



Document : Règlementation 2022

Dans le présent document, lorsque le mot « Ligue » sera utilisé, il fera mention de la LIGUE HOCKEY DEK SAGUENAY.

Il faut aussi noter que tous les évènements anormaux qui surviennent lors des activités de la ligue HockeyDek Saguenay ne sont aucunement de la responsabilité de la ligue. Tous les joueurs sont responsables et devront répondre de leurs actes. Les blessures, les vols et tous autres problèmes ne sont en aucun temps imputables à la ligue.

La ligue se réserve le droit de modifier ces règlements à tout moment, tout en conservant une certaine logique et transparence.

La ligue tient pour acquis que l'ensemble des joueurs et davantage les responsables d'équipe ont lu le feuillet de règlements dans son ensemble.

SECTIONS - RÈGLEMENTS

Section 1 – L'équipement	2
Section 2 – La composition des équipes	6
Section 3 – La partie, le classement et les séries	12
Section 4 – Le comportement	17
Section 5 – Infractions diverses	19
Section 6 – Litiges, incidents spéciaux et règlements divers	21
Section 7 – Mesures sanitaires COVID-19	23
Section 8 – Code disciplinaire du capitaine	24

Révision :

- ✓ 2022-03-01 – Fabien Bouchard
- ✓ 2022-03-08 – Marc-André Boivin - Fabien Bouchard – Daniel Tremblay-Larouche
- ✓ 2022-07-13 – Marc-André Boivin



Section 1 – L'équipement

S1.1) LES BÂTONS : Un joueur peut jouer avec le bâton qu'il veut et ce peu importe sa provenance. Toutefois, ce bâton se doit de respecter les normes citées ici-bas. Il est bien de noter que des bâtons sont toujours en vente à la boutique de la ligue.

A) Bâtons acceptés :

- Tous les bâtons sont acceptés.
- L'utilisation d'une bande rubanée sur le devant de la palette.

B) Interdictions :

- Jouer avec un bâton endommagé.
- L'utilisation du ruban sous la palette est interdite (gardien exclu).

Sanction : se référer à l'article **S1.7**).

S1.2) LES JAMBIÈRES : Les jambières autorisées par la ligue sont celles destinées uniquement à la pratique du hockey balle.

A) Jambières acceptées :

- Tous les types de jambières destinés à la pratique du hockey balle.

B) Interdictions :

- Les jambières de hockey sur glace, de soccer ou de volleyball sont interdites;
- Jouer avec une jambière endommagée.

****Des jambières spéciales peuvent être permises dans des cas précis. Advenant cette situation, un formulaire d'attestation est émis par la ligue et connu des officiels. Une demande doit être faite à la ligue via le hockeydeksaguenay@gmail.com.*

S1.3) LES GANTS :

A) Gants autorisés :

- Tous les types de gants autorisés pour la pratique du hockey sur glace ou du dek hockey.

B) Interdictions :

- Tout autre type de gants n'est pas toléré;
- Jouer nu main;



Sanction : se référer à l'article S1.7).

S1.4) HABILLEMENT : Tout joueur se doit de porter un chandail de la même couleur que ses coéquipiers. Il devra aussi porter des culottes courtes (shorts).

S1.4.1) CHAUSSURES :

A) Chaussures autorisées :

- Espadrilles de sport;
- Chaussures à lacets.

B) Interdictions :

- Toute autre chaussure n'est pas acceptée;

Sanction : se référer à l'article S1.7).

S1.5) LE CASQUE : La ligue recommande fortement l'utilisation d'un casque certifié CSA, mais ne l'oblige pas. Toutefois, il doit être attaché en tout temps et porté de manière convenable. De plus, le casque doit être dans un état visuellement acceptable.

S1.5.1) PORT OBLIGATOIRE : Dès qu'un joueur foule une surface pour un match de la ligue, il se doit de porter son casque (même s'il ne s'agit que de la période d'échauffement). Si un arbitre juge, suite à un avertissement, qu'un joueur ne porte pas son casque, une punition peut être appelée et sera servie en début de match.

Sanction : se référer à l'article S1.7).

S1.6) PROTECTION FACIALE : Le grillage, la demi-visière ou la lunette de protection sont obligatoires en tout temps et doivent être portés de façon adéquate (devant les yeux et non au front), afin de protéger les yeux de façon permanente.

A) Protecteurs autorisés :

- Grille;
- Visière complète certifiée;
- Demi-visière certifiée;
- Lunette de sécurité certifiée.

B) Interdictions :

- Lunette de soleil;
- Lunette de vue (acceptée si portée avec un élément protecteur réglementaire);
- Jouer avec une visière ou grillage endommagé;



- Jouer sans protection faciale;
- Tout ce qui n'est pas cité dans la liste des inclus.

**Si la demi-visière ne couvre pas les yeux comme le stipule le règlement, l'arbitre est dans le droit d'avertir le coupable et de lui infliger une pénalité s'il ne rectifie pas le tir immédiatement.*

***Voir article S2.1) pour les jeunes de 18 ans et moins).*

S1.7) SANCTION : Un joueur ne respectant pas l'une ou l'autre des consignes mentionnées plus haut est sujet à recevoir une pénalité mineure pour port d'équipement illégal (A16) et se doit impérativement de changer la pièce d'équipement sur-le-champ pour une conforme. Si le joueur ne veut ou ne peut changer la pièce problématique, il ne pourra retourner sur la surface. Si un joueur ne veut obtempérer (en ne changeant pas la pièce fautive), il se verra attribuer une pénalité d'inconduite de partie (C61).

S1.8) PROTECTION FACULTATIVE : La ligue recommande fortement l'utilisation du protecteur pelvien ainsi que des protège-coudes. Toutefois, leur utilisation n'est pas obligatoire.

S1.8.1) PROTECTEUR PELVIEN : Le port du protecteur pelvien (jack-strap) n'est pas obligatoire, mais fortement recommandé. Toutefois, s'il est porté, il ne devra pas être visible (donc porté sous les shorts). Le « jock-short » est considéré comme une pièce d'équipement permise par la ligue et ne nécessite donc pas le port d'une paire de short supplémentaire;

S1.8.2) PROTÈGE-COUCDES : Le port de protecteurs sur les coudes n'est pas obligatoire, mais fortement recommandé. Toutefois, s'ils sont portés avec un chandail long, ils devront être à l'intérieur du chandail.

