

Circuit québécois de handball

RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION (en date du 23 janvier 2006)

1. OBJECTIF ET PRÉAMBULE

Le présent règlement, tiré du règlement interne numéro trois (3) de la Fédération québécoise de handball olympique, a pour objectif de régir les activités de compétition au sein du Circuit québécois de handball.

Il est à noter que ce règlement ne saurait contrevenir d'aucune manière aux règlements et aux sanctions de la Fédération québécoise de handball olympique. En cas de conflit entre les versions, les règlements et statuts de cette dernière prévalent en tout temps.

2. RÔLES ET FONCTIONS DE LA FÉDÉRATION

- 2.1 La Fédération coordonne et sanctionne les activités de compétition.
- 2.2 Le Conseil d'Administration (C.A.) de la Fédération approuve annuellement le calendrier des activités de compétitions de handball du Circuit québécois de handball et des Championnats québécois.
- 2.3 Annuellement, si besoin est, le coordonnateur et le Bureau de Direction du Circuit recommande au C.A. d'entériner les modalités de compétitions de la nouvelle saison. Le coordonnateur assure la réalisation et le respect de ces modalités.

3. DÉFINITIONS

- 3.1 Chaque fois que le mot <Fédération> sera utilisé dans ce présente règlement, il signifie Fédération québécoise de handball olympique inc.
- 3.2 Chaque fois que le mot <Circuit> sera utilisé dans ce présent règlement, il signifie Circuit québécois de handball olympique qui regroupe à la fois, le réseau excellence et le réseau relève.
- 3.3 Chaque fois que le mot <réseau excellence> sera utilisé dans ce présent règlement, on comprendra les catégories seniors masculines et féminines du Circuit.
- 3.4 Chaque fois que le mot <réseau relève> sera utilisé dans ce présent règlement, on comprendra les catégories junior et juvénile masculine et féminine du Circuit.
- 3.5 Chaque fois que le mot <séries> sera utilisé dans ce présent règlement, il signifiera les séries finales de fin de saison du Circuit.

- 3.6 Chaque fois que le mot <bureau de direction> sera utilisé dans ce présent règlement, on comprendra les représentants du Circuit.
- 3.7 Chaque fois que le mot <coordonnateur> sera utilisé dans ce présent règlement, il signifiera le coordonnateur des activités de compétitions de handball olympique.

4. CLASSIFICATION DES ACTIVITÉS DE COMPÉTITION

- 4.1 La Fédération régit le Circuit québécois de handball olympique.
- 4.2 La Fédération sanctionne entre autres, les championnats suivants, que le Circuit coordonne pour elle :
 - les Championnats senior masculin et féminin
 - les Championnats junior masculin et féminin
 - les Championnats juvénile masculin et féminin

5. CRITÈRES DE PARTICIPATION

Chaque année, si besoin est, les critères de participation aux activités sont déterminés par le coordonnateur et le bureau de direction du Circuit, avec l'approbation du Conseil d'Administration.

6. MODES ET DÉLAIS DE PARTICIPATION

Pour participer aux activités de compétition du Circuit, les clubs doivent y être inscrits et avoir payé leur cotisation. Les modes et délais d'inscription sont définis dans la charte sous la rubrique cotisation par l'assemblée générale du Circuit.

7. MINIMUM REQUIS D'ÉQUIPES

Le minimum requis d'équipes pour la tenue d'une activité de compétition est de quatre (4).

8. CHANGEMENTS AU CALENDRIER

En principe, il ne devrait pas y avoir de changements au calendrier après la réunion de confection de ce dernier. Toutefois, pour des raisons hors du contrôle de l'équipe hôte, une équipe peut demander une modification au calendrier en respectant les conditions suivantes :

- 8.1 Elle devra obtenir l'accord de l'équipe visiteuse.
- 8.2 Les matchs annulés doivent être repris dans les trente jours suivant la date d'annulation. La date de reprise doit être fixée avant la date originale prévue.
- 8.3 Si l'équipe qui annule ne peut proposer une date de reprise à la satisfaction de la partie adverse ou qu'elle ne peut trouver une date dans les 30 jours suivants, la partie sera jouée chez l'équipe visiteuse.
- 8.4 Payer à la seconde demande des frais administratifs de 50.00\$, à la troisième demande et à toutes demandes subséquentes des frais administratifs de 100.00\$.

