



Document : Règlements 2019

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.....	13
Section 4 – Le comportement	17
Section 5 – Infractions diverses	19
Section 6 – Litiges, incidents spéciaux et règlements divers	21
Section 7 – 3 contre 3.....	23
Section 8 – Code disciplinaire du capitaine	27

Révision :

✓ 2019/04/20 – 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.

B) Interdictions :

- Utiliser du ruban sur la palette et/ou de la cire (gardien exclu);
- Aucun bâton en aluminium;
- Jouer avec un bâton endommagé.

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.*

***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-COUDES : 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 trois (3) 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



RÈGLEMENTATIONS 2019 – LIGUE HOCKEYDEK SAGUENAY

MODIFICATIONS APPORTÉES LE : 20 avril 2019

www.hockeydek.com

Version : 19.0

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. Par contre, dans le cas où l'équipe locale ait en sa possession des chandails de rechange et que celle-ci refuse de les porter pour que la partie ait lieu; les officiels sont en droit d'exiger à l'équipe locale de changer de chandails et même recevoir une pénalité mineure pour avoir retardé le match. L'objectif est que les équipes fassent preuve de bonne foi et que les activités de la ligue ne soient pas retardées.

S1.9.4) EXCEPTION : Si une situation survenait à l'effet qu'une équipe n'ait pas de gilets de rechange, il est possible que les arbitres permettent aux formations de s'affronter avec des gilets civils qui n'arborent pas de numéros. Seulement, cette décision devra être prise de concert avec les officiels et doit être décidée uniquement par ceux-ci. C'est-à-dire qu'il faut utiliser cette clause en dernier recours et ne pas tenir pour acquis que cette décision sera un automatisme.

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, par contre, tous les joueurs âgés de moins 18 ans devront fournir à la ligue une approbation signée du père, de la mère ou d'un tuteur légal. Qui plus est, tous les joueurs de 18 ans et moins doivent être obligatoirement munis d'une visière complète certifiée ou d'un grillage.

**Le responsable d'équipe a l'obligation de faire signer l'approbation parentale pour chaque joueur mineur de son équipe. Le document est disponible sur demande auprès du comité organisateur.*

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

S2.1.1) NOMBRE DE JOUEURS MINEURS : Le nombre de joueurs âgé de plus de 16 et 17 ans est illimité. L'âge d'un joueur est jugé au 1^{er} janvier de l'année encourue.

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

S2.3) JOUEUR ET CALIBRE : Un joueur est normalement coté par le comité de cotation. Par contre, si le joueur n'a jamais joué dans la ligue, il se verra attribuer une cote selon la classe dans laquelle il a joué son premier match. Le comité de cotation se réserve le droit de modifier la cote d'un nouveau joueur à tout moment.

**Une personne peut faire une demande de révision de cote via le [formulaire de révision](#).*

S2.3.1) 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). Il est bien de noter que, dans le H4, les deux divisions (Beaudoin et Demers) sont considérées comme le même calibre. Un joueur ne peut donc jouer dans les deux divisions;

S2.3.2) Un joueur ne peut jouer dans plus d'une équipe par classe;

S2.3.3) Un joueur peut s'aligner pour un nombre illimité de matchs dans plusieurs calibres sans être considéré comme régulier, à raison d'une équipe par classe;

S2.3.4) Afin d'être éligible à une participation aux séries éliminatoires avec une équipe donnée, un joueur doit avoir disputé, au minimum, trois (3) matchs (séries exclues);



RÈGLEMENTATIONS 2019 – LIGUE HOCKEYDEK SAGUENAY

MODIFICATIONS APPORTÉES LE : 20 avril 2019

www.hockeydek.com

Version : 19.0

S2.3.5) 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);

S2.3.6) 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 être respectées :

- 1) **LES GARDIENS COTÉS H1+/H1/H2/H3** : Peuvent jouer dans tous les calibres sauf au niveau H5;
- 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 H5.

