

# Règlements des ligues intra-muros du PEPS

## HOCKEY-COSOM

AUTOMNE ET HIVER 2018-2019

COORDONNATRICE: Mélanie Bariault (418) 656-2131 poste 406023 [melanie.bariault@sas.ulaval.ca](mailto:melanie.bariault@sas.ulaval.ca)  
COLLABORATRICE: Isabelle Grenier (418) 656-2131 poste 406032 [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. PROTÊT .....	6
16. OFFICIELS .....	7
17. JOUEUR BLESSÉ .....	7
18. PERTE DE FRANCHISE.....	7
19. INFRACTIONS ET SANCTIONS.....	8
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. REMPLACEMENTS DE JOUEURS SUR LE JEU.....	1
6. BUT COMPTÉ PAR UN JOUEUR FÉMININ DANS LA LIGUE MIXTE.....	2
7. ÉQUIPEMENT DES JOUEURS.....	2
8. LIMITES AU DOSSIER DES INFRACTIONS PERSONNELLES ET COLLECTIVES JOUEUR ..3	
9. ANNEXE A : PRINCIPALES RÈGLES DE JEU ET DE CONDUITE (pour les équipes).....	4
10. INTERPRÉTATION DE CERTAINES RÈGLES.....	8

## Règlements séries

AUTOMNE-HIVER.....	1-2
--------------------	-----

## 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.

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

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 **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 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, blessé 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, ni de point au classement, 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 par courriel et envoyé au responsable de ligue ou au coordonnateur dans les 24 heures suivant le.

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.

## 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. Dans les sports ayant un gardien de but, si celui-ci se blesse, il doit être remplacé dans les délais prévus sinon la partie est perdue par défaut.

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**

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

Les règlements de jeu en vigueur sont les mêmes que ceux adoptés au gym-deck par l'Association régionale du sport étudiant (région de Québec) (A.R.S.E.R.Q) avec les modifications apparaissant aux sous-articles ici-bas

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

Dans la catégorie masculine, les équipes doivent avoir en tout temps, sur leur liste officielle, un minimum de neuf (9) joueurs réguliers inscrits.

Dans la catégorie mixte, les équipes doivent avoir en tout temps, sur leur liste officielle, un minimum de neuf (9) joueurs réguliers inscrits dont au moins trois (3) joueurs de sexe féminin.

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

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

- 1 Trois (3) périodes de quinze (15) minutes (temps continu);
- 2 Une (1) minute de repos entre les tiers.

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

Dans les ligues, lorsque le score est de 2 (3 dans le mixte) buts d'écart ou moins, la dernière minute est chronométrée.

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 celle-ci débute sinon un 2 minutes sera accordé pour avoir retardé la partie.

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

L'équipe doit débiter la partie avec un minimum de six (6) joueurs, incluant le gardien de but, pour que le résultat soit valide.

Le nombre maximum de joueurs, incluant le gardien, permis sur le terrain lorsque le jeu est en cours est de cinq (5) par équipe.

En outre, dans la catégorie mixte, l'équipe doit aligner un minimum de deux (2) joueurs féminins en excluant le gardien de but.

Dans le mixte, lorsqu'une femme reçoit une pénalité, son équipe doit absolument jouer à 2 hommes et 1 femme. Le contraire est aussi vrai, c'est-à-dire que si c'est un homme qui reçoit une pénalité, son équipe devra jouer avec 2 femmes et 1 homme en infériorité numérique.

De plus, s'il y a une pénalité d'équipe commise tels que trop de joueurs, retarder la partie ou pénalité au gardien, cette pénalité peut-être purgée par un homme ou une femme.

### **5. REMPLACEMENTS DE JOUEURS SUR LE JEU**

Les remplacements de joueurs peuvent se faire à n'importe quel moment durant la rencontre à la condition qu'ils ne retardent pas le jeu (maximum 10 secondes après le sifflet d'arbitre).

Les joueurs remplaçants ne peuvent pénétrer sur le terrain que lorsque le joueur qu'ils remplacent soit rendu à une distance de 1 bâton de son propre banc des joueurs.

