1 minute de punition lui sera allouée en début de chaque match. Si l'équipe B termine la saison avec un pourcentage de 65%, alors 3 minutes de punition lui seront allouées en début de chaque match. Lors d'une rencontre entre les équipes A et B, le différentiel entre le 3 minutes de l'équipe B et 1 minute de l'équipe A, aura comme effet que l'équipe B débutera le match avec un joueur en moins pour les 2 premières minutes de la rencontre. Les 2 minutes devront se purger au complet même s'il y avait un ou plusieurs buts marqués par l'équipe A. Un joueur

de l'équipe B devra se trouver au banc des punitions durant ces 2 minutes. Cependant à chaque arrêt de jeu, s'il y a changement de joueur sur la glace il pourra également y avoir changement de joueur au banc des punitions et cela sans retarder le jeu. De plus advenant qu'un laissez-passer (Bye) soit disponible dans le tableau d'une série, alors il sera accordé à l'équipe ayant eu le meilleur pourcentage de points Franc-Jeu. Si plusieurs équipes ont le même pourcentage, un tirage au sort aura lieu.

La grille officielle de Franc-Jeu

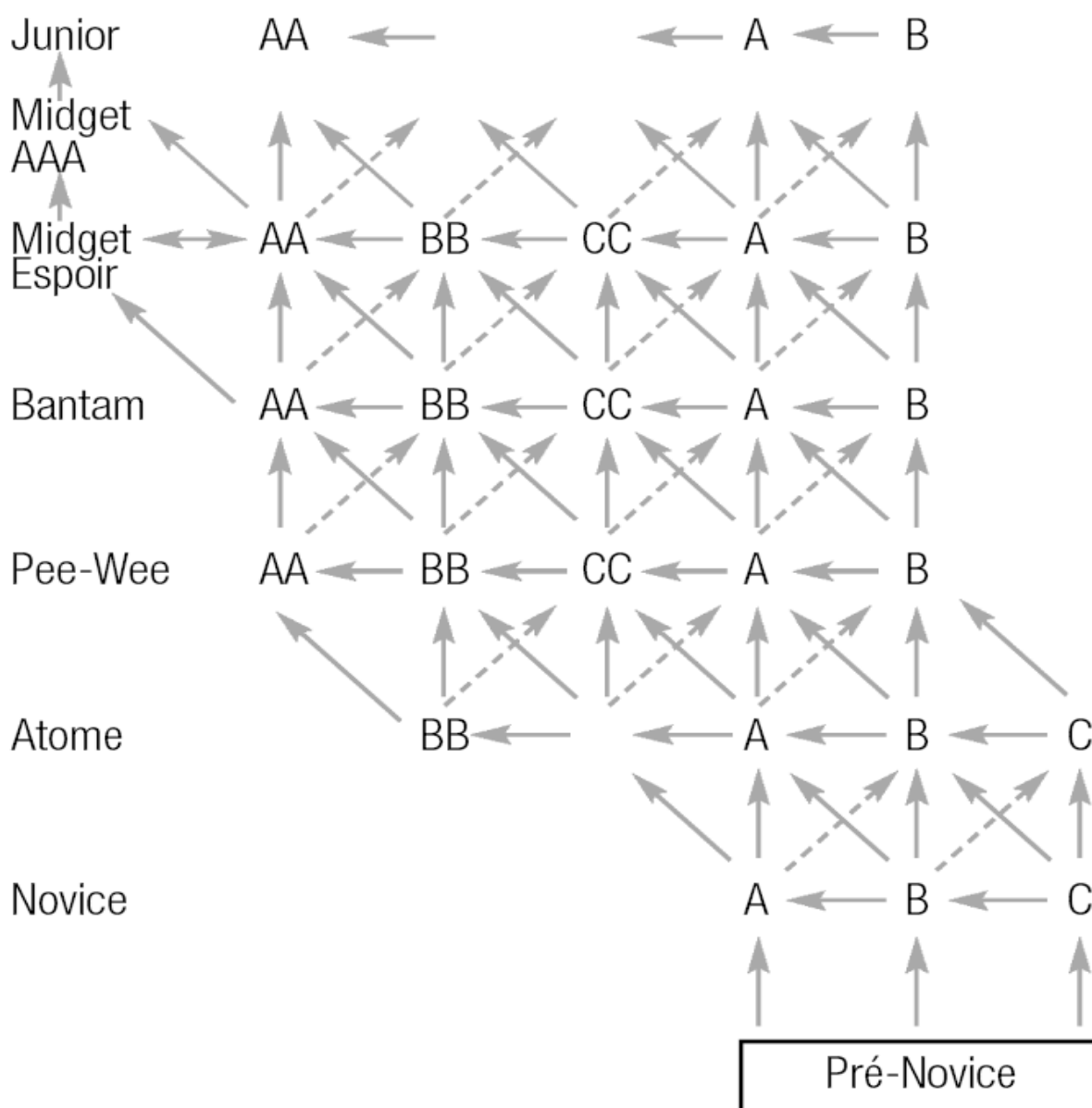
Division	Point Franc-Jeu Minutes de punitions	Point
NOVICE	8 minutes et moins	
ATOME	10 minutes et moins	1
PEE-WEE	12 minutes et moins	1
BANTAM	16 minutes et moins	1
MIDGET	20 minutes et moins	1
JUNIOR	22 minutes et moins	1
	FÉMININ	
ATOME	10 minutes et moins	1
PEE-WEE	10 minutes et moins	1
BANTAM	12 minutes et moins	1
MIDGET	14 minutes et moins	1
JUNIOR	16 minutes et moins	1

5. RÉGISTRATION

Chacune des organisations est responsable de la registration de ses équipes. Les listes de joueurs devront être approuvées par le registraire de la région.

JOUEURS AFFILIÉS

Toutes les équipes peuvent signer un maximum de 19 joueurs affiliés. Une équipe peut aligner un maximum de six joueurs affiliés pour un essai durant un même match.



TRÈS IMPORTANT

Aucun joueur affilié ne peut prendre part à un match si l'équipe aligne tous les joueurs apparaissant sur l'enregistrement d'équipe. L'utilisation d'un tel joueur ne doit se faire qu'en situation particulière, soit lors de blessures qui empêchent le joueur régulier de jouer, lors d'une suspension à l'un de ses joueurs réguliers ou lors de l'absence de tout autre joueur régulier de l'équipe. En tout temps, une équipe qui désire utiliser un de ses joueurs affiliés doit :

A. Aviser le gérant ou l'entraîneur chef de l'équipe concernée au moins 24 heures avant l'utilisation d'un tel joueur.

B. Dans un tel cas, une équipe ne peut refuser ou sanctionner l'utilisation de l'un de ses joueurs à une division ou classe supérieure comme joueur affilié; si le délai est plus court, il doit y avoir obligatoirement entente entre les deux parties sous réserve de l'application du paragraphe e).

