

# Règlements des ligues intra-muros du PEPS

## BASKETBALL

ÉTÉ 2018

COORDONNATRICES: Mylène Cyr (418) 656-2131 poste 6023 [mylene.cyr@sas.ulaval.ca](mailto:mylene.cyr@sas.ulaval.ca)  
Mélodie Bariault (418) 656-2131 poste 8531 [melanie.bariault@sas.ulaval.ca](mailto:melanie.bariault@sas.ulaval.ca)  
COLLABORATRICE: Isabelle Grenier (418) 656-2131 poste 6032 [isabelle.grenier@sas.ulaval.ca](mailto:isabelle.grenier@sas.ulaval.ca)



# TABLE DES MATIÈRES

## Règlements généraux

1. ADMISSIBILITÉ .....	2
2. MINIMUM DE JOUEURS SUR LA LISTE OFFICIELLE .....	2
3. DROIT DE JOUER DANS UNE SEULE ÉQUIPE .....	2
4. CALIBRE DE JEU DES JOUEURS.....	2
5. MODIFICATION DE LA LISTE OFFICIELLE .....	3
6. JOUEURS SUBSTITUTS .....	3
7. VÉRIFICATION DE L'IDENTITÉ ET SANCTIONS QUANT À L'ADMISSIBILITÉ .....	4
8. CHANGEMENT DE CATÉGORIE DE JEU.....	4
9. ALCOOL ET AUTRES SUBSTANCES ILLICITES .....	4
10. SAVOIR-VIVRE ENVERS LE PERSONNEL .....	4
11. ALIGNEMENT DES JOUEURS POUR UNE RENCONTRE .....	4
12. TOLÉRANCE POUR RETARD .....	5
13. FORFAIT.....	5
14. PARTIE PERDUE PAR DÉFAUT.....	6
15. PROTÉT .....	6
16. OFFICIELS .....	6
17. JOUEUR BLESSÉ .....	7
18. PERTE DE FRANCHISE .....	7
19. INFRACTIONS ET SANCTIONS.....	7
20. SUSPENSIONS DANS LES ACTIVITÉS DE LIGUES ET DE TOURNOIS .....	8
21. POINTS AU CLASSEMENT (sauf au volleyball: voir règlements spécifiques) .....	9
22. ÉGALITÉ AU CLASSEMENT (sauf au volleyball: voir règlements spécifiques) .....	9
23. NOTATION DE L'ESPRIT SPORTIF (basketball, volleyball et hockey-cosom) .....	9
24. AUTORISATION DE PRISE ET DE PUBLICATION D'IMAGE (S).....	9

## Règlements spécifiques

1. RÈGLEMENTS TECHNIQUES DE JEU .....	1
2. NOMBRE DE JOUEURS RÉGULIERS PAR ÉQUIPE .....	1
3. DURÉE ET DÉROULEMENT DE LA RENCONTRE .....	1
4. NOMBRE DE JOUEURS DANS LA RENCONTRE.....	1
5. CHANGEMENTS DE JOUEURS DURANT LA RENCONTRE .....	1
6. BRIS D'ÉGALITÉ.....	2
7. ÉQUIPEMENT DES JOUEURS .....	2
8. FAUTES INDIVIDUELLES, TECHNIQUES ET DISQUALIFIANTES .....	2
9. LIMITES AU DOSSIER DES INFRACTIONS PERSONNELLES ET COLLECTIVES JOUEUR ..	4
10. ANNEXE A: NOUVELLES RÈGLES F.I.B.A. APPLICABLES AU JEU DE L'INTRA .....	4

## Règlements séries

Automne-Hiver .....	1
Été.....	3

## 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

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.

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. MINIMUM DE JOUEURS SUR LA LISTE OFFICIELLE

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

<b>Été</b>		<b>Automne – Hiver</b>	
Soccer:	14 (dont 5 F)	Basketball:	8
Softball:	11 (dont 5 F si ligue mixte)	Hockey:	14 (13 dans le A)
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)

### 3. DROIT DE JOUER DANS UNE SEULE ÉQUIPE

#### Automne et hiver:

Contrairement aux autres sports, au hockey glace et au soccer intérieur, un joueur ne peut être inscrit officiellement dans deux équipes. Exception au hockey un joueur peut 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.