Le remplacement d'un joueur qui purge une pénalité d'un de ses coéquipiers exclu 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.

Toutefois, 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 cinq (5) minutes leur est accordé pour habiller un gardien de but suppléant.

Lorsque l'expulsion se produit durant la troisième (3<sup>e</sup>) 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 cinquième (5<sup>e</sup>) 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.

## 6. BUT COMPTÉ PAR UN JOUEUR FÉMININ DANS LA LIGUE MIXTE

Un but enregistré par un joueur féminin compte pour 2 points dans le pointage de la partie.

## 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.

Pour préserver l'état de la surface de jeu, assurer la sécurité des joueurs et empêcher que certains joueurs ne prennent un avantage déloyal sur les autres, **l'utilisation des bâtons** avec un manche ou une palette de bois, d'aluminium ou de fibre de verre est interdite, à l'exception du bâton DOM ELITE SR. La texture de votre manche de votre bâton doit être faite en plastique même si elle peut contenir une petite tige de fibre de verre dans son noyau. Par contre, les manches en bois ou fibre de verre pour les gardiens de but sont acceptés seulement si la palette est en plastique.

Lorsqu'il y a une demande de vérification d'un bâton pour l'équipe adverse et que celui-ci est tout-à-fait légal, cela entraîne une punition de 2 minutes à l'équipe qui a demandé la vérification.

Le SAS loue des bâtons réglementaires et des lunettes protectrices au coût de 2 \$ l'unité pour les joueurs de la ligue.

Le port des lunettes protectrices est **obligatoire**. Si le joueur ne porte pas ses lunettes et ne prend pas part à l'action du jeu, l'arbitre donnera un avertissement à celui-ci. Par contre, à partir du moment que le joueur prend part à l'action sans ses lunettes, l'arbitre donnera un 2 minutes.

Les jambières de dek-hockey avec genouillères ne sont pas acceptées pour les joueurs. Nous acceptons les protège-tibias et les gants de dek-hockey ou hockey.

**Le port du casque de dek-hockey est maintenant accepté (non-obligatoire). Noter que ce ne sont pas tous les modèles qui sont acceptés.**

**Le modèle autorisé est le suivant :**



Le casque avec une grille complète et pas seulement un masque est obligatoire pour le gardien de but.

L'équipement de gardien de but de hockey sur glace jugé comme étant exagéré n'est pas autorisé. Les jambières de but ne doivent pas être plus larges qu'une feuille de papier (11 pouces). En début de partie, lors de la période d'échauffement, le capitaine doit s'assurer de la conformité de l'équipement du gardien adverse. Si l'équipement est jugé excessif, les arbitres peuvent enjoindre des joueurs à quitter le terrain pour se départir d'une pièce d'équipement ou d'un objet dangereux qui pourraient 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 l'arbitre qui doit s'assurer lui-même que l'équipement du joueur est maintenant sécuritaire.