8.5 Une équipe visiteuse est soumise aux conditions 1.1, 1.2 et 1.4.

9. FORFAITS

9.1 Une équipe qui ne se présente pas à un match du calendrier régulier de compétition ou à tout match sanctionné par le Circuit (par ex. match de démonstration), est soumise aux sanctions suivantes (exception faite pour des cas de forces majeures, exemple : sinistre, etc...) :

- Payer une amende de 75.00\$
- Perdre le match par forfait.

9.2 Une équipe qui ne se présente pas à un match de séries finales (demi-finales ou finales) est soumise aux sanctions suivantes : (exception faite pour des cas de forces majeures, exemple : sinistre etc...)

- Paiement d'une amende 75.00\$
- Perte du match par forfait

9.3 au troisième forfait, l'équipe sera exclue des éliminatoires et au quatrième l'équipe sera exclue de la ligue pour l'année en cours et perd automatiquement son dépôt.

10. RETRAIT DE LA LIGUE

Toute équipe qui se retire du Circuit après son inscription est sujette aux sanctions suivantes :

- L'Équipe qui se retire après confection du calendrier perd son dépôt de 500.00\$ et devra acquitter tous les frais reliés à son inscription.

11. RETARD

11.1 Les équipes se doivent d'être ponctuelles aux activités de compétition auxquelles elles participent.

11.2 Dans le cadre du Circuit, un battement de quinze (15) minutes de retard sera toléré. Après le battement de 15 minutes, l'équipe fautive perd le match par forfait. La durée de ce battement ne devra jamais excéder les quinze (15) minutes prévues.

12. DEVOIRS DES ÉQUIPES

12.1 Les équipes devront s'acquitter des exigences financières qu'impliquent leur participation à une activité de compétition du Circuit, et ce dans les délais approuvés par le bureau de direction.

En cas de retard, l'équipe fautive devra payer des intérêts et pourra se voir refuser sa participation à toutes activités du Circuit tant et aussi longtemps que ses dettes ne seront pas acquittées.

- 12.2 Les équipes prennent à leur charge, les frais de transport, de séjour et d'assurance de tous leurs membres.
- 12.3 Les équipes doivent veiller à conserver propres et intacts les installations et équipements mis à leur disposition par l'équipe hôte, dans le cadre des activités de compétition.
- 12.4 Pour sévir contre une équipe, le coordonnateur devra recevoir dans les sept jours qui suivent la compétition, une plainte écrite de la part de l'équipe ou l'organisation hôte qui se sent lésée sur les points de l'art. 12.3. Cette plainte écrite devra être accompagnée d'un devis comprenant, au moins approximativement, le montant des frais de réparation et ou le montant réel du dédommagement.
 - 12.4.1 L'équipe responsable des dégâts devra s'acquitter des montants des frais de réparation et/ou du dédommagement dans les 30 jours suivant la réclamation, en plus de perdre son dépôt.
 - 12.4.2 L'équipe fautive voit ses frais de participation ou de dépôt augmenter la saison sportive suivante comme garantie de sa bonne conduite (voir grille des sanctions). Dépendamment de la gravité de ses actes, elle pourrait être suspendue de cette activité de compétition l'année suivante. Son cas sera référé au comité des règlements d'éthique et de discipline.
- 12.5 Avant chaque tournoi ou chaque match, et à la demande des officiels de la rencontre, l'équipe devra présenter les cartes fédérées de ses joueurs présents, pour vérifier leur éligibilité, et l'exactitude de la feuille de match. La vérification des joueurs retardataires se fera à la mi-temps. Une seule vérification est nécessaire au début du 1^{er} match du tournoi pour chaque équipe (voir art. 21.4 et 21.4.1).
- 12.6 Chaque équipe doit disposer d'au moins de deux (2) tenues de compétitions aux couleurs différentes. L'équipe visiteuse a le choix de la tenue à porter, si les deux équipes en présence portent les mêmes couleurs.
 - 12.6.1 L'habillement de toute l'équipe doit être uniforme : gilets aux mêmes couleurs, shorts aux mêmes couleurs. Le joueur fautif doit pour pouvoir jouer payer une amende, auprès du responsable de la compétition cette situation devra être rapportée à l'endos de la feuille de compte-rendu par les arbitres, en mentionnant le nom, l'équipe et le numéro du joueur fautif (voir grille des sanctions).
- 12.7 Pour toute absence aux réunions obligatoires, l'équipe fautive devra payer une amende de 50.00\$ dollars pour les réunions régulières et de 200.00\$ pour les réunions de confection du calendrier.