### 4. CALIBRE DE JEU DES JOUEURS

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

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.

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.

Un joueur peut remplacer dans une catégorie équivalente ou supérieure.  
Ex : Un joueur de B peut remplacer dans le A ou le B, mais pas dans le C.

## 5. MODIFICATION DE LA LISTE OFFICIELLE

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

(<https://rel.sas.ulaval.ca/alignementliguesintrapeps>)

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

Il est important de distinguer clairement les joueurs réguliers des joueurs substitués 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 substitué, 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.

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

## 6. JOUEURS SUBSTITUÉS

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

### A) Joueur substitué provenant d'une équipe de la ligue

#### Hockey glace et soccer intérieur :

Un joueur inscrit officiellement dans une équipe à l'automne-hiver et qui joue de façon régulière (40% et + des parties depuis le début de la saison) peut dépanner comme substitué pour un **maximum de 5 rencontres** pendant la saison pour la même équipe (séries incluses). Exception : au hockey si une de ces 2 équipes joue la fin de semaine.

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

b-1) Le joueur substitué qui joue 5 parties (séries incluses) à l'automne-hiver (3 parties pour le soccer extérieur d'automne) **devra intégrer officiellement l'équipe** si celle-ci n'a pas le nombre minimum de joueurs requis qui joue de façon régulière (40% et + des parties depuis le début de la saison) et payer le surplus non-membre, s'il n'est pas membre.

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

### C) Utilisation des joueurs substitués

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

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

### D) Alignement des joueurs substitués

1. Les équipes ne peuvent pas emprunter un joueur à l'équipe adverse pour la rencontre sur le point d'être jouée.
2. Les équipes peuvent emprunter des joueurs des équipes qui viennent de terminer leur partie.

3. Deux équipes ne peuvent pas décider que la partie est légale, si elle ne respecte pas les règlements de la ligue.
4. Le joueur expulsé d'un match ne peut pas jouer comme substitut pour aucune équipe tant que le comité de discipline n'aura pas pris de décision sur son cas.
5. Pendant le calendrier régulier, le nombre autorisé de joueurs substitués qui peuvent participer à une rencontre est illimité.

#### **E) Stationnement**

Les joueurs substitués ont la responsabilité de payer leurs frais de stationnement.

### **7. 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.

### **8. CHANGEMENT DE CATÉGORIE DE JEU**

Le responsable de ligue ou le comité de ligue se réserve le droit de muter dans une autre catégorie, 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.

### **9. 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.

Il est 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.

### **10. SAVOIR-VIVRE ENVERS LE PERSONNEL**

Toute désobéissance ou manque de respect à l'égard d'un employé de l'Université Laval est sanctionné sévèrement.

### **11. 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.

**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.

## 12. 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.

## 13. 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	8 (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.

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<sup>e</sup> set si le ou les joueur(s) manquant(s) ne sont pas arrivés. Pour le 3<sup>e</sup> set, le 10 minutes de tolérance commence 45 minutes plus tard que l'heure du début de la 1<sup>ère</sup> 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 point d'esprit sportif. De plus, l'équipe qui perd par forfait n'a aucune présence de joueurs qui sera comptabilisé dans les statistiques de l'équipe, contrairement à l'équipe victime du forfait.

#### **14. 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.

#### **15. 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.

Une décision sera rendue 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.

#### **16. OFFICIELS**

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

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.

## 17. 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.

Précision : À l'été, au volleyball de plage, 2 vs 2 puisque la partie ne peut pas se continuer si un joueur se blesse. Un ratio des points accumulés par les 2 équipes avant la blessure sera faite pour ne pas pénaliser aucune équipe. (Ex : 10 pts - 12 pts  $\rightarrow$  20 pts - 25 pts)

## 18. 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<sup>e</sup> 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. Si le 2<sup>e</sup> (été) ou 3<sup>e</sup> (A-H) forfait survient pendant les séries, l'équipe perd automatiquement son droit de jouer pour le reste des séries.