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

Ligue masculine	Ligue mixte	Sanction
<b>a) Joueur régulier:</b>		
7 MP et + dans un match	6 MP et + dans un match	expulsion du match
30 MP et + durant l'année	25 MP et + durant l'année	suspension de 2 matchs et perte du droit de jouer dans les séries et dans le tournoi
40 MP et + durant l'année	35 MP et + durant l'année	perte du droit de jouer pour l'année en cours (séries et tournoi inclus) et au trimestre suivant
55 MP et + durant 2 ans	45 MP et + durant 2 ans	perte du droit de jouer pour l'année en cours (séries et tournoi inclus) et pour l'année suivante
<b>b) Joueur substitut:</b>		
7 MP et + dans un match	6 MP et + dans un match	expulsion du match et suspension minimum de 15 jours selon la gravité de l'infraction
15 MP et + durant l'année	10 MP et + durant l'année	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 30 MP au 19<sup>e</sup> match ne pourra pas jouer le 20<sup>e</sup> match, ni les séries, ni le tournoi à l'automne suivant et son 2<sup>e</sup> 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 mixte	Sanction
20 MP et + dans un match	18 MP et + dans un match	partie perdue par défaut
120 MP et + durant l'année (excluant les séries)	100 MP et + durant l'année (excluant les séries)	perte du droit de participer aux séries finales et non-renouvellement de la franchise
132 MP et + durant l'année et incluant deux (2) parties en séries	110 MP et + durant l'année et incluant deux (2) parties en séries	perte immédiate de la franchise et non-renouvellement de celle-ci
138 MP et + durant l'année et incluant trois (3) parties en séries	115 MP et + durant l'année et incluant trois (3) parties en séries	perte immédiate de la franchise et non-renouvellement de celle-ci
144 MP et + durant l'année et incluant quatre (4) parties en séries	120 MP et + durant l'année et incluant quatre (4) parties en séries	perte immédiate de la franchise et non-renouvellement de celle-ci
150 MP et + durant l'année et incluant cinq (5) parties en séries	125 MP et + durant l'année et incluant cinq (5) parties en séries	perte immédiate de la franchise et non-renouvellement de celle-ci

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

**RAPPEL PARTIEL DE LA RÈGLE 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-cosom	28 / 40

## Notation de l'esprit sportif au hockey-cosom

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) ou une expulsion (5 + E ou 10 minutes) ou un joueur ou plus est expulsé à cause de 7 MP et plus (6 MP et plus pour la cat. mixte)
moins ½ point :	si le total des MP dans le match est de 7 MP et plus (5 MP et plus pour la cat. mixte)
moins 1 point :	si les officiels jugent que l'équipe n'a pas fait preuve d'esprit sportif

## 9. ANNEXE A : PRINCIPALES RÈGLES DE JEU ET DE CONDUITE (pour les équipes)

### 1. Surface de jeu

Il n'y a pas de lignes, mis à part la ligne des buts. Le banc des joueurs est situé à la gauche de chaque but respectif, dans le coin. La table du marqueur est placée dans un autre coin avec les bancs de punition.

Chaque gardien possède une zone interdite à l'équipe en offensive (voir "Infractions et sanctions").

### 2. Remise en jeu

**Lors de la remise sur le côté, le joueur en possession de la balle doit se situer derrière ou sur la première ligne noire.**

- **Balle coincée ou perdue sous un banc:** la dernière équipe à avoir touché la balle en perd la possession à l'adversaire qui la remet en jeu (l'arbitre nomme verbalement la couleur de l'équipe détentrice de ce droit).
- **Après une infraction:** au milieu de terrain sur le bord du mur.
- **Après un arrêt du gardien :** derrière le but par l'équipe en défensive (immunité de 5 secondes).
- **Après un but:** au centre du jeu.
- **Balle prise dans les mailles extérieures du filet du but:** la dernière équipe à avoir touché la balle en perd la possession à l'adversaire et celui-ci la remet en jeu au coin du but en question.
- **Balle qui sort dans le coin :** on reprend dans le coin par un joueur de l'autre équipe.
- **Balle dégagée à l'extérieur du terrain:** une balle projetée à partir de la zone défensive de l'équipe et qui sort directement à l'extérieur du jeu dans la zone opposée doit être remise en jeu à la ligne de mi-terrain. C'est l'équipe non fautive qui en reprend possession au début de sa zone offensive.

NOTE: Mis à part la mise en jeu au centre, un espace d'au moins deux (2) mètres doit être accordé par l'adversaire au joueur qui remet la balle en jeu. De plus, le joueur qui remet la balle en jeu doit absolument effectuer une passe et celle-ci doit toucher à la palette d'un de ses joueurs sinon la balle revient à l'adversaire.

### 3. Bâton élevé

Le lancer frappé est interdit. Le bâton ne doit pas dépasser la hauteur des genoux à l'arrière et la hauteur des hanches à l'avant.

Il est également interdit de rabattre au sol avec le bâton une balle plus haute que la hauteur des hanches ou de se déplacer sur le terrain de jeu en portant le bâton haut.