S2.4) SYSTÈME DE REMPLACEMENT – CLASSE H1

** Cette clause est uniquement applicable à la classe H1.*

S2.4.1) JOUEUR RÉGULIÈRE ET/OU MEMBRE : Un joueur est considéré comme régulier par son équipe en début de saison. Une équipe comporte, au minimum, six (6) attaquants, quatre (4) défenseurs et un (1) gardien;

- 1) **« R »** : Sur le site de la ligue, les joueurs réguliers sont marqués d'un « R » signifiant qu'ils font partie de la liste de protection;
- 2) **« M »** : Sur le site de la ligue, les joueurs qui auront joué trois (3) matchs et plus avec la même équipe seront considérés comme membre;
- 3) **« RM »** : Sur le site de la ligue, les joueurs qui remplissent les deux critères précédents sont considérés comme régulier membre;

** Des modifications peuvent être apportées en cours de saison, mais seront contrôlées par la ligue.*

S2.4.2) REMPLAÇANT : Les balises suivantes encadrent le réseau de remplaçants de la classe H1, uniquement :

- 1) **NON-MEMBRE / NON-RÉGULIER** : Un joueur n'appartenant à aucune équipe (de la classe H1/H2) peut s'aligner avec le nombre d'équipe qu'il le désire. En d'autres mots, il pourrait jouer pour toutes les équipes de la classe. Toutefois, lorsque ce joueur atteint trois (3) matchs, il devient membre « M ».
- 2) **RÉGULIER** : Un joueur considéré régulier « R » ne peut jouer que pour une seule équipe, la sienne. En d'autres mots, il ne pourra agir comme remplaçant dans aucune autre formation du calibre H1, mais peut toujours jouer dans les classes H2/H3/H4/H5, selon sa cotation;
- 3) **MEMBRE** : Un joueur membre « M » a droit de jouer pour une seule équipe par calibre;



RÈGLEMENTATIONS 2019 - LIGUE HOCKEYDEK SAGUENAY

MODIFICATIONS APPORTÉES LE : 20 avril 2019

www.hockeydek.com

Version : 19.0

- 4) ~~GARDIEN : Les gardiens sont encadrés par le point S2.3.6);~~
- 5) ~~SÉRIES : En séries éliminatoires, les joueurs membres « M » doivent choisir, à chaque ronde, l'équipe pour qui ils vont évoluer. C'est à dire qu'un joueur qui est membre d'une équipe dans les trois calibres doit choisir une seule formation à chaque ronde. Le choix se doit d'être signifié avant le début de la ronde.~~

S2.5) CLASSE FÉMININE : Cette classe est sujette aux mêmes règlements généraux que la ligue masculine 5 contre 5. Toutefois, quelques points diffèrent et s'appliquent uniquement à la classe féminine.

De plus, il est bien de noter que les classes F3, F4 et F5 sont considérées unies.

S2.5.1) ÉLIGIBILITÉ POUR LES SÉRIES : Afin d'être éligible à une participation aux séries éliminatoires, une joueuse doit avoir joué minimalement deux (2) matchs. Ce règlement est surtout valable pour les joueuses régulières;

S2.5.2) JOUEUSE RÉGULIÈRE ET MEMBRE : Une joueuse est considérée comme régulière par son équipe en début de saison. Une équipe comporte, au minimum, six (6) attaquantes, quatre (4) défenseuses et une (1) gardienne;

- 1) « R » : Sur le site de la ligue, les joueuses régulières sont marquées d'un « R » signifiant qu'elles font partie de la liste de protection;
- 2) « M » : Sur le site de la ligue, les joueuses qui auront joué trois (3) matchs et plus avec la même équipe seront considérées comme membre;
- 3) « RM » : Sur le site de la ligue, les joueuses qui remplissent les deux critères précédents sont considérées comme régulière-membre;

**Des modifications peuvent être apportées en cours de saison, mais seront contrôlées par la ligue.*

S2.5.3) REMPLAÇANTE : Les balises suivantes encadrent le réseau de remplaçantes de la division féminine de la ligue :

