



RÈGLEMENTS DES SÉRIES – HIVER 2017

LIGUE DE HOCKEY

1. Pour pouvoir participer aux séries finales, les équipes doivent remplir trois (3) conditions:
 - 1^e Conserver un minimum de 28 points d'esprit sportif (en y incluant les points bonus).
 - 2^e Avoir moins de 225 minutes de punition (120 pour les équipes de la cat. F).
 - 3^e Avoir moins de 3 forfaits.
2. L'équipe ne peut pas inscrire un nouveau joueur ni faire de remplacement permanent ou de transfert durant les séries.
3. Pour pouvoir participer aux séries, les joueurs réguliers doivent avoir participé à 40 % des rencontres à partir du moment de leur inscription officielle et ils doivent avoir joué un minimum de 3 parties durant la saison régulière.
4. Durant les séries, les équipes peuvent aligner 1, 2 ou 3 joueurs substitués par partie, sans compter le gardien de but, à la condition que ce/ces joueur/s aie/nt joué au moins 3 rencontres pour l'équipe durant le calendrier régulier. Le responsable de ligue peut interdire la participation d'un joueur substitut dont le calibre de jeu est trop fort ou dont le comportement a laissé à désirer. Les joueurs substitués qui ont cumulé plus de 20 MP (15 dans le F) sont exclus des séries.
5. L'équipe peut emprunter un gardien d'une autre équipe ou venant de l'extérieur à la condition de respecter la règle établie à cette fin, soit calibre égal ou inférieur (celui-ci doit avoir déjà remplacé dans cette équipe au moins une fois). **TRÈS IMPORTANT: il faut aussi, au préalable, avoir obtenu l'autorisation du responsable de ligue** (ceci n'est pas nécessaire s'il a déjà remplacé au moins 3 parties dans l'équipe). Toute autre demande pertinente sera étudiée à la pièce.
6. **La liste des joueurs réguliers qui ne sont pas admissibles à participer aux séries et des joueurs substitués qui ont le droit d'y participer vous sera acheminée par courriel via votre responsable de ligue. Elle sera également disponible dans le cahier des officiels.**
7. Le joueur qui n'a pas joué le minimum de parties requises à cause d'une blessure pourra participer aux séries à la condition de présenter un billet médical au responsable de ligue avant la première partie des séries.
8. Le joueur blessé, malade ou la joueuse enceinte pour toute la durée des séries et admissible à y participer pourra, avec un billet médical et l'approbation du responsable de ligue, être remplacé par un joueur régulier inadmissible de l'équipe (sauf ceux exclus pour suspension ou problème d'admissibilité) ou un autre joueur substitut ayant déjà évolué pour l'équipe.
9. Si le joueur blessé ou malade qui était remplacé par un autre joueur peut revenir au jeu pendant les séries, il est en droit de le faire. Toutefois, le joueur qui le remplaçait ne peut plus jouer si celui-ci ne remplissait pas les conditions d'un substitut admissible (minimum 3 parties jouées en saison régulière).
10. Le cas du joueur ayant déménagé ou ayant été muté ailleurs pour son travail sera étudié à la pièce.
11. L'indiscipline est sanctionnée aussi sévèrement durant les séries finales que durant le calendrier régulier. Les statistiques individuelles et collectives sont portées à la fiche du joueur ou de l'équipe comme durant le calendrier régulier.
12. Les suspensions infligées aux joueurs se poursuivent l'année suivante, s'il y a lieu.
13. La durée des rencontres est de 3 périodes de 14 minutes chronométrées (15 minutes dans la ligue féminine). **La partie se joue au complet, même la dernière période (donc pas de coupure de temps).** Par contre, s'il y a un écart de 7 buts et plus au début ou au cours de la 3^e période, le temps se déroulera en temps continu même si l'écart se rétrécit par la suite. S'il y a une punition pendant que le temps est continu, celle-ci sera purgée de la même façon que lors d'une période chronométrée. La punition débute au moment où le jeu est repris et se termine lorsque le jeu est en cours.
14. À l'inverse du calendrier régulier, chaque équipe peut demander un "time-out" d'une durée de 30 secondes par partie durant les séries (prolongation incluse).
15. Dans les catégories à 5, 8 ou 10 équipes, s'il y a égalité à la fin du temps réglementaire, il y a une période

supplémentaire de 5 minutes chronométrées à 5 contre 5 (gardien inclus). Le premier but met fin à la partie. En cas d'égalité à la fin du temps supplémentaire, il y a tirs de barrage (3 joueurs par équipe). Si l'égalité persiste, la fusillade se poursuit avec des joueurs différents.

16. Dans les catégories à 4 ou 6 équipes, le résultat de la partie peut être nul dans les 2 (6 équipes) ou 3 (4 équipes) premières rondes. Après ces rondes, le point 14 s'appliquera.
17. Voici les critères pour départager les 4 meilleures fiches qui se retrouveront en demi-finales dans les catégories à 6 équipes et les 2 meilleures fiches qui joueront la finale dans les catégories à 4 équipes :
 - a) le plus grand nombre total de victoires dans les séries
 - b) le plus grand nombre de points accumulés lors de la ronde préliminaire (les 2 ou 3 premières parties) en tenant compte des critères suivants : victoire = 3 points, nulle = 2 points, défaite = 1 point, forfait ou perdu par défaut = 0 point
 - c) le plus grand différentiel dans les séries (total des points pour dans les séries moins le total des points contre dans les séries)
 - d) le plus grand nombre de points d'esprit sportif lors des 2 ou 3 premières rondes, points qui seront comptabilisés comme dans le calendrier régulier mais sans le 0,5 du jugement de l'officiel (donc maximum de 1,5 points par partie)
 - e) l'équipe qui a eu le moins de minutes de punition au total dans les séries
 - f) la meilleure position dans le classement final de la saison régulière

En aucun cas, le différentiel de buts dans une partie ne pourra excéder 7 points lorsque nous comptabilisons le plus grand différentiel (point C).

18. Le nombre minimum de joueurs requis est fixé à 9 (gardien inclus) comme durant les parties du calendrier régulier.
19. Pour les catégories à 5, 8 ou 10 équipes, si les deux équipes perdent par défaut lors d'une partie en séries, aucune des deux équipes ne va passer à la ronde suivante (sauf pour la première ronde). La meilleure position dans le classement final de la saison régulière déterminera l'équipe qui ira du côté des gagnants. Pour les catégories à 4 ou 6 équipes, si les 2 équipes perdent par défaut lors d'une partie de ronde préliminaire, cela est considéré comme une défaite en P.P.D., donc 0 point au classement (au lieu de 1 point pour une défaite).

BONNE CHANCE !





Texte surligné en jaune:
Modifications apportées
à l'été 2016

Texte surligné en bleu
modifications apportées
à l'automne 2016



Ligues intra du PEPS de l'Université Laval
@IntraPEPS

Règlements généraux des ligues intra-muros du Peps

HOCKEY Automne 2016

CONSIDÉRATION GÉNÉRALE

Une lecture attentive de ces règlements pour la première rencontre du calendrier régulier est considérée comme ayant été faite par tous les capitaines des équipes. Merci de transmettre les informations à vos coéquipiers/coéquipières.

1. ADMISSIBILITÉ ET MODE D'ADHÉSION AUX LIGUES À TITRE INDIVIDUEL

Les ligues intra-muros sont réservées aux étudiants de l'Université Laval, aux membres du Peps ainsi qu'aux personnes du public âgées de 18 ans et plus. Les responsables des ligues se réservent le droit d'exclure tout joueur apparaissant d'âge mineur et qui ne peut prouver qu'il a l'âge requis.

Il y a deux façons d'adhérer aux ligues à titre individuel :

- comme membre du Service des activités sportives (M)
- comme non membre (NM)

La carte de membre donne droit de pratiquer gratuitement plusieurs activités libres 7 jours par semaine en plus de pouvoir jouer dans une ligue à un tarif préférentiel.

Le joueur membre doit avoir en sa possession sa carte à chaque rencontre car un officiel peut exiger de la vérifier. Le prêt de la carte de membre à un/e ami/e est pénalisé sévèrement. Une procédure facile a été établie en cas d'oubli de la carte de membre.

Le non-membre qui achète à la pièce le privilège de jouer dans une ligue n'a pas d'autres droits que celui de jouer pour son équipe le soir des activités de sa ligue. Il reçoit ainsi une carte d'accès au Peps pour lui permettre de circuler dans la bâtisse sans problème le soir de sa rencontre.

Sanction en cas de non respect des règles d'admissibilité

Chaque joueur est responsable de faire valider sa carte d'abonnement au Peps ou de payer le surplus non-membre. Dans le cas contraire, après un délai raisonnable, les contrevenants écoperont d'une suspension automatique d'une rencontre suivie d'une suspension indéfinie tant que le problème d'admissibilité ne sera pas réglé.

De plus, pour aucune considération il n'y aura d'entente spéciale sur la durée de l'abonnement au Peps pour les joueurs et les capitaines des équipes des ligues intra-muros. Seuls les joueurs munis d'un billet médical pourront bénéficier d'une réduction de la durée de l'abonnement au Peps nécessaire pour leur sport.

2. MODE D'ADHÉSION D'UNE ÉQUIPE

Durant l'été:

Le montant total est établi à partir des frais de participation per capita pour un joueur non-membre (la majorité des joueurs). Les joueurs membres à l'été permettent à l'équipe d'avoir un rabais quand le paiement collectif est fait à la date convenue et qu'ils ont fait valider leur carte de membre avant cette date.

Durant l'automne et l'hiver:

Le calcul du forfait d'équipe est fait comme si tous les joueurs de l'équipe étaient membres (50 % des joueurs sont effectivement membres). À ce montant, il faut ajouter un surplus pour chaque joueur non-membre à la date convenue pour les paiements.

Les joueurs des équipes Rouge et Or et les joueurs des équipes d'élite régionale (ex.: Dynamos au soccer, Titans de Limoilou au hockey féminin, LHJMQ, LNAH (semi-pro) et Senior AAA au hockey) ne peuvent pas jouer dans les ligues intra-muros quand ils ont participé à l'alignement régulier de l'équipe dans cette même activité lors de la même année.

3. INSCRIPTION OFFICIELLE DE L'ÉQUIPE

Le capitaine recevra un courriel indiquant la procédure à suivre pour nous soumettre la liste officielle des joueurs de son équipe. Cette liste doit obligatoirement être complétée avant le paiement des frais de participation. Nous vous demandons de respecter les délais mentionnés dans le courriel. Les codes zébrés des joueurs vous seront très utiles pour compléter votre liste officielle.