S1.9) UNIFORMES : Chaque équipe devra porter des gilets de couleur semblables et marqués de numéros tous différents, compris entre 0 et 99). Les numéros ne doivent pas être apposés avec du ruban, mais bien faire partie intégrante du chandail.

S1.9.1) GARDIEN : Le gardien doit porter un chandail similaire à celui de ses coéquipiers, de préférence. Il doit aussi être numéroté au même titre qu'un joueur normal;

**En cas de force majeure, le chandail du gardien pourra être différent et l'équipe ne sera pas pénalisée.*

S1.9.2) CAPITANAT : Un (1) capitaine et deux (2) assistants pourront arborer respectivement la lettre « C » et les lettres « A » collées obligatoirement sur le chandail. Aucun joueur ne pourra discuter avec l'arbitre s'il ne détient pas l'un de ces attributs;



S1.9.3) COULEURS IDENTIQUES ENTRE DEUX ÉQUIPES : Si, lors d'une partie, les deux équipes en présence ont des chandails de la même couleur ou qui se ressemblent trop : les membres de l'équipe visiteuse changeront de chandail. Il est bien de noter que le capitaine de l'équipe visiteuse a comme mandat de vérifier la couleur des chandails de l'équipe locale, avant le match. Cette vérification rapide peut être faite via le site de la ligue. Si l'équipe visiteuse n'a pas de chandails de rechange, elle débutera le match avec une pénalité mineure pour avoir retardé le match.

Il y a également deux ensembles de dossards disponibles au pro-shop (noirs et blancs).

S1.10) LITIGES : Un officiel peut, à tout moment, déclarer une pièce d'équipement illégale lorsque celle-ci est usée ou endommagée et représente un risque de blessures. Tout joueur peut effectuer une demande de vérification d'équipement illégal, à tout moment. Toutefois, le joueur visé doit obligatoirement se trouver sur la surface. L'arbitre, quant à lui, est obligé d'obtempérer à la demande. Si la demande s'avère non fondée, le capitaine de l'équipe plaignante sera puni pour avoir retardé le match.

Sanction : se référer à l'article **S1.7**).



Section 2 – La composition des équipes

S2.1) ÂGE LÉGAL : Tous joueurs de 16 ans et plus peut jouer dans la ligue. De plus, tous les joueurs de 18 ans et moins doivent être obligatoirement munis d'une visière complète certifiée ou d'un grillage.

**Advenant une blessure à un joueur d'âge mineur ou majeur, la ligue ne se tient pas responsable d'aucune façon.*

S2.1.1) DÉTERMINATION DE L'ÂGE : L'âge d'un joueur est jugé au 1^{er} janvier de l'année encourue. Ceci vaut aussi donc pour la classe 40 ans et +.

Prendre note que les équipes de la ligue 40 ans et + peuvent avoir un (1) seul joueur de 38 ans et + dans une partie.

~~**S2.2) LIBÉRATION :** Un joueur peut être libéré par une équipe, toutefois, le responsable de l'équipe qui libère le joueur devra communiquer avec le directeur général ou adjoint afin de remplir le formulaire de libération prévu à cet effet. La date limite pour la libération d'un joueur par une équipe est le DATE À DÉTERMINER.~~

La ligue se réserve le droit de gérer les libérations qui semblent frauduleuses.

S2.3) COTE ET COTATION : Un joueur est normalement coté par le comité de cotation.

S2.3.1) NOUVEAU JOUEUR : Si le joueur n'a jamais joué dans la ligue, il se verra attribuer une cote équivalente à la classe de la première équipe avec qui il joue. Pour une meilleure intégration, la ligue encourage le joueur à compléter le formulaire de demande de cote de par lequel le comité évaluera qualitativement le pedigree du nouveau joueur pour lui attribuer une cote;

S2.3.2) RÉVISION DE COTE : Si un joueur est en désaccord avec sa cote, il peut, à tout moment, faire une demande de révision via le formulaire de révision. Le comité se donnera alors, au moins, 24 heures pour réévaluer le joueur en question.

S2.3.3) COTE « + » : Un joueur peut se voir attribuer la notice « + » à côté de la cote H1 et H4. Pour un H4+, lorsqu'un joueur possède ce statut, il ne peut jouer dans la classe « E ». Par contre, il compte pour un « H4 simple » dans les autres classes.



S2.4) JOUEUR ET CALIBRE :

S2.4.1) Un joueur peut jouer dans plusieurs classes durant une année. Toutefois, il devra respecter sa cote (ce qui limitera son mouvement de calibre en calibre);

S2.4.2) Un joueur peut jouer pour un **maximum de trois (3) équipes** par classe dans les catégories masculines. Un joueur peut jouer pour un **maximum de deux (2) équipes** par classe dans les catégories féminines et mixtes. Pour toutes ces équipes, le joueur peut jouer un nombre de matchs illimité;

S2.4.3) Pour les classes masculines : afin d'être éligible à une participation aux séries éliminatoires avec une équipe donnée, un joueur doit avoir disputé, **au minimum cinq (5) matchs** (séries exclues). Cependant, pour la troisième formation, il doit minimalement avoir joué 50% des matchs du calendrier (15/30) pour faire partie des séries. En ajout, si deux équipes pour lesquelles le joueur est régulier s'affrontent, ce dernier devra choisir son équipe dès le premier match de la série et ne pourra revenir sur sa décision avant la ronde suivante.

Quant aux classes mixtes et féminines, afin d'être éligible à une participation aux séries éliminatoires avec une équipe donnée, un joueur doit avoir disputé, **au minimum quatre (4) matchs** (séries exclues).

**En fonction des saisons (été ou hiver), le nombre de matchs pourraient être appelé à changer.*

S2.4.4) Un joueur régulier de n'importe quelle classe peut garder les buts dans n'importe quelle équipe, y compris dans sa classe. Il recevra la « cote gardien » du calibre dans lequel il a joué conformément au point S2.3);

S2.4.5) Les gardiens n'entrent pas dans la limitation de cote des équipes. Ils peuvent s'aligner avec n'importe quelle équipe (nombre illimité d'équipe par calibre), pour un nombre illimité de matchs. Par contre, deux règles se doivent d'être respectées :

- 1) LES GARDIENS COTÉS H1+, H1, H2 et H3 :** Peuvent jouer dans tous les calibres sauf dans la classe « E » et « Mixte récréatif »;
- 2) LES GARDIENS COTÉS H4 et H5 :** Peuvent jouer dans tous les calibres. C'est donc dire qu'un gardien H4 peut garder les buts dans le E et le Mixte Récréatif.