C. Tout joueur affilié peut être rappelé pour un maximum de deux matchs consécutifs, excepté pour les séries éliminatoires, les tournois et les championnats et ce, à moins que ledit joueur devienne un joueur gradué.

D. Le joueur affilié sera considéré comme inéligible si les obligations mentionnées ci-dessus ne sont pas respectées et l'équipe qui a utilisé le joueur perd automatiquement ce match.

E. Pour l'utilisation d'un joueur affilié entre les équipes simple lettre d'une même organisation, la priorité est celle de l'équipe d'origine du joueur lorsque celle-ci évolue la même journée que l'équipe qui a affilié le joueur, à moins que l'organisation qui a juridiction sur lesdites équipes simple lettre autorise le joueur à y participer.

6. DÉROGATIONS

SOUSCLASSEMENT :

Toutes les demandes devront être envoyées au commissaire et devront être approuvées par le C.A. de Hockey Mauricie. Si la raison d'une demande est un joueur ne pouvant évoluer dans sa catégorie dû à un handicap physique, un papier médical du médecin est obligatoire. Un joueur sous classé doit jouer dans la classe B de la catégorie inférieure. Aucun sous classement pour une équipe ne sera accepté.

SURCLASSEMENT :

Pour un joueur, la signature des parents et l'accord de l'organisation sont obligatoires.

Un joueur provenant de la MAHG peut être surclassé dans la catégorie Novice B mais pas au Novice C.

7. COTISATIONS

Chacune des équipes double lettre devra verser à l'association, un montant de soixante-quinze dollars (75\$) par joueur au début de la saison. La date limite pour verser ce montant est le 31 octobre 2009 pour les catégories Pee-Wee à Midget et le 15 novembre 2009 pour la catégorie Atome.

8. CÉDULES

8.1 Pré-Saison et Hors-Concours

Pour les joutes pré-saison, l'organisation qui reçoit (par le secrétaire), doit compléter le formulaire approprié et le faire parvenir au commissaire. Cependant lorsqu'une équipe reçoit ou visite une équipe d'une autre ligue, elle doit recevoir la permission de commissaire en utilisant le formulaire approprié.

Pour les joutes hors-concours, l'organisation doit également recevoir la permission du commissaire en utilisant le formulaire approprié.

En tout temps la feuille de pointage doit être acheminée au bureau du hockey mineur qui la retransmet ensuite au statisticien de la ligue.

8.2 Divisions de la ligue

NORD-EST:

Cap de la Madeleine
Grand-Mère / St-Georges
La Tuque
Normandie
Ste-Anne / St-Marc
St-Boniface
St-Louis de France
Shawinigan
Shawinigan-Sud

SUD-OUEST:

Bécancour
Louiseville
Nicolet
Trois-Rivières
Trois-Rivières-Ouest

Les divisions seront appliquées dans les catégories, Novice, Atome et Pee-Wee. Pour les catégories Bantam, Midget et Junior, il y aura 1 division.

8.3 Changements à la Cédule.

Toute demande pour un changement de joute en saison régulière, devra être faite avec votre directeur de catégorie qui la transmettra au gestionnaire des glaces de l'association. Celui-ci devra en venir avec un accord avec l'autre organisation dans les 72 heures suivant la demande. Vous devez justifier la raison du changement. Dans le cas de litige, le commissaire prendra la décision finale. Le changement de joute doit être confirmé par le coordonnateur de l'équipe locale.

9. JOUTES

9.1 Directives

L'équipe visiteuse devra se présenter à la joute au moins 30 minutes avant l'heure cédulée et l'organisation locale devra mettre une chambre adéquate à la disposition de l'équipe visiteuse. Si après 15 minutes de l'heure cédulée, une équipe ne se présente pas avec le nombre de joueurs minimum, elle perdra la partie par défaut et le cas sera référé au commissaire.

9.2 Le temps des joutes

Première Période

15 minutes chronométrées	Novice, Atome, Pee-Wee
12 minutes chronométrées	Bantam, Midget, Junior

Deuxième Période

15 minutes chronométrées	Novice, Atome, Pee-Wee
12 minutes chronométrées	Bantam, Midget, Junior

Troisième Période

Le temps restant moins 2 minutes (le temps total d'une joute est de 80 minutes). Le temps sera continu sauf les 2 dernières minutes qui seront chronométrées. S'il y a une différence de 5 buts et plus, les 2 dernières minutes ne seront pas chronométrées.

Exemple : Si la joute débute à 13h00, elle se terminera à 14h20. Si la troisième période débute à 14h00, elle sera de 18 minutes et les 2 dernières minutes seront chronométrées.

Note : Lorsqu'il y aura une différence de 7 buts, le chronométreur devra afficher 1 à 0 au tableau et cela jusqu'à la fin de la joute. Cependant il continue à indiquer le pointage réel sur la feuille de pointage.

9.3 Échauffement

Les équipes pourront profiter de la patinoire avant l'heure cédulée et cela sans la présence des officiels. Les entraîneurs sont responsables de la discipline de leurs joueurs durant cette période d'échauffement. Trois (3) minutes d'échauffement débiteront à partir de l'heure cédulée pour la joute. Ces trois minutes sont incluses dans les 80 minutes de la joute.

9.4 Réfection de la glace

Dans les catégories : Novice, Atome et Pee-Wee, simple lettre, la réfection se fera au début du match et un temps d'arrêt de 5 minutes sera accordé entre la 2^e et 3^e période et les équipes devront demeurer à leur banc respectif.

Dans les catégories : Atome et Pee-Wee (double lettre), après la deuxième période de chaque joute.

Dans les catégories : Bantam, Midget et Junior, à toutes les 2 périodes.
(Simple et double lettre)

Note : Sauf selon les directives des arénas.

Personne, incluant les officiels, n'a le droit de se rendre sur la patinoire avant le retrait de la re surfaceuse et que les portes soient fermées.

9.5 Temps d'arrêt

Aucun temps d'arrêt ne peut être accordé.

9.6 Bris de cadran

En cas de bris du cadran qui indique le temps chronométré de la joute, le temps de la première et deuxième période sera de 20 minutes chacune et pour la troisième période le temps restant pour atteindre 80 minutes.