- 1) **NON-MEMBRE / NON-RÉGULIÈRE :** Une joueuse appartenant à aucune équipe peut s'aligner avec le nombre d'équipe qu'elle le désire. Toutefois, lorsque cette joueuse atteint trois (3) matchs avec une équipe, elle ne peut remplacer qu'avec cette équipe. Ce règlement s'applique aussi pour une gardienne;
- 2) **RÉGULIÈRE :** Une joueuse considérée régulière « R » ne peut jouer que pour une seule équipe, la sienne. En d'autres mots, elle ne pourra agir comme remplaçante dans aucune autre formation;



RÈGLEMENTATIONS 2019 – LIGUE HOCKEYDEK SAGUENAY

MODIFICATIONS APPORTÉES LE : 20 avril 2019

www.hockeydek.com

Version : 19.0

- 3) **MEMBRE** : Une joueuse membre « M » ne peut jouer que pour l'équipe pour qui elle est devenue membre « M ». En d'autres mots, elle ne pourra agir comme remplaçants dans aucune formation;
- 4) **GARDIENNE** : Les gardiennes peuvent garder les buts avec n'importe quelle équipe pour un nombre illimité de match. De plus, une gardienne peut être une joueuse d'une autre équipe dans la même classe.

S2.6) COTE « + » : [Nouveauté 2019](#) Un joueur peut désormais se voir attribuer la notice « + » au côté de sa cote principale. Lorsqu'un joueur possède ce statut, il ne peut jouer dans le ou les calibres inférieurs à sa cote principale. Par exemple, un joueur H4+ ne peut jouer dans le H5. Par contre, il compte pour un « H4 simple » dans le H4.

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 :

- **Classe H5** : 2 x H4;
- **Classe H4** : 1 x H2 et 2 x H3 ou 3 x H3;
- **Classe H3** : 1 x H1 et 2 x H2 ou 3 x H2;
- **Classe H2** : 5 x H1;
- **Classe H1** : Sans restriction.

S2.7.1) JUNIOR ÉLITE : Un joueur classé junior élite ne possède pas de classe adulte au préalable. Le comité est chargé de le classer une fois qu'il a joué un match dans la ligue adulte. Toutefois, avant de recevoir sa cote, un joueur junior élite ne peut jouer dans la classe « H5 ». En revanche, il peut jouer dans toutes les autres classes et profiter d'un statut temporaire en étant considéré comme « H4 ».

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 S2.15*)).

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 la suspension 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, lors d'une seconde 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 « JOUEUR NON-INSCRIT » : Nouveauté 2019 Tous les joueurs de la ligue doivent être inscrits sur le site de la ligue, à partir du troisième match qu'il joue.

Si cette règle n'est pas respectée :

- L'équipe perd le match automatiquement par défaut.

S2.12) SANCTION « NON-RESPECT DES LIMITES DE CLASSE » : Lors d'un match, une équipe doit respecter les spécifications de leur calibre (S2.6)). Le système informatique gèrera les alignements de chaque équipe. En début de match, un capitaine peut demander à voir l'alignement pour s'assurer qu'il n'y ait pas de problème (sans avoir besoin de faire de protêt). S'il y a bel et bien une incongruité, une modification pourra être apportée pour que l'équipe problématique satisfasse les critères de limitation (sans sanction). La décision devra se prendre rapidement.

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.

S2.13) SANCTION « JOUEUR SUSPENDU » : Un joueur qui reçoit une suspension devra la purger dès le match suivant. Ce joueur devra aussi purger sa suspension avec une seule équipe. Si elle est survenue lors d'un match de remplacement, il devra la purger avec son équipe régulière. Le joueur suspendu ne peut s'aligner dans aucune classe (suspendu dans toutes les classes). Si le match de suspension se veut être un match « annulé », mais avec décision, la suspension sera considérée purgée. Par contre, si le match est annulé et le joueur suspendu était dans l'équipe qui ne s'est pas présentée, il devra purger son match lors de l'affrontement suivant, même si le match est comptabilisé.

