

Constitution

LIGUES SPORTIVES LES DRAGONS DE MONTREAL INC.



Révisée le 7 septembre 2018

MATRICULE: 1142080077

Historique de modification

Date	Version	Description	Auteur
2010-05-07	1.0	Création	C.A. 2009-2010
2011-01-01	1.01	Sous l'Annexe A". Dans la section "Sur la Glace", nous avons ajouté le règlement 7.	C.A. 2011-2012
2012-02-01	1.02	Sous l'annexe A: ajouté une section dite "Général" avec les nouveaux règlements 2,3,4 et 5. Le règlement 1 était présent dans la version antérieure en introduction. L'annexe F: "Définitions" a été converti en un lexique. Nous avons ajouté "Règlements des séries".	C.A. 2012-2013
2018-09-07	1.03	<p>-Révision de la mission -Ajout de l'article 2.03 et décalage des numéros d'articles suivants. -Ajout de l'article 3.03 (c) -Révision des articles 2.02, 2.05, 5.01, 8.01 -Suppression des articles 5.02 et 6.04</p> <p>Sous l'Annexe A :</p> <p>-Révision des points 4 et 5 de la section « Général » -Déplacement du point 3 de « Sur la Glace » vers le point 3 de « Pénalité... » et réattribution des numéros suivants -Révision du nouveau point 3 de la section « Sur la Glace » -Suppression du point 6 de la section « Sur la Glace » et remplacement par un nouveau règlement -Révision du point 1 de la section « Pénalité... »</p> <p>Sous l'Annexe B, révision du point 5</p> <p>Sous l'Annexe C, révision du point 3</p> <p>Sous l'Annexe D, révision des titres des niveaux et du point « Révision de l'évaluation »</p> <p>Sous l'Annexe E :</p> <p>-Révision des personnes responsables -Révision de la section « Échange »</p> <p>Sous l'Annexe F, révision du minimum de partie</p>	CA 2017-2018

Table des matières

Notre mission	4
L'historique de la ligue	4
Article I - Le nom	4
Article II - Politiques de base	4
Article III - Membre	5
Article IV - Élections	5
Article V - Conseil d'administration	5
Article VI - Capitaines	6
Article VII - Mise en applications des règlements de la ligue	6
Article VIII - Amendements des articles à la constitution	6
Annexe A - Règlements de la ligue	7
Annexe B - Responsabilités du conseil d'administration	8
Annexe C - Responsabilités & rôles des capitaines et assistants	8
Annexe D - Évaluation des joueurs	9
Annexe E - Formation des équipes	11
Annexe F - Règlements des séries	13
Lexique	15

Notre mission

La ligue sportive Les Dragons de Montréal offre un environnement amical, respectueux, sans préjugé et propice à la pratique du hockey sur glace. La ligue regroupe une grande majorité d'hommes gais de tous les âges qui veulent développer leurs habiletés et aptitudes sportive dans un contexte participatif et de saine compétition.

La ligue sportive Les Dragons de Montréal vise à soutenir l'épanouissement de ses joueurs-membres et contribue à la fierté de pouvoir offrir à la communauté gaie du Grand Montréal, une ligue de hockey structurée et reconnue par nos pairs canadiens et américains, qui rencontre ses objectifs sportifs et communautaires.

Le volet communautaire vise l'acceptation sociale de l'homosexualité et ce volet se fait principalement en étant membre de Équipe Montréal (www.equipe-montreal.org) et en appuyant leurs activités, ainsi que les activités de Fierté Montréal (www.fiertemontrealpride.com). Des participations à certaines émissions téléés et radios sont aussi dans le but d'atteindre cet objectif.

L'historique de la ligue

Née en 1991 de l'initiative d'un joueur gai qui voulait pratiquer son sport favori dans un environnement amical et respectueux.

En 1992 la ligue s'incorpore sous le nom « Les Dragons Rouges »

En 1995 la ligue « Les Dragons Rouges » vend son nom et devient « LIGUES SPORTIVES LES DRAGONS DE MONTRÉAL INC. », mieux connue sous le nom « les Dragons de Montréal ».