Le temps des punitions sera :

3 minutes (au lieu de 2 min. chronométrées)

8 minutes (au lieu de 5 min. chronométrées)

15 minutes (au lieu de 10 min. chronométrées)

9.7 Poignée de main

Lors du réchauffement des 2 équipes, les 2 Capitaines iront rejoindre les officiels du match dans le cercle des arbitres et une poignée de main aura lieu entre les 2 capitaines et les officiels. A la fin de la partie, les joueurs gardent leurs gants pour se donner la main, se croisant simplement comme par le passé, mais en y allant d'un contact de gant à gant. Nous insistons sur le fait que la traditionnelle poignée de mains ne doit en aucun cas être éliminée du déroulement d'un match en raison de l'importance des valeurs qu'elle inculque aux jeunes joueuses et joueurs du Québec.

9.8 Refus de se présenter

Toute équipe qui ne veut pas se présenter à une joute, sous quelque prétexte que ce soit, alors les entraîneurs seront suspendus immédiatement et le dossier sera référé au comité de discipline de la région.

10. INTERVENANTS

10.1 Les Équipes

Le nombre de joueurs d'une équipe de classe "BB" ou "CC" doit être égal ou supérieur au nombre de joueurs d'une équipe de classe "A". Pour les catégories simple lettre, la règle du plus ou moins 1 joueur s'applique pour les équipes de classe "A", "B" et "C"

Le nombre de joueurs minimum requis pour disputer une partie est :

	BB	CC	A	B	C
--	----	----	---	---	---

NOVICE	N/D	N/D	8 + 1	8 + 1	8 + 1
ATOME	13 + 1	N/D	8 + 1	8 + 1	8 + 1
PEE-WEE	13 + 1	13 + 1	8 + 1	8 + 1	N/D
BANTAM	13 + 1	13 + 1	8 + 1	8 + 1	N/D
MIDGET	13 + 1	13 + 1	8 + 1	8 + 1	N/D
JUNIOR A	N/D	N/D	8 + 1	8 + 1	N/D

Uniformité des costumes

Toutes les équipes devront observer l'uniformité des costumes pour tous les joueurs, incluant les gardiens de but. Il s'agit de la couleur des chandails et des bas. **Les bas devront être identiques.**

La couleur pâle pour l'équipe locale et foncée pour l'équipe visiteuse. L'équipe locale doit changer de chandail s'il le faut.

Équipe dissoute

Si une équipe se retire après le début de la saison, les joutes jouées sont annulées (buts pour et contre) ainsi que les points au classement. Les joutes qui restent au calendrier pourront être annulées. Les punitions demeurent au dossier individuel des joueurs.

10.2 Les Joueurs

Les joueurs sont responsables de leur conduite et comportement à l'extérieur et à l'intérieur de l'aréna.

10.3 Les Entraîneurs

Lors des pratiques et les joutes, l'entraîneur doit s'assurer que tous les joueurs ont quitté la chambre avant de la quitter lui-même. La chambre doit être propre et libre 30 minutes **après la fin de la joute et de la pratique**. L'entraîneur est responsable de la conduite de son équipe tant qu'à l'intérieur qu'à l'extérieur de l'aréna et ce **avant et après chaque pratique et joute**. L'entraîneur doit posséder les qualifications requises ainsi que les cours de santé sécurité. (obligatoire)

PORT DU CASQUE PROTECTEUR

Il est obligatoire que toute personne, entraîneur-chef, entraîneur-adjoint, animateur, accompagnateur ou autre intervenant œuvrant lors d'un entraînement sur glace, lors d'une formation sur glace ou d'une activité sur glace avec des joueurs et/ou des entraîneurs sous la juridiction de Hockey Québec, porte le casque protecteur certifié par l'ACNOR.

ACCREDITATION

Toute personne signant un certificat d'entraîneur de Hockey Canada ou le formulaire d'enregistrement d'équipe de Hockey Québec à titre d'entraîneur, doit être accréditée avant le 31 décembre de chaque année, faute de quoi, il ne peut agir comme entraîneur jusqu'à l'obtention de son accréditation.

GRADE REQUIS

Pour être admissible à signer un certificat, tous les entraîneurs chefs et les entraîneurs adjoints doivent être accrédités du niveau minimal illustré au tableau ci-dessous.

TABLEAU DE QUALIFICATION CLASSE SIMPLE LETTRE

Division	Qualification	Requalification pour grade acquis avant 2003-2004	Qualification
	Entraîneur-chef		Entraîneur-adjoint
Novice	Entraîneur initiation	Voir règlement 3.7	Hockey Québec recommande que tous les entraîneurs-adjoints suivent la même formation que l'entraîneur-chef
Atome	**Entraîneur récréation		
Pee-wee	Entraîneur récréation		
Bantam	Entraîneur récréation		
Midget	Entraîneur récréation		
Junior	Entraîneur récréation		
Senior	Entraîneur récréation		

** La nouvelle version du programme PIJE devra être utilisée par tous les entraîneurs de la division Atome, et ce, sur une base annuelle. Un entraîneur Atome ayant déjà sa certification entraîneur récréation devra obligatoirement contacter son bureau

Tout membre de Hockey Québec qui suit un cours d'entraîneur récréation pour une première fois doit obligatoirement suivre et réussir le cours de préposé à la santé et sécurité pour obtenir son accréditation de niveau entraîneur récréation.

Une équipe doit avoir parmi son personnel d'encadrement un préposé à la santé et sécurité au hockey. La personne détenant le grade de préposé à la santé et à la sécurité au hockey doit obligatoirement faire partie du personnel qui agit au niveau de l'équipe sur le banc lors d'un match.

TABLEAU DE QUALIFICATION CLASSE DOUBLE LETTRE

Pour toute équipe double lettre, deux entraîneurs doivent obligatoirement signer un certificat d'enregistrement soit un à titre d'entraîneur chef et un à titre d'entraîneur adjoint.

Division	Qualification	Requalification pour grade acquis avant 2003-2004	Qualification
	Entraîneur-chef		Entraîneur-adjoint
Atome	** Entraîneur récréation	Oui voir règlement 3.7	** Entraîneur récréation
Pee-wee	Introduction à la compétition 1		Introduction à la compétition 1
Bantam	Introduction à la compétition 1		Introduction à la compétition 1
Midget	Introduction à la compétition 1		Introduction à la compétition 1
Junior	Introduction à la compétition 1		Introduction à la compétition 1
Senior	Introduction à la compétition 1		Introduction à la compétition 1

** La nouvelle version du programme PIJE devra obligatoirement être utilisée par tous les entraîneurs de la division Atome, et ce, sur une base annuelle. Un entraîneur Atome ayant déjà sa certification entraîneur récréation devra obligatoirement contacter son bureau régional pour recevoir les explications et la licence du nouveau programme/ logiciel PIJE Atome.