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.

S2.14) 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 écopent 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.



S2.15) 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 cinq (5) joueurs et un (1) gardien de but. 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 : Une partie est composée de trois (3) périodes de dix (10) minutes et, si nécessaire, d’une prolongation cinq (5) minutes (3 contre 3) ainsi qu’une séance de tir de barrage.

S3.3) 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) :

S3.3.1) 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;

S3.3.2) 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.*

S3.3.3) 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.

S3.4) 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. Par contre, une pénalité mineure pour avoir retardé la partie sera appelée.

S3.5) TEMPS NON-CHRONOMÈTRÉ DIT : « RUNNING-TIME » : Le temps non chronométré commence seulement dans les cinq (5) dernières minutes de la troisième période lorsque les deux équipes sont séparées par une marque de 7 buts. Il est non-réversible.

S3.6) TEMPS D'ARRÊT : Un temps d'arrêt de trente (30) secondes par équipe, par partie, est permis.

S3.7) STATISTIQUES : Les statistiques sont compilées par le chronométreur.

S3.7.1) BUT & PASSES : Sur chaque but, deux (2) passes peuvent être accordées;

S3.7.2) RÉVISION : Seul le capitaine peut se présenter au banc du chronométreur (et ne peut se trouver là sans la présence d'un officiel) dans les cinq (5) minutes qui suivent la fin de la partie pour consulter le sommaire virtuel du match. Ainsi, s'il y a lieu, des modifications peuvent être apportées (l'arbitre doit acquiescer). Il est bien de noter qu'aucune demande de modification ne sera prise en compte en dehors de ce laps de temps.

S3.8) 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.

S3.8.1) 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 point (2-0), nulle 1 point (1-1), perdue 0 point (0-2);
 - 2.2) 2^e Période : Gagnée 2 point (2-0), nulle 1 point (1-1), perdue 0 point (0-2);
 - 2.3) 3^e Période : Gagnée 2 point (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.

S3.8.2) 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.

S3.9) LA PROLONGATION : La prolongation entre vigueur si les deux équipes sont égales au pointage après les trois périodes de jeu (n'est pas en lien avec le système score). Elle se déroule à trois (3) contre trois (3), durant cinq (5) minutes. La seule façon de mettre fin à un match en prolongation est qu'une équipe marque un but. Sinon, il y aura séance de tir de barrage.

S3.9.1) TIR DE BARRAGE : En saison régulière uniquement, après une prolongation, 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 (donc six (6) au cumulatif) doivent être mentionnés à l'officiel avant la séance;
- 4) Un joueur ayant écopé d'une pénalité durant la fin de la période de prolongation (1:59 / 5:00) ne pourra participer à la période de tir de barrage;
- 5) Un joueur peut se représenter au tir seulement lorsque l'intégralité de sa formation a effectué une tentative. (Excepté le gardien de but);
- 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](#)).

S3.9.2) SANCTION EN PROLONGATION : Advenant le cas où le match devenait hors de contrôle en prolongation, les arbitres ont le plein pouvoir d'exclure un joueur qui tournerait le match en dérision ou perpétrait des gestes dangereux. De plus, les officiels peuvent mettre fin au match à tout moment, s'ils jugent que le comportement d'une équipe, dans sa majorité, est inapproprié. Toutefois, un arbitre ne peut mettre fin au match si un seul joueur est jugé dangereux; c'est-à-dire qu'il doit expulser le ou les joueurs avant de juger que la prolongation est incontrôlable.

S3.10) 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 (10) minutes disputées à 3 contre 3, jusqu'à ce que l'égalité soit brisée par un but compté. Le franc-jeu n'affecte pas le déroulement de la prolongation.