Une équipe qui se fait prendre une 2<sup>e</sup> 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.

## 19. 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.

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.

Aucun joueur suspendu ne peut être remboursé pour les parties perdues.

**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.

## 20. 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.

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.
- dans toutes les ligues durant l'été et à l'automne-hiver, 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.

## **21. 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.

## **22. 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.
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.

## **23. NOTATION DE L'ESPRIT SPORTIF (basketball, volleyball et hockey-cosom) – Dédution pour chaussures extérieures**

Pour chaque rencontre, 1 point d'esprit sportif sera retranché à votre équipe si un membre de votre équipe (joueur régulier ou substitut) amène ses chaussures extérieures (ex. bottes d'hiver) à l'intérieur des gymnases du PEPS. Nous vous rappelons que, non seulement en période hivernale, mais en tout temps, des vestiaires sont à votre disposition pour y laisser vos effets personnels pendant la durée de votre activité aux ligues. Tout officiel (marqueur ou arbitre) ainsi qu'un responsable de ligue pourra déduire des points d'esprit sportif aux équipes fautives qui auront apporté leurs chaussures d'extérieur dans les gymnases, sans préavis. Il est de votre devoir de vous assurer que votre équipe aura le minimum de points d'esprit sportif requis avant la fin de la saison pour faire les séries.

## **24. 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).

# Règlements spécifiques

## Automne-Hiver-Été

### **1. RÈGLEMENTS TECHNIQUES DE JEU**

Les règlements de jeu en vigueur sont ceux adoptés par la Fédération internationale de basketball amateur (F.I.B.A.) avec les modifications apparaissant aux sous-articles ici-bas.

Les principaux règlements de la F.I.B.A. en vigueur dans nos ligues sont présentés à l'annexe A.

### **2. NOMBRE DE JOUEURS RÉGULIERS PAR ÉQUIPE**

Les équipes doivent inscrire un minimum de 8 joueurs dans toutes les catégories.

### **3. DURÉE ET DÉROULEMENT DE LA RENCONTRE**

La durée d'une rencontre est répartie de la façon suivante:

- 1<sup>e</sup> Une (1) première demie de trente (30) minutes (temps continu);
- 2<sup>e</sup> Une (1) deuxième demie de 15 minutes (temps chronométré);
- 3<sup>e</sup> Une période de repos de 2 minutes entre les deux demies.

Un total de deux (2) temps d'arrêt de trente (30) secondes chacun peuvent être demandés par chacune des équipes durant la rencontre, incluant la prolongation.

De plus, un temps d'arrêt de trente (30) secondes est ajouté si un joueur obtient 5 fautes personnelles à sa fiche (expulsé de la rencontre).

Les temps d'arrêt doivent être demandés à un des arbitres par un joueur sur le terrain ou sur le banc lors d'un arrêt du jeu.

Lorsqu'il y a une reprise de jeu en territoire défensif excluant la faute personnelle (où l'arbitre doit signifier la faute au marqueur), le joueur peut faire la remise au jeu immédiatement sans remettre le ballon à l'arbitre.

### **4. NOMBRE DE JOUEURS DANS LA RENCONTRE**

L'équipe doit débiter et terminer la partie avec un minimum de cinq (5) joueurs pour que le résultat soit valide, sauf dans le cas d'une blessure où une équipe peut terminer la partie avec 4 joueurs.

De plus, l'équipe ne peut pas rajouter un joueur sur la feuille de match dès que la 2<sup>e</sup> demie est commencée. Par conséquent, aucun remplaçant ne peut s'ajouter à l'équipe après la mi-temps à moins qu'il ait été préalablement inscrit sur la feuille de match.

### **5. CHANGEMENTS DE JOUEURS DURANT LA RENCONTRE**

Les remplacements sur le jeu sont possibles dans trois (3) situations:

- lors d'une blessure (seul le joueur blessé peut être remplacé);
- lors d'un arrêt du jeu provoqué par une faute, un temps d'arrêt, un ballon tenu.
- durant les 2 dernières minutes de jeu quand l'équipe se fait marquer un panier.