S2.5) CLASSE FÉMININE : Cette classe est sujette aux mêmes règlements généraux que la ligue masculine.

S2.6) CLASSE MIXTE: Cette classe est sujette aux mêmes règlements généraux que la ligue masculine, exceptions faites :



RÈGLEMENTATIONS 2022 - LIGUE HOCKEYDEK SAGUENAY

MODIFICATIONS APPORTÉES LE : 2022-07-13

www.hockeydek.com

Version : 22.3

S2.6.1) Si une **fil**le marque un but, ce dernier comptera pour deux (2) buts au pointage du match. Cependant, un seul but sera accordé sur la fiche personnelle de la marquéeuse;

S2.6.2) Il doit **toujours** y avoir, au moins, une fille sur le jeu pour chaque équipe. Dans le cas où l'équipe n'a plus de fille pour une raison quelconque, l'équipe devra jouer avec un joueur en moins sur la surface. Cette règle vaut également pour les avantages et désavantages numériques; au moins une fille être présente sur la surface; S'il n'y a aucune fille d'alignée pour le match, au moment de débiter la partie, **cette dernière n'aura pas lieu**. L'équipe fautive perdra 3-0 (15-0 au système score) et sera créditée d'une défaite au classement;

S2.6.3) Un joueur ou une joueuse doit avoir joué, **au minimum quatre (4) parties** en saison régulière pour jouer en séries. À noter, le nombre de matchs d'un joueur occupant la position de gardien et de joueurs et cumulé;

S2.6.4) Lors de tirs de barrage, une fille doit obligatoirement lancer dans les 3 premiers tireurs. Si une équipe a seulement une fille d'alignée, elle effectuera lancer avec que le premier homme aligne. À noter, un but d'une fille, compte pour un (1) unité;

S2.6.5) Dans la ligue mixte, pour les hommes, **les lancers frappés sont interdits**.

S2.7) LIMITATION DES ÉQUIPES : Les équipes sont sujettes à une limitation du nombre de joueurs de calibre supérieur à la classe dans laquelle elles évoluent :

Tableau 1 - Limitation des cotes par classe - En date du 2021-03-09

TABLEAU DES COTES																		
(9 joueurs et 1 gardien)																		
Joueur	HOMME									FEMME			MIXTE					
	HE	HD		HC		HB			HA			40+	FE	FD		FC	MR	MC
J1	H11	H11	H10	H9	H8	H7	H8	H6	H5	H5	H5	40+	W7	W6	W6	W5	H11	H8
J2	H12	H11	H11	H9	H9	H7	H8	H8	H5	H6	H6	40+	W7	W6	W6	W5	H11	H9
J3	H12	H11	H11	H9	H10	H8	H8	H8	H7	H7	H6	40+	W8	W6	W7	W5	H11	H9
J4	H12	H11	H12	H10	H10	H9	H8	H9	H7	H7	H7	40+	W8	W7	W7	W6	H11	H9
J5	H12	H12	H12	H10	H10	H9	H9	H9	H8	H7	H7	40+	W8	W7	W7	W6	H12	H10
J6	H12	H12	H12	H10	H11	H9	H9	H9	H9	H8	H9	40+	W8	W7	W7	W6	H12	H10
J7	H12	H12	H12	H11	H11	H9	H9	H9	H9	H9	H9	40+	W8	W8	W7	W7	W6	W5
J8	H12	H12	H12	H11	H11	H10	H9	H10	H9	H9	H9	40+	W8	W8	W7	W7	W7	W6
J9	H12	H12	H12	H11	H11	H10	H9	H10	H9	H9	H9	40+	W8	W8	W8	W7	W7	W6
G	H10	Aucune									Aucune			H10	Auc.			



S2.8) ALIGNEMENT : Un joueur qui n'est pas présent au début du match peut prendre part à la rencontre à n'importe quel moment. Toutefois, il se doit d'avoir été ajouté sur l'alignement papier avant le match. Il est du ressort du capitaine de confirmer au marqueur l'arrivée d'un joueur. Si sa présence n'est pas confirmée, il sera automatiquement rayé de la feuille de match. Il est aussi primordial que l'alignement respecte les limitations de classe. Si, par hasard, un joueur n'est pas inscrit et participe au match, il sera considéré comme « joueur illégal » (*voir S2.14*)).

S2.9) INTÉGRITÉ ET POUVOIR : Il est primordial de comprendre que peu importe la situation qui survient, la ligue se réserve le droit d'appliquer ou non les sanctions suivantes selon les circonstances de l'évènement et d'attribuer à la hausse ou à la baisse l'un ou l'autre de ces critères. Ils sont là à titre indicatif. La ligue a le plein pouvoir lors de ces évènements et peut ainsi assurer l'intégrité de ses activités.

S2.9.1) RESPONSABILITÉ : Lors d'une violation de règlement par une équipe lors d'une partie, le joueur qui est marqué comme responsable de l'équipe sera tenu comme fautif. La ligue se réserve le droit de déterminer qui agissait comme magistrat dans tous litiges.

S2.10) SANCTION « JOUEUR SANS PHOTO » : Tous les joueurs de la ligue doivent avoir une photo « conforme » sur le site de la ligue. Au premier match de ce joueur, la ligue accepte qu'un joueur n'ait pas de photo. Toutefois, avant la troisième partie, le joueur doit obligatoirement avoir une photo sur le site.

Si cette règle n'est pas respectée :

- L'équipe se verra soustraire deux (2) points par joueur sans photo, à chaque partie.

S2.11) SANCTION « NON-RESPECT DES LIMITES DE CLASSE » : Lors d'un match, une équipe doit respecter les spécifications de leur calibre. Le système informatique gèrera les alignements de chaque équipe.

Si cette règle n'est pas respectée :

- L'équipe fautive se verra soustraire neuf (9) points au classement et, en séries, elle perd le match par défaut;
- L'équipe fautive, si elle est gagnante, se voit enlever la victoire au classement (match sans décision);



- Le responsable de l'équipe écope d'un (1) match de suspension, au deuxième manquement, le cas sera évalué devant le comité.