S3.11) 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 égales 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) PROTÊT : La requête en révision doit être soumise aux officiels en place ou à un représentant de la ligue (le directeur ou ses adjoints) lors d'une partie dans les 30 minutes suivant la rencontre. La demande de protêt peut être faite via : Facebook, courriel, téléphone, texto, etc. Tout autant qu'elle respecte les délais indiqués. Elle doit préciser exactement les raisons de la contestation de la décision et les correctifs demandés. Elle doit être accompagnée de **20 \$ en argent**, lequel montant est non remboursable si la décision est maintenue. Si la demande est faite par l'entremise d'un moyen de communication quelconque, l'argent pourra être remis dans les jours suivants. Par contre, tant et aussi longtemps que l'argent ne sera pas versé, la demande ne sera pas entendue. Pour finir, si l'appel est accueilli, le club appelant pourra réclamer la totalité de sa mise.

**Seuls les protêts vis-à-vis l'éligibilité des joueurs sont acceptés.*

S4.3) 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.

S4.3.1) 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.

S4.3.2) FENÊTRE : Ceci vise à considérer : les intentions, la gravité, les circonstances et, par surcroit, 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.



S4.4) 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. Ainsi, tout joueur considéré « récidiviste » (coupable d'un geste de même nature) verra sa nouvelle sanction, du même type, doublée.

S4.5) 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 S3.8.2).

S4.6) ACCUMULATION : L'accumulation de diverses sanctions reçues au cours d'un match ou de la saison entraînera des conséquences :

S4.6.1) ACCUMULATION LORS D'UNE PARTIE : Un joueur sera expulsé de la rencontre après trois (3) infractions violentes. Toutefois, il ne sera pas suspendu;

S4.6.2) ACCUMULATION AU COURS DE LA SAISON : Un joueur qui se mérite deux (2) dix (10) minutes de mauvaise conduite durant l'intégralité de la saison sera suspendu un (1) match. Les pénalités du même type (C61 et D61) subséquentes entraîneront une suspension d'un match, à chaque fois.

S4.7) 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).

S4.8) 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 (10) minutes est accordée pour remplacer le gardien (sans pénalité de retard de match) (S6.8)).*

S4.9) 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 écoperait 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);



RÈGLEMENTATIONS 2019 - LIGUE HOCKEYDEK SAGUENAY

MODIFICATIONS APPORTÉES LE : 20 avril 2019

www.hockeydek.com

Version : 19.0

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.

S6.2.1) ARÉNAS : 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 dans un amphithéâtre où les surfaces sont installées, 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 survient, 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 – 3 contre 3

La ligue se réserve le droit d'apporter des modifications aux règlements à n'importe quel moment de la saison. L'entièreté des règlements appliqués et établis dans la formule 5 contre 5 est en vigueur dans la formule 3 contre 3. Toutefois, les quelques points présentés ici-bas diffèrent du mode 5 contre 5.

S7.1) DÉROULEMENT : Le jeu 3 contre 3 se joue pratiquement de la même façon que le 5 contre 5, de plus, les matchs statistiquement liés à la formule score.

S7.1.1) 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. Toutefois, le temps est chronométré dans la dernière minute de chaque période. Il y aura une période d'échauffement de trois (3) minutes avant chaque match. La dernière minute est chronométrée, peu importe le score.

S7.1.2) DIMENSIONS : Les buts seront de dimensions moindres soit : 5' x 4', ce qui limitera les matchs à hauts pointages;

S7.1.3) COMPOSITION : Les deux équipes alignent trois (3) joueurs et un gardien simultanément. Or, un match est déclaré légal si l'alignement des deux équipes présente minimalement : quatre (4) joueurs et un gardien;

S7.1.4) ARRÊT DE JEU : Les arrêts de jeu s'effectuent dans les mêmes situations qu'au 5 contre 5 et sont signifiés par l'arbitre;

S7.1.5) 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 ne sera alloué;