- 12.8 De joueur toutes les parties de la saison à l'extérieur s »ils ne sont pas présent à la réunion de confection du calendrier.
- 12.9 À la réunion de confection du calendrier, les clubs confirment le nombre d'équipes participantes et ne font que le calendrier, ce qui incluse les joutes et tournois de fin de semaine, les joutes sur semaine et les parties inter-club.
- 12.10 Toutes les dates des réunions sont fixées en début d'année.
- 12.11 La présence des clubs sera obligatoire lors de l'assemblée générale annuelle du Circuit, à la confection du calendrier, à la réunion de décembre et à la dernière de mars, juste avant le début des séries éliminatoires. Toutes les autres réunions se feront par conférence téléphonique.

13. CATÉGORIES D'ÂGE (2006)

Pour les catégories d'âge juvénile, junior et senior, il faut s'ajuster aux âges sanctionnées par la fédération canadienne.

- 13.1 Juvénile : Ne peut excéder 18 ans au début du championnat..
- 13.2 Junior : Ne peut excéder 21 ans au début du championnat
- 13.3 Senior : 22 ans et plus.

14. LE SURCLASSEMENT

Le simple et le double sur classement de catégorie sont permises, avec l'autorisation de l'entraîneur.

15. RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION

- 15.1 Les matchs sont joués conformément à la dernière édition des règles de jeu de la Fédération.
- 15.2 Certaines règles spécifiques, telles que, durée de match, les prolongations, et la formule d'un tournoi sont définies dans les présentes.

16. TEMPS DE JEU (RÉGULIER ET SÉRIES FINALES)

- 16.1 Temps réglementaire en saison régulière et en séries finales :
- 16.1.1 Catégorie senior : deux (2) périodes de trente (30) minutes avec 10 minutes de pause.
- 16.1.2 Catégorie junior : deux (2) périodes de trente (30) minutes avec 10 minutes de pause.

16.1.3 Catégorie juvénile : deux (2) périodes de 25 minutes avec 5 minutes de pause à la mi-temps.

16.2 En séries finales, si l'égalité persiste après le temps réglementaire, une prolongation de deux (2) fois cinq (5) minutes sera jouée avec un changement de camp sans pause. Si l'égalité persiste après la première prolongation, une seconde période supplémentaire de deux (2) fois cinq (5) minutes sera jouée, après cinq (5) minutes de pause, avec un changement de camp sans pause. S'il n'y a toujours pas de vainqueur, le match sera décidé par des tirs de confrontation (jets de sept mètres).

16.2.1 Tirs de confrontation (jet de sept mètres)

-Les arbitres décideront quel but sera utilisé et détermineront par tirage au sort quelle équipe commencera.

-Chaque équipe désignera cinq (5) joueurs qui exécuteront un lancer chacun, les équipes alternant à chaque lancer.

-La liste des noms et des numéros des tireurs doit être remise aux arbitres. Il n'est pas nécessaire de spécifier l'ordre des tireurs.

-Les gardiens de but sont désignés librement et peuvent être changés à volonté.

-Si la partie n'est pas terminée après la première série de lancers, on désignera cinq (5) joueurs (les cinq mêmes, ou de un à cinq nouveaux joueurs inscrits sur une nouvelle liste) qui continueront à exécuter des lancers jusqu'à ce qu'un résultat soit obtenu. Ce qui signifie que : a) si l'équipe qui effectue le premier lancer ne marque pas de but, l'équipe adverse devra de son côté marquer un but afin de l'emporter, et que b) si l'équipe qui exécute le premier lancer marque un but et que l'équipe adverse n'en marque pas, c'est alors la première équipe qui l'emporte. On poursuit de cette façon jusqu'à ce qu'une équipe prenne l'avantage. Il n'est pas permis aux joueurs qui ont été exclus, disqualifiés ou expulsés d'exécuter des jets de sept mètres en confrontation.

Tout joueur qui fait preuve de mauvaise conduite pendant l'exécution des jets de sept mètres sera disqualifié. Si un joueur est disqualifié, ou blessé, on peut désigner un remplaçant admissible pour le remplacer. Lors de l'exécution des jets de sept mètres, seul le tireur, le gardien défendant et les arbitres peuvent se trouver sur la moitié du terrain utilisée.