S2.12) SANCTION « JOUEUR SUSPENDU » : Un joueur qui écope d'une suspension est également suspendu dans toutes les autres classes de la Ligue. Or, il pourra revenir au jeu dans toutes les autres classes lorsqu'il aura atteint 50% des matchs de sa suspension initiale (excepté la classe dans laquelle il a obtenu sa suspension).

Par exemple :

Un joueur écope d'une suspension de 10 matchs dans la classe « D » avec l'équipe X et s'aligne également pour l'équipe Y, dans cette même classe. Il ne peut jouer pour aucune autre équipe, tant qu'il n'a pas purgé 50% (5 matchs) avec l'équipe X. Après coup, il sera toujours suspendu avec l'équipe X et Y pour 10 matchs, mais pourra jouer dans toutes les autres classes de la Ligue.

Si un joueur ne respecte pas cet engagement, les sanctions suivantes seront imposées :

- Le joueur fautif et le responsable de l'équipe écopent de cinq (5) matchs de suspension supplémentaires (le match n'est pas pris en compte dans la suspension du joueur suspendu et les cinq autres matchs s'appliquent de manière cumulative);
- L'équipe alignant le joueur suspendu se verra soustraire quinze (15) points au classement;
- L'équipe fautive, si elle est gagnante, se voit enlever la victoire au classement (match sans décision);
- Au deuxième manquement, autant pour un joueur que pour un capitaine, il sera suspendu au minimum dix (10) matchs (sanction sans appel);
- En séries, en plus des suspensions, l'équipe fautive perd le match et la série par défaut.

S2.13) SANCTION POUR « FAUSSE IDENTITÉ » : Une équipe surprise avec un joueur sous une fausse identité (jouant sous un autre nom) se verra décerner les sanctions suivantes :

- L'équipe alignant le joueur sous une fausse identité perdra quinze (15) points au classement;
- L'équipe fautive, si elle est gagnante, se voit enlever la victoire au classement (match sans décision);



- Le joueur sous une fausse identité et le responsable de l'équipe l'alignant écotent tous deux de quatre (4) matchs de suspension. S'il y a récurrence, le tout sera réévalué par le comité;
- En séries, en plus des suspensions, l'équipe fautive perd le match et la série par défaut.

S2.14) SANCTION « JOUEUR ILLÉGAL » : Cette sanction encadre les cas où : un joueur de moins de 16 ans s'aligne dans la classe adulte, qu'un responsable transmet une mauvaise information sur le pedigree d'un joueur afin de duper la ligue, qu'une équipe ne respecte pas les clauses de l'article : S2.3).

Si cette situation survient, les sanctions suivantes seront appliquées :

- L'équipe fautive est amputée de neuf (9) points au classement;
- L'équipe fautive, si elle est gagnante, se voit enlever la victoire au classement (match sans décision);
- À la deuxième offense, le joueur fautif et le responsable de l'équipe sont suspendus deux (2) matchs;
- En séries, en plus des suspensions, l'équipe fautive perd le match et la série par défaut.

**Si un cas n'est pas géré par les sanctions du haut, le comité de discipline se réserve de prendre en délibéré chaque situation afin de protéger l'intégrité de la ligue.*



Section 3 – La partie, le classement et les séries

S3.1) PARTIE OFFICIELLE : Pour qu'une équipe puisse commencer une rencontre, il faut un minimum de quatre (4) joueurs et un (1) gardien de buts. Tous les membres de l'équipe doivent porter l'équipement requis lorsqu'ils sont sur la surface de jeu (répondre aux critères de la [section 1](#)). Les joueurs, incluant le gardien, doivent se présenter sur la surface de jeu dans les délais prévus. La rencontre est alors jugée officielle.

S3.2) DÉROULEMENT :

S3.2.1) DURÉE : Le match se divise en trois (3) périodes de douze (12) minutes à temps non chronométré « running time ». Si nécessaire une séance de tirs de barrage aura lieu. Il y aura une période d'échauffement de trois (3) minutes avant chaque match;

S3.2.2) COMPOSITION : Les deux équipes alignent trois (3) joueurs et un (1) gardien simultanément sur la surface;

S3.2.3) ARRÊT DU CHRONOMÈTRE : Le temps ne s'arrêtera jamais (non chronométré). Toutefois lors de chaque période le temps est arrêté pour donner une pause aux gardiens (environ trente (30) secondes). De plus, aucun temps d'arrêt d'équipe n'est alloué;

S3.2.4) MISE-AU-JEU : La méthodologie de mise-au-jeu est appliquée, aucun changement à ce niveau. Voir points S5.6) et S5.6.1).

S3.2.5) REMISE EN JEU : Après un arrêt du gardien de but ou un but, le joueur doit passer la balle (à un joueur devant la ligne des buts, gardien interdit) ou dépasser la ligne des buts (balle) avant la fin du décompte de 3 secondes. L'arbitre lancera le décompte selon la procédure « 3-2-1 ». Si la règle n'est pas respectée, l'équipe perdra possession de la balle. Pendant ce temps, le joueur défensif ne peut s'approcher **à plus d'un bras et d'une longueur de bâton** et ne peut lui soutirer la balle. Le joueur offensif peut partir à tout moment sans attendre le compte de trois secondes. Dès qu'il fait une action, le joueur en défensive peut entrer dans le jeu.

S3.2.6) REPRISE DU JEU : Il y a mise en jeu, au centre, seulement au début de chaque période ou lorsque l'arbitre ne peut déterminer à qui la possession de la balle doit revenir. Le jeu reprend toujours derrière la ligne des buts lors d'un but ou un arrêt du gardien :

- 1) Le jeu ne doit jamais être repris par **l'équipe offensive** derrière la ligne de buts adverse. Si nécessaire, il est repris le long de la rampe sans dépasser la ligne des buts;
- 2) Dans tous les autres cas, le jeu est repris là où l'action s'est arrêtée;



RÈGLEMENTATIONS 2022 – LIGUE HOCKEYDEK SAGUENAY

MODIFICATIONS APPORTÉES LE : 2022-07-13

www.hockeydek.com

Version : 22.3

- 3) Au sifflet, un délai de trois (3) secondes et un écart d'un bâton est accordé à la reprise du jeu selon le règlement remise en jeu. Le joueur ayant la balle lors de la reprise peut faire une passe, tirer ou se déplacer avec la balle;
- 4) Si le joueur repart le jeu avant le **sifflet** de l'arbitre (et non avant la fin du décompte), il y aura changement de possession;
- 5) Si un joueur tente de se rapprocher à l'intérieur de la « distance permise », il y aura un avertissement, l'arbitre peut décerner une pénalité pour avoir retardé le match;
- 6) Une balle prise dans le grillage entraîne une mise en jeu.