Les équipes qui ne paient pas entièrement leurs frais de participation lors des journées prévues à cet effet écoperont d'une amende (0,5 % du montant global à payer par jour ouvrable de retard). L'amende sera retranchée du dépôt de garantie que l'équipe doit renflouer s'il vient à s'épuiser.

Durant l'été, il devient impossible d'obtenir les rabais pour les joueurs membres après les dates convenues pour le paiement des frais de participation. **De plus, les statistiques de présence serviront à vérifier si des rabais ont été donnés en trop (joueur ayant joué moins de 40% des parties). Si c'est le cas, le ou les rabais seront retranchés du dépôt de garantie.**

4. MINIMUM DE JOUEURS SUR LA LISTE OFFICIELLE

L'inscription par forfait d'équipe ne vient pas effacer l'importance d'aligner un minimum de joueurs dans l'équipe (meilleure garantie d'éviter le forfait, facilitation de la tâche du capitaine pour aligner le minimum de joueurs requis pour jouer la partie, optimisation du nombre de joueurs étudiants intéressés à jouer dans nos ligues, abaissement du coût par joueur).

Le minimum de joueurs requis qui doivent apparaître sur la liste officielle est fixé comme suit:

Été		Automne – Hiver	
Soccer:	14 (dont 5 F)	Basketball:	8
Softball:	11 (dont 5 F si ligue mixte)	Hockey:	14 (13 dans le A1 et A2)
Ultimate :	11 (dont 5 F) (toutes catégories)	Hockey-cosom:	9 (3 F dans le mixte)
Volleyball 2 vs 2:	2	Soccer intérieur:	11 (dont 4 F)
Volleyball :	4 (dont 2 F)	Soccer extérieur :	14 (dont 5 F)
Basketball:	8	Volleyball:	6 (dont 2 F)

5. DROIT DE JOUER DANS UNE SEULE ÉQUIPE

Il y a trop d'étudiant(e)s qui ne peuvent pas jouer actuellement dans les ligues d'automne et d'hiver, en groupe ou individuellement, et certains projets d'expansion sont limités par le manque de ressources physiques. Nous devons donc limiter la participation des joueurs.

Automne et hiver:

Les joueurs masculins et féminins ne peuvent être inscrits officiellement dans deux équipes dans un même sport sauf pour le hockey-cosom, **basketball** et volleyball ou c'est permis en autant que le calibre de jeu ne soit pas trop différent. **De plus, maintenant au hockey, vous pouvez jouer dans 2 équipes si une de ces 2 équipes joue la fin de semaine (samedi ou dimanche).** Par contre, il est toujours possible de jouer dans deux sports différents, ex.: soccer et hockey. Le soccer intérieur et extérieur sont considérés comme deux sports différents.

Été:

Les joueurs peuvent jouer dans 2 équipes en autant que le calibre de jeu ne soit pas trop différent. Les responsables des ligues et/ou les officiels en devoir se réservent le droit d'exclure de la partie et/ou de la saison tout joueur dont le calibre de jeu est trop fort pour la ligue.

6. CALIBRE DE JEU DES JOUEURS RÉGULIERS

Toutes les équipes d'une division doivent aligner des joueurs de calibre assez homogène.

Les joueurs trop forts ou trop faibles pour le calibre de jeu des autres joueurs de la division peuvent être reclassés ou remboursés selon le consensus de la majorité des capitaines d'une division ou le jugement du responsable de ligue.

7. MODIFICATION DE LA LISTE OFFICIELLE

L'équipe peut faire sans frais différents types de modification à sa liste officielle:

- | | |
|---------------------------------------|---|
| a) inscription d'un nouveau joueur | c) Transfert d'un joueur d'une équipe à une autre |
| b) remplacement permanent d'un joueur | d) abandon d'un joueur |

Il est important de distinguer clairement les joueurs réguliers des joueurs substitués (règle 8) et que l'alignement des joueurs pour une partie soit conforme à la liste officielle.

De son côté, le responsable de ligue doit vérifier le statut de joueur régulier ou substitut, suite à une communication avec le capitaine, de tout joueur qui a joué 5 rencontres (calendrier de 20 rencontres) et 2 rencontres (calendrier à 7 semaines).

Cette règle ne modifie en rien les exigences minimales de participation pour pouvoir participer aux séries finales (règle 28).

Les équipes peuvent apporter des modifications à leur liste officielle autant de fois qu'elles le veulent durant le calendrier régulier... mais pas durant les séries finales.

Les équipes ne peuvent inscrire un nouveau joueur, transférer un joueur ou effectuer un remplacement permanent après la date de la 19^e rencontre du calendrier régulier (9^e pour le calendrier de 10 rencontres et **6^e pour le calendrier à 7 rencontres**).

Le responsable de ligue peut, en tout temps, refuser l'intégration d'un joueur si celui-ci est manifestement trop fort pour le calibre de jeu de la division et si son comportement nuit aux intérêts de la majorité.

Pour chacun des quatre (4) cas où une équipe apporte des modifications à sa liste officielle, le capitaine doit remplir obligatoirement et adéquatement une fiche de modification à l'alignement disponible sur le site d'alignement des équipes au <https://rel.sas.ulaval.ca/alignementliguesintrapeps>.

Le capitaine doit se connecter dans son compte pour accéder à la fiche de modification.

8. JOUEURS SUBSTITUTS

Le joueur qui n'est pas inscrit sur la liste officielle et qui participe à une rencontre est considéré comme substitut.

A) Joueur substitut provenant d'une équipe de la ligue

Un joueur inscrit officiellement dans une équipe à l'automne-hiver et qui joue de façon régulière (40% et + des parties) peut dépanner comme substitut pour un **maximum de 5 matchs** pendant la saison pour la même équipe (séries incluses) sauf pour le volleyball, le basketball, le hockey-cosom **et le hockey si une de ces 2 équipes joue la fin de semaine.**

B) Joueur substitut ne provenant pas d'une équipe de la ligue

b-1) Le joueur substitut qui joue 5 parties (séries incluses) à l'automne-hiver **devra intégrer officiellement l'équipe** si celle-ci n'a pas le nombre minimum de joueurs requis et payer le surplus non-membre, s'il n'est pas membre.

b-2) Un joueur peut être substitut dans plus d'une équipe mais au moment de la 5^e présence dans une même équipe, la règle précédente sera appliquée.

Les équipes doivent aligner des joueurs substituts de même calibre que la moyenne de la ligue, informés sur notre philosophie de jeu et capables de se comporter avec esprit sportif.

C) Utilisation des joueurs substituts

Les joueurs substituts peuvent être membres du Peps ou non-membres.

Un joueur substitut ne peut pas jouer sur une base régulière si l'équipe n'a pas le minimum de joueurs requis.

Le joueur substitut qui joue 5 parties (voir règle b-1) pour une équipe qui n'a pas le minimum de joueurs requis sur une base régulière (40 % et + des parties) sera considéré comme joueur régulier et il devra remplir les obligations qui lui sont dévolues. Le responsable de ligue communique avec les capitaines pour faire enclencher la procédure.

Les statistiques de comportement du joueur substitut sont compilées, ajoutées à celles de l'équipe et assujetties à la règle des limites des sanctions personnelles.

Les joueurs substituts qui apparaissent sur la liste des indésirables ne peuvent pas jouer dans nos ligues. Cette liste est remise aux capitaines au début de l'année et à la mi-saison.

Si le joueur substitut ne provient pas d'une équipe de la ligue, l'arbitre ou le responsable de la ligue ou toute personne en autorité vérifiera si le calibre de ce joueur le rend admissible à jouer.

Les équipes qui veulent aligner un joueur substitut provenant d'une autre équipe doivent choisir un joueur de **calibre égal ou inférieur** pour la catégorie sauf pour le volleyball, le basketball, le hockey-cosom **et le hockey.**

Grille d'admissibilité des joueurs substitués provenant d'une autre équipe:

Automne et hiver:

Soccer intérieur :	
C+, C2 et C:	C+, C2 et C
B:	toutes les ligues sauf le B+
B+:	toutes les ligues

Le responsable de ligue peut interdire à un joueur d'agir comme joueur substitué pour une équipe si celui-ci est manifestement trop fort pour le calibre de jeu de la division, si sa participation est entachée de comportements non conformes à notre philosophie de jeu.

D) Alignement des joueurs substitués

Les équipes ne peuvent pas emprunter un joueur à l'équipe adverse pour la rencontre sur le point d'être jouée.

Les équipes peuvent emprunter des joueurs des équipes qui viennent de terminer leur partie.

Deux équipes ne peuvent pas décider que la partie est légale, si elle ne respecte pas les règlements de la ligue.

Le joueur expulsé d'un match ne peut pas jouer comme substitué pour aucune équipe tant que le comité de discipline n'aura pas pris de décision sur son cas.

Pendant le calendrier régulier, le nombre autorisé de joueurs substitués qui peuvent participer à une rencontre n'est pas limité.

Durant les séries finales, le nombre autorisé de joueurs substitués est fixé à 3 joueurs / partie à l'été (sauf pour le basketball et le volleyball où c'est 2 substitués) et à 2 joueurs / partie à l'hiver (sauf le soccer et le hockey sur glace où c'est 3 joueurs). Le gardien de but n'est pas inclus dans cette limite.

Le capitaine doit identifier par un (S) le nom des joueurs substitués sur son alignement

Automne – hiver: Le marqueur (et les arbitres) doivent refuser la participation d'un joueur substitué provenant d'une autre équipe étiquetée plus forte, sauf pour le volleyball, le basketball, le hockey et le hockey-cosom où ils doivent vérifier si le calibre de ce joueur le rend admissible à jouer. À l'été, ils doivent aussi vérifier si le calibre de ce joueur le rend admissible à jouer.

Automne – hiver: En payant son forfait d'équipe, le capitaine reçoit 3 cartes d'accès au Peps pour aligner des joueurs substitués non-membres dans les activités se tenant à l'intérieur du Peps.

Tous les joueurs substitués non-membres qui viennent jouer au basketball, hockey-cosom ou volleyball doivent se présenter au comptoir d'accueil avec une des 3 passes que le capitaine a reçu en payant son forfait d'équipe. Ces cartes d'accès au Peps sont identifiées au soir des parties et au sport.