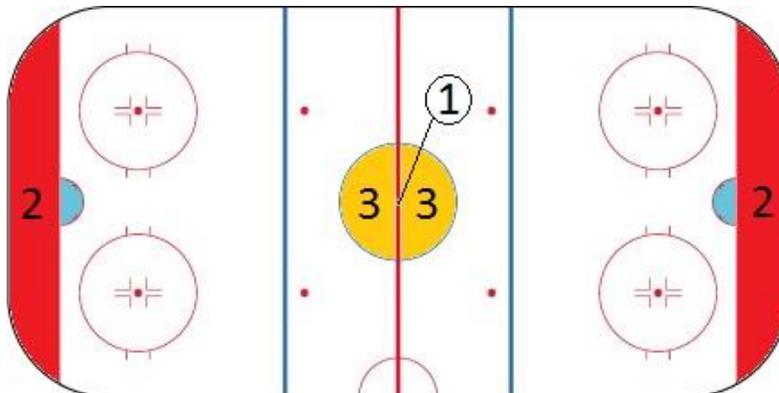
S7.1.6) BUT ET PASSE : Dans le mode 3 contre 3, sur un but, seulement une passe est octroyée. Donc l'avant-dernier joueur à avoir touché la balle est crédité d'une passe sur sa fiche personnelle.

S7.2) SURFACE : La figure ci-contre développe une demi-surface de jeu et propose quatre « zones » différentes qui serviront à différentes situations de jeu.

S7.1.1) ZONE 1 : Cette zone servira de point de remise en jeu lors d'un but, d'un début d'engagement et lorsque l'arbitre jugera qu'il doit l'utiliser;

S7.1.2) ZONE 2 : La zone à l'arrière du filet servira de point de remise en jeu lorsque le gardien gèle la boule;

S7.1.3) ZONE 3 : Ces points serviront pour toutes situations de remise en jeu lors de : hors-jeu, balle à l'extérieur, bâton élevé, passe avec la main, pénalité et lorsque l'arbitre jugera qu'il est nécessaire de l'utiliser.



S7.3) MISE AU JEU : Les mises au jeu s'effectuent, suivant pratiquement toujours le même principe. Chaque fois qu'un arrêt de jeu est sifflé, la boule est dirigée sur un point de mise au jeu (1, 2, 3) selon l'appel de l'arbitre. Ce dernier dicte le rythme d'une rencontre et a comme consigne de mettre la balle le plus rapidement possible en jeu dans la mesure où il décide que tout est en ordre. Toutefois, il doit se rendre au point de mise au jeu et ne doit pas lancer la balle à une équipe ou l'autre pour accélérer le rythme. Il est bien de noter qu'il est possible de marquer directement à partir d'une mise au jeu.

S7.3.1) MISE AU JEU ZONE 1 : Les mises au jeu sur ce point se déroulent selon les règles normales écrites dans les règlements du 5 contre 5;

S7.3.2) MISE AU JEU ZONE 2 : Les mises au jeu derrière le filet sont de style dynamique. Ainsi, au coup de sifflet, le joueur derrière le filet à trois (3) secondes pour que la balle quitte la zone avant que l'arbitre siffle de nouveau et que la balle soit redonnée à l'adversaire. Toutefois, les joueurs en défensive (attendant que le joueur quitte la zone) doivent se trouver à une distance « d'un bâton et d'un bras » sans quoi, l'arbitre pourra sévir. Dans cette phase, si l'équipe défensive décide d'effectuer un changement, l'arbitre n'en tiendra pas compte et le jeu sera tout de même relancé;

S7.3.3) MISE AU JEU ZONE 3 : Dans cette zone, le joueur peut bouger allègrement dans le demi-cercle. Ainsi, le joueur en possession de la balle dans le demi-cercle a trois (3) secondes pour effectuer un jeu (il doit absolument jouer la balle, il ne peut la transporter). Son adversaire le plus près doit se trouver à l'extérieur (bâton compris) de la zone



d'immunité (demi-cercle) sans quoi, l'arbitre pourra sévir (retarder la partie). Si aucun joueur n'est positionné autant pour l'équipe d'attaque que défensive, la mise au jeu est tout de même effectuée. Le joueur relançant la balle ne peut être le premier joueur à retoucher la balle. Ainsi, un joueur ne peut faire une passe sur la bande ou pousser la balle et la récupérer. Il doit absolument faire un jeu destiné à un coéquipier ou qu'un joueur adverse touche la balle. En zone 3, la boule doit obligatoirement progresser vers l'avant. Il est interdit de relancer le jeu vers l'arrière. Si cette dernière règle n'est pas respectée, la balle sera remise à l'équipe adverse qui reprendra, elle aussi, en zone 3.