S3.2.7) CHANGEMENT : Un joueur sera considéré « au banc » s'il touche à la bande devant son propre banc. Il ne peut toutefois participer au jeu. Si la balle le touche et qu'il en fait abstraction (involontaire) il n'y aura pas de pénalité d'appelée;

S3.2.8) HORS-JEU: Aucun hors-jeu;

S3.2.9) DÉGAGEMENT : Aucun dégagement refusé.

S3.2.10) BALLE À L'EXTÉRIEUR : Si la balle quitte la surface, l'arbitre reprend sur le côté, selon le protocole de remise-au-jeu. Par contre, le temps ne s'arrête pas.

S3.3) PÉNALITÉS : Les pénalités durent deux minutes (non chronométrées). Selon le nombre de pénalités, les situations de jeu diffèrent :

S3.3.1) UNE « 1 » PÉNALITÉ : Situation de jeu à « 3 contre 2 »;

S3.3.2) DEUX « 2 » PÉNALITÉS : Situation de jeu à « 4 contre 2 »;

S3.3.3) MINEURE DOUBLE : Situation de jeu à « 3 contre 3 ». Lorsque la pénalité est terminée, les joueurs pourront réintégrer la surface seulement suite à un arrêt de jeu. À ce moment, l'arbitre retardera volontairement son compte pour permettre le retour rapide des joueurs à leur banc ou sur la surface. Le jeu continuera ainsi à « 3 contre 3 ».

S3.3.4) UNE « 1 » PÉNALITÉ VERSUS UNE « 1 » PÉNALITÉ : Situation de jeu à « 2 contre 2 »;

S3.3.5) MESURES D'EXCEPTION : Si une équipe ne se présente qu'à quatre (4) joueurs et écope de trois (3) pénalités mineures subséquentes, il n'y aura plus assez de joueurs pour participer au jeu. Or, pour contrer cette situation, la troisième pénalité se transforme en tir de pénalité. Suite à quoi, le joueur qui a écopé de la première pénalité pourra quitter le banc pour être remplacé par le joueur qui a écopé de la dernière infraction. Si le nombre de joueurs est suffisant, il y a seulement accumulation de pénalité comme lors d'un match régulier.

S3.4) RETARD : Les retards sont « encadrés » dans le but d'accélérer le processus de match et de ne pas retarder les activités de la ligue/les matchs subséquents) :



S3.4.1) ZÉRO ET DIX MINUTES : La ligue « permet » un retard maximal de dix (10) minutes aux équipes. Les sept (7) premières minutes n'occasionnent aucune amputation de temps alors que les trois (3) dernières forcent les officiels à retirer cinq (5) minutes au tableau;

S3.4.2) DIX MINUTES ET PLUS : Si dix (10) minutes après l'heure prévue du début de la rencontre, le nombre de joueurs minimum n'est pas respecté, l'équipe complète est déclarée gagnante à la formule score (15-0); **Aucune entente ne peut survenir entre les deux équipes.*

S3.4.3) RETARD D'UN GARDIEN DE BUT : Si le délai est occasionné par l'absence d'un gardien de but, un cinq (5) minutes supplémentaires au dix (10) minutes déjà prescrit doit être accordé par les officiels, le début de la partie sera amputé de cinq (5) minutes. (Au total, une période de quinze (15) minutes est allouée).

Les sanctions suivantes s'appliquent :

- Pénalité mineure pour avoir retardé le match à l'équipe fautive (pour débiter la rencontre) → À l'instant où il y a un retard;
- Perte de trois (3) points au classement pour l'équipe fautive à partir du moment où du temps de période est amputée → aucune sanction pour les sept (7) premières minutes d'attente.

S3.5) ALIGNEMENT ET RETARD : Le capitaine doit s'assurer de compléter son alignement de match complet « line-up » avant l'heure du match (à l'heure pile). Si, à cette heure, l'alignement n'est pas rempli, le capitaine peut se rendre au banc du chronométreur pour compléter la liste. Toutefois, une pénalité mineure pour avoir retardé la partie sera appelée.

S3.6) STATISTIQUES : Les statistiques sont compilées par le chronométreur.

S3.6.1) BUT & PASSES : Sur chaque but, une (1) seule passe peut être accordée;

S3.6.2) RÉVISION: Aucune révision de statistiques ne sera accordée pendant ou après la partie. Le capitaine devra aviser, par courriel, la ligue des changements à apporter. Dans des cas particuliers, des changements pourraient être faits.

S3.7) SYSTÈME SCORE **applicable seulement qu'en saison régulière* : Les résultats sont divisés de la façon suivante : 60 % proviennent de la performance de l'équipe et 40 % sont attribués selon le comportement global de l'équipe. Ce système permet une évolution plus équitable et axée sur l'ensemble de l'activité. Il tient compte, non seulement du résultat de la compétition, mais aussi de la qualité de la participation. Donc, mathématiquement une équipe n'est jamais totalement déclassée.



S3.7.1) POINTS DE PERFORMANCE : Statistiquement, pour un match, quinze (15) points sont à l'enjeu, la section performance retient à elle seule neuf (9) points :

- 1) **Points attribués au comportement :** 6 points (3 majeurs et 3 mineurs);
- 2) **Points maximums pour les périodes :** 6 points :
 - 2.1) 1^{ère} Période : Gagnée 2 points (2-0), nulle 1 point (1-1), perdue 0 point (0-2);
 - 2.2) 2^e Période : Gagnée 2 points (2-0), nulle 1 point (1-1), perdue 0 point (0-2);
 - 2.3) 3^e Période : Gagnée 2 points (2-0), nulle 1 point (1-1), perdue 0 point (0-2).
- 3) **Points pour la partie :**
 - 3.1) Victoire : 3 points;
 - 3.2) Victoire en prolongation ou en tir de barrage : 3 points;
 - 3.3) Défaite en prolongation ou tir de barrage : 1 point;
 - 3.4) Défaite en temps régulier : 0 point.

S3.7.2) POINTS DE COMPORTEMENT : Les six (6) autres points nécessaires à l'obtention des quinze (15) points sont retenus dans cette catégorie.