En cas d'infraction, l'arbitre siffle et remet la balle à l'équipe adverse du joueur fautif à l'endroit de l'infraction.

Toutefois, pour assurer la sécurité physique des joueurs, le joueur qui récidive sans tenir compte de l'avertissement de l'arbitre peut recevoir une punition mineure qui comptera dans le dossier des punitions.

Cas précis où il y aura une punition automatique pour bâton élevé: lorsqu'un joueur portera son bâton plus haut que la hauteur des hanches et d'une façon à mettre en danger la sécurité des joueurs adverses (même s'il ne touche pas à la balle) il sera chassé pour 2 minutes.

Il peut arriver cependant que l'arbitre décide de laisser aller le jeu si le geste est produit par l'équipe qui n'a pas possession de la balle et qu'il n'y avait pas de danger.

Rabattre avec la main et le pied est permis (et conseillé) tant qu'il n'y a pas de passe offensive ou défensive (gardien inclus) ou de but réalisé offensivement par cette action. Dans cette éventualité, l'arbitre siffle et remet la balle à l'équipe adverse.

### 4. Joueur en possession de la balle le long des murs

Un joueur en possession de la balle peut se retrouver près du mur et tourner le dos au jeu alors qu'il est marqué de près. Après 5 secondes de manœuvre, l'arbitre siffle et déclare une perte de possession de la balle si le joueur ne fait pas d'effort pour faire face au jeu, c'est-à-dire complètement retourné et face au jeu.

Les buts de cette règle sont de forcer le joueur qui est en possession de la balle de faire face au jeu et d'empêcher celui qui le marque de commettre de gestes illégaux ou violents par derrière.

### 5. Infractions et sanctions

#### 5.1 Infractions à caractère technique: 2 minutes

- double-échec
- donner de la bande
- faire trébucher
- Accrocher
- retarder le jeu
- retenir
- petite rudesse
- obstruction ou chute obstructive
- plongeon (jouer la comédie)
- équipement illégal
- bâton élevé (3 et 10.1)
- obstruction du banc (nuire à l'adversaire.
- immobilisation de la rondelle hors de la zone du gardien
- trop de joueurs sur le jeu (mis à part le cas des mineures doubles)
- Gardien qui laisse entrer la balle volontairement lors d'une reprise de jeu.
- interdiction de plonger (plonger par terre dans le but d'empêcher un lancer). Par contre, si un joueur se met à genou pour bloquer un tir, c'est toléré.

L'action de pénétrer dans la zone du gardien adverse (que ce soit avec un pied ou avec le corps au complet) entraîne la perte de possession de la balle et un changement de zone pour la remise en jeu.

### **5.2 Infractions avec violence abusive: 5 minutes**

- mise en échec
- cinglage (10.2)
- bâton élevé
- toute infraction technique appliquée de façon violente
- rudesse exagérée
- petit coup de poing

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

### **Sanctions particulières:**

- majeure avec violence abusive dans les cinq (5) dernières minutes de la partie: suspension possible d'une (1) partie
- deux (2) majeures avec violence abusive dans la même partie: suspension d'une (1) partie

<b>5.3 Infractions avec violence excessive: 5 minutes + expulsion du match du joueur fautif + désavantage numérique à son équipe + suspension minimale de 1 partie</b>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

- assaut
- double échec
- coup de pied, de coude
- cinglage
- bâton élevé avec contact prémédité
- tout accrochage visant la tête et les parties génitales
- coup de poing
- bataille
- incitation à la bataille
- rudesse sévère

### **5.4 Conduite antisportive: 3 minutes**

- contestation des décisions de l'arbitre
- agression verbale d'un joueur adverse
- détérioration ou bris d'équipement
- Avoir une attitude désagréable (exemple : crier, sacrer, insulter, excès de joie lors des buts)

La punition de conduite antisportive est une punition complète qu'il faut purger comme la punition majeure.

L'arbitre peut ajouter une inconduite ou une extrême inconduite au joueur puni pour une conduite anti-sportive qui ne veut pas, de toute