17. L'ÉQUIPE

17.1 Chaque équipe a le droit d'enregistrer un nombre illimité de joueurs durant l'année sportive.

17.2 Une équipe ne peut aligner un joueur lors des séries finales de fin de saison, s'il n'est pas enregistré au 31 janvier de la saison en cours et s'il n'a pas participé à une rencontre.

- 17.3 Une équipe ne peut aligner un joueur en saison régulière, s'il n'est pas enregistré à la F.Q.H.O. avant le début du match. Le joueur devra présenter une carte d'identification avec photo avant chaque rencontre, et les arbitres mentionneront cet état de fait, à l'endos de la feuille de match, afin de permettre un contrôle de la part du coordonnateur. Si le coordonnateur n'a pas pu être averti, le joueur ne pourra pas jouer.

18. LE JOUEUR

- 18.1 Pour participer à une activité de compétition du Circuit, le joueur doit obligatoirement être enregistré auprès de la Fédération. Il doit aussi signer le contrat de joueur qui le liera au club où il désire évoluer durant l'année sportive en cours (voir art. 22.3).
- 18.2 Un joueur ne peut être lié à plus d'un club dans une même année sportive. Le cas échéant le joueur sera pénalisé (voir grille des sanctions). S'il appert qu'un joueur est lié à un deuxième club, ce club sera aussi pénalisé (voir grille des sanctions).
- 18.3 Ainsi, avant de signer le contrat qui le liera au club, le joueur devra prendre connaissance de ses droits, de ses devoirs envers le club et envers la Fédération. En signant ou en renouvelant son contrat au sein du club (équipe), il s'engage à respecter les exigences et les règlements des activités de compétition de la Fédération et du Circuit jusqu'à la fin de l'année sportive en cours.
- 18.4 Un joueur doit être inscrit dans la catégorie où il veut jouer avant le 31 janvier afin de pouvoir participer aux éliminatoires.

19. L'APPARTENANCE RÉGIONALE D'UN JOUEUR

Les points suivants s'appliquent pour la catégorie juvénile seulement :

- 19.1 Pour s'affilier à la Fédération, un club doit obligatoirement inscrire des joueurs demeurant sur le territoire de l'Association Régionale où elle évolue.
- 19.2 Cependant, dans n'importe quelle catégorie, un joueur pourra s'enregistrer pour une autre équipe d'une autre association régionale dans les cas suivants;
- 19.2.1 Lorsqu'il est inscrit et suit à temps plein des cours, dans une institution d'enseignement reconnue par le Ministère de l'Éducation du Québec, située sur le territoire d'une association régionale différente de celle où il réside. En plus il devra remplir les conditions suivantes :
- Au début de la saison, ou lors de son enregistrement, il devra fournir une preuve écrite de son inscription, jointe au contrat de l'équipe;
 - Trente (30) jours après la fin de la session, il devra présenter une preuve écrite, démontrant qu'il a régulièrement suivi les cours dans l'établissement ex : bulletin de note);

- 19.2.2 Lorsqu'il évoluait la saison précédent au sein d'une équipe d'une association différente de celle où il réside.
- 19.2.3 Lorsque après la saison sportive, il déménage d'une association régionale à une autre.
- 19.2.4 Lorsque la direction du club, son entraîneur, l'association régionale et le joueur remplissent et signent la formule de libération
- 19.3 Lorsqu'il y a litige entre deux parties concernant l'appartenance d'un joueur, le cas sera tranché par le commissaire. Aucun changement d'équipe n'est possible à moins d'une libération.
- 19.4 Un joueur ne peut jouer pour 2 clubs différents, même s'il s'agit de 2 catégories différentes.