S7.3.4) MESURE D'EXCEPTION : Lorsqu'un joueur relance le jeu en utilisant un lancer en direction de la bande et, du même coup du banc de joueurs :

- Si la balle la balle quitte la surface, sans déviation, le joueur qui relance obtient une pénalité mineure de deux (2) minutes;
- Si la balle touche un joueur à l'extérieur de la surface ou un arbitre de la surface, il aura une suspension automatique pour tentative de blessure.

** Cette mesure est applicable en raison des dimensions et de la surface et de la proximité des bancs. Le geste est permis, mais balisé dans l'optique de le limiter le plus possible.*

S7.4) PÉNALITÉS : Les pénalités sont les mêmes que celles du 5 contre 5. De plus, les joueurs s'exposent aux mêmes sanctions et suspensions. Elles durent deux minutes (non chronométrées).

S7.4.1) 1 PÉNALITÉ : Situation de 3 contre 2;

S7.4.2) 2 PÉNALITÉS : Situation de 4 contre 2;

S7.4.3) MINEURE DOUBLE : Situation 3 contre 3 : Lorsque la pénalité est terminée, les joueurs pourront réintégrer la surface seulement suite à un arrêt de jeu. Si l'arrêt est de type « dynamique » : l'arbitre retardera volontairement son compte pour permettre le retour rapide des joueurs à leur banc ou sur la surface. Le jeu continuera donc à 3 contre 3.

S7.4.4) 1 PÉNALITÉ CONTRE 1 PÉNALITÉ : Situation 2 contre 2;

S7.4.5) MESURES D'EXCEPTION : Si une équipe se présente 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 3^e pénalité se transforme en tir de pénalité. Suite à quoi, le joueur qui a écopé 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 de match régulier.



S7.5) CHANGEMENT : Puisque l'aréna n'offre pas la possibilité aux joueurs de passer par la porte pour effectuer un 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.

S7.6) HORS-JEU : Le hors-jeu tient comme référence la ligue du centre à l'instar du 5 contre 5. Lorsqu'un hors-jeu est appelé, la mise au jeu subséquente s'effectuera selon le mode développé au point S7.3.3) au point qui désavantagera l'équipe fautive tant au niveau de la possession que du positionnement.

S7.7) DÉGAGEMENT : Contrairement au 5 contre 5, il n'y a pas de dégagement refusé. Donc une équipe peut dégager comme bon lui semble.

S7.8) BALLE À L'EXTÉRIEUR : Si la balle quitte la surface ou touche au plafond, l'arbitre siffle et le jeu reprend sur l'un des points dynamiques (#3). Par contre, le temps n'arrête pas.

S7.9) « 3 SECONDES » : Il s'agit du décompte que l'arbitre fait avant que le jeu reprenne (3, 2, 1). Ce décompte permet à l'équipe qui repart le jeu en zone 2 ou 3 d'avoir trois (3) secondes de protection. Après ce « trois (3) secondes », la protection étant écoulée, l'équipe défensive peut aller enlever la balle. Bref, après le « trois (3) secondes », le jeu repart simplement.

S7.10) COTATION ET LIMITATION : Les cotations s'appliquent aussi au mode de jeu 3 contre 3. Ainsi, les limitations suivantes devront être respectées :

- **Classe H5 :** 2 x H4;
- **Classe H4 :** 2 x H3 ou 1 x H2;
- **Classe H3 :** 2 x H2 ou 1 x H1.



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 où 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)