- 1) **Infractions mineures « violentes » :**
 - 1.1) 3 infractions et moins : 3 points;
 - 1.2) 4 infractions : 2 points;
 - 1.3) 5 infractions : 1 point;
 - 1.4) 6 infractions et plus : 0 point.
- 2) **Infractions majeures**
 - 2.1) Aucune infraction : 3 points;
 - 2.2) 1 infraction : 1 point;
 - 2.3) 2 infractions : 0 point.

S3.8) LA PROLONGATION : Aucune prolongation n'est jouée dans la saison régulière. Elle ne sera jouée qu'en série.

S3.8.1) TIR DE BARRAGE : En saison régulière uniquement, une séance de tir de barrage aura lieu. Celle-ci se déroulera sous les conditions suivantes :

- 1) Trois vagues de deux tireurs (1-1 / 2-2 / 3-3), si l'égalité persiste une vague sera ajoutée. L'équipe gagnante sera décidée lorsqu'une équipe marquera sans réplique d'un adversaire. « Style LNH »;
- 2) L'équipe locale a le loisir de décider qui des deux formations s'élancera en premier;
- 3) Les numéros des trois premiers tireurs doivent être mentionnés à l'officiel, avant la séance;



RÈGLEMENTATIONS 2022 - LIGUE HOCKEYDEK SAGUENAY

MODIFICATIONS APPORTÉES LE : 2022-07-13

www.hockeydek.com

Version : 22.3

- 4) Un joueur ayant écopé d'une pénalité durant les deux (2) dernières minutes du match, ne pourra participer à la séance de tirs de barrage;
- 5) Un joueur peut se représenter au tir seulement lorsque l'intégralité de sa formation a effectué une tentative. Le gardien ne peut effectuer de lancer.
- 6) Il est interdit de revenir sur ses pas et d'arrêter (le tireur doit avoir un mouvement de progression continu). Il ne peut dépasser la ligne des buts pour tirer. Un joueur ne peut prendre son retour de lancer. Le gardien, quant à lui, doit commencer la séance au fond de son filet (les talons sur la ligne).
 - Si un joueur enfreint un règlement, le tir sera annulé.
 - Si un gardien enfreint un règlement volontairement il y aura reprise du dernier lancer;
- 7) Un joueur doit s'élancer en arborant l'équipement requis pour un match. C'est-à-dire : ses gants, son casque et ses souliers. Autrement, il ne peut participer à la séance de barrage. (Équipement décrit à la [section 1](#)).

S3.9) LA PROLONGATION EN SÉRIES ÉLIMINATOIRES : En séries, le système score ne s'applique pas. De ce fait, si un match est égal après les trente minutes de temps régulier, il y aura des périodes de prolongation de dix (12) minutes non-chronométrées disputées à 3 contre 3, jusqu'à ce que l'égalité soit brisée par un but. Le franc-jeu n'affecte pas le déroulement de la prolongation.

S3.10) DÉPARTAGE DU CLASSEMENT GÉNÉRAL : Départage en cas d'égalité au classement en saison régulière :

- 1) L'équipe qui a le plus de victoires (au total);
- 2) L'équipe qui a le moins de défaites (au total);
- 3) L'équipe qui a remporté le plus de victoire l'une contre l'autre;
- 4) Le différentiel de buts pour et de buts contre (+/-);
- 5) Plus de buts pour.



Section 4 – Le comportement

S4.1) COMITÉ DE DISCIPLINE : Le comité est formé de trois membres qui suivent une charte de suspensions instaurée en 2015 et qui est spécialement adaptée pour les activités de la ligue.

- 1) Une décision du comité de discipline comportant une suspension inférieure ou égale à trois (3) parties est **finale et sans appel**.
- 2) Un appel doit être proposé par le capitaine de l'équipe concernée et fait par l'entremise de la messagerie électronique (adressé au directeur de la ligue et ses adjoints). L'argumentaire doit être remis dans les 72 heures suivant la sanction.

S4.2) BATAILLE, AGGRESSION, GESTES DANGEREUX : Les bagarres sont prohibées, tout comme les gestes dangereux. Advenant le cas où cette situation surviendrait, la ligue informera les capitaines concernés de la suspension et du déroulement de celle-ci.

S4.2.1) ACCENTUATION : Cette mesure vise à enrayer les gestes violents. Ainsi, si un geste est perpétré et que l'arbitre juge (selon les facteurs) que ce dernier présentait des intentions ou est « plus dangereux » pour une raison quelconque, la suspension future sera rehaussée.

S4.2.2) FENÊTRE : Ceci vise à considérer : les intentions, la gravité, les circonstances et, par surcroît, laissé de la latitude aux instances de la ligue. Ainsi, une suspension peut évoluer d'un nombre de matchs moindre vers un nombre plus considérable. C'est au comité de discipline à trancher selon le rapport des officiels.

S4.3) RÉCIDIVE ET ACCUMULATION : Dans l'optique de cibler et condamner les joueurs dangereux et incorrigibles, la ligue applique des règles strictes quant à l'accumulation et à la récidive :

S4.3.1) ACCUMULATION LORS D'UNE PARTIE : Un joueur sera expulsé de la rencontre après trois (3) infractions « violentes ». Toutefois, il ne sera pas suspendu;

S4.3.2) RÉCIDIVE : Les suspensions des joueurs restent inscrites à leur dossier. Ainsi, tout joueur qui se voit décerner une suspension de plus de trois (3) matchs sera considéré comme récidiviste durant les deux prochaines années. Toutefois, les suspensions dépassant neuf (9) matchs restent actives indéfiniment. De ce fait, tout joueur considéré « récidiviste » (coupable d'un geste de même nature) verra sa nouvelle sanction, du même type, doublée.



S4.4) INCONDUITE (C61) ET EXTRÊME INCONDUITE (D61) : Les pénalités d'inconduite et d'extrême inconduite sont jugées « majeures ». Ainsi, des points de franc-jeu majeurs seront retirés à l'équipe qui en obtiendra une au cours d'une partie conformément à l'article S3.7.2).

S4.5) GRADATION : Lorsqu'un arbitre décerne une pénalité d'inconduite de partie (C61) et, sur la même séquence, il décide d'expulser définitivement le joueur (D61) : la plus sévère des deux pénalités sera prise en compte par le comité de discipline, sauf avis contraire de l'officiel. C'est-à-dire que, même si un alignement de match indique C61 et D61, seul le D61 sera jugé (de manière à ne pas entraîner de suspension pour accumulation ou de sentence abusive).