20. LIBÉRATION DE JOUEURS

- 20.1 Un joueur pourra être libéré par son club (équipe) et évoluer pour une autre si le joueur et la direction de son club (équipe) d'origine remplissent et signent la formule de libération de joueur. Une copie de la formule devra être envoyée par le club, à la Fédération avant le 15 janvier de l'année sportive en cours. Une autre copie de la formule de libération sera remise par le club ou joueur libéré qui la présentera à la Direction de son nouveau club (équipe) d'adoption.
- 20.1.1 Si le nouveau club omet de transmettre à la Fédération une copie de la formule d'inscription avant la date du 15 janvier de l'année sportive en cours, le joueur concerné devra rester avec son club (équipe) d'origine jusqu'à la fin de la saison.
- 20.1.2 Après la signature du contrat pour l'année sportive en cours, en cas de conflit entre le joueur et la direction du club (équipe) d'origine, le joueur ne pourra changer d'équipe, à l'exception de l'art. 18.2.1 sur l'appartenance régionale d'un joueur (point a et c).
- 20.1.3 Avant l'année sportive en cours, en cas de conflit, entre le joueur et la direction du club (équipe) d'origine, le joueur devra attendre une année avant de pouvoir s'inscrire dans un autre club (équipe), à l'exception de l'art. 18.2.1 sur l'appartenance régionale d'un joueur (point a et c).
- 20.2 Un joueur libéré doit s'inscrire dans son nouveau club (équipe) avant le 31 janvier de l'année sportive en cours.

21. LE CLUB

- 21.1 Le club, au sein du Circuit, est un ensemble d'équipes ayant les mêmes couleurs et la même administration incorporée selon la loi sur les compagnies. Il est membre collectif du Circuit selon les règles définies dans la charte. Dans un club, il ne peut y avoir plusieurs équipes de même sexe et catégorie.

- 21.2 Pour être reconnu comme une structure de club par la Fédération, le club doit être incorporé et envoyer une copie de son incorporation à la Fédération, accompagnée du nom et adresse du responsable (Président). Il doit de plus envoyer la liste des noms et des différentes catégories d'équipes qui le composent, la liste et adresse de ses entraîneurs des différentes catégories et le nom de sa région d'appartenance. Ces informations doivent parvenir à la Fédération vingt (20) jours avant le début de la saison régulière. Seuls des clubs reconnus peuvent prétendre à une recommandation pour subventions du M.L.C.P. de la part de la Fédération, lorsqu'il s'agit d'aide financière aux clubs d'excellence et de relève.
- 21.3 Le club via son responsable, ou son entraîneur doit faire parvenir au coordonnateur l'inscription de joueurs de ses différentes équipes avant que ceux-ci puissent participer aux compétitions sanctionnées par la Fédération, dans leur catégorie ou dans la catégorie supérieure (surclassement) (voir art. 22.3).

22. L'OFFICIEL

- 22.1 L'assignation des officiels aux différents matchs est faite par le coordonnateur du Circuit.
- 22.2 Les officiels doivent toujours se présenter sur les lieux des activités de compétitions, auprès du responsable de la compétition, au moins vingt (20) minutes avant le début de la rencontre qu'ils ont à diriger. Tout retard devra être signalé par l'organisateur de la compétition à la direction technique de la Fédération. Après trois (3) constats de retard, son cas est référé au comité des règlements d'éthique et de discipline qui décidera des sanctions.
- 22.3 Les officiels doivent être accrédités niveau III à la C.T.A. de la F.Q.H.O. pour arbitrer un match du Circuit. Il est toutefois permis à un officiel de niveau II d'arbitrer, à condition qu'un officiel de niveau III ou plus complète la paire et que cela soit fait dans le but de permettre à l'arbitre de niveau II de prendre de l'expérience afin d'acquiescer son niveau III.
- 22.4 Avant chaque match, les officiels doivent procéder à la vérification des listes de joueurs et de la feuille de match.
- 22.5 Les procès-verbaux ou rapports rédigés par une équipe plaignante, pour être validés, doivent être toujours contresignés par les officiels du match, à la fin de la rencontre. Dans le cas contraire la réclamation ne sera pas prise en considération.
- 22.6 L'arbitrage de catégorie juvénile sera la responsabilité de l'association régionale de la région. Ce sera le club qui verra au développement de ses arbitres. Le travail se fera en complicité avec le coordonnateur et le président de la C.T.A.
- 22.7 Pour favoriser le développement régional, le mandat sera élargi pour les catégories junior pour 2004-2005 et senior pour l'année 2005-2006 (tentative).

22.8 Placer des arbitres d'expérience aux tables des officiels mineurs qui assureront l'encadrement des jeunes arbitres.

23. L'ENTRAINEUR

23.1 Seuls les entraîneurs enregistrés à la direction technique de la Fédération , pour l'année en cours, sont appelés à diriger une équipe durant une compétition sanctionnée et/ou reconnue par la Fédération.