Au hockey et au soccer, il n'est pas nécessaire d'avoir des cartes d'accès au Peps pour aligner des joueurs substitués. Le capitaine doit seulement les identifier par un (S) sur l'alignement qu'il remet au marqueur, comme dans toutes les autres ligues.

À l'été, le capitaine ne reçoit pas de carte d'accès pour entrer à l'intérieur du Peps (sauf pour le basketball). Le capitaine reçoit toutefois quelques permis de stationnement pour les joueurs substitués.

À l'automne et à l'hiver, les joueurs substitués ont la responsabilité de payer leurs frais de stationnement.

9. CONTRÔLE DE L'ADMISSIBILITÉ À L'AUTOMNE ET L'HIVER

Le joueur membre qui joue au basketball, hockey-cosom et volleyball a la responsabilité de présenter et d'insérer sa carte de membre dans le lecteur optique au comptoir d'accueil pour garder le droit d'aller jouer sa partie. Le(s) substitut(s) doit (doivent) montrer à un préposé à la réception la carte d'accès au Peps que le capitaine a reçue pour pouvoir jouer comme substitut.

En cas d'oubli de la carte de membre (joueur régulier) ou de la carte d'accès (joueur substitut), 2 choix sont possibles:

- faire un dépôt de 10 \$: les joueurs réguliers peuvent récupérer ce dépôt dans les 7 jours ouvrables qui suivent en présentant leur carte de membre mais il n'y a pas de remboursement pour les joueurs substitués;
- ne pas jouer : regarder la partie des gradins ou retourner à la maison.

10. VÉRIFICATION DE L'IDENTITÉ ET SANCTIONS QUANT À L'ADMISSIBILITÉ

Les officiels en devoir peuvent procéder à une vérification systématique de l'identité des joueurs au moyen d'une fiche de contrôle requérant leur signature personnelle **ou en demandant une pièce d'identité.**

Un officiel qui a un doute raisonnable sur l'identité réelle d'un joueur peut, de son propre chef, procéder à une vérification à n'importe quel moment.

Les participants qui sont reconnus coupables de fraude en jouant sous une fausse identité sont suspendus pour un minimum de trois (3) rencontres ainsi que le capitaine de l'équipe fautive **(2 rencontres à l'été).**

Dans de tels cas, les équipes fautives perdent en plus la partie par défaut.

Les participants qui n'ont pas payé en entier les frais de leur carte de membre ou leurs frais de participation correspondant à leur statut au SAS sont suspendus indéfiniment après une période de tolérance de quinze (15) jours ouvrables après le début de la saison.

11. CHANGEMENT DE CATÉGORIE DE JEU

Le responsable de ligue ou le comité de ligue se réserve le droit de muter dans une autre division, avec la complicité des équipes préférablement, les équipes qui sont trop fortes ou trop faibles pour le calibre de jeu pratiqué par les autres équipes qui évoluent dans leur division.

12. ALCOOL ET AUTRES SUBSTANCES ILLICITES

Il est strictement interdit de consommer des boissons alcoolisées ou autres substances illicites près des bancs des joueurs et ce, avant, pendant et après la rencontre. Il est également interdit de fumer sur les plateaux et terrains sportifs.

Il est strictement interdit à un joueur qui dégage une odeur d'alcool ou qui montre des signes d'ébriété ou sous l'influence de substances illicites de prendre part à une rencontre.

Depuis le 1^{er} mai 2010, il est désormais interdit d'apporter et de consommer votre propre boisson alcoolisée au Peps, incluant les terrains extérieurs, les vestiaires, les chambres de joueurs à l'aréna et au soccer, les gymnases, bref, tous les locaux du Peps, du Stade TELUS et de l'aréna, sous peine d'expulsion de l'établissement et même de la ligue. Par ailleurs, si lors d'une visite d'un agent du ministère, une équipe nous fait perdre ou suspendre notre permis d'alcool, celle-ci sera automatiquement poursuivie pour les préjudices encourus.

13. SUPERVISION DU DÉROULEMENT DES RENCONTRES DE LA LIGUE

Le responsable de ligue supervise assez régulièrement le déroulement des rencontres de la ligue.

Le coordonnateur du programme des activités compétitives intra-universitaires est remplacé de façon permanente par un/e surintendant/e lors du déroulement des rencontres de la ligue.

Ces personnes ont toute l'autorité voulue pour prendre les décisions et faire les interventions qui s'imposent pour assurer la bonne marche des activités de la ligue.

Toute désobéissance ou manque de respect à leur égard sont sanctionnés sévèrement tout comme le manque de savoir-vivre à l'égard des préparateurs et des préposés du prêt à l'équipement.

14. FORMULE DE COMPÉTITION

a) Durant l'été:

Les équipes jouent 1 fois par semaine et ont un calendrier régulier de 10 rencontres.

Des séries de fin de saison auxquelles toutes les équipes participent en principe ont lieu au terme du calendrier régulier, chaque équipe jouant alors deux (2) rencontres au minimum.

b) Durant l'automne et l'hiver:

À l'exception du soccer extérieur, toutes les équipes jouent un calendrier de 23 rencontres au minimum (1 rencontre hors-concours, 20 rencontres régulières et 2 rencontres au minimum durant les séries finales).

Les exigences particulières pour participer aux séries de fin de saison sont expliquées à la fin des règlements généraux et spécifiques.

Au soccer extérieur, les équipes sont assurées de jouer 7 rencontres. Une 8^e rencontre est prévue pour les 4 premières équipes au classement (demi-finale et finale).

15. REPRISES

Dans la mesure du possible, les rencontres annulées pour des raisons hors du contrôle des organisateurs sont reprises.

Il n'y a pas de remboursement dans les cas où des rencontres à reprendre n'auraient pas pu être reprogrammées malgré la bonne volonté des organisateurs ou le manque de disponibilité des équipes.

Durant l'été, les reprises se font à des dates déterminées à l'avance (voir la programmation ou votre horaire).

16. ALIGNEMENT DES JOUEURS POUR UNE RENCONTRE

Le capitaine doit remettre au marqueur une copie de son alignement idéalement 10 minutes avant le début de la partie pour faciliter le travail du marqueur.

Au softball, le capitaine a jusqu'à la fin de la première manche pour ajouter ou retirer un joueur de son alignement. Si la présence au bâton du joueur arrive avant que le joueur ne se présente, l'alignement offensif sera automatiquement rectifié (le joueur absent sera fantôme ou substitut) (règles 32 et 33).

Dans toutes les ligues, l'oubli du capitaine d'inscrire un joueur « admissible » sur l'alignement de départ ne doit pas être pénalisé. Ainsi, le joueur inscrit sur la liste officielle ou le remplaçant légalement autorisé aura droit de participer au match et son nom sera rajouté à l'alignement. (Pour le softball, la règle 32 s'applique toujours pour le retard). Par contre, en cas de 3 oublis, l'équipe perd par défaut.

Le port de chandails distinctifs et numérotés est obligatoire dans toutes les ligues sauf au volleyball.

Les noms et prénoms de chaque joueur doivent être inscrits lisiblement. Les détails qui suivent doivent apparaître aussi sur l'alignement:

- l'identité du capitaine (C) et de l'assistant-capitaine (AC) pour la rencontre;
- l'identité du gardien de but (GB) et du lanceur (L) s'il y a lieu;

Il faut aussi identifier les joueurs substitués sur la feuille d'alignement en ajoutant la mention (S) à la fin du nom.

17. TOLÉRANCE POUR RETARD

Le marqueur actionne le chronomètre à l'heure fixée pour la rencontre. Après 10 minutes de tolérance, toute équipe ne pouvant présenter le minimum de joueurs requis perdra la partie par forfait.

Le joueur régulier qui arrive en retard peut jouer même si son nom n'apparaît pas sur la feuille de pointage au début de la rencontre en autant que son nom apparaisse sur la liste officielle de l'équipe. À son arrivée, il doit donner son nom au marqueur qui le signalera à l'arbitre.

18. FORFAIT

Il y a forfait quand l'équipe ne peut présenter le minimum de joueurs requis avant l'échéance de la limite de tolérance (10 minutes):

ÉTÉ	
ACTIVITÉ	MINIMUM DE JOUEURS REQUIS
Soccer	10 (2 F) ou 11 (3 F)
Softball	8 + fantôme ou 9
Ultimate frisbee	7 (3 F) ou 6 (2F)
Volleyball 2 vs 2	2
Volleyball 4 vs 4	4 (2 F) *
Basketball	5

AUTOMNE - HIVER	
ACTIVITÉ	MINIMUM DE JOUEURS REQUIS
Basketball	5
Hockey	9 avec GB
Hockey-cosom	6 (2 F dans le mixte) avec GB
Soccer int.	7 (2 F) ou 6 (1F)
Soccer ext.	10 (2 F) ou 11 (3 F)
Volleyball	6 (2 F) *

*Pour exception, voir le règlement 34

Les officiels font débiter la rencontre à l'heure convenue **si l'équipe qui manque de joueurs a un joueur de moins que le minimum de joueurs requis** sauf au basketball où il est obligatoire d'aligner le minimum requis de 5 joueurs.

Après 10 minutes de tolérance, ils déclareront le forfait si le joueur qui manque pour éviter le forfait ne s'est pas présenté.

Au volleyball, le premier set est perdu par forfait après 10 minutes de tolérance. Ensuite, il y a 5 minutes additionnelles et ils perdent le 2^e set si le ou les joueur(s) manquant(s) ne sont pas arrivés. Pour le 3^e set, le 10 minutes de tolérance commence 45 minutes plus tard que l'heure du début de la 1^{ère} partie.

Il y a trois (3) cas de forfaits et de sanctions:

Cas	Sanction
1. Équipe qui prévient 4 jours et plus à l'avance	Pas d'amende, pas de reprise, mais forfait pour l'équipe
2. Équipe qui prévient entre 1 et 3 jours à l'avance	Pas de reprise et amende de 10 \$
3. Équipe qui prévient la journée même ou qui ne prévient pas et se retrouve avec un nombre insuffisant de joueurs	Amende de 20 \$ et partie amicale si possible

Pour les équipes de volleyball jouant 4 sets par soir:

- l'amende pour l'équipe qui perd le premier set par forfait est fixée à 5 \$;
- l'amende pour celle qui perd les deux premiers sets par forfait est fixée à 10 \$ et à 15 \$ pour celle qui perd les trois premiers sets;
- finalement, l'amende pour celle qui perd les 4 sets par forfait est fixée à 20 \$.