Un joueur remplaçant doit se présenter à la table du marqueur pour signifier son intention de substitution. Il doit aussi attendre que l'arbitre lui donne la permission d'entrer sur le terrain.

En tout temps, les remplaçants doivent se tenir ou s'asseoir près du banc des joueurs.

Une reprise de jeu en territoire défensif, l'équipe en possession du ballon peut effectuer un changement. L'équipe adverse ne peut pas effectuer un changement à moins que l'autre équipe en fasse un.

## 6. BRIS D'ÉGALITÉ

La procédure pour briser l'égalité à la fin du temps réglementaire durant le calendrier régulier se déroule comme suit:

Il y a une période de prolongation de 3 minutes (temps chronométré). Si l'égalité persiste à nouveau, une période supplémentaire de 3 minutes sera ajoutée jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

L'équipe qui perd la prolongation pour briser l'égalité à la fin de la partie réglementaire se voit créditer quand même un match nul à sa fiche.

## 7. ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

Le port de chandails identiques et numérotés est obligatoire pour tous les joueurs d'une même équipe.

Le port d'espadrilles qui ne laissent pas de marques sur le plancher est également obligatoire.

Les arbitres peuvent enjoindre des joueurs à quitter le terrain pour se départir d'une pièce d'équipement ou d'un objet dangereux qui pourrait mettre en péril la sécurité des autres participants.

Dans ce cas, les joueurs contrevenants peuvent revenir au jeu après s'être exécutés et après s'être présentés à un des arbitres qui doit s'assurer lui-même que l'équipement du joueur est maintenant sécuritaire.

Le joueur qui brise une pièce de l'équipement prêté par le PEPS pour contester une décision ou par manque de sang-froid devra payer la pièce en plus de se voir infliger une suspension possible.

## 8. FAUTES INDIVIDUELLES, TECHNIQUES ET DISQUALIFIANTES

Il y a 5 sortes de fautes.

### 8.1 Faute personnelle

Une faute personnelle est octroyée quand un joueur provoque un contact avec un adversaire, que le ballon soit en jeu, vivant ou mort.

Sanction:

- 1 faute personnelle est inscrite à la fiche du joueur fautif
- Le joueur fautif est expulsé de la partie après avoir commis une 5<sup>e</sup> faute personnelles (ou l'équivalent).

Il y a bonus dès la 8<sup>e</sup> faute personnelle; chaque infraction donne alors droit à deux (2) lancers francs automatiques.

### 8.2 Faute technique "pour prendre un petit avantage déloyal" (T1)

Ex.:

- 6 joueurs sur le terrain
- joueur qui revient du jeu après expulsion pour 5 fautes
- retarder le jeu avec remise lente du ballon ou d'une autre façon
- ne pas faciliter le travail de l'arbitre lors des lancers francs
- mauvaise substitution
- sortir du terrain pour éviter le 3 secondes
- gêner la vision du joueur adverse en agitant les mains
- changer de numéro de chandail sans avertir le marqueur

Sanction:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 faute personnelle à la fiche du joueur <b>T1</b></li> <li>• 1 lancer franc à l'autre équipe et possession du ballon après les tirs à la première infraction</li> <li>• Expulsion du match du joueur fautif à la deuxième infraction (Il n'y a pas de suspension et pas de perte de point d'esprit sportif pour ce type d'infraction)</li> </ul>
-----------	--

### 8.3 Faute technique de comportement (T2)

Fautes graves:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• jurons et blasphèmes envers un joueur</li> <li>• intimidation ou agression verbale envers un joueur</li> <li>• contestation ouverte, vive ou répétée des décisions des arbitres et du travail du marqueur</li> <li>• impolitesse ou propos abusifs envers les officiels</li> <li>• gestes vulgaires de colère ou de désapprobation comme montrer le doigt</li> <li>• botter, frapper ou lancer le ballon après le coup de sifflet</li> <li>• insultes et injures envers un officiel</li> <li>• menaces envers un officiel</li> </ul>
----------------	---