PREPOSÉ À LA SECURITÉ

A. Accréditation d'un membre de Hockey Québec : Tout membre de Hockey Québec peut être accrédité comme préposé à la santé et sécurité au hockey. Il doit remplir les critères d'admissibilité et se conformer à la réglementation de Hockey Québec. Un candidat qui veut s'inscrire comme préposé à la santé et sécurité doit se conformer à la réglementation de Hockey Québec, de la région et de l'organisation dont il relève. Tout membre de Hockey Québec qui suit un cours d'entraîneur récréation pour une première fois doit obligatoirement suivre et réussir le cours de préposé à la santé et sécurité pour obtenir son accréditation de niveau entraîneur récréation.

B. Réglementation pour une équipe : Une équipe doit avoir parmi son personnel d'encadrement un préposé à la santé et sécurité au hockey. La personne détenant le grade de préposé à la santé et à la sécurité au hockey doit **obligatoirement** faire partie du personnel qui agit au niveau de l'équipe sur le banc lors d'un match.

C. Conformité d'une équipe et le non-respect de la réglementation : Une équipe qui ne se conforme pas à la réglementation au **31 décembre** de l'année en cours ne pourra plus au 1er janvier de la saison en cours, participer à toute activité sanctionnée par Hockey Québec.

FALSIFICATION D'ENREGISTREMENT D'ÉQUIPE (JOUEUR FICTIF OU JOUEUR INSCRIT QUI N'ÉVOLUE PAS)

Les responsables d'une équipe qui, volontairement et en toute connaissance de cause, enregistrent sur le formulaire d'enregistrement d'équipe un joueur fictif ou un joueur inscrit qui n'évolue pas dans le but de contourner le règlement du

nombre minimum de joueurs signés avant le 1er match seront suspendus pour un minimum de 1 an et leur cas sera soumis au Comité de discipline régional pour étude supplémentaire.

SUSPENSION D'UN JOUEUR POUR RÉGIE INTERNE

L'entraîneur ne peut en aucun temps suspendre un joueur pour une ou plusieurs joutes de son propre gré sans avoir eu au préalable, l'autorisation soit de son directeur de catégorie, du vice-président hockey ou du président de l'association du hockey mineur du Cap-de-la-Madeleine.

10.4 Les Arbitres

L'organisation qui reçoit devra assurer la sécurité des officiels. **Personne** ne sera admis dans le local des arbitres sans en avoir reçu la permission.

10.5 Vérifications judiciaires

La ville de Trois-Rivières dans sa politique de vérification des antécédents judiciaires des individus qui côtoient des enfants d'âge mineur, **oblige** tous ces individus à compléter un formulaire de consentement à des vérifications par le service de police. Ce consentement est valide pour une période de trois (3) ans et doit être complété par tous les intervenants directs qui oeuvrent avec les hockeyeurs et hockeyeuses au sein de l'association du hockey mineur de Cap-de-la-Madeleine.

Le formulaire tel que vous le retrouverez à l'annexe 2, sera remis par le directeur de catégorie à chaque intervenant de sa catégorie et devra être complété dans les plus brefs délais.

OBLIGATION DE DEVOILEMENT

Il incombe à tout membre ou candidat membre de dévoiler au Conseil d'administration de qui il relève directement, l'existence d'un casier judiciaire ou l'existence de toute accusation criminelle portée contre lui en cours de saison.

11. STATISTIQUES

L'association achemine toutes les feuilles de joutes au plus tard le mercredi suivant la fin de semaine des joutes. S'il y a des erreurs sur les statistiques de la ligue, veuillez en faire part au responsable de l'association (Marc-Olivier Morand).

12. DISCIPLINE

Le commissaire pourra s'il le juge à propos imposer des sanctions plus sévères et des amendes pour tout manquement aux règlements.

Mise en échec par derrière

La suspension sera le double de celle prévue par Hockey Québec

B40 + D40 = 2 parties au lieu de 1 partie.

E40 + B40 = 6 parties au lieu de 3 parties.

OFFENSES ET SANCTIONS

HOCKEY-MAURICIE 2009-2010

		1ere Offense	2ième Offense	3ième Offense	4ième Offense et plus
	INFRACTIONS RELATIVES AUX BATAILLES	Nombre de parties	Nombre de parties	Nombre de parties	Nombre de parties
A1-B1-D1	Agresseur	1	1	3 + Com	3 + Com
B2-D2	Bataille	1	1	2 + Com	3 + Com
B3-D3-A1	Coup de poing	2	2	3 + Com	3 + Com
B4-D4-A4	Instigateur	2	2	3 + Com	3 + Com
D6	2 ^e bataille au cours du même arrêt de jeu	1	1	2 + Com	3 + Com
D7	3e ou autre joueur à intervenir dans une bataille	1	1	2 + Com	3 + Com
A8-A8-D8	1er joueur à quitter le banc lors d'une bataille	3	3	3 + Com	3 + Com
B10-D10	Saisir cheveux, protecteur facial, casque, mentonnière sans en tirer avantage	1	1	2 + Com	3 + Com
E11-B11	Saisir cheveux, protecteur facial, casque, mentonnière et en tirer avantage	3	3	3 + Com	3 + Com
E12-D12	Utiliser son protecteur facial comme une arme	3	3	3 + Com	3 + Com
E13-B13	Ruban gommé ou autre sur les mains pour blesser un adversaire	3	3	3 + Com	3 + Com
D14	Enlever son casque pour se battre ou inviter à se battre	1	1	2 + Com	3 + Com
	INFRACTIONS COMMISES AVEC LE BÂTON				
B22-D22	Coup de bâton	1	1	2 + Com	3 + Com
E22-B22	Coup de bâton	3	3	3 + Com	3 + Com
A23-A23- D23	Darder	1	1	2 + Com	3 + Com
E23-B23	Darder	3	3	3 + Com	3 + Com
A24-A24- D24	Six pouces	1	1	2 + Com	3 + Com