Le montant de l'amende sera débité du dépôt de garantie et crédité à l'équipe lésée.

Les officiels doivent demeurer sur place et arbitrer la partie non officielle pour veiller à la sécurité des participants. Le marqueur (ou l'arbitre-marqueur) note correctement l'identité des joueurs présents.

En aucun cas, l'adversaire ne peut accepter qu'il n'y ait pas de forfait lorsque le minimum de joueurs n'est pas respecté.

Lorsque des parties amicales ont lieu dans les cas de rencontres perdues par forfait (cas 3), toutes les infractions sont portées à la fiche des équipes et des joueurs fautifs de la même manière que lors des rencontres régulières.

Le pointage final au classement pour l'équipe gagnante dans le cas d'un forfait est de 20-0 au basketball, 25-0 au volleyball, 9-0 au ultimate frisbee, 7-0 au softball et de 3-0 dans les autres ligues.

L'équipe qui perd par forfait obtient zéro comme pointage d'esprit sportif.

19. PARTIE PERDUE PAR DÉFAUT

L'équipe perd la rencontre par défaut si:

- a) le comportement général de l'équipe manque d'esprit sportif selon le jugement de l'arbitre;
- b) expulsion de deux joueurs différents pour fautes graves (ex.: 5+E ou 10 MP);
- c) 1 expulsion pour faute grave (ex.: 5+E ou 10 MP) et 1 expulsion pour trop de MP (HO et HC);
- d) 3 expulsions pour trop de MP (HO et HC);
- e) l'équivalent de 4 cartons jaunes au soccer intérieur (1 carton rouge = 2 cartons jaunes);
- f) l'équivalent de 4 cartons jaunes au soccer extérieur;
- g) l'équivalent de 3 fautes graves (2 dans ligues féminines) au basketball (faute technique de comportement "T2", faute antisportive "A" ou faute disqualifiante "D");
- h) trop de minutes de punitions (HO = 30 MP, 20 MP dans "F") (HC = 20 MP, 18 MP dans mixte)
- i) expulsion d'un premier joueur quand l'équipe joue avec le minimum de joueurs et n'a pas de joueur pour remplacer le joueur fautif;
- J) Si le gardien de but est expulsé ou quitte délibérément la partie et que l'équipe ne veut pas le remplacer, l'équipe perd cette partie par défaut.
- k) joueur avec fausse identité;
- l) joueur qui joue malgré sa suspension;
- m) joueur substitut non-admissible.
- n) joueur qui démontre des signes d'ébriété et que celui-ci ne veut pas quitter la partie.

Une partie perdue par défaut se termine sur-le-champ et l'équipe fautive doit quitter les lieux.

Le pointage final d'une partie gagnée par défaut est comme celui d'une partie gagnée par forfait.

L'équipe qui perd par défaut n'obtient aucun point d'esprit sportif mais n'a pas à payer d'amende dans un tel cas. Cependant, les minutes de punition accumulées lors de cette partie sont ajoutées à la fiche des joueurs et de l'équipe.

20. PROTÊT

Aucun protêt concernant un jugement d'arbitre n'est permis. Les protêts concernant l'infraction aux règlements par un joueur ou une équipe sont jugés par le comité de la ligue.

Le protêt doit être rédigé et remis au SAS dans les 24 heures suivant le match et être accompagné d'un montant de 10 \$. Aucun chèque n'est accepté.

Le responsable de la ligue prend une décision dans les jours qui suivent à la suite d'une consultation du comité de ligue et des arbitres de la partie contestée. Advenant le cas où l'équipe gagne le protêt, les 10 \$ lui sont remis. Dans le cas contraire, l'argent est versé dans les fonds du SAS.

Si le protêt est gagné, la partie est reprise à compter du moment où la mauvaise décision a été rendue ou au complet s'il le faut.

21. OFFICIELS

Un groupe d'officiels, constitué généralement de 2 arbitres et 1 marqueur est attribué à chacune des rencontres. Un seul arbitre suffit au volleyball et au soccer intérieur pour arbitrer la rencontre. Le ultimate frisbee et le volleyball 2 vs 2 se déroulent avec l'auto-arbitrage.

Les officiels désignés pour une rencontre représentent la seule autorité qui voit à l'application des règlements et à leur interprétation.

Leur rôle est de veiller, d'une part, à ce que la rencontre se déroule dans des conditions équitables et agréables et, d'autre part, à ce que l'état des installations sportives et l'action des joueurs ne portent pas atteinte à la sécurité physique des participants, que ce soit avant, pendant ou après la rencontre.

Tout manque de respect à leur égard est passible de sanctions sévères.

De plus, les officiels ont la responsabilité de rapporter tout incident qui ne concorde pas avec notre philosophie de jeu et qui peut entraîner des suspensions.

22. JOUEUR BLESSÉ

Le remplacement avec ou sans frais du joueur blessé devient une affaire de régie interne de l'équipe puisque toutes les équipes adhèrent à la ligue avec le mode du forfait d'équipe.

Le joueur blessé n'a pas droit à un remboursement automatique.

Le joueur blessé ne perd pas de présences pour pouvoir participer aux séries finales à la condition de remettre un billet médical à son responsable de ligue.

Le joueur blessé sérieusement qui a obligé l'arbitre à arrêter le jeu doit être remplacé par un coéquipier, si l'équipe le peut, avant que le jeu reprenne.

Si l'équipe commence la partie avec le nombre minimum de joueurs requis, qu'un joueur se blesse pendant cette partie et qu'il doit quitter, la partie n'est pas perdue par forfait ni par défaut et se poursuit normalement même si le nombre de joueurs présents devient inférieur au nombre minimum requis.

23. PERTE DE FRANCHISE

L'équipe dont l'attitude et les comportements manquent souvent d'esprit sportif peut perdre sa franchise (voir limites au dossier des infractions personnelles et collectives) même si elle n'atteint pas la limite inscrite. En effet, à la fin de la saison, le comité de ligue se réunit pour étudier le dossier des équipes dont le comportement laisse à désirer ou qui se situent près de la limite pour évaluer s'il y a perte de franchise.

Aussi, une équipe faisant preuve d'un flagrant manque d'esprit sportif (multiples suspensions, fautes graves, etc.) peut perdre sa franchise en cours de saison si le responsable de ligue ou le coordonnateur du programme juge que leur maintien dans la ligue risque de nuire au bon déroulement des activités.

Une troisième défaite par forfait (2^e à l'été et au soccer extérieur de l'automne) entraîne la perte du droit de participer aux séries finales ainsi que le non-renouvellement de la franchise l'année suivante.

Une équipe qui se fait prendre une 2^e fois à aligner un joueur sous une fausse identité PERD IMMÉDIATEMENT sa franchise.

Une équipe qui ne fait pas les séries par manque de points d'esprit sportif ne pourra renouveler sa franchise l'année suivante.

Une équipe qui quitte le terrain ou la patinoire ou qui ne se présente pas à la partie par crainte de dépasser la limite maximale de minutes de punition ou de cartons (pendant le calendrier régulier ou durant les séries) PERD automatiquement sa franchise.

L'équipe qui perd sa franchise n'est pas remboursée.

24. INFRACTIONS ET SANCTIONS

La nature des sanctions pour les infractions qui entraînent l'expulsion du joueur (inadmissibilité, agression, propos abusif, injure, menace, provocation au désordre, critique véhémement ou répétitive, etc.) varie selon la gravité de l'incident et est déterminée par le coordonnateur, le responsable de ligue et l'arbitre-chef après analyse du rapport de la partie et enquête.

La nature de certaines activités et les initiatives locales pour implanter le jeu avec esprit sportif autorisent l'arbitre à donner un avertissement à un joueur d'amender sa conduite avant de l'expulser.

Les suspensions s'établissent comme suit dans la plupart des activités:

CAS	SANCTION
Expulsion d'une partie	Selon la gravité... avec ou sans partie de suspension
Deuxième expulsion ou suspension durant l'année	Selon la gravité... plus trois (3) parties additionnelles de suspension
Troisième expulsion ou suspension durant l'année	Exclusion des cadres de la ligue pour le reste de la saison, séries et tournoi inclus, et perte du droit de jouer l'année suivante

Pour des raisons évidentes, il va de soi que, même si les officiels n'ont pas vu l'incident, le coordonnateur ou le responsable de ligue peuvent sanctionner un geste répréhensible qui ne concorde pas avec notre philosophie de jeu. Ils peuvent punir plus sévèrement un geste pénalisé par un arbitre suite aux explications fournies par les officiels.

Le joueur expulsé de la partie doit quitter immédiatement le terrain de jeu et le banc des joueurs pour ne pas recevoir une extrême inconduite de plus à son dossier.

Un joueur qui oublie ou bien refuse de purger une suspension sera suspendu indéfiniment.

Le joueur suspendu qui revient confronter un joueur d'une autre équipe ou un officiel durant sa suspension sera exclu des cadres de nos ligues indéfiniment.

Tout joueur expulsé d'une rencontre qu'il soit substitut ou joueur régulier et qui se voit infliger une suspension, sera suspendu pour une durée de temps.

Le joueur suspendu ne peut pas être remboursé pour les parties perdues à assumer les conséquences de son manque d'éthique.

Le joueur substitut qui est expulsé d'une rencontre dans une de ses premières parties d'essai peut être suspendu pour toute la durée de la saison.

Tous les avis de suspension des joueurs sont communiqués directement à leur capitaine.

Les joueurs suspendus ne peuvent pas prendre place près du banc des joueurs pour encourager leurs coéquipiers durant toute la durée de leur suspension.

Durant l'été et à l'automne pour le soccer extérieur, la partie de suspension est reportée à la date de la partie suivante quand celle-ci est annulée à cause de la mauvaise température ou de l'état des terrains.

25. SUSPENSIONS DANS LES ACTIVITÉS DE LIGUES ET DE TOURNOIS

Que ce soit dans les ligues ou dans les tournois, la philosophie de jeu de la ligue doit être respectée.

NOUVEAUTÉ CETTE ANNÉE! Les suspensions infligées dans les activités des ligues ne seront pas effectives pour la durée du tournoi et vice-versa.

- un joueur suspendu lors de la saison régulière ou des séries pour un nombre de parties déterminées, peut participer au tournoi et purgera sa suspension lors de la saison régulière, séries incluses;
 - le joueur expulsé d'un match durant le tournoi sera suspendu s'il y a lieu pour une partie ou plus durant le tournoi uniquement. Si la suspension n'est pas terminée, elle sera effective l'année suivante dans le tournoi.
-
- durant l'été, le joueur qui joue dans deux équipes dans un même sport et qui commet un geste entraînant une expulsion du match et une suspension perdra aussi le droit de jouer pour son autre équipe durant la période de sa suspension.