23.2 Chaque équipe doit enregistrer son ou ses entraîneurs à la C.T.E. de la Fédération, pour l'année sportive en cours. Le cas échéant le match est perdu, si l'équipe a été dirigée par un entraîneur non enregistré.

23.3 L'entraîneur ou le responsable d'une équipe doit faire parvenir au coordonnateur, la liste de tous les joueurs sur la formule d'admissibilité des participants (contrat signé par le participant), et tous les autres documents nécessaires, avant la date limite d'inscription déterminée par le Circuit (voir art. 17.3).

23.4 À chaque match de son équipe, l'entraîneur, ou le responsable de l'équipe doit remettre la feuille d'alignement des joueurs, lisiblement et correctement rédigée, ainsi que la liste des joueurs admissibles, quinze (15) minutes avant le début de la partie. À la demande des arbitres, chaque équipe devra se présenter pour la vérification des listes de joueurs et de la feuille de match.

23.5 Chaque entraîneur doit posséder au minimum le niveau PNCE suivant pour entraîner une équipe pendant les séries :

-junior : niveau II = instructeur

-senior niveau III = entraîneur

Il doit, de plus, être accrédité niveau III à la C.T.E. de la F.Q.H.O. (attestation théorique et/ou diplôme niveau III).

24. LE CAPITAINE

24.1 Chaque équipe devra identifier son capitaine, selon l'art. 4.6 du code d'arbitrage. (dernier paragraphe). Il doit porter un brassard de couleur contrastante.

24.2 Pour être valides, les protêts et rapports doivent toujours être signés par le capitaine de l'équipe ayant déposé la réclamation. Ils doivent aussi être contresignés par les arbitres du match, sinon la réclamation ne sera pas considérée.

25. LES UNIFORMES

- 25.1 Chaque équipe participant à une compétition du Circuit doit disposer d'au moins deux tenues de compétition aux couleurs contrastantes.
- 25.2 L'équipe receveur doit endosser la tenue de couleur pâle et l'équipe visiteur, la couleur foncée
- 25.3 Les joueurs doivent porter, au moins dans le dos, les numéros 1 à 30 (numéros 1, 12, 16 pur les gardiens).
- 25.4 Le capitaine doit porter un brassard de couleur contrastante.
- 25.5 Chaque équipe doit présenter des joueurs avec le même uniforme (maillot et short de même fabrication); si cette obligation ne peut être remplie, les arbitres signaleront l'état de fait sur la feuille de match et le club concerné sera mis à l'amende selon la grille des sanctions.

26. LA FEUILLE DE MATCH ET TABLE

- 26.1 La feuille de match officielle est celle délivrée par la Fédération à la demande des clubs et équipes. Le club qui organise le tournoi doit veiller à ce que les officiers de table soient accrédités de niveau I (arbitre local) ou avoir une certification <d'officier de table> de la F.Q.,H.O.; les arbitres inscriront les fautes à cette règle, et le club concerné sera mis à l'amende selon les tarifs présentés dans la grille des sanctions.
- 26.2 La feuille de match est remplie par l'officiel technique (secrétaire) de la table officielle, avant le début de la rencontre, et dès réception des alignements des équipes en présence.
- 26.3 La feuille de match doit être remplie de façon bien lisible, propre et sans erreur. Avant le match, elle doit être vérifiée par les capitaines de chaque équipe et par les arbitres. À la fin du match, elle doit être vérifiée et signée par les arbitres. Avant le match, elle doit être signée aussi par les deux capitaines. Tout protêt ou toute réclamation doit être rédigée à l'endos de la feuille de match de couleur blanche, puis signée par le capitaine réclamant et contresignée par les deux arbitres des matchs.
- 26.4 À la fin d'une compétition la feuille de match doit être expédiée au responsable des statistiques, par courrier express, par le responsable de la compétition dans les 24 heures qui suivent, ou par tout autre moyen sûr, susceptible de respecter le délai de 24 heures. Passé ce délai de 24 heures, le club responsable devra payer une amende pour chaque 24 heures de retard de plus. Cette amende sera facturée selon le taux en vigueur dans la grille des sanctions.