E24-B24	Six pouces	3	3	3 + Com	3 + Com
B25-D25	Double échec	1	1	2 + Com	3 + Com
E25-B25	Double échec	3	3	3 + Com	3 + Com
B26-D26	Porter son bâton trop élevé	1	1	2 + Com	3 + Com
E26-B26	Porter son bâton trop élevé	3	3	3 + Com	3 + Com
	INFRACTIONS AVEC LE CORPS				
B31-D31	Assaut	1	1	2 + Com	3 + Com
E32-B32	Tentative de blesser	3	3	3 + Com	3 + Com
E33-B33	Cracher	3	3	3 + Com	3 + Com
B34-D34	Donner du coude	1	1	2 + Com	3 + Com
B35-D35	Donner du genou	1	1	2 + Com	3 + Com
E36-B36	Donner un coup de patin	3	3	3 + Com	3 + Com
A37-A37-D37	Donner un coup de tête	1	1	2 + Com	3 + Com
E37-B37	Donner un coup de tête	3	3	3 + Com	3 + Com
B38-D38	Faire trébucher	1	1	2 + Com	3 + Com
B39-D39	Mise en échec illégale	1	1	2 + Com	3 + Com
A40-D40	Mise en échec par derrière	1	1	2 + Com	3 + Com
B40-D40	Mise en échec par derrière ***	2	2	4 + Com	4 + Com
B40-E40	Mise en échec par derrière ***	6	6	12 +Com	12 +Com
B41-D41	Obstruction	1	1	2 + Com	3 + Com
A42-D42	Obstruction du banc	1	1	2 + Com	3 + Com
B43-D43	Obstruction sur gardien de but	1	1	2 + Com	3 + Com
B44-D44	Donner de la bande	1	1	2 + Com	3 + Com
B45-D45	Retenir	1	1	2 + Com	3 + Com
B47-D47	Rudesse	1	1	2 + Com	3 + Com
B48-D48	Mise en échec à la tête	1	1	2 + Com	3 + Com
E48-D48	Mise en échec à la tête	3	3	3 + Com	3 + Com
	INFRACTIONS DIVERSES				
D61	Abus verbal envers les officiels, conduite antisportive	1	1	2 + Com	3 + Com
D62	Insultes et intimidation de nature discriminatoire	1	1	2 + Com	3 + Com
D66	Tourner le match en dérision	1	1	2 + Com	3 + Com
D70	Langage, geste abusif et obscène	1	1	2 + Com	3 + Com

D75	2e punition majeure ou inconduite	1	1	2 + Com	3 + Com
B80-D80	Refus de se mettre au jeu ***	3 + Com	3 + Com	3 + Com	3 + Com
B84-E84	Agression VERBALE envers un officiel (plus C.D.R.)	1 + CDR	1 + CDR	1 + CDR	1 + CDR
D85-E85	Agression PHYSIQUE envers un officiel (plus C.D.R.)	3 + CDR	3 + CDR	3 + CDR	3 + CDR
B86-D86	Accrocher	1	1	2 + Com	3 + Com
B87-D87	Tir botté	1	1	2 + Com	3 + Com
D88	Quitter le banc en fin de période et / ou de match (entraîneur) ***	1	1	2 + Com	3 + Com
D99	Divers	1	1	2 + Com	3 + Com
E99	Divers	3	3	3 + Com	3 + Com
	Tout responsable d'équipe expulsé d'un match recevra pour :				
	Punition de type D	1	3 + Com	3 + Com	3 + Com
	Punition de type E	3 + Com	3 + Com	3 + Com	3 + Com
*** INFRACTIONS PAR HOCKEY MAURICIE***					

13. AMENDES PAR HOCKEY MAURICIE

Absence à une joute = \$150.00

Nombre de joueurs en bas du minimum requis = \$50.00

Retard à une Joute = \$25.00 (C'est-à-dire ne pas avoir le nombre minimum de joueurs pour débiter une joute)

Ne pas utiliser la feuille d'alignement de la ligue = \$ 5.00

Équipe dissoute = \$200.00

Aucune participation à un tournoi Régional = Le cas référé au Comité de Discipline de la Région

14. PLAINTES

Toute plainte ou rapport concernant une organisation, un membre ou un arbitre devra obligatoirement être acheminé au commissaire dans les 7 (sept) jours suivant l'événement.

Une formule de rapport d'événement est disponible à l'association du hockey mineur. Elle devra être complétée et également signée par le président de l'association. Cette formule devra être envoyée au commissaire par le Président de l'association.

15. TOURNOIS

Un maximum de trois (3) tournois par équipe est autorisé pour toutes les équipes de la ligue. Obligatoirement, chaque équipe doit participer à un (1) tournoi régional (masculine et féminine) **sauf pour les équipes Novices qui doivent participer à 2 tournois en région.**

Toutes les équipes doivent être disponibles pour les séries éliminatoires. L'association du hockey mineur de Cap-de-la-Madeleine refusera toute demande de tournoi qui se terminera après le **24 février 2010**. Seule une raison majeure peut amener un changement de parties en séries. Un tournoi n'est pas considéré comme une raison majeure.

L'association du hockey mineur de Cap-de-la-Madeleine affichera sur son site internet (www.ahmc.ca), tous les tournois auxquels participeront ses équipes ainsi que la position au classement final dans ces tournois.

16. ÉLIMINATOIRES

Les séries éliminatoires amènent aux Championnats Régionaux

Pour les catégories simple lettre, les séries se joueront dans chacune des divisions et les gagnants des finales se rencontreront aux Championnats Régionaux. Dans les catégories Bantam, Midget et Junior les divisions prendront place pour les séries.

Pour les catégories double lettre, les 2 équipes finalistes se rencontreront aux Championnats Régionaux.

Note : Le Franc-Jeu aura un impact sur le début de chaque joute des séries selon le résultat des points obtenus en saison régulière (Voir la section Franc-Jeu).