Le capitaine (ou l'assistant-capitaine si le capitaine est lui-même le joueur impliqué) d'un joueur suspendu peut contacter le coordonnateur s'il croit que des éléments n'ont pas été considérés lors de la décision.

Tout autre protêt concernant le jugement des officiels est rejeté automatiquement.

26. POINTS AU CLASSEMENT (sauf au volleyball: voir règlements spécifiques)

Partie gagnée:	3 points
Partie nulle:	2 points
Partie perdue:	1 point
Partie perdue par défaut ou par forfait:	aucun point

Le responsable de ligue compile les statistiques collectives, certaines statistiques ayant rapport au comportement mais ne compile pas les statistiques individuelles de performance.

27. ÉGALITÉ AU CLASSEMENT (sauf au volleyball: voir règlements spécifiques)

L'égalité au classement final des équipes est rompue selon les critères suivants:

1. Total des points d'esprit sportif (incluant les points bonus).
2. Nombre total de victoires.
3. Différentiel le plus élevé (points pour moins points contre).
4. Résultat des rencontres impliquant les équipes qui se retrouvent sur un pied d'égalité au classement final (victoires).
5. Points pour et points contre totalisés dans les rencontres de ces équipes dans le cas où chacune des équipes aurait remporté un nombre égal de victoires.
6. Total des points pour pris globalement.
7. Total des points contre pris globalement.

28. RÈGLES D'ADMISSIBILITÉ POUR LES SÉRIES FINALES

L'équipe ne peut pas inscrire un nouveau joueur ni faire de remplacement permanent ou de transfert durant les séries.

Les équipes qui atteignent 3 forfaits (calendrier de 20 parties) ou 2 forfaits (calendrier de 10 parties et de 7 parties) perdent leur droit de participer aux séries finales.

Pour pouvoir participer aux séries de fin de saison, les joueurs réguliers doivent avoir participé à 40 % (40 % automne, hiver, été) des rencontres à partir du moment de leur inscription officielle et ils doivent avoir joué 3 parties au minimum dans la saison (1 pour l'été et pour le soccer d'automne).

Durant l'automne et l'hiver, les équipes peuvent aligner un ou deux joueurs substitués (3 au soccer et au hockey sur glace) par partie durant les séries finales à la condition que ce/ces joueur/s aie/nt joué au moins 3 rencontres pour l'équipe durant le calendrier régulier

Durant l'été, les équipes peuvent aligner 1, 2 ou 3 joueurs substitués par partie (sauf au basketball et au volleyball de plage où c'est 1 ou 2 joueurs substitués) durant les séries à la condition que ces joueurs aient joué 1 partie durant le calendrier régulier de 10 parties ou de 7 parties.

C'est le responsable de ligue qui prépare la liste des joueurs substitués admissibles à participer aux séries (calibre de jeu, comportement, nombre de parties jouées).

Au softball, un lanceur doit avoir lancé un minimum de 5 manches durant le calendrier régulier pour pouvoir lancer en séries.

Le joueur qui n'a pas joué le minimum de parties requises à cause d'une blessure pourra participer aux séries à la condition de présenter un billet médical au responsable de ligue avant la première partie des séries.

<p>Le joueur blessé pour toute la durée des séries et admissible à y participer pourra, <u>avec un billet médical et l'approbation du responsable de ligue</u>, être remplacé par un joueur de l'équipe ou un autre joueur substitué ayant déjà évolué pour l'équipe.</p>

Le cas du joueur ayant déménagé ou ayant été muté ailleurs pour son travail sera étudié à la pièce.

Les parties manquées à cause des vacances ne comptent pas pour des présences.

L'indiscipline est sanctionnée aussi sévèrement durant les séries de fin de saison que durant le calendrier régulier.

Les statistiques de punition sont portées au dossier de l'équipe et du joueur fautif.

Les suspensions infligées aux joueurs se poursuivent l'année suivante, s'il le faut.

AUTORISATION DE PRISE ET DE PUBLICATION D'IMAGE (S)

Les responsables de ligues procéderont à la prise de photos de l'équipe gagnante de chaque catégorie accompagnée de la bannière des ligues lors de la finale. L'autorisation de prendre une photo de l'équipe championne sera demandée aux membres de l'équipe présents lors de la finale ainsi que l'autorisation de publier cette photo à des fins de promotions (Page Facebook, site Internet, etc.).

HOCKEY

LIGUE DE LA FLEUR ROUGE

Règlements spécifiques

29. NOMBRE DE JOUEURS RÉGULIERS PAR ÉQUIPE

Les équipes doivent avoir en tout temps, sur leur liste officielle, un minimum de 14 joueurs réguliers inscrits. Dans les catégories A1 et A2, un minimum de 13 joueurs est exigé.

30. RÈGLEMENTS TECHNIQUES DE JEU

Les règlements de jeu en vigueur sont ceux adoptés par Hockey Canada avec les modifications apparaissant aux sous-articles ci-bas.

Les principaux règlements de Hockey Canada et Hockey Québec en vigueur dans nos ligues sont présentés à l'annexe C.

31. DURÉE ET DÉROULEMENT DE LA RENCONTRE

Dans les catégories masculines, la durée d'une rencontre est répartie de la façon suivante:

- 1° Trois (3) périodes de quatorze (14) minutes (temps chronométré);
- 2° Une (1) minute de repos entre chacune des trois (3) périodes.

La ligue féminine joue trois (3) périodes de 15 minutes chronométrées.

À noter que s'il reste moins de 28 minutes à la période allouée pour jouer le match, la 3^e période aura une durée du temps restant au match / 2 + 1 minute. Exemple: il reste 20 minutes au match avant le début de la 3^e période = $20 / 2 + 1 = 11$ minutes chronométrées pour la 3^e période.

Il n'y a pas de prolongation en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, sauf lors des séries de fin de saison.

À partir du moment où le 10 minutes de délai est commencé, une pénalité de 2 min. pour retarder la partie sera en vigueur.

De plus, le capitaine ou un joueur doit venir compléter au complet la feuille de la partie avant que celui-ci débute sinon un 2 minutes sera accordé pour avoir retardé la partie.

32. NOMBRE DE JOUEURS DANS LA RENCONTRE

L'équipe doit débiter la partie avec un minimum de neuf (9) joueurs, incluant le gardien de but, pour que le résultat soit valide.

33. REMPLACEMENTS DE JOUEURS SUR LE JEU

Les remplacements de joueurs peuvent se faire à n'importe quel moment durant la rencontre.

Le remplacement d'un joueur qui purge une pénalité d'un de ses coéquipiers exclu ou non de la rencontre est permis durant les arrêts de jeu une fois dans le cas d'une punition mineure et deux fois dans le cas d'une punition majeure.

Lorsque les équipes procèdent à un changement de gardien de but en raison de l'expulsion de ce dernier ou d'une blessure, un sursis de dix (10) minutes leur est accordé pour habiller un gardien de but suppléant.

Lorsque l'expulsion se produit durant la troisième (3^e) période, ce droit est refusé pour ne pas avantager l'équipe fautive; dans un tel cas, cette dernière doit remplacer le gardien de but et jouer avec un sixième (6^e) attaquant jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à temps que le gardien de but suppléant ait terminé d'enfiler son équipement et soit prêt à prendre part au jeu.

Ce paragraphe est abrogé quand il s'agit d'une blessure.

34. ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

Sauf pour le gardien de but, le port de chandails identiques et numérotés est obligatoire pour tous les joueurs d'une même équipe.

Le port du casque protecteur avec visière complète ou protecteur facial qui recouvre tout le visage ainsi que le protège-cou porté adéquatement sont obligatoires. (réf.: Loi de la sécurité dans les sports, chap. II, section I, articles 7 et 8).

Le port de la ganse au menton est **obligatoire**.

Le gardien de but doit porter obligatoirement un protecteur de gorge rigide (bavette) en plus du protège-cou et son protège-cou doit être indépendant de son plastron. La grille Tretiak qui laisse passer le bâton au travers de l'ouverture des yeux est interdite. Un deux (2) minutes de punition sera donné pour équipement illégal si un (1) de ces deux critères n'est pas respecté.

Les arbitres peuvent obliger des joueurs à quitter la patinoire pour se départir d'une pièce d'équipement ou d'un objet dangereux qui pourrait mettre en péril sa propre sécurité et celle des autres participants. Par la suite, le joueur peut revenir au jeu quand il a acquiescé à la demande de l'arbitre.

35. LIMITES AU DOSSIER DES SANCTIONS PERSONNELLES OU COLLECTIVES

JOUEUR

Ligue masculine	Ligue féminine	Sanction
a) Joueur régulier: 7 MP et + dans un match 40 MP et + durant l'année 50 MP et + durant l'année 65 MP et + durant 2 ans durant les 2 dernières années	6 MP et + dans un match 25 MP et + durant l'année 30 MP et + durant l'année 45 MP et + durant 2 ans	expulsion du match suspension de 2 matchs et perte du droit de jouer dans les séries et dans le tournoi perte du droit de jouer pour l'année en cours (séries et tournoi inclus) et au trimestre suivant perte du droit de jouer pour l'année en cours (séries et tournoi inclus) et pour l'année suivante
b) Joueur substitut: 7 MP et + dans un match 20 MP et + durant l'année	6 MP et + dans un match 15 MP et + durant l'année	expulsion du match et suspension minimum de 15 jours selon la gravité de l'infraction perte du droit de jouer pour l'année en cours (séries et tournoi inclus)

Les suspensions qui ne sont pas terminées se poursuivent l'année suivante.

La sanction décernée au joueur qui atteint la limite permise dans 1 an ou dans 2 ans se poursuit l'année suivante s'il y a lieu. Exemple: le joueur qui atteint 40 MP au 19^e match ne pourra pas jouer le 20^e match, ni les séries, ni le tournoi (si le tournoi est déjà passé, ce sera le tournoi l'année suivante) et son 2^e match de suspension sera purgé à l'automne suivant, c'est-à-dire au match hors-concours.

Un joueur peut-être suspendu même s'il n'atteint pas la limite maximale à cause de son comportement inadéquat.

Les infractions commises durant les séries finales comptent dans l'application de cette règle.