Article I - Le nom

1.01 Le nom officiel de l'organisation est « LIGUES SPORTIVES LES DRAGONS DE MONTRÉAL INC. » et mieux connue sous le nom « Les Dragons de Montréal ». Afin d'alléger le texte, le terme « LSLDDM » est utilisé pour représenter la ligue dans ce document.

Article II - Politiques de base

2.01 La LSLDDM est un organisme à but non lucratif.

2.02 Une assemblée annuelle doit être convoquée dans les 6 mois suivant la fin d'exercice qui se termine le 30 avril. Cette assemblée doit faire le bilan de l'année et permettre d'élire le nouveau conseil d'administration. D'autres réunions pourraient être convoquées si le conseil d'administration de la LSLDDM en voit le besoin.

2.03 Le quorum requis est de 25% des membres « réguliers » à la date de l'assemblée ou, lors de l'entre-saison, de 25% des membres « réguliers » de la dernière saison.

2.04 La LSLDDM permet au conseil d'administration d'effectuer des partenariats d'affaires.

2.05 Les membres de la ligue seront encouragés à participer aux événements de la ligue, tels que la journée communautaire, la parade de la fierté gaie, les différents tournois, etc....

2.06 Les coûts et modalités des frais d'inscription sont établis par les membres du conseil d'administration.

2.07 Les modifications aux Articles doivent être approuvées par un vote lors de l'Assemblée générale.

2.08 Les modifications aux Annexes sont effectuées par le conseil d'administration et annoncées dans les 10 jours précédents leur entrée en vigueur.

Article III - Membre

- 3.01** Les membres de la LSLDDM sont ouverts à tous sans discrimination à l'égard de la race, religion ou orientation sexuelle.
- 3.02** Tous les membres doivent compléter et signer le formulaire d'inscription.
- 3.03** Il y a trois sortes de membre
- (a) *Régulier* : Une personne qui peut jouer et est assignée à une équipe
 - (b) *Réserviste* : Une personne qui peut jouer mais qui n'est pas assignée à une équipe
 - (c) *Blessé* : Une personne qui ne peut jouer de façon temporaire (moins de 12 mois) en raison d'une blessure mais qui a complété son inscription et conserve son statut précédent de Régulier ou Réserviste
- 3.04** Chaque membre régulier en règle de la LSLDDM a droit à un vote lors de l'assemblée générale ou d'un vote spécial.
- 3.05** Chaque membre doit payer le coût d'inscription en suivant la méthode de paiement établie par le conseil d'administration. Un défaut de paiement annule tous les droits du membre jusqu'au rétablissement de la situation et peut entraîner des procédures.
- 3.06** Chaque membre de la ligue se conforme au code de conduite, au respect des autres et à la diversité des membres. La discrimination ou le harcèlement de toute forme ne sera pas acceptée ni tolérée.

Article IV - Élections

- 4.01** Chaque année les membres en règle de la LSLDDM devront élire un C.A. (Conseil d'Administration) lors de l'assemblée générale annuelle.
- 4.02** Le C.A. sélectionnera un directeur d'élections pour veiller au bon déroulement du scrutin.
- 4.03** Le vote sera un vote secret par les membres réguliers en règle avec la LSLDDM.
- 4.04** Tout candidat à l'élection du C.A. doit être un membre en règle avec la LSLDDM.
- 4.05** Toute candidature peut être faite par le membre lui-même ou par n'importe quel membre régulier en règle et doit être secondé par un membre régulier en règle.

Article V - Conseil d'administration

- 5.01** Le C.A. est composé de trois membres qui ont été élus lors de l'Assemblée générale annuelle.
- 5.02** (Supprimé)
- 5.03** Le C.A. a tous les droits sur la LSLDDM en respectant la mission et la constitution de la ligue
- 5.04** Le C.A. est responsable de la gestion financière conformément aux lois et règles en vigueur
- 5.05** Le C.A. est responsable des relations avec tous les membres de la LSLDDM
- 5.06** La C.A. est responsable des relations avec les partenaires (commanditaires, autres ligues, autres associations) et les membres (joueurs),
- 5.07** Le C.A. est responsable du recrutement de nouveaux joueurs
- 5.08** Le C.A. est responsable de la formation des équipes
- 5.09** Le C.A. est responsable de l'application des règlements, avec l'assistance des capitaines
- 5.10** Le C.A. est responsable de la coordination du tournoi
- 5.11** Le C.A. est responsable de gérer le fonctionnement de la ligue au quotidien et toute tâche connexe à son bon fonctionnement