17. TABLEAU DES ÂGES 2009-2010

DIVISION	ÂGE	Pour la saison 2009-2010, est éligible à évoluer pour la division correspondant à son âge tout joueur né entre le :
JUNIOR	21 ans * 20 ans 19 ans 18 ans	1 ^{er} janvier 1988 et le 31 décembre 1988 1 ^{er} janvier 1989 et le 31 décembre 1989 1 ^{er} janvier 1990 et le 31 décembre 1990 1 ^{er} janvier 1991 et le 31 décembre 1991
MIDGET INCLUANT MIDGET AAA	17 ans 16 ans	1 ^{er} janvier 1992 et le 31 décembre 1992 1 ^{er} janvier 1993 et le 31 décembre 1993
MIDGET ESPOIR	15 ans	1 ^{er} janvier 1994 et le 31 décembre 1994
BANTAM	14 ans 13 ans	1 ^{er} janvier 1995 et le 31 décembre 1995 1 ^{er} janvier 1996 et le 31 décembre 1996
PEE-WEE	12 ans 11 ans	1 ^{er} janvier 1997 et le 31 décembre 1997 1 ^{er} janvier 1998 et le 31 décembre 1998
ATOME	10 ans 9 ans	1 ^{er} janvier 1999 et le 31 décembre 1999 1 ^{er} janvier 2000 et le 31 décembre 2000
NOVICE	8 ans 7 ans	1 ^{er} janvier 2001 et le 31 décembre 2001 1 ^{er} janvier 2002 et le 31 décembre 2002
PRÉ-NOVICE	6 ans 5 ans	1 ^{er} janvier 2003 et le 31 décembre 2003 1 ^{er} janvier 2004 et le 31 décembre 2004
Note 1	4 ans	Toute organisation pourra enregistrer des joueurs nés entre le 1 ^{er} janvier 2005 et le 31 décembre 2005.
Note 2		<ul style="list-style-type: none"> • Nombre de joueurs de 21 ans permis au hockey junior (régional) Voir article 5.7.3

18. FORMULAIRES D'ENREGISTREMENT

Chaque équipe doit remplir le formulaire d'enregistrement et le remettre dès que possible au registraire. Le formulaire que vous retrouverez à l'annexe 1 est aussi disponible sur le site Internet de l'AHMC (www.ahmc.ca) et on peut le compléter et le faire parvenir par courrier électronique à derous@videotron.ca ou le remplir à la main et le déposer dans le casier du registraire au bureau du Hockey Mineur. Il n'est pas nécessaire d'attendre le choix des joueurs affiliés (JA) car ils peuvent être rajoutés plus tard sur la liste.

La date limite pour inscrire les joueurs affiliés est le 15 novembre 2009 à minuit. Une amende de 10.00\$ sera appliquée pour chaque joueur affilié inscrit après cette date.

19. ITEMS OBLIGATOIRES DANS LE CARTABLE

Lorsque vous recevrez le cartable d'équipe pour les tournois et les séries éliminatoires, lire attentivement la feuille indiquant les items à insérer dans le cartable de l'équipe. Il est obligatoire de présenter le cartable au début de chaque tournoi et au début des séries éliminatoires avec tous les documents requis.

De plus lorsque vous rapportez vos gilets à la fin de la saison, vous devez rapporter ce cartable et le remettre au préposé de l'équipement.

20. POLITIQUE DE GÉRANCE DES ÉQUIPES

INTRODUCTION

L'association du hockey mineur de Cap-de-la-Madeleine oblige au sein de **TOUTES** ses équipes sous sa juridiction, une politique de gérance qui servira de guide pour tous les gérants et gérantes qui agissent à titre de bénévoles et qui souvent, ont peu d'expérience et manquent de ressources pour combler ce poste qui a son importance au sein de l'équipe.

Au travers de cette politique, vous trouverez des règlements à observer et un guide de référence pour vous aider à accomplir votre tâche au meilleur de vous-même.

1. DESCRIPTION DE TÂCHES

Le rôle premier du gérant, est de supporter les entraîneurs de l'équipe en s'occupant des tâches administratives de l'équipe qui lui sont léguées par

l'entraîneur en chef et d'être le lien de communication entre les parents et celui-ci. Il ne doit pas entraver le travail de l'entraîneur avec les enfants sur la glace mais il doit s'assurer de bien comprendre la philosophie de celui-ci pour bien faire le lien avec les parents.

2. ADMINISTRATION FINANCIÈRE

Par cette nouvelle politique de gérance, l'association du Hockey Mineur de Cap-de-la-Madeleine, veut réglementer la partie financière de la gérance en augmentant la transparence de l'administration financière de l'équipe. En effet, depuis plusieurs saisons, plusieurs parents se sont plaints que les gérants ou gérantes ne rendaient pas des comptes sur l'administration financière des équipes.

Pour pallier cette lacune, l'association du Hockey Mineur de Cap-de-la-Madeleine exige des futurs gérants et gérantes, deux (2) tâches obligatoires pour augmenter la transparence d'une bonne administration. En premier lieu, le compte bancaire de chaque équipe devra comporter deux (2) signataires en tout temps et les entraîneurs ne pourront faire partie de ces signataires ainsi que leurs conjoints. En deuxième lieu, le gérant ou la gérante devront rendre compte de l'administration financière de l'équipe en présentant deux (2) fois par saison (31 décembre et fin de saison), un état sommaire (voir exemple en annexe) de revenus et dépenses de l'équipe, lequel état devra être présenté aux parents à la fin du mois de novembre, janvier et à la fin de la saison, De plus, une copie de ces états devra être envoyée au directeur de catégorie avec la signature des deux personnes autorisées à signer les chèques dans le compte bancaire.

L'association du Hockey Mineur de Cap-de-la-Madeleine a conclu une entente avec la Caisse Populaire Les Estacades pour faciliter l'ouverture des comptes bancaires. Dès la nomination des signataires autorisés, veuillez communiquer avec votre **directeur** qui vous remettra une résolution vous autorisant à signer le compte et il ne vous restera plus qu'à passer pour signer les formulaires officiels. Ces comptes ne comportent aucun frais de gestion. De plus, veuillez prendre note qu'il est **strictement interdit** de fermer les comptes à la fin de la saison, les mêmes comptes serviront pour les prochaines années.

3. GILETS ET BAS

L'association du Hockey Mineur de Cap-de-la-Madeleine offre à tous les joueurs des gilets officiels aux couleurs de l'association et tous les joueurs sans exception, doivent en prendre un soin jaloux. Au début de la saison, **l'entraîneur chef** reçoit dans une enveloppe identifiée au nom de l'équipe, deux (2) gilets par joueurs ainsi qu'un gilet de pratique (sauf quelques exceptions). A la fin de la saison, c'est **SA** responsabilité de ramasser tous les gilets lors de la dernière partie de la saison et de les remettre au responsable de l'équipement de l'association du Hockey Mineur de Cap-de-la-Madeleine qui lui se chargera de faire nettoyer les gilets. Dans plusieurs équipes, l'entraîneur refuse de faire le travail à la fin de saison et le gérant ou la gérante sont

souvent délégués malgré eux pour faire cette tâche qui ne leur incombe pas. Si c'est le cas, faites-le mention à un dirigeant de l'association et nous nous assurerons que l'entraîneur effectue ce travail.