S4.6) EXPULSION : Tout joueur ou gardien expulsé lors d'une partie doit obligatoirement retraiter à son vestiaire, et ce, dans les plus brefs délais. Aucun joueur ne sera toléré derrière le banc d'une équipe, du banc des punitions ou dans les estrades à proximité du jeu (suspension si rapport).

**Une période de cinq (5) minutes est accordée pour remplacer le gardien (sans pénalité de retard de match) (S6.8).*

S4.7) BÂTON ÉLEVÉ : Un joueur portant son bâton au visage de son adversaire de façon non intentionnelle écopera de deux minutes pour bâton haut. S'il le joueur saigne, il écopera de deux punitions dangereuses pour bâton haut. Par contre, si le geste est intentionnel, il écopera d'une punition de match. (À la discrétion des officiels et selon la codification)



Section 5 – Infractions diverses

S5.1) RETARDER LE MATCH : Une punition sera décernée automatiquement à un gardien de but expédiant la balle à l'extérieur de la surface incluant la partie du banc des joueurs, intentionnellement ou non sans qu'elle ne touche à quoi que ce soit.

S5.1.1) Une punition sera décernée automatiquement à un gardien de but qui immobilise la balle derrière son filet lorsqu'il n'est pas en contact avec son rectangle. Lorsqu'il ne reste qu'une minute à la partie ou en prolongation, un tir de pénalité est accordé;

S5.2) LES MAINS : Lorsqu'une passe est faite avec la main, le jeu est repris dans le fond du territoire de l'équipe fautive.

S5.2.1) Une main fermée sur la balle entraîne l'arrêt du jeu et la mise au jeu se déplace au fond de la zone de l'équipe fautive (sans pénalité);

S5.2.2) Un joueur peut utiliser sa main si celle-ci est utilisée de façon ouverte sans, toutefois, y tirer un avantage vis-à-vis un joueur adverse.

S5.3) LES PIEDS : Un joueur peut jouer avec ses pieds. Au moment où un joueur pose son pied sur la balle (et l'immobilise) un appel vocal de l'officiel est fait, le joueur doit alors obtempérer sur-le-champ et retirer son pied de la balle (la mettre en mouvement). Si le joueur ne retire pas son pied, un deux minutes est appelé pour avoir retardé le match (à la discrétion de l'officiel). Sinon, le jeu reprend dans la zone de l'équipe fautive.

S5.4) BÂTON ÉLEVÉ EN JEU : Lorsqu'un joueur touche la balle avec un bâton haut, il y a arrêt du jeu automatiquement et il est repris dans le fond de la zone de l'équipe fautive;

S5.5) PÉNALITÉ : Le jeu reprend au fond de la zone de l'équipe fautive sur toutes punitions;

S5.6) MISE AU JEU : Aucun contact délibéré n'est permis lors des mises au jeu (il est interdit de foncer sur le joueur adverse ou tourner (spin contact) vers celui-ci). Une punition pour rudesse ou conduite antisportive est décernée si cela survient (la position des mains sur le bâton lors de la mise au jeu peut varier;

S5.6.1) La balle doit absolument toucher le sol avant d'être frappée, or si la balle est frappée en plein vol, l'arbitre se doit de siffler et de recommencer la mise au jeu. Par contre, il n'est pas obligatoire, si l'arbitre le juge, de changer les joueurs de centre.



S5.7) PIED « DANS LE RECTANGLE » : Le jeu est arrêté automatiquement si un joueur se positionne (s’immobilise) dans la zone réservée au gardien, le jeu sera arrêté et reprendra dans la zone de l’équipe fautive. Cependant le fait de toucher au carré sans être immobile n’affecte en rien le jeu. Par contre, si un joueur interfère ou entre en contact avec le gardien une pénalité mineure sera appelée. Il est bien de noter que le fait de poser un seul pied dans le carré est valable pour signaler l’arrêt de jeu.

S5.8) COUP DE GOLF : Le coup de golf est interdit. Une pénalité de deux (2) minutes est attribuée pour cette infraction.

S5.9) GLISSADE OBSTRUCTIVE : Tout joueur glissant délibérément vers un joueur adverse causant un impact obstructif sera pénalisé (peu importe l’impact). Par contre, si le joueur n’est pas touché et seulement la boule, il n’y a pas de pénalité.



Section 6 – Litiges, incidents spéciaux et règlements divers

S6.1) BRIS DE SURFACE : Un relèvement ou bris de la surface de jeu et des infrastructures en place, entraîne un arrêt de jeu immédiat sans égard au porteur de la balle ni à l'endroit où le jeu se dirige (la mise au jeu est reprise au centre de la surface).

S6.2) VANDALISME : Si un joueur brise volontairement la surface, que ce soit durant le jeu ou après un bris de surface, il sera automatiquement expulsé du match (D61). Un rapport sera rédigé par les officiels et des mesures (suspensions) pourront être prises contre le joueur fautif. Si un joueur est reconnu coupable de vol ou de vandalisme, il sera suspendu des activités de la ligue (comité de discipline).

S6.3) TEMPÉRATURE : Lorsqu'un événement inhabituel survient lors d'une partie, par exemple : température extrême ou une partie très longue, les officiels ou mandataires de la ligue peuvent, en tout temps, arrêter la partie afin d'accorder du repos aux gardiens de but et joueurs afin qu'ils puissent récupérer le plus possible, et ce, afin de poursuivre en toute sécurité.

S6.4) PANNE D'ÉLECTRICITÉ & AUTRES : Advenant qu'une panne électrique ou que tous autres bris surviennent occasionnant un arrêt de soixante (60) minutes ou plus, et que la ou les parties ne peuvent être remises à une date ultérieure, la moyenne de point de l'équipe sera attribuée à celle-ci à titre de compensation pour la partie annulée.

S6.5) ARBITRAGE : Un arbitre ne pourra officier une partie de sa propre classe sauf dans un cas de force majeure;

S6.6) BOISSON ALCOOLISÉE & AUTRES : Aucune boisson alcoolisée ou substance illicite ne seront tolérées sur le banc des joueurs. La ligue ainsi que les arbitres peuvent expulser tout joueur se comportant de manière anormale ou en état d'ébriété, et ce, afin de protéger l'intégrité physique de l'individu en cas de blessure. L'implication du capitaine d'équipe demeure importante afin de faire respecter cette règle devant ces situations hasardeuses pour tout le monde. Si une situation problématique survenait, des mesures seront prises à l'endroit des fautifs (comité de discipline).