Article VI - Capitaines

- 6.01** Chaque équipe de la LSLDDM aura un capitaine choisit ou approuvé par le conseil d'administration.
- 6.02** Le capitaine sera responsable pour chaque décision de son équipe sur la glace.
- 6.03** Le capitaine fera son plus grand effort pour créer un environnement amical et une chimie entre les joueurs.
- 6.04** (Supprimé)

*Les rôles et responsabilités détaillés se trouvent à l'Annexe C (Responsabilités & rôles des capitaines et assistants), sont établis par le conseil d'administration et distribués à chaque capitaine avant le début de la saison.

Article VII - Mise en applications des règlements de la ligue

- 7.01** La LSLDDM et ses membres reconnaissent l'autorité de(s) arbitre(s) sur la glace. Chaque mention fait par l'arbitre doit être honoré durant la partie.
- 7.02** La contestation d'une décision de l'arbitre peut être faite dans les 48 heures suivant l'incident. Le capitaine du joueur devra contacter le Conseil d'administration via courriel au dragons.montreal@gmail.com. Dans la mesure du possible, une réponse sera rendu pour la prochaine la partie à l'horaire.

*Les règlements de jeu, incluant le déroulement des parties et le comportement des joueurs se trouvent à l'Annexe A (Règlements de la ligue) et sont établis par le conseil d'administration et distribués à chaque équipe avant le début de la saison.

Article VIII - Amendements des articles à la constitution

- 8.01** Pout tout amendement aux articles de la constitution, une assemblée générale de la LSDDDM devra être convoquée. Le vote en faveur de l'amendement doit être appuyé par plus de 70% des membres votants présents.

Annexe A - Règlements de la ligue

Général

1. Si un joueur veut communiquer son insatisfaction, il pourra le faire par l'entremise de son capitaine qui fera les représentations nécessaires auprès de l'arbitre ou des membres du C.A.
2. La participation à un match d'un joueur non inscrit sur la liste des joueurs réguliers ou celle des réservistes signifiera une défaite automatique pour l'équipe en faute.
3. Toute célébration prolongée, excessive, ou préméditée suite à un but ne sera plus tolérée afin de maintenir l'esprit amical de la ligue et par respect pour l'adversaire.
4. La ligue se réserve le droit de suspendre indéfiniment un joueur régulier qui n'a pas procédé au paiement entier de ses frais d'inscription à la date prescrite, suite à un avis de 5 jours.
5. Le remplacement d'un joueur doit se faire par un réserviste (ou un joueur régulier en congé) de cote égale ou inférieure. Tout remplacement par un joueur de cote supérieur nécessite l'approbation du capitaine adverse et un avis au C.A. Dans le cas contraire, une défaite automatique est attribuée à l'équipe en faute.

Sur la Glace

1. La LSLDDM ne permet pas la mise en échec. Une mise en échec entraînera une pénalité mineure ou majeure, en fonction de l'intention, selon Hockey Québec et à la discrétion de l'arbitre.
2. Les lancers frappés sont seulement autorisés à l'extérieur de la zone délimitée par la ligne de ringuette, ou à défaut, par une ligne invisible reliant l'extrémité des cercles de mise en jeu de part et d'autre du but. Un non respect créera un arrêt de jeu et une reprise en zone neutre. La hauteur maximale permise pour la palette lors de l'élan complet (aller-retour de la palette sur la glace) à l'intérieur de la zone est délimité par le genou du joueur qui effectue le tir.
3. L'équipement protecteur requis est régi par les règlements provinciaux et municipaux qui exigent le port d'une demi-visière ou d'une visière complète et d'un protège cou.
4. Chaque partie dure 1h20, soit une période de réchauffement de 5 minutes, suivi de 3 périodes de 23 minutes en temps continu, avec une pause de 1 minute entre chaque période. Le chrono démarre aussitôt le temps précédent écoulé. Seule la dernière minute de la 3^e période est en temps arrêté. Aucun autre arrêt de chrono n'est possible. La durée de la 3^e période est ajustée au besoin pour que la partie se termine à l'heure prévue.
5. Tous les membres d'une équipe doivent porter le chandail officiel déterminé par la LSLDDM.
6. Aucun dégagement n'est considéré refusé « icing » et le jeu continue normalement