27. LA LISTE DE JOUEURS

- 27.1 La liste officielle des joueurs est celle émise par la Fédération à partir des contrats déposés par les clubs (équipes) auprès de celle-ci.
- 27.2 La liste de joueurs doit porter toutes les informations servant à identifier le joueur concerné, lors de la vérification par les arbitres avant chaque match.

28. LE TERRAIN ET HORAIRE DE COMPÉTITION

28.1 Toutes les compétitions sanctionnées par la Fédération doivent être jouées sur une surface de jeu autorisée par le bureau de direction du Circuit.

28.2 Les règles à suivre concernant l'horaire des matchs sont les suivantes :

-En saison régulière, les matchs doivent se jouer entre le lundi précédant et le lundi suivant la fin de semaine à laquelle le match a été associé. Si il y a accord entre les deux équipes, le match peut se jouer n'importe quel jour et n'importe quelle heure à l'intérieur de cet intervalle (mais en aucun temps à l'extérieur).

-Si les équipes ne peuvent s'entendre, les jours et les heures des joutes sont fixés de la façon suivante :

- a) Pour des rencontres entre deux clubs, les matchs seront joués le dimanche, de façon continue à 10h00, 11h30, 13h00, 14h30 dans l'ordre suivant : junior féminin, junior masculin, senior féminin, senior masculin ou selon tout ordre jugé raisonnable.
- b) Dans un format mini-tournoi, l'équipe receveuse pourra décider, selon sa capacité d'accueil (i.e. un ou deux plateaux), si le tournoi se déroule sur une ou deux journées. Elle ne pourra toutefois pas exiger d'une équipe de l'extérieur que cette dernière dispute des matchs les deux jours. Les heures acceptables sont les suivantes : 10h00, 11h30, 13h00, 14h30, 16h00 et 17h30. Les équipes du club receveur jouent les matchs au début et à la fin de la journée.

28.3 Début du calendrier : dernier week-end de septembre

28.4 Fin de saison : 3^{ème} semaine de mars

28.5 Éliminatoires : 1^{ère} ronde : semaine du 10 et 11 avril

2^{ème} ronde : semaine du 17 et 18 avril

3^{ème} ronde : finales, dernière semaine d'avril

28.6 Une équipe invitée doit verser un dépôt de 1000.00\$ pour participer aux activités du Circuit. Toutes les parties de cette équipe se joueront selon une entente entre les équipes concernées. Il est recommandé de jouer sous une formule tournoi qui éviterait les longs déplacements et augmenterait le nombre de parties jouées lors de ces déplacements.

29. LES BALLONS

Les ballons reconnus pour les activités de compétition du Circuit sont ceux approuvés par la F.Q.H.O.

30. LES PROTÊTS

30.1 Les protêts sont adressés aux officiels d'un match dans un délais de trente minutes après la fin du match. Chaque protêt doit être accompagné d'un dépôt de 50.00\$ en espèces. Tout protêt doit être signé par le capitaine. Si le protêt est gagné le dépôt est remboursé, sinon il reste à la F.Q.H.O. Les protêts sont adressés au commissaire du Circuit qui statuera.

30.2 Les faits suivants ne peuvent donner lieu à un protêt et toute réclamation à leur sujet est nulle :

- a) Lieu, date et heure d'un match
- b) Désignation des officiels
- c) Décision des officiels conformes au règle de jeu

N.B. : Une distinction importante s'impose. Les protêts de jeu sont régis par le code d'arbitrage alors que les protêts d'éligibilité sont régis par le présent règlement.

31. LES DISQUALIFICATIONS ET EXPULSIONS

31.1 Tout joueur, qui est disqualifié d'un match, n'est pas automatiquement suspendu pour le match suivant. Son cas peut être référé à l'attention du commissaire. Toutefois, tout cas de disqualification directe sera signifié sur la feuille de match par les officiels et sera apporté au commissaire qui décidera du suivi à donner à la faute. Un joueur pourra écoper d'une suspension dès la première offense.

31.2 Tout joueur, qui est disqualifié ou expulsé d'un match une seconde fois, verra son cas porté à l'attention du commissaire.

31.3 Une exclusion disqualifiante et une disqualification pour inadmissibilité n'entraînent pas une suspension pour le match suivant.

31.4 Tout entraîneur, qui est disqualifié durant un match, n'est pas automatiquement suspendu pour le match suivant. Son cas peut être référé au commissaire.