Pour la gestion des bas, tous les joueurs recevront au début de l'année, une paire de bas aux couleurs autorisées par l'association du Hockey Mineur de Cap-de-la-Madeleine. Si au cours de la saison, certains joueurs demandent une paire de bas supplémentaires, ils seront disponibles au coût de 12\$ et sont distribuées par le responsable de l'équipement ou un dirigeant du Hockey Mineur de Cap-de-la-Madeleine. Il est important de noter qu'aucune paire de bas ne sera remise si elle n'est pas payée au préalable.

Aussi, il est très **IMPORTANT** de noter qu'il est strictement **INTERDIT** d'apposer le nom des joueurs ou le nom d'un commanditaire sur un gilet de l'association du hockey mineur de Cap-de-la-Madeleine sous peine d'amende ainsi que de porter un gilet non autorisé pendant la saison.

4. TOURNOIS

La sélection des tournois est toujours difficile à gérer car les contraintes de distance et de coût de déplacement amène souvent des discussions corsées entre les parents, le gérant et l'entraîneur chef. Dans certaines catégories, les tournois de qualité demandent une inscription hâtive pour s'assurer d'obtenir une place. C'est pourquoi pour plusieurs équipes, l'entraîneur chef s'assure dès sa nomination de réserver les tournois avant même la composition des équipes. Pour d'autres, la tâche revient au gérant. Pour vous aider à sélectionner un tournoi qui vous convient, Hockey Québec vous fournit un guide de tous les tournois de hockey en sol québécois. Ce guide est disponible sur le site Internet de Hockey Québec (<http://www.hockey.qc.ca/actualites/champ/search.jsp>) et vous aidera dans votre choix de tournoi. Un maximum de trois (3) tournois est permis par Hockey Mauricie.

Cependant **NOTEZ** bien qu'il est strictement interdit s'inscrire dans un tournoi dont les dates concordent avec le début des séries éliminatoires qui commencent vers la fin de février / début mars. Hockey Mauricie est très strict dans l'application de ce règlement car toute absence à une partie de série éliminatoire parce qu'une équipe participe à un tournoi, peut entraîner la disqualification de l'équipe et la suspension des dirigeants.

Veillez aussi noter que dans la catégorie Novice, il est obligatoire de s'inscrire dans deux (2) tournois dans la Mauricie alors que pour les autres catégories, un seul tournoi est obligatoire en Mauricie.

5. REGISTRATION

La registration est une partie importante de la politique de gérance. A chaque début d'année, **chaque entraîneur doit transmettre au registraire** sa liste de joueurs, toutes les équipes et joueurs doivent être enregistrés à Hockey

Québec pour pouvoir obtenir les permis de tournoi et les formulaires d'enregistrement officiels. Voir les sections 18 et 19 pour les tâches à effectuer.

6. FINANCEMENT DES EQUIPES

Le financement des fonds d'équipes au travers d'activités de levée de fonds, se veut une excellente source pour diminuer le fardeau financier des parents pour permettre aux jeunes de profiter de récompenses ou d'activités hors glace au cours de la saison. Nous vous suggérons quelques activités de financement potentielles qui pourraient être réalisées pour votre équipe.

a) Billets jouer pour jouer

Chaque année, Hockey Québec remet à chaque association de hockey mineur, des livrets de cinq (5) billets pour des tirages de prix de qualité. Les billets se vendent 2\$ l'unité et tout l'argent recueilli lors de cette vente, revient entièrement à l'équipe du jeune.

b) Cueillette de cannettes

L'activité consiste à impliquer les jeunes dans le financement de leur équipe respective tout en s'amusant. Il s'agit de faire du porte à porte et demander aux gens de leur offrir gracieusement, des cannettes consignées vides, des bouteilles consignées ou des dons en argent. Cette activité si elle est bien publicisée peut facilement rapporter entre 750\$ et 1000\$ pour les équipes.

c) Activité 5@7

Une activité assez lucrative qui implique seulement les parents, consiste à organiser de concert avec un établissement licencié (bar), une soirée 5@7 où une partie des consommations vendues, reviennent dans les fonds d'équipes. Habituellement, les billets se vendent 5\$ avec en retour une bière gratuite. Le bar charge demande un coût avoisinant les 2\$ pour la consommation gratuite et remet ensuite 1\$ pour chaque consommation supplémentaire vendue au cours de la soirée. Aussi, vous pouvez dans certains établissements, vendre des hot dogs et même faire des moitié-moitié.

d) Billets de hockey

Certains parents ont la chance de pouvoir obtenir des billets de hockey des Canadiens de Montréal et l'équipe peut s'en servir pour faire une levée de fonds. En effet, pourquoi ne pas vendre 100 billets de tirage à 5 \$.

e) Putt hockey

Une autre levée de fonds très courue, est celle qui consiste à vendre des putts de hockey à chaque partie. A l'aide de l'exemple fourni en annexe, vous vendez des cases 1\$ chacune ou 3 pour 2\$ et après la deuxième période, vous tirez au sort les numéros de 0 à 9 que vous indiquez dans

chacune des cases en haut et à gauche. Le résultat de la partie détermine le gagnant de la moitié de l'argent ramassé pour les cases vendues.

f) Commanditaires

Plusieurs parents ont la chance de connaître des entreprises qui offrent des commandites à des équipes de hockey. Nous vous présentons en annexe, une lettre type de demande de commandite pour aider les parents dans leur quête de commandite.

g) Vente de bouteilles de vin

Certaines équipes financent leurs activités avec la vente de bouteille de vin. Les parents vont embouteiller eux-mêmes les bouteilles à la SAQ Dépôt, font faire des étiquettes autocollantes pour apposer sur les bouteilles et les vendent entre 12\$ et 15\$. Le profit varie entre 4\$ et 7\$ la bouteille vendue. C'est un produit qui se vend bien entre adultes et plus souvent plus facile à vendre qu'un billet de tirage.

En conclusion, il existe aussi beaucoup d'autres sources de financement. À vous de juger quelles sont celles que votre groupe de parents acceptera.