Pénalité et suspension

1. Une pénalité mineure est de 3 minutes. À l'appel d'une troisième pénalité mineure au cours d'une même partie, le joueur fautif se voit automatiquement expulsé de la partie.
2. Une pénalité majeure entraîne automatiquement l'expulsion du joueur pour le reste de la partie.
3. Les batailles ne sont pas tolérées et une suspension automatique d'une durée indéterminée sera décernée aux joueurs punis pour s'être battu. Le comité de discipline examinera le dossier le plus rapidement possible pour fixer la durée de la suspension. Une récidive implique au minimum une suspension pour le reste de la saison.
4. Aucune action physique ou verbale envers un officiel ne sera tolérée. Une pénalité d'inconduite sera appelée contre le joueur en défaut. L'officiel fera un rapport écrit sur la feuille du marqueur à la fin de la partie. Un joueur peut faire appel dans les 48 heures suivant l'incident au Conseil d'administration via courriel au dragons.montreal@gmail.com.
5. Une sanction par le C.A. pourrait être appliquée à un joueur suite à une plainte officielle d'un autre joueur et ce, même si aucune pénalité n'a été appelée par l'arbitre du match.

Annexe B - Responsabilités du conseil d'administration

1. Le CA a le mandat de réviser les articles et les annexes régulièrement.
2. Le CA a la responsabilité de légiférer dans tous les cas non couverts par le présent document.
3. Le CA permettra à tous les gens concernés d'être entendus afin de rendre une décision juste, équitable et éclairée pour tous les cas litigieux qui lui seront soumis ou qui seront portés à son attention.
4. Toute décision, sanction ou réprimande sera dûment notifiée par le CA aux personnes concernées.
5. Le CA doit aviser les membres des frais d'inscription et des modalités de paiement au plus tard lors de la période d'inscription pour la saison à venir.
6. Le CA se réserve le droit d'ajuster les frais d'inscription au besoin si une situation hors de son contrôle l'y obligeait.

Annexe C - Responsabilités & rôles des capitaines et assistants

1. Les capitaines sont responsables de former leur équipe lors du repêchage en pensant d'abord à l'équilibre et au bien de la ligue, et non à ses considérations personnelles.
2. Le capitaine pourra se choisir un assistant parmi ses joueurs repêchés (fortement suggéré).
3. Si aucun membre du C.A. n'a cette responsabilité, les capitaines ou leur assistant doivent trouver un remplaçant, prioritairement un « réserviste », pour tout joueur absent, tout en respectant les cotes et en avisant le capitaine adverse le plus tôt possible. La capitaine adverse a droit de contester s'il juge que le remplacement n'est pas équitable. La négociation entre les capitaines impliqués est alors nécessaire. Le joueur remplaçant doit faire partie de la liste des joueurs et avoir signé le formulaire d'inscription.
4. Les capitaines ou leur assistant doivent mentionner les modifications à leur alignement au marqueur avant le début de la partie.
5. Les capitaines ou leur assistant s'assurent que tous leurs joueurs portent le chandail officiel.
6. Les capitaines et leur assistant s'assurent qu'aucun de ses joueurs n'est en défaut de paiement.
7. Les capitaines et leur assistant agissent en tant qu'intermédiaires pour les communications entre le CA et leurs joueurs.
8. Les capitaines ou leur assistant s'assurent que tous leurs joueurs sont avisés des modifications au calendrier.
9. Les capitaines ou leur assistant assurent leur entière collaboration nécessaire au bon déroulement de la saison.
10. Les capitaines informent les membres du C.A. des écarts de conduite de leurs joueurs (absence sans avis, esprit antisportif, etc).

Annexe D - Évaluation des joueurs

Les joueurs sont évalués sur une échelle de 1 à 5, 5 étant le plus fort et 1 le moins fort.