ÉQUIPE

Ligue masculine	Ligue féminine	Sanction
30 MP et + dans un match	20 MP et + dans un match	partie perdue par défaut
225 MP et + durant l'année (excluant les séries)	120 MP et + durant l'année (excluant les séries)	perte du droit de participer aux séries finales et non-renouvellement de la franchise
245 MP et + durant l'année et incluant deux (2) parties en séries	130 MP et + durant l'année et incluant deux (2) parties en séries	perte immédiate de la franchise et non-renouvellement de celle-ci
255 MP et + durant l'année et incluant trois (3) parties en séries	135 MP et + durant l'année et incluant trois (3) parties en séries	perte immédiate de la franchise et non - renouvellement de celle-ci
265 MP et + durant l'année et incluant quatre (4) parties en séries	140 MP et + durant l'année et incluant quatre (4) parties en séries	perte immédiate de la franchise et non - renouvellement de celle-ci

La limite maximale par équipe va être diminuée s'il y a moins de parties jouées en saison régulière (20 parties). Le calcul se fera en fonction du prorata de parties jouées.

La sanction peut s'appliquer le lendemain de la faute fatidique.

RAPPEL PARTIEL DE LA RÈGLE 23 SUR LA PERTE DE FRANCHISE : L'équipe dont l'attitude et les comportements manquent souvent d'esprit sportif peut perdre sa franchise (voir limites au dossier des infractions personnelles et collectives) même si elle n'atteint pas la limite inscrite. En effet, à la fin de la saison, le comité de ligue se réunit pour étudier le dossier des équipes dont le comportement laisse à désirer ou qui se situent près de la limite pour évaluer s'il y a perte de franchise.

L'équipe doit accumuler globalement un minimum de points d'esprit sportif (cotes d'évaluation des officiels et points bonus s'il y a lieu) pour garder le droit de participer aux séries finales.

Activité	20 parties
Hockey	28 / 40

Nouveau système de notation de l'esprit sportif au hockey depuis l'automne 2009

Pour chaque rencontre, des points d'esprit sportif seront retranchés selon les critères suivants (maximum 2 pts) :

moins ½ point :	si une équipe ou un joueur a reçu un antisportif (3 minutes)
moins ½ point :	si un joueur ou plus est expulsé à cause d'un 10 minutes ou 5+E ou 7 MP et plus (6 MP et plus pour la cat. F)
moins ½ point :	si le total des MP dans le match est de 9 MP et plus (7 MP et plus pour la cat. F)
moins ½ point :	si les officiels jugent que l'équipe n'a pas fait preuve d'esprit sportif

36. RÈGLES SPÉCIFIQUES DES SÉRIES FINALES

Pour pouvoir participer aux séries de fin de saison, les équipes doivent remplir trois (3) conditions:

- 1^e Conserver un minimum de 28 points d'esprit sportif en incluant les points bonus de comportement;
- 2^e Avoir moins de 225 minutes de punition (120 pour les équipes de la catégorie féminine);
- 3^e Avoir moins de 3 forfaits.

Les règlements détaillés concernant les séries seront disponibles vers la mi-mars.

**Annexe A: PRINCIPALES RÈGLES DE JEU ET DE CONDUITE
(pour les équipes)****A-1 LIGNE DE CONDUITE POUR DÉCERNER LES PUNITIONS SELON LA GRAVITÉ DU GESTE FAUTIF**

Certaines punitions mineures peuvent devenir des punitions majeures selon la gravité de l'offense et l'intensité de la violence et ce, à la discrétion de l'arbitre. L'arbitre a 3 choix.

Choix 1: 2 minutes chronométrées (punitions mineures)

Choix 2: 5 minutes chronométrées et complètes (punitions majeures)

Choix 3: 5 minutes complètes + expulsion du match + suspension (2 parties au minimum)

N.-B.: L'officiel peut, selon la gravité de l'incident, utiliser un choix 4 qui est la pénalité de match (10 + M + 5), ce qui entraîne l'expulsion du joueur fautif et 5 minutes en désavantage numérique à l'équipe du joueur fautif.

Durant les périodes de temps chronométré, les punitions mineures sont d'une durée de 2 minutes chronométrées sauf s'il y a but avant la fin de la punition.

A-1.1 Choix 1: Exemple: rudoyer légèrement l'adversaire

Peu de violence comme faire trébucher, accrocher, retenir, **plongeon (jouer la comédie)**, faire obstruction ou interférence et rudoyer légèrement l'adversaire sont des infractions qui doivent être punies par une punition mineure puisque le joueur tente de prendre avantage sur un autre joueur en utilisant des tactiques déloyales. Ces gestes peuvent devenir des punitions majeures complètes s'ils entraînent des blessures.

Sanction au joueur: punition mineure

A-1.2 Choix 2: Exemple: violence avec le bâton et rudesse abusive

Un joueur qui est reconnu coupable de violence avec le bâton ou de rudesse abusive doit être sanctionné d'une pénalité majeure complète.

- donner de la bande
- faire un double échec
- donner un petit coup de poing, de coude ou de genou
- bâton élevé
- cinglage

Sanction du joueur: punition majeure (5 minutes chronométrées et complètes) sans expulsion du match
--

NOTE: Le très petit cinglage et le bâton élevé sans trop de conséquences pour la sécurité physique du joueur peut (et doit) être pénalisé par une punition mineure selon le jugement de l'arbitre.

Le joueur qui reçoit une deuxième punition majeure de ce type dans une partie est expulsé pour avoir cumulé "7 minutes de pénalité et plus" dans la partie.

Le joueur coupable de deux (2) infractions majeures avec rudesse abusive sera suspendu automatiquement pour la partie suivante.

Le joueur qui reçoit une punition majeure pour rudesse abusive dans les cinq (5) dernières minutes de la partie peut être suspendu pour la partie suivante.

A-1.3 Choix 3: Exemple: violence excessive

- faire un assaut
- cingler violemment
- faire un double échec
- donner un violent coup de genou ou de coude
- donner un violent coup de poing
- empoigner la grille ou visière du joueur adverse
- porter son bâton élevé dangereusement
- rudoyer très sévèrement l'adversaire

Sanction du joueur: punition majeure avec expulsion du match (5 + E) + suspension de 1 partie au minimum

Le cinglage ou le double échec à la hauteur du visage entraîne une **punition de match** (10 + M + 5).

A-1.4 Punitions mineures simultanées

Lorsque des punitions mineures coïncidentes sont imposées à des joueurs de chaque équipe, des substitutions immédiates sont permises pour un nombre égal de punitions mineures (on continue donc à jouer à 5 contre 5).

Pour appliquer cette règle, il importe donc que, sur un même jeu, le nombre de minutes de punition accordées soit exactement le même de chaque côté.

De telles punitions n'entreront pas en ligne de compte dans l'application de la règle des punitions retardées. Les joueurs pénalisés devront prendre place au banc des punitions et y demeurer jusqu'au premier arrêt du jeu suivant l'expiration de leurs punitions respectives.

A-2 INFRACTIONS COMMISES AVEC LE BÂTON

A-2.1 Accrochage

Lorsque la lame du bâton est accrochée au corps (taille, hanche, cuisse, bras) d'un adversaire pour retarder son avancement, une **punition mineure** doit être imposée.

Toute action visant à "tirer" avec la lame du bâton placée à n'importe quel endroit sur le corps d'un adversaire afin de restreindre ses mouvements ou de le ralentir doit être pénalisée par une **punition mineure**.

A-2.2 Bâton élevé

a) Porter son bâton élevé

Tout joueur qui lève son bâton au-dessus de la hauteur des épaules de façon à porter atteinte à la sécurité physique ou à intimider un joueur adverse sera puni d'une **punition mineure ou majeure** selon le cas.

Tout contact accidentel avec un bâton élevé d'un joueur en déséquilibre ne sera pas pénalisé.

Tout contact accidentel avec un bâton élevé d'un joueur en pleine possession de ses moyens pourra être pénalisé d'une **punition mineure ou majeure** selon la violence du geste.

Tout contact délibéré avec un bâton élevé d'un joueur en pleine possession de ses moyens devra être pénalisé par une **punition majeure** (5 ou 5+E) selon la violence du geste.

b) Toucher à la rondelle avec le bâton élevé

Lorsqu'un joueur touche la rondelle avec un bâton élevé, l'arbitre attend de voir qui prendra possession de la rondelle pour siffler un hors-jeu (coéquipier) ou laisser se dérouler le jeu (joueur de l'autre équipe). La mise en jeu, si c'est un coéquipier qui touche le premier à la rondelle, se fera en zone neutre ou défensive à l'endroit où le joueur ou son coéquipier a touché à la rondelle, pour défavoriser ainsi l'équipe fautive.

Si c'est un coéquipier qui touche le premier à la rondelle (ou soi-même), la mise en jeu se fera en zone neutre ou défensive à l'endroit où la rondelle a été touchée plus haut que la hauteur des épaules ou à l'endroit où soi-même ou un coéquipier a repris possession de la rondelle, le tout pour défavoriser l'équipe fautive.

A-2.3 Cinglage

Tout joueur qui frappe un adversaire avec le bâton tenu avec une ou deux mains sera puni si le geste n'est pas fait pour prendre possession de la rondelle.

Deux cas:

a) Si le cinglage atteint le bâton du joueur adverse:

- plus bas que la main placée au plus bas: **pas de punition, punition mineure ou majeure (5) selon la violence du geste**
- plus haut que la main placée au plus bas: **punition majeure (5 ou 5+E) selon la violence du geste**

b) Si le cinglage atteint le corps du joueur adverse

c'est la violence du coup et l'endroit où le joueur subit le coup qui guidera le jugement de l'arbitre pour décerner une **punition majeure avec rudesse abusive** (5) ou avec **violence excessive** (5+E).

Tout joueur qui brandit son bâton en direction d'un joueur adverse mais rate la cible doit également être pénalisé d'une **punition majeure** (5 ou 5+E) selon le jugement de l'arbitre.

A-2.4 Double échec

Toute bousculade (forte poussée, contrecoup brusque vers l'avant) alors que le joueur tient le manche du bâton entre ses deux mains à la hauteur de la poitrine doit être pénalisée par une **punition mineure**.

Il convient de noter qu'un joueur à la défensive peut placer son bâton sur le porteur de la rondelle afin de le diriger (sans lui faire perdre l'équilibre).

A-2.5 "Six-pouces" et dardage

Une **punition double mineure** (2 + 2) sera imposée à tout joueur qui utilise le manche du bâton au-dessus de la main supérieure pour retenir ou accrocher un joueur adverse.