Sanction:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 fautes personnelles à la fiche du joueur <b>T2 T2</b></li> <li>• 2 lancers francs à l'autre équipe et possession du ballon après les tirs</li> <li>• Expulsion du match à la première infraction</li> <li>• Suspension selon la gravité de l'infraction</li> <li>• Perte de ½ point d'esprit sportif</li> </ul>
-----------	--

### 8.4 Faute antisportive (A)

a) Fautes graves:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tirer le chandail d'un joueur adverse</li> <li>• ne pas jouer le ballon sans trop assaillir le joueur adverse</li> <li>• ne pas jouer le ballon convenablement à la fin du match</li> </ul>
-------------------	--

Sanction:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 fautes personnelles à la fiche du joueur <b>A A</b></li> <li>• 2 lancers francs à l'autre équipe et possession du ballon après les tirs</li> <li>• Expulsion du match du joueur fautif à la deuxième infraction</li> <li>• Suspension possible selon la gravité de l'infraction</li> <li>• Pas de perte de point d'esprit sportif</li> </ul>
-----------	---

b) Fautes plus graves:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• commettre une faute personnelle après un arrêt du jeu</li> <li>• bousculer un joueur</li> <li>• pousser un joueur dans le dos ou passer sous lui lors du lay-up</li> <li>• faire une jambette à un joueur</li> <li>• accrocher dangereusement</li> </ul>
------------------------	---

Sanction:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 fautes personnelles à la fiche du joueur <b>A A</b></li> <li>• 2 lancers francs à l'autre équipe et possession du ballon après les tirs</li> <li>• Expulsion du match du joueur fautif à la deuxième infraction</li> <li>• Suspension possible selon la gravité de l'infraction</li> <li>• Perte de ½ point d'esprit sportif</li> </ul>
-----------	--

### 8.5 Faute disqualifiante (D)

- donner un coup de poing
- se battre
- agripper quelqu'un par la gorge
- accrocher très dangereusement un joueur
- tenter de blesser par des gestes de violence excessive

Sanction:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 fautes à la fiche personnelle <b>D D D</b></li> <li>• 2 lancers francs à l'autre équipe et possession du ballon après les tirs</li> <li>• Expulsion du joueur et suspension minimum de 3 parties selon la gravité de l'infraction</li> <li>• Perte de 1 point d'esprit sportif</li> </ul>
-----------	--

## 9. LIMITES AU DOSSIER DES INFRACTIONS PERSONNELLES ET COLLECTIVES JOUEUR

LIGUE MASCULINE	LIGUE FÉMININE	SANCTIONS
FAUTES MINEURES		
5 fautes personnelles et plus dans une partie	5 fautes personnelles et plus dans une partie	expulsion de la partie
FAUTES MAJEURES		
3 <sup>e</sup> faute technique (T2) ou antisportive (A) ou (D) cumulativement dans un an	2 <sup>e</sup> faute technique (T2) ou antisportive (A) ou (D) cumulativement dans un an	suspension automatique d'une partie
4 <sup>e</sup> faute ...	3 <sup>e</sup> faute ...	suspension automatique de 2 parties
5 <sup>e</sup> faute ...	4 <sup>e</sup> faute ...	exclusion pour le reste de la saison (séries incluses) et pour un trimestre (session d'automne de l'année suivante)
Total de 8 fautes de ces types durant 2 années consécutives	Total de 6 fautes de ces types durant 2 années consécutives	perte du droit de jouer pour un trimestre ou un an

Les fautes personnelles totales sont comptabilisées partie après partie sans autre sanction.

Le responsable de ligue pourra faire un meilleur suivi avec les joueurs qui sont punis souvent ou qui font peu d'efforts pour éviter de commettre des infractions.

### ÉQUIPE

Ligue masculine	Ligue féminine	Sanctions
3 fautes graves (T2, A ou D) dans une rencontre	2 fautes graves (T2, A ou D) dans une rencontre	défaite par défaut
8 fautes graves (T2, A ou D) et + durant l'année (excluant les séries)	5 fautes graves (T2, A ou D) et + durant l'année (excluant les séries)	perte du droit de participer aux séries finales et non-renouvellement de la franchise
9 fautes graves (T2, A ou D) et + durant l'année (incluant les séries)	6 fautes graves (T2, A ou D) et + durant l'année (incluant les séries)	perte immédiate de la franchise et non -renouvellement de celle-ci

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

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

Cette règle s'applique pour les joueurs réguliers et substitués.