Sommaire de l'évaluation

En général, on peut résumer le niveau d'un joueur comme suit :

Niveau 1 - Faible

- Pertes d'équilibre fréquentes ou manque de vitesse
- Se débarrasse de la rondelle

Niveau 2 – Moyen-Faible

- Patine à une bonne vitesse et peut croiser en tournant
- Capable de suivre le jeu, manie bien son bâton
- Comprend les règles du hockey
- Sait où se positionner stratégiquement mais ne l'applique pas nécessairement

Niveau 3 – Moyen-Fort

- Peut pivoter pour patiner à reculons à bonne vitesse
- Capable d'effectuer un bon tir et d'effectuer des passes en mouvement
- Se positionne généralement à la bonne place, garde la tête haute pendant qu'il joue

Niveau 4 - Fort

- Patineur de puissance, peut facilement changer de direction (latéralement et à reculons)
- Effectue toujours des tirs précis et peut avoir un bon lancer frappé
- Effectue des passes sur la palette avec rapidité
- Toujours bien placé, connaît la stratégie

Niveau 5 – Compétitif / Dominant

- A joué à un très haut niveau dans le mineur (ex : double lettres)
- Joueur complet, excellent patineur, effectue tous les types de tirs parfaitement
- Tout a l'air facile pour lui sur la patinoire, connaît parfaitement la stratégie

Niveau 6 – Semi-pro

En cas d'hésitation sur l'évaluation sommaire d'un joueur, il faut alors se référer aux critères détaillés et effectuer une moyenne à partir du chiffre obtenu à chacun des critères.

CRITÈRES D'ÉVALUATION DES GARDIENS À VENIR

Critères

Patinage :

1. Pertes d'équilibre fréquentes ou manque de vitesse
2. Patine vers l'avant à bonne vitesse avec croisé en tournant
3. Patine vers l'arrière à bonne vitesse et peut pivoter
4. Puissant, peut facilement changer de direction (latéralement et à reculons)
5. Excellent patineur, puissance et vitesse, difficile à suivre sur la glace

Maniement de rondelle :

1. Ne contrôle pas, s'en débarrasse
2. Contrôle de base
3. Peut manier autour d'obstacles stationnaires
4. Manie facilement autour des adversaires
5. Excellent contrôle

Tirs au but :

1. Ne peut pas soulever la rondelle
2. Peut soulever la rondelle
3. Bon lancer du poignet
4. Très bon tir, précision de 50%
5. Tir puissant, slapshot puissant, précision de 75%

Passes :

1. Peut faire une passe de son côté naturel
2. Peut faire et recevoir une passe de son côté naturel
3. Peut faire et recevoir une passe sur son revers, mais manque de précision
4. Très bonnes passes, précision de 50%
5. Excellentes passes, précision de 75%

Connaissances de jeu :

1. Comprend les règles de bases
2. Comprend où se positionner mais ne l'applique pas toujours
3. Se place généralement bien
4. Toujours bien placé, peut utiliser de la stratégie
5. Connaît parfaitement la stratégie

Révision de l'évaluation

L'évaluation des joueurs est constamment mis-à-jour en fonction des observations et des commentaires des capitaines, membres du C.A. et autres personnes désignée et communiquée aux capitaines

Annexe E - Formation des équipes

Le repêchage s'effectuera parmi tous les joueurs qui se sont inscrits en vue d'obtenir le statut de « régulier » pour la nouvelle saison.

Les équipes seront créées par les capitaines ou par le C.A. en respectant les cotes préétablies pour chaque joueur pour créer des équipes équilibrées. En tout temps la sélection est à la discrétion des personnes responsables de former les équipes.

Il y a 3 méthodes de repêchage possibles. Voir ci-après.

L'ordre de chaque tour est déterminé par le total cumulatif des cotes de l'équipe, du plus faible au plus fort. Si égalité, il y a tirage au sort (coup de dé). La cote du capitaine ne compte qu'au tour de pige correspondant à sa position et cote. Dans un tel cas, le capitaine ne pigera pas sur ce tour.

L'ordre du tout premier tour du repêchage est toujours par tirage au sort (coup de dé).

#1 La méthode du repêchage

Les équipes sont créées par un repêchage conventionnel. À partir de la liste des joueurs inscrits, le libre choix revient à la personne responsable de former l'équipe, tout en respectant la priorité de sélection.

La liste des joueurs disponibles pour le repêchage est remise à tous les responsables, triée par position et par cote avec une mention de la catégorie (vétérant, recrue).