De même, un accrochage manqué qui ressemble à un "petit dardage" sera sévi par une **punition double mineure** (2 + 2) par l'officiel.

Une **punition majeure avec expulsion du match** (5 + E) sera imposée à tout joueur qui tente de frapper un joueur adverse par un geste de "six-pouces" ou de dardage selon la gravité de la tentative et le jugement de l'arbitre.

Une **punition de match** (10 + M + 5) sera imposée à tout joueur qui donne délibérément un "six-pouces" ou un dardage à un adversaire en le frappant avec le bout du manche ou le bout de la palette de son bâton et qu'il le blesse ou non.

A-3 INFRACTIONS COMMISES EN REGARD D'UNE AGRESSION, D'UN COUP DE POING OU D'UNE MISE EN ÉCHEC**A-3.1 Bataille et coup de poing**

Une punition est infligée au(x) joueur(s) qui donne(nt) des coups de poing entraînant une bagarre.

Une **punition majeure** est aussi imposée au joueur qui, ayant été frappé, riposte à son tour et continue l'altercation.

La punition pour "coup de poing" est décernée à un joueur qui frappe un autre joueur sans que celui-ci ne riposte.

Sanction du joueur:	5 minutes au dossier + expulsion du match + suspension de 1 partie ou plus
----------------------------	--

Sanction de l'équipe:	5 minutes au minimum en désavantage numérique selon la pénalité infligée à l'autre joueur impliqué dans l'incident
------------------------------	--

A-3.2 Instigation à la bagarre

L'action de provoquer par des paroles, d'inciter l'adversaire à se battre ou de frapper le premier entraînent une **punition majeure** au joueur fautif.

Sanction du joueur:	7 minutes au dossier (5 min. pour bagarre et 2 min. pour instigateur) + expulsion du match + suspension de 2 parties ou plus
----------------------------	--

Sanction de l'équipe:	2 minutes au minimum en désavantage numérique selon la pénalité infligée à l'autre joueur impliqué dans l'incident
------------------------------	--

A-3.3 Agression

L'agression (action d'assaillir sournoisement la personne physique d'un adversaire) entraîne une **punition majeure**.

Sanction du joueur:	7 minutes au dossier (5 min. pour bagarre et 2 min. pour agresseur) + expulsion du match + suspension de 3 parties ou plus
----------------------------	--

Sanction de l'équipe:	2 minutes au minimum en désavantage numérique par un joueur
------------------------------	---

présent sur la patinoire au moment de l'infraction

A-3.4 Mise en échec

La mise en échec est interdite dans toutes les catégories.

Tout contact corporel volontaire avec l'épaule, la hanche ou les poings pour faire perdre l'équilibre à un adversaire sera interprété comme une mise en échec et pénalisé d'une **punition mineure** même si le contact n'est pas brutal.

Tout contact corporel avec l'épaule amenant le joueur à projeter l'adversaire avec violence sur la bande ou sur la glace sera pénalisé d'une **punition majeure** (réf.: assaut).

Le contact physique léger (sans l'utilisation du bâton) devant les buts est permis dans toutes les catégories. Toutefois, les gestes caractérisés de violence envers un joueur devant le but seront sanctionnés selon les règles établies.

Sanction du joueur: punition mineure ou majeure selon le cas

A-3.5 Obstruction

Une punition mineure sera imposée pour obstruction à tout joueur qui:

- a) cause de l'obstruction ou entrave l'avancement d'un adversaire qui n'est pas en possession de la rondelle;
- b) délibérément fait tomber le bâton des mains d'un adversaire;
- c) empêche un adversaire qui a perdu ou échappé son bâton d'en reprendre possession.

Sanction: punition mineure au joueur fautif selon la règle 66 a) de l'A.C.H.A., peu importe si le joueur est en offensive ou en défensive.

A-4 PÉNALITÉS DE COMPORTEMENT

A-4.1 Conduite anti-sportive

Une **punition mineure spéciale** (3 minutes) est infligée au joueur ou à l'entraîneur qui conteste inutilement les décisions de l'arbitre ou qui provoque verbalement un joueur adverse (agression verbale).

La punition mineure pour une conduite anti-sportive est une punition qu'il faut purger complètement comme une majeure.

La punition anti-sportive (3 min) sera purgée au début et l'autre punition suivra ensuite. Par conséquent, s'il y a un but de l'adversaire lors des 3 premières minutes de sa punition, la punition ne s'annule pas et le joueur ne pourra pas sortir du banc des pénalités.

Il faut noter que le joueur qui reçoit une punition pour conduite anti-sportive peut recevoir directement une **punition d'extrême inconduite** avec les conséquences qui s'ensuivent s'il refuse d'obtempérer rapidement aux directives de l'officiel et continue à critiquer ou à traiter les autres joueurs vilement avec des paroles ignobles. Il peut aussi recevoir une **inconduite** selon la gravité de son comportement déviant.

A-4.2 Punition d'inconduite ou de mauvaise conduite

- Au joueur qui, une fois puni, refuse d'obtempérer aux directives de l'arbitre après avertissement.
- Au joueur ou capitaine qui demande avec insistance une interprétation de règlements lors d'une pénalité, malgré le refus de l'arbitre.
- Au joueur qui pointe son bâton en direction de l'adversaire pour le narguer ou le provoquer sans le toucher.
- Au joueur qui utilise des propos abusifs ou des gestes disgracieux à l'endroit de l'arbitre.
- Au joueur qui, après avertissement, demeure dans le demi-cercle réservé à l'arbitre.
- Au joueur qui refuse d'aller au banc des joueurs lors d'une bataille, après avertissement de l'arbitre.
- Au joueur qui fracasse son bâton sur le but, sur la bande ou sur la patinoire, peu importe la raison ou la situation.
- Au joueur qui enlève son casque et/ou ses gants pour inviter quelqu'un à se battre.
- Au joueur qui, délibérément, lance son bâton, la rondelle ou un autre objet en dehors de la glace, peu importe le motif ou la circonstance.
- Au joueur qui lance son bâton brisé hors de la glace par frustration.
- Au joueur qui, suite à un avertissement de l'arbitre, persiste par sa conduite hostile à tenter de provoquer, d'engager de nouveau un combat ou d'engager une bataille, de ridiculiser ou de faire prendre une punition à un autre joueur.
- Au joueur qui, lors d'une bagarre ou d'échange de coups de poing, empoigne la grille ou la visière d'un joueur adverse pour en tirer avantage.
- Au joueur qui joue et qui dégage une odeur d'alcool ou qui montre des signes d'ébriété.

Sanction du joueur: 10 minutes au dossier + expulsion du match + suspension possible

Le joueur qui a reçu une inconduite peut être suspendu selon la gravité de la faute peu importe le moment de l'occurrence de la faute. Il sera suspendu automatiquement si la faute survient dans les cinq (5) dernières minutes de la partie.

A-4.3 Punition d'extrême inconduite

- Au joueur ou entraîneur qui injurie (propos grossiers, blasphèmes).
- Au joueur qui provoque du désordre:
 - ◇ étant gardien de but, quitte son but pour se battre;
 - ◇ quitte le banc des joueurs ou des punitions pour participer à une bataille ou à une mêlée générale;
 - ◇ lance son bâton du banc des joueurs ou des punitions pour causer de l'obstruction;
 - ◇ insiste à engager de nouveau un combat sur la glace ou dans les gradins;
 - ◇ tourne la partie en dérision;
 - ◇ lance son bâton, la rondelle ou tout autre objet en direction de l'arbitre;
 - ◇ lance un objet sur la glace du banc des joueurs ou des punitions;
 - ◇ **persiste à manquer de respect envers l'officiel après avoir reçu une punition de conduite anti-sportive;**
 - ◇ refuse d'aller au vestiaire après expulsion du match;
 - ◇ simule un geste d'agression envers un joueur adverse.
- Au joueur qui pointe son bâton en direction d'un joueur adverse pour le provoquer et le touche.
- Au joueur qui arrache le casque du joueur adverse pour le marteler de coups.
- Au joueur qui se bat dans les gradins, les corridors ou la chambre des joueurs.

- Au joueur qui s'implique comme pacificateur ou 3^e homme dans une altercation, peu importe sa nature (majeure en plus s'il porte ou échange des coups).
- Au joueur qui revient s'asseoir sur le banc des joueurs après son expulsion.
- Au joueur qui va au banc des joueurs adverses pour inciter à la bagarre ou donner des coups.
- Au joueur qui, du banc des joueurs ou des punitions, interfère de quelque façon que ce soit dans une bataille qui survient à proximité du banc.
- Au joueur qui, après son expulsion du match, retarde à regagner le vestiaire ou revient causer du désordre après la "douche".

Sanction du joueur:	10 minutes au dossier + expulsion du match + suspension de 1 partie au minimum
----------------------------	--

- Au joueur qui tient des propos racistes, sexistes ou homophobes envers un joueur ou un arbitre.

Sanction du joueur:	10 minutes au dossier + expulsion du match + suspension de 3 parties au minimum
----------------------------	---

La suspension peut être doublée si la punition d'extrême inconduite est donnée dans les cinq (5) dernières minutes de la rencontre.

A-4.4 Puntion de match

- Au joueur qui tente délibérément de blesser l'adversaire au moyen de gestes brutaux comme donner un "six-pouces" (C22), darder (C23), donner un coup de patin, donner un coup de tête, donner un coup de casque ou tirer les cheveux.
- Au joueur qui fait preuve intentionnellement de violence excessive (cinglage, double échec) à la hauteur du visage de l'adversaire.
- Au joueur qui crache en direction d'un joueur ou d'un officiel.
- Au joueur qui blesse ou tente de blesser un autre joueur par tout autre geste caractérisé de violence excessive.
- Au joueur qui moleste, profère des menaces d'attenter à la vie de l'arbitre ou frappe accidentellement ou malicieusement un officiel ou un responsable (surintendant(e) ou membre du comité de ligue) dans l'exercice de ses fonctions.

Sanction du joueur:	15 minutes au dossier + expulsion du match + suspension de 3 parties au minimum
----------------------------	---

Sanction de l'équipe:	5 minutes en désavantage numérique par un joueur se trouvant sur la glace au moment de l'infraction.
------------------------------	--

La suspension peut être doublée si l'infraction est commise dans les cinq (5) dernières minutes de la rencontre.
--

Note importante:

Pour pallier au déséquilibre dans le nombre des minutes de punition versus la gravité de la faute commise, nous avons établi un nouveau barème des minutes de punitions depuis septembre 2007.