## 10. ANNEXE A: NOUVELLES RÈGLES F.I.B.A. APPLICABLES AU JEU DE L'INTRA

→ Lors d'une **remise en jeu dans le territoire défensif**, les officiels n'ont pas à prendre possession du ballon (réf.: exception au règlement F.I.B.A.)

→ Pour qu'il y ait **retour en zone arrière**, il faut que l'équipe soit en contrôle du ballon.

- Il peut maintenant y avoir un retour en zone arrière sur un entre-deux si un joueur saute du terrain avant vers le terrain arrière en attrapant le ballon au vol.
- Lors d'un retour en zone arrière, le joueur effectuant la remise en jeu se tient en touche en terrain avant au point le plus près où le ballon a été touché et ne peut pas lancer le ballon en terrain arrière lors de la remise en jeu.

→ La règle des **30 secondes** n'est pas appliquée sauf dans les 2 dernières minutes en tout temps. Ce sont les arbitres qui s'occupent de faire respecter ce règlement.

→ La règle de **possession alternée** est en vigueur dans notre ligue. Cette règle consiste en:

- Faire seulement un entre-deux au début de la rencontre et de la prolongation durant les séries finales;
- Donner la possession du ballon (par une remise en jeu de la ligne de côté ou la ligne de fond) à l'équipe qui a perdu l'entre-deux lors de la prochaine situation d'entre-deux;
- Alternier par la suite la possession du ballon à chaque entre-deux.

→ Lorsqu'un joueur saute pour tirer au panier, l'action de tirer se poursuit jusqu'à ce que les pieds du joueur retournent au sol après le relâchement du ballon. Toutefois, le contrôle d'équipe se termine aussitôt que le ballon quitte la main du lanceur.

→ La règle de **marcher avec le ballon** est comme suit:

- Un joueur qui saisit le ballon les deux pieds au sol peut choisir n'importe quel pied de pivot.
- Si le joueur saisit le ballon avec un seul pied au sol, ce pied devient le pivot lorsque l'autre pied revient au sol.
- Lorsqu'un joueur saisit le ballon sans aucun pied en contact avec le sol, le premier pied à retomber au sol devient le pivot. Si les deux pieds retombent au sol simultanément, l'un ou l'autre peut être choisi comme pivot.

→ **Goal-tending**: Lors d'un tir ou d'un lay-up, personne ne peut toucher le ballon après qu'il ait touché le panneau, et ce même s'il est toujours dans sa phase ascendante.

Conséquence:      • si joueur adverse:      le panier est accordé  
                             • si coéquipier:              violation et reprise du jeu sur la ligne de fond par l'équipe adverse (aucun panier n'est accordé)

→ Faire vibrer le panneau, **même accidentellement**, constitue un goal-tending. Les règles en vigueur s'appliquent donc.

→ Un maximum de 5 joueurs peut occuper les espaces le long du **couloir des lancers francs** (2 coéquipiers et 3 adversaires du lanceur).

- Les premiers et troisièmes espaces de chaque côté du couloir des lancers francs peuvent être occupés seulement par des adversaires du lanceur, les deuxièmes seulement par un coéquipier du lanceur.
- Tout joueur n'occupant pas un espace le long du couloir des lancers francs doit demeurer dans la zone des 3 points et derrière le prolongement de la ligne de lancers francs jusqu'à ce que le ballon touche l'anneau lors du dernier lancer.

→ Lors d'une situation d'entre-deux en zone défensive, **l'arbitre doit marquer le ballon** avant de le remettre au joueur de l'équipe concernée.

→ Frapper accidentellement, au jugement de l'arbitre, le ballon avec la jambe (cuisse y compris) ne constitue pas une violation. Cette action est illégale uniquement lorsque le geste est délibéré.