1. 1 tour de sélection du gardien de but
2. 4 tours de sélection des défenseurs
3. 6 tours de sélection des attaquants

#2 La méthode de la pige

Les équipes sont créées par une pige au sort.

Les noms des joueurs à piger sont séparés dans les enveloppes par position et cote. Il y aura donc 1 enveloppe pour les gardiens, 5 pour les défenseurs et 5 pour les attaquants.

Le déroulement de la pige est déterminé par les personnes responsables parmi 2 possibilités : du plus fort au plus faible (enveloppe 5 à enveloppe 1) ou du plus faible au plus fort (enveloppe 1 à enveloppe 5). L'enveloppe doit être vide avant de passer à l'enveloppe suivante.

1. 1 tour de pige du gardien de but
2. 4 tours de pige des défenseurs
3. 6 tours de pige des attaquants

#3 La méthode combinée

Les équipes sont créées par une pige au sort mais la personne responsable présélectionne 2 joueurs pour former un noyau à son équipe.

Les noms des joueurs à piger sont séparés dans les enveloppes par position et cote. Il y aura donc 1 enveloppe pour les gardiens, 5 pour les défenseurs et 5 pour les attaquants.

Le déroulement de la pige est déterminé par les personnes responsables parmi 2 possibilités : du plus fort au plus faible (enveloppe 5 à enveloppe 1) ou du plus faible au plus fort (enveloppe 1 à enveloppe 5). L'enveloppe doit être vide avant de passer à l'enveloppe suivante.

Les cotes des joueurs présélectionnés ne comptent qu'au tour de pige correspondant à sa position et cote. Dans un tel cas, le capitaine ne pigera pas sur ce tour. L'ordre des 2 tours de présélection et du tour de la pige du gardien de but sera déterminé par tirage au sort.

1. 2 tours de présélection de joueur
2. 1 tour de pige du gardien de but
3. 4 tours de pige des défenseurs
4. 6 tours de pige des attaquants

Priorité de sélection

En cas de surplus d'inscriptions comme joueur « régulier », la priorité de sélection sera :

1. Extraire de la liste tous les joueurs qui ne rencontrent pas les critères recherchés (NRPCR)
2. Sélectionner les « vétérans ».
3. Sélectionner un nombre suffisant de « recrues » pour combler tous les postes de « régulier », avant de débiter le repêchage si une pige aura lieu.

Échanges

1. Entre la 8^e et la 10^e partie de la saison, un capitaine peut demander au C.A. de la LSLDDM d'envisager un ou des échange(s) afin d'équilibrer les équipes, et ce, pour le bien de la LSLDDM.
2. Si le C.A. est d'avis qu'un échange devrait avoir lieu, une discussion avec tous les capitaines aura lieu afin de discuter des déséquilibres et des solutions possibles.
3. Les membres du C.A. évaluent plusieurs scénarios possibles afin de déplacer le moins de joueurs possible tout en atteignant le but recherché. Le(les) scénario(s) retenu(s) sont proposés aux capitaines qui approuvent l'échange s'il y a lieu.
4. L'échange est annoncé aux joueurs concernés par les capitaines ou le C.A.
5. Tout le processus doit être complété avant la 13^e partie de la saison.
6. À tout moment, une situation exceptionnelle ou le départ d'un joueur peut obliger un échange. Dans un tel cas, le C.A. tentera de minimiser l'impact sur les équipes et une discussion avec tous les capitaines aura lieu afin de trouver des solutions possibles.

Annexe F - Règlements des séries

Pour participer aux séries, un joueur doit être inscrit sur la liste des joueurs réguliers ou celle des réservistes, et doit avoir joué un minimum de 3 parties au cours de la saison régulière. Le joueur doit avoir été évalué par la majorité des capitaines.

BRIS D'ÉGALITÉ DE LA SAISON RÉGULIÈRE

En cas d'égalité dans le classement de la saison régulière, l'ordre final sera déterminé par le premier critère qui permet de départager les équipes, dans l'ordre suivant:

1. Nombre de victoires
2. Différentiel « Buts pour » moins « Buts contre »
3. Total de « Buts pour »
4. Total de « Buts contre »
5. L'équipe qui a le plus de victoires contre l'autre en saison régulière.