21. CODE D'ÉTHIQUE ENTRAÎNEURS / JOUEURS

ENTRAÎNEURS

L'entraîneur doit avant tout être conscient de l'importance de son rôle et de la grande influence qu'il a sur ses joueurs et sur son entourage. Il doit assumer une mission d'éducation et de formation physique, morale et sociale auprès des joueurs et se montrer digne de cette responsabilité. Il doit s'attacher davantage au bien être et aux intérêts de ses joueurs qu'à leur fiche de victoires et de défaites. Il ne doit pas considérer le sport et le hockey comme une fin en soi mais comme un outil d'éducation. Afin d'accomplir sa tâche avec succès, l'entraîneur doit:

A. Connaître et respecter les règles écrites et non écrites du hockey amateur et les défendre en tout temps.

B. Respecter les décisions des arbitres, appuyer ces derniers en tout temps et exiger un comportement similaire de ses joueurs.

C. Sensibiliser ses joueurs à l'esprit sportif, encourager et récompenser de tels comportements.

D. Dédramatiser la défaite en considérant la victoire seulement comme un des plaisirs à jouer au hockey et véhiculer cette notion auprès de ses joueurs.

E. Ne pas oublier que les joueurs moins talentueux méritent et ont besoin de jouer tout aussi longtemps que les autres.

F. Respecter les entraîneurs, les joueurs adverses et leurs supporters et exiger un comportement identique de ses joueurs.

G. Apprendre aux joueurs que les règlements visent à les protéger et à établir des normes permettant de déterminer un gagnant et un perdant.

H. Avoir des exigences raisonnables envers les joueurs pour ce qui est du temps et de l'énergie demandée pour l'entraînement, la compétition et les autres activités.

I. Toujours se rappeler que l'objet du hockey amateur n'est pas de faire mal à l'adversaire ou de tenter de le blesser par des méthodes permises ou défendues,

J. Éviter toute consommation de boissons alcooliques ou de drogues devant ses joueurs et les sensibiliser aux problèmes reliés à la consommation de ces produits ainsi qu'au dopage sportif.

JOUEURS

Pour bénéficier au maximum de la pratique du hockey amateur, le joueur doit avoir des attitudes et des comportements qui découlent du plus pur esprit sportif. L'important n'est pas nécessairement de gagner ou de perdre, mais bien la manière dont il pratique le hockey. Il ne doit jamais perdre de vue qu'il s'agit d'un jeu. Pour obtenir le maximum de profit du hockey, tout joueur devra:

A. Jouer pour s'amuser en se rappelant que le hockey n'est pas une fin mais un moyen.

B. Observer rigoureusement les règles du jeu et la charte de l'esprit sportif.

C. Accepter et respecter en tout temps les décisions des officiels.

D. Respecter en tout temps les arbitres, les adversaires et leurs supporters qui ne doivent pas devenir des ennemis.

E. Toujours rester maître de lui afin que le hockey, un sport robuste, ne devienne pas un sport brutal et violent.

F. Avoir une conduite exemplaire sur et hors de la patinoire en utilisant un langage sans injure, expression vulgaire ou blasphème.

G. Apporter la même considération et collaboration à tous ses coéquipiers.

H. Respecter son entraîneur et ses dirigeants et obéir à leurs directives lorsque celles-ci ne sont pas contraires à son bien être.

I. Engager toutes ses forces dans le jeu en évitant le découragement dans l'échec et la vanité dans la victoire.

J. Respecter le bien d'autrui et éviter tout vol ou acte de vandalisme.

Personnel d'encadrement de l'équipe, un maximum de cinq personnes est accepté !

#	Titre	Nom	Prénom	Date de naissance	Téléphone Rés.
	Ent.				
Adresse		Ville		Code postal	Téléphone Bur.
E-mail:		Sexe		Cellulaire :	

#	Titre	Nom	Prénom	Date de naissance	Téléphone Rés.
	Ass.				
Adresse		Ville		Code postal	Téléphone Bur.
E-mail:		Sexe		Cellulaire :	

#	Titre	Nom	Prénom	Date de naissance	Téléphone Rés.
	Ass.				
Adresse		Ville		Code postal	Téléphone Bur.
E-mail:		Sexe		Cellulaire :	

#	Titre	Nom	Prénom	Date de naissance	Téléphone Rés.
	Ass.				
Adresse		Ville		Code postal	Téléphone Bur.
E-mail:		Sexe		Cellulaire :	

#	Titre	Nom	Prénom	Date de naissance	Téléphone Rés.
	Gér.				
Adresse		Ville		Code postal	Téléphone Bur.
E-mail:		Sexe		Cellulaire :	

Liste des tournois

Tournois	Endroit	Date

ANNEXE 2

ANNEXE 3



ETAT DES REVENUS ET DEPENSES

Revenus

Commandites	xxx\$
Jouer pour jouer	xxx
Putts	xxx
Etc	<u>xxx</u>
Total Revenus	xxx\$

Dépenses

Tournois	xxx\$
Collations	xxx
Autobus	xxx
Repas tournoi	xxx
Cadeaux	xxx
Souper des fêtes	xxx
Etc	<u>xxx</u>
Total dépenses	xxx\$
Encaisse disponible	xxx\$

ANNEXE 4



Date

VISITEUR

LOCAL

VISITEUR										
LOCAL										

Gagnant

_____ \$
Fonds d'équipe

ANNEXE 5

**CLUB DE HOCKEY
CAP-DE-LA-MADELEINE
LES ESTACADES
BANTAM A**



Demande de commandite

Madame, Monsieur,

Par la présente, nous vous soumettons une requête concernant une campagne de levée de fonds pour la saison 2009-2010 afin de financer une équipe de jeunes hockeyeurs de niveau A qui représenteront notre région dans différentes villes du Québec lors de tournois régionaux et provinciaux.

Votre participation financière servira exclusivement à ces jeunes afin de pouvoir au transport, hébergement, équipement et location de temps de glace supplémentaire.

Par conséquent, vous recevrez un reçu pour fin d'impôt. Nous sommes heureux d'être associés à des firmes telles que la vôtre afin de promouvoir avec nous la communauté, l'intérêt qu'ont ces jeunes athlètes de développer une appartenance régionale et un sens de compétitivité dans le domaine de ce beau sport qu'est le hockey.

Au nom de tous les jeunes espoirs, nous tenons à vous remercier sincèrement pour votre implication et nous vous prions, Madame, Monsieur, de recevoir nos salutations les meilleures.

Nom, gérant
Les Estacades Bantam « A »
Adresse
Ville
Code postal
Tél. : (819) xxx-xxxx - Résidence
(819) xxx-xxxx - Bureau



Les Estacades

Bantam A

Date _____

Reçu de _____

Nom de la compagnie

La somme de _____ \$

Pour _____

Signature