→ Il n'est pas permis de toucher le ballon après un panier offensif dans le but de ralentir l'attaque adverse. Ce geste constitue une faute technique T1.

Ex.:      • déposer le ballon au sol  
             • pousser le ballon plus loin  
             • etc...

En évitant de toucher au ballon, vous évitez beaucoup de bonnes ou mauvaises interprétations de la part des officiels, alors n'y touchez donc pas!

→ Le temps permis pour traverser la ligne de centre du terrain est de 8 secondes pour l'équipe qui a la possession du ballon.

**\*\*Les règlements des séries peuvent être modifiés en cours de saison. Advenant une modification, les équipes seront avisées\*\*.**

## **Règlements des séries** **Automne-Hiver**

1. Pour pouvoir participer aux séries finales, les équipes doivent remplir trois (3) conditions:
  - 1<sup>e</sup> Conserver un minimum de 32 points d'esprit sportif (en y incluant les points bonus).
  - 2<sup>e</sup> Avoir moins de 8 fautes graves (T2, A ou D) (5 dans les catégories féminines).
  - 3<sup>e</sup> 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 la première partie jouée avec l'équipe en tant que joueur régulier ou substitut et ils doivent avoir joué un minimum de 2 parties durant la saison régulière.
4. Durant les séries, les équipes peuvent aligner 1 ou 2 joueurs substitués maximum par partie à la condition que ce/ces joueur/s aie/nt joué au moins 2 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.
5. **La liste des joueurs admissibles à participer aux séries vous sera acheminée par courriel via votre responsable de ligue.**
6. 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 à votre responsable de ligue avant la première partie des séries.
7. 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.
8. 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 2 parties jouées en saison régulière).
9. Le cas du joueur ayant déménagé ou ayant été muté ailleurs pour son travail sera étudié à la pièce.
10. L'indiscipline est sanctionnée aussi sévèrement durant les séries finales que durant le calendrier régulier. Les fautes graves (T2, A ou D) sont portées à la fiche du joueur et de l'équipe comme durant le calendrier régulier.
11. Les suspensions infligées aux joueurs se poursuivent l'année suivante, s'il y a lieu.
12. La durée des rencontres est de 30 minutes de temps continu, 2 minutes de repos et 15 minutes de temps chronométré. Un total de 2 temps d'arrêt de 30 secondes chacun peuvent être demandés par chacune des équipes durant la rencontre régulière (excluant la prolongation) et un temps d'arrêt supplémentaire de 30 secondes peut être demandé durant la prolongation, s'il y a lieu.
13. La règle des **30 secondes** n'est pas appliquée sauf dans les 2 dernières minutes, peu importe l'écart des points.
14. **En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, il y aura une période supplémentaire de 3**



**minutes chronométrées. Si l'égalité persiste, une autre période supplémentaire de 3 minutes chronométrées sera jouée et ainsi de suite jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.**

15. 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 :
- le plus grand nombre total de victoires dans les séries;
  - 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 (défaite en prolongation) = 2 points, défaite = 1 point, forfait ou perdu par défaut = 0 point
  - le plus grand différentiel dans les séries (total des points pour dans les séries moins le total des points contre dans les séries);
  - si l'égalité concerne 2 équipes ayant joué une contre l'autre lors des séries, l'équipe ayant gagné dans cette partie sera privilégiée;
  - l'équipe qui a eu le moins de fautes graves (T2, A ou D) au total dans les séries;
  - la meilleure position dans le classement final de la saison régulière.

**En aucun cas, le différentiel de points dans une partie ne pourra excéder 30 points lorsque nous comptabilisons le plus grand différentiel (point C).**

16. Le nombre minimum de joueurs requis est fixé à 5 comme durant les parties du calendrier régulier. L'équipe qui débute avec le minimum peut continuer à jouer à 4 joueurs seulement en cas de blessure.
17. Pour les catégories à 8 ou 10 équipes, si les deux équipes perdent par défaut ou forfait 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. ou P.P.F., donc 0 point au classement (au lieu de 1 point pour une défaite).