En effet, la punition d'inconduite ou d'extrême inconduite, donnée, par exemple, pour des propos injurieux envers l'adversaire ou les arbitres (voir règles A-4.2 et A-4.3) rapporte 10 minutes aux statistiques du joueur ainsi qu'à l'équipe tandis qu'une punition majeure n'entraînait auparavant qu'un 5 minutes de punition alors que les gestes commis sont souvent reliés à des gestes dangereux (bagarre, mise en échec sévère, rudesse excessive, etc.).

Il y a donc **2 sortes de punitions majeures** (5 + E sur la feuille de match):

Si cette punition n'entraîne pas de suspension : il y a 5 minutes à la fiche du joueur ainsi qu'à l'équipe tel qu'indiqué sur la feuille de match (pas de changement).

Si cette punition entraîne une suspension : la coordonnatrice modifie le "E" pour un 10 minutes supplémentaires sur la feuille de match avec toutes les conséquences qui s'ensuivent : donc 15 minutes à la fiche du joueur ainsi qu'à l'équipe, 10 minutes de plus au total des minutes de punition de la partie, perte de la partie par défaut si le total atteint ou dépasse 30 minutes (et 0 point d'esprit sportif dans ce cas).

A-5 INFRACTIONS DIVERSES

A-5.1 Lancer frappé

Dans toutes les catégories, les lancers frappés sont permis.

A-5.2 Passe avec la main

La passe avec la main par un joueur placé dans sa zone défensive est autorisée.

A-5.3 Fermer la main sur la rondelle

Il y a punition mineure pour le joueur qui ferme la main sur la rondelle quand celui-ci prend un avantage illégal sur un autre joueur dans cette situation.

L'arbitre sanctionne seulement par un hors-jeu le cas où il n'y a pas eu d'avantage à fermer la main sur la rondelle.

A-5.4 Dégagement

L'arbitre siffle le dégagement dès que la rondelle franchit la ligne des buts... à moins que le gardien vienne récupérer la rondelle pour relancer l'attaque avant qu'elle ait franchi la ligne rouge.

A-5.5 Ligne rouge et hors-jeu

La ligne rouge n'existe plus dans toutes les catégories. Les passes entre les deux zones sont permises mais on considère un dégagement à partir de la ligne rouge.

A-5.6 Contact devant le filet

Seuls les contacts légers sont permis devant le filet à la condition qu'ils ne soient pas faits avec le bâton évidemment. En d'autres mots, le joueur en défensive, à titre d'exemple, peut déplacer le joueur adverse avec son corps, sans bâton et sans violence. Ceci étant dit, le joueur en offensive ne peut pas non plus renverser ni placer son adversaire en déséquilibre... même s'il "pousse" seulement avec son corps.

Sanction: punition mineure d'obstruction selon l'esprit de la règle 66 de l'A.C.H.A.

A-5.7 Rondelle dans la zone du gardien de but

À moins que la rondelle ne soit dans la zone du gardien et libre, une punition mineure sera imposée à tout joueur qui, à l'aide de son bâton ou de son corps, gêne ou entrave les mouvements du gardien de but par contact délibéré alors que le gardien se trouve dans son enceinte.

Le degré de liberté de la rondelle permettant aux joueurs à l'offensive de tenter de la jouer est déterminé de la façon suivante:

- Le premier critère à retenir est que l'arbitre le plus près du but a le pouvoir et le devoir d'arrêter le jeu lorsqu'il perd la rondelle de vue en raison d'une mêlée ou parce qu'un joueur tombe accidentellement sur la rondelle.
- La protection du gardien de but est le deuxième critère dirigeant le droit de jouer la rondelle dans la zone du gardien de but: aussitôt que le gardien amorce un mouvement pour immobiliser la rondelle se trouvant sur la glace, l'arbitre siffle pour l'arrêt du jeu. De la même façon, lorsque le gardien ferme la main ou immobilise sous son corps la rondelle, l'arbitre siffle l'arrêt du jeu. Évidemment, le jeu est arrêté lorsque le gardien a le contrôle de la rondelle.

Sanction: punition mineure de rudesse ou obstruction selon l'esprit de la règle 66 b) de l'A.C.H.A.
--

A-5.8 But refusé

Un but sera refusé si un joueur offensif se retrouve volontairement (sans être poussé) dans le demi-cercle réservé au gardien de but (avec 1 ou 2 patins). La mise au jeu se fera alors en zone neutre.

A-5.9 Interdiction d'entrer sur la patinoire en même temps que la resurfaeuse

Dans le but d'éviter les accidents, il est interdit d'entrer sur la patinoire avant la fin du resurfaçage et jusqu'à ce que les préposés aux glaces aient quitté la patinoire.

Sanction: Punition mineure pour avoir retardé le match.
--

Il est également obligatoire de quitter la patinoire immédiatement après la fin du match pour éviter l'accumulation de retard et aussi les accidents.

A-6 INFRACTIONS SOUVENT MÉCONNUES

Lorsqu'une pénalité est annulée par un but de l'autre équipe ou lors d'un tir de pénalité, il y a un 2 minutes d'inscrit à la fiche du joueur quand même.

A-6.1 Les infractions suivantes sont pénalisées d'une **punition mineure**:

- de la glace, lancer un bâton à un coéquipier ou le récupérer;
- participer au jeu au-delà de la ligne centrale pour le gardien de but;
- jouer avec un bâton brisé;
- tomber sur la rondelle sans raison pour retarder la partie;
- ajuster son équipement sur la glace pour retarder la partie.

A-6.2 Une **punition mineure de banc** est décernée à l'équipe qui:

- retarde le jeu en substituant trop lentement ses joueurs;
- refuse de commencer le jeu ou retarde pour commencer le jeu;
- dégage inutilement pour faire de l'anti-jeu.

A-6.3 Obtiendra une **double mineure** l'équipe du premier joueur qui quittera le banc des punitions ou des joueurs pour participer à une altercation, en plus de la punition d'extrême inconduite habituelle décernée dans ce cas pour tous les joueurs fautifs.

A-6.4 Obtiendra une **punition majeure** le joueur qui lance son bâton en direction d'un joueur adverse en zone neutre ou offensive pour lui faire perdre le contrôle de la rondelle.

A-6.5 Le gardien de but qui gèle la rondelle dans un dessein autre que celui de protéger son but ou qui retient la rondelle lancée de loin dans une situation où il aurait le temps de remettre la rondelle au jeu recevra une **punition mineure**.

A-6.6 Lancer de punition

Un **lancer de punition** est accordé contre l'équipe fautive des infractions suivantes, si elles sont commises moins de 2 minutes avant la fin de la partie:

- retarder le jeu intentionnellement;
- substituer illégalement;
- déplacer intentionnellement le but.

Le lancer de punition est alors effectué par un joueur choisi par le capitaine, parmi ceux qui étaient présents sur la glace au moment de l'infraction.

Un **lancer de punition** est également accordé contre l'équipe fautive des infractions suivantes:

- lancer son bâton vers un joueur dans sa zone défensive;
- couvrir la rondelle dans la zone du gardien de but par un joueur défensif;
- faire trébucher un joueur se dirigeant seul vers le but au-delà de la ligne rouge.

Le lancer de punition est alors accordé au joueur cible dont on a empêché la progression.

A-7 ENREGISTREMENT DES PUNITIONS

Les infractions seront enregistrées sur la feuille de pointage de cette façon:

	No. du joueur	Minutes de punition	Infraction (exemple)
1. Puntion mineure	7	2	ACCROCHER, etc.
2. Conduite anti-sportive	7	3	PROVOQUER VERBALEMENT, etc.
3. Puntion majeure n'entraînant pas l'expulsion du match	7	5	DONNER DE LA BANDE, etc.
4. Puntion majeure entraînant l'expulsion du match	7	5 + E *	MISE EN ÉCHEC PAR DERRIÈRE, etc.
5. Inconduite ou extrême inconduite (entraîne l'expulsion du match)	7	10	CONTESTER VIVEMENT, INJURIER, etc.
6. Match	7	10 + 5 + M (10)	DONNER UN COUP DE CASQUE, UN COUP DE PATIN, etc.

* Pour toute punition entraînant une expulsion (5 + E), le "E" peut se transformer en "10 minutes" à la fiche du joueur et de l'équipe s'il y a suspension après révision du dossier, avec toutes les conséquences qui s'ensuivent (match perdu par défaut si 30 min. et +).

TABLE DES MATIÈRES

Règlements généraux des ligues-maison du SAS

	Page
Considération générale.....	1
1. Admissibilité et mode d'adhésion aux ligues à titre individuel	1
2. Mode d'adhésion d'une équipe	2
3. Inscription officielle de l'équipe	2
4. Minimum de joueurs sur la liste officielle	2
5. Droit de jouer dans une seule équipe	3
6. Calibre de jeu des joueurs réguliers	3
7. Modification de la liste officielle.....	3
8. Joueurs substitués	4
9. Contrôle de l'admissibilité à l'automne et l'hiver	6
10. Vérification de l'identité et sanctions quant à l'admissibilité	6
11. Changement de catégorie de jeu.....	6
12. Alcool	6
13. Supervision du déroulement des rencontres de la ligue.....	7
14. Formule de compétition	7
15. Reprises	7
16. Alignement des joueurs pour une rencontre.....	7
17. Tolérance pour retard	8
18. Forfait.....	8
19. Partie perdue par défaut	9
20. Protêt.....	9
21. Officiels	10
22. Joueur blessé.....	10
23. Perte de franchise	10
24. Infractions et sanctions	11
25. Suspensions dans les activités de ligues et de tournois	11
26. Points au classement (sauf au volleyball).....	12
27. Égalité au classement (sauf au volleyball).....	12
28. Règles d'admissibilité pour les séries finales	12
Autorisation de prise et de publication d'image (s).....	13

Règlements spécifiques de hockey

29. Nombre de joueurs réguliers par équipe	14
30. Règlements techniques de jeu.....	14
31. Durée et déroulement de la rencontre	14
32. Nombre de joueurs dans la rencontre	14
33. Remplacement de joueurs sur le jeu	14
34. Équipement des joueurs	15
35. Limites au dossier des sanctions personnelles ou collectives.....	15
36. Règles spécifiques des séries finales	16
Annexe A: Principales règles de jeu et de conduite (pour les équipes)	17