FORMULE DES DEMI-FINALES (saison à 5 équipes)

2e de la saison vs 5e de la saison

3e de la saison vs 4e de la saison

Comme il s'agit de matchs avec "points par période", l'équipe qui récoltera le plus de point affrontera la 1^{er} position de la saison en grande finale.

L'équipe qui récoltera le moins de points sera éliminée. Les 2 autres s'affronteront en finale consolation.

2 pts pour une période gagnée, 1 pt pour une période à égalité, 0 pt pour une période perdue

Possibilité de 8 points par match.

LA DERNIÈRE MINUTE DE CHAQUE PÉRIODE SERA À TEMPS ARRÊTÉ.

EN CAS D'ÉGALITÉ, LE RÉSULTAT DE LA SAISON DÉTERMINERA LE CLASSEMENT.

FORMULE DES FINALES (saison à 5 équipes)

Consolation : 2e des demi-finales vs 3e des demi-finales

Finale : 1^{er} position de la saison vs 1er des demi-finales

En cas d'égalité en fin de match, 3 tirs de barrage (fusillade) auront lieu. Les capitaines doivent fournir au marqueur l'ordre d'apparition de tous les joueurs **avant le début des tirs de barrage.**

FORMULE DES DEMI-FINALES (saison à 4 équipes)

1er de la saison vs 4e de la saison

2e de la saison vs 3e de la saison

Les 2 équipes gagnantes s'affronteront en grande finale. Les 2 autres s'affronteront en finale consolation.

LA DERNIÈRE MINUTE DE CHAQUE PÉRIODE SERA À TEMPS ARRÊTÉ.

EN CAS D'ÉGALITÉ DANS UN MATCH, LE RÉSULTAT DE LA SAISON DÉTERMINERA LE GAGNANT.

FORMULE DES FINALES (saison à 4 équipes)

Consolation : Perdant demi-finale 1 vs Perdant demi-finale 2

Finale : Gagnant demi-finale 1 vs Gagnant demi-finale 2

En cas d'égalité en fin de match, 3 tirs de barrage (fusillade) auront lieu. Les capitaines doivent fournir au marqueur l'ordre d'apparition de tous les joueurs **avant le début des tirs de barrage.**

Lexique

Catégories de joueurs

Vétéran : Avoir rempli le formulaire d'inscription pour la nouvelle saison et avoir joué comme régulier ou avoir eu le statut « blessé » au cours de la saison précédente.

Recrue : Avoir rempli le formulaire d'inscription pour la nouvelle saison ET ne pas entrer dans la catégorie précédente.

Tout joueur « recrue » qui n'a pas encore joué de match avec les Dragons devra assister au match préparatoire pour être évalué.

Tout joueur entrant dans la catégorie « recrue » aura une période de probation d'un minimum de 4 parties avant d'être officialisé dans la ligue. Suite aux 4 parties, les capitaines avec la collaboration du conseil d'administration évalueront le joueur (selon le niveau de jeu, le style de jeu, le comportement ou l'attitude) puis détermineront sa cote et son statut.

Statuts de joueurs

Régulier : Joueur ayant obtenu un poste de régulier au sein d'une équipe pour la nouvelle saison.

Réserviste : Joueur qui n'a pas obtenu un poste de régulier au sein d'une équipe pour la nouvelle saison.

Non inscrit : Joueur qui n'est pas admissible à jouer pour la nouvelle saison tant qu'il n'aura pas rempli le formulaire d'inscription.

Blessé : Joueur « vétéran » qui s'est retiré de la liste des joueurs en raison d'une blessure l'empêchant de jouer. Le joueur retrouve son statut de « vétéran » à son retour à condition qu'il ait rempli le formulaire d'inscription à chaque année pendant son retrait de la liste.

Ne rencontre pas les critères recherchés (NRPCR): Joueur qui ne respecte pas les critères recherchés et/ou exigés par la ligue. Exemples de critère: évaluation non effectuée, niveau de jeu trop faible ou trop fort, style de jeu (agressif, etc), attitude (comportement), absentéisme, ou tout autre critère jugé important par le CA et les capitaines. Le joueur « NRPCR » ne fait pas partie des joueurs admissibles au repêchage.