**BONNE CHANCE !**

**\*\*Les règlements des séries peuvent être modifiés en cours de saison. Advenant une modification, les équipes seront avisées\*\***

## **Règlements des séries**

### **Été**

1. Pour pouvoir participer aux séries finales, les équipes doivent remplir trois (3) conditions:
  - 1<sup>e</sup> Conserver un minimum de 16 points d'esprit sportif (en y incluant les points bonus).
  - 2<sup>e</sup> Avoir moins de 4 fautes graves (T2, A ou D) (3 dans la catégorie féminine).
  - 3<sup>e</sup> Avoir moins de 2 forfaits.
2. L'équipe ne peut pas inscrire un nouveau joueur ni faire de remplacement permanent ou de transfert durant les séries peu importe son mode d'adhésion.
3. Pour pouvoir participer aux séries, les joueurs réguliers doivent avoir participé à 40 % des rencontres durant le calendrier régulier de l'été.
4. Les équipes peuvent aligner un maximum de 2 joueurs substitués par partie durant les séries à la condition que ce/ces joueur/s aie/nt joué au moins 1 rencontre pour l'équipe durant le calendrier régulier. Le responsable de ligue peut interdire la participation d'un joueur substitué dont le calibre de jeu est trop fort ou dont le comportement a laissé à désirer.
5. **La liste des joueurs admissibles à participer aux séries vous sera acheminée par courriel via votre responsable de ligue.**
6. 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 à votre responsable de ligue avant la première partie des séries.
7. 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 ou un autre joueur substitué ayant déjà évolué pour l'équipe (sauf ceux exclus pour suspension).
8. 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 substitué admissible (minimum 1 parties jouées en saison régulière).
9. Le cas du joueur ayant déménagé ou ayant été muté ailleurs pour son travail sera étudié à la pièce.
10. L'indiscipline est sanctionnée aussi sévèrement durant les séries finales que durant le calendrier régulier. Les fautes graves (T2, A ou D) sont portées à la fiche du joueur et de l'équipe comme durant le calendrier régulier.
11. Les suspensions infligées aux joueurs se poursuivent l'année suivante, s'il y a lieu.
12. La durée des rencontres est de 30 minutes de temps continu, 2 minutes de repos et 15 minutes de temps chronométré. Un total de 2 temps d'arrêt de 30 secondes chacun peuvent être demandés par chacune des équipes durant la rencontre régulière (excluant la prolongation) et un temps d'arrêt supplémentaire de 30 secondes peut être demandé durant la prolongation, s'il y a lieu.
13. La règle des **30 secondes** n'est pas appliquée sauf dans les 2 dernières minutes, peu importe l'écart des points.
14. **En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, il y aura une période supplémentaire de 3**

**minutes chronométrées. Si l'égalité persiste, une autre période supplémentaire de 3 minutes chronométrées sera jouée et ainsi de suite jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.**

15. 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 :
- g) le plus grand nombre total de victoires dans les séries;
  - h) 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 (équipe qui perd en prolongation), défaite = 1 point, forfait ou perdu par défaut = 0 point
  - i) le plus grand différentiel dans les séries (total des points pour dans les séries moins le total des points contre dans les séries);
  - j) si l'égalité concerne 2 équipes ayant joué une contre l'autre lors des séries, l'équipe ayant gagné dans cette partie sera privilégiée;
  - k) l'équipe qui a eu le moins de fautes graves (T2, A ou D) au total dans les séries;
  - l) la meilleure position dans le classement final de la saison régulière.

**En aucun cas, le différentiel de points dans une partie ne pourra excéder 30 points lorsque nous comptabilisons le plus grand différentiel (point C).**

16. Le nombre minimum de joueurs requis est fixé à 5 comme durant les parties du calendrier régulier. L'équipe qui débute avec le minimum peut continuer à jouer à 4 joueurs seulement en cas de blessure.
17. Pour les catégories à 8 ou 10 équipes, si les deux équipes perdent par défaut ou forfait 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. ou P.P.F., donc 0 point au classement (au lieu de 1 point pour une défaite).

**BONNE CHANCE !**