31.5 Tout entraîneur, qui est disqualifié d'un match une seconde fois, verra son cas porté à l'attention du commissaire.

32. LA DISCIPLINE

- 32.1 Toute équipe, joueur et entraîneur dérogeant au règlement de compétition est passible de sanctions.
- 32.2 Le Commissaire est la première instance disciplinaire. Il a autorité sur toute infraction et irrégularité commises dans le cadre des activités de compétitions (sauf les amendes automatiques et les cas d'éligibilité qui sont sous la responsabilité du coordonnateur).
- 32.3 Lors de la réception d'un protêt, le commissaire doit rendre sa décision dans les 48 heures qui suivent la date de réception.
- 32.4 La décision du commissaire est sans appel.

33. L'INÉLIGIBILITÉ

- 33.1 L'inéligibilité est définie comme suit :
- Tout joueur ou entraîneur qui participe à une compétition sanctionnée par la Fédération et qui n'est pas enregistré;
 - Tout joueur ou entraîneur qui ne respecte pas le présent règlement;
 - Tout joueur ou entraîneur commettant une fraude d'identification.
- 33.2.1 Toute équipe, qui sera reconnue coupable d'avoir présenté des joueurs ou entraîneurs inéligibles sera sujette aux sanctions suivantes :
- Payer une amende au Circuit, selon les taux en vigueur dans la grille des sanctions;
 - Perte du match dans lequel tout joueur ou entraîneur inéligible a été inscrit.
- 33.2.2 Tout joueur, qui sera reconnu coupable d'inéligibilité sera suspendu automatiquement pour trois matchs.
- 33.2.3 Tout entraîneur, qui sera reconnu coupable d'inéligibilité ou qui aura fait jouer un joueur inéligible sera suspendu automatiquement pour quatre matchs.

Tous les cas d'inéligibilité seront automatiquement soumis au commissaire.

34. CLASSEMENT DES ÉQUIPES

- 34.1 Le classement aux points des équipes est établi selon le nombre de points accumulés par chacune des équipes de la façon suivante :
- match gagné = 3 points
 - match nul = 2 points
 - match perdu = 1 point
 - match forfait = 0 point

34.2 Si deux (2) équipes sont à égalité, le classement final sera déterminé comme suit :

- a) le résultat des matchs entre les deux (2) équipes (déterminé par le nombre de points);
- b) La différence entre les buts pour et contre lors des matchs entre les deux (2) équipes (la plus positive);
- c) Le plus grand nombre de victoires au cours de la saison;
- d) Le G/A de la saison (PP/PC = coefficient le plus élevé).

34.3 Si trois (3) équipes sont à égalité, le classement final sera déterminé comme suit :

- a) Le résultat des matchs entre les trois (3) équipes (déterminé par le nombre de points);
- b) La différence entre les buts pour et contre lors des matchs entre les trois (3) équipes (la plus positive);
- c) Le plus grand nombre de victoires au cours de la saison;
- d) Le G/A de la saison (PP/PC = coefficient le plus élevé) entre les trois (3) équipes.
- e) Le G/A de la saison entre toutes les équipes.

35. SÉRIES ÉLIMINATOIRES

- Pendant les séries éliminatoires, les dates et les heures sont immuables.
- Un club ne pouvant respecter les conditions ci-dessus devra payer une amende selon les tarifs présentés dans la grille des sanctions. De plus, en cas d'incapacité de l'équipe receveuse, le Circuit peut assigner un gymnase à sa convenance pour la tenue d'un match, au tarif horaire de 100.00\$, facturable au club receveur.

Pour les catégories junior et senior, la formule 2 vs 1 et 4 vs 3 s'applique. Pour la catégorie juvénile, il faut reporter les éliminatoires des 4 premières équipes aux championnats provinciaux juvénile lors du provincial senior A. Les autres équipes du Circuit pourront participer au tournoi régulier. À ces dernières pourront se greffer les équipes de catégorie cadette.

36. REPÊCHAGE POUR LES CHAMPIONNATS CANADIENS :

- 36.1 Une équipe qui participe aux championnats canadiens peut accorder une libération et permettre à un de ses joueurs d'être soumis au repêchage.
- 36.2 Un joueur blessé ou qui refuse de jouer aux championnats pour l'équipe qui l'a repêché peut être remplacé par un autre joueur. Au repêchage, les équipes protégeront 6 joueurs, quoique seulement trois pourront participer aux championnats canadiens.