S6.7) DEMANDE DE REPORT DE MATCH : Aucun match ne pourra être déplacé suite à la parution du calendrier final.



S6.8) BLESSURE À UN GARDIEN LORS D'UN MATCH : Si lors d'une partie, le gardien de but est expulsé ou blessé, l'équipe aura la possibilité de terminer la partie à six (6) joueurs ou bien d'habiller un joueur déjà sur l'alignement. Dans ce cas, celui-ci dispose de dix (10) minutes pour endosser l'uniforme **complet** et aucun temps supplémentaire n'est enlevé au tableau indicateur;

S6.8.1) JOUEUR PALLIANT LA PLACE D'UN GARDIEN : Un joueur qui doit évoluer comme gardien de but parce que le gardien régulier est absent ou en retard pourra reprendre son poste de joueur lorsque le gardien de but régulier aura réintégré sa position à son retour au jeu. Ceci, afin de ne pas pénaliser le joueur concerné par cet imprévu. Un délai de dix (10) minutes est alors octroyé et aucun temps supplémentaire n'est enlevé au tableau indicateur.

S6.9) ARROSER LA SURFACE : Il est strictement interdit d'arroser volontairement la surface avec de l'eau ou tout autre liquide. Si cette situation survient, le joueur ou gardien fautif écope de deux (2) minutes de pénalité (A99);

S6.10) ÉCHANGE DE CALIBRE : Advenant le cas où une équipe se verrait trop performante ou sous-performante, en-dedans d'une fenêtre de trois (3) matchs, la ligue se réserve le droit de monter ou descendre cette équipe afin de la reclasser et aider à ce que ligue ait une meilleure parité.

S6.11) ATTEINTE ENVERS LA LIGUE : La ligue se réserve le droit de sanctionner toutes personnes qui entacheraient la ligue sur les réseaux sociaux ou qui manqueraient de respect envers un organisateur de la ligue (soit en face ou par le biais d'Internet).



Section 7 – Mesures sanitaires COVID-19

- Un « monsieur COVID » sera sur place pour s'assurer que les mesures sont respectées;
- Une station de lavage de main sera accessible sur tous les sites utilisés par la ligue HockeyDek Saguenay. Chaque joueur devra se laver les mains à son arrivée sur place;
- Une distanciation de deux (2) mètres en dehors de la surface et sur « le banc » des joueurs devra être maintenue, en tout temps. Pour aider au respect de cette règle, des rubans seront apposés sur la bande;
- Ne seront tolérés : aucun spectateur (parents ou amis) et aucun flânage avant et après les parties sur le site utilisé pour les activités de la ligue HockeyDek Saguenay;
- Chaque joueur devra obligatoirement avoir **sa propre** gourde;
- Au cours d'une rencontre, lors d'un but ou autre évènement, aucune célébration ne sera tolérée, les joueurs devront célébrer « gant-à-gant », mais aucune accolade ou regroupement ne sont permis;
- À la fin des matchs, aucune poignée de mains entre les deux équipes n'est requise, ni permise;
- Pour quitter la surface, les équipes doivent suivre les recommandations de l'officiel pour quitter la surface. Il y aura un ordre établi;

** Pour tous les récalcitrants, des mesures disciplinaires pourraient être décernées. Nous comptons sur le bon jugement et la bonne conduite des joueurs.*

*** La ligue HockeyDek Saguenay se réserve le droit d'abolir ou de renforcer toutes les règles en place selon les demandes et recommandations des instances gouvernementales.*



Section 8 – Code disciplinaire du capitaine

Le code disciplinaire des Capitaines/Responsables est un ensemble de règles qui pourra être remis au comité ou au préfet de discipline si elles sont enfreintes. Le Capitaine/Responsable a un rôle primordial dans le bon déroulement des activités de la ligue. Il est le responsable de la discipline de son équipe.

Avant qu'un responsable de la ligue ou qu'un arbitre n'intervienne, le capitaine d'équipe se doit :

- De s'assurer de se contrôler soi-même, émotionnellement et physiquement;
- De prendre connaissance de tous les règlements de la ligue (présenté ci-haut);
- De s'assurer de contrôler le comportement de ses joueurs sur la surface et en dehors;
- De s'assurer avec ses joueurs qu'il est strictement interdit de consommer des boissons alcoolisées dans des lieux publics, et ce, avant, pendant et après la rencontre. Il faut aussi que le capitaine n'aligne aucun joueur sous l'effet de drogue ou d'alcool;
- De s'assurer qu'aucun joueur de son équipe ne possède un dossier criminel (violence);
- De s'assurer qu'un joueur en sanction ne soit pas impliqué lors d'un match pendant la période indiquée avec son équipe;
- De s'assurer qu'il fait bien comprendre à ses joueurs que : tout membre de son équipe est passible de suspension pour toutes agressions physiques ou menaces envers des arbitres ou responsables de ligue; la suspension annexée sera le bannissement à vie des activités de la Ligue, et ce, sans aucune possibilité de réintégration;
- De s'assurer qu'un joueur banni ou suspendu dans une autre ligue peu importe la discipline pour violence ou menaces envers un officiel ne fait pas partie de votre équipe;
- De bien faire circuler le message à tous ses joueurs que tolérance « 0 » sera en vigueur envers les joueurs qui approuvent les gestes de nature violente envers les officiels ou joueurs;
- De ne s'assurer qu'aucun message de nature raciste, d'orientation sexuelle, ainsi qu'aux classes sociales et aux professions ne soit véhiculé.

Devant la situation ou un membre capitaine ne se sent pas capable d'assumer, de respecter ou de faire respecter ces consignes, nous demandons tout simplement de laisser votre mandat de capitaine à un autre. Il est dans l'intérêt de tout un chacun d'avoir une ligue en santé et sans danger. En aucun moment un capitaine ne doit agir ou argumenter de façon négative envers la ligue ou ses officiels.

Advenant le cas échéant qu'un joueur soit surpris à enfreindre ce code disciplinaire de manière abusive et nettement visible, le joueur et le capitaine seront sanctionnés pour les gestes posés. (Les sanctions resteront à la discrétion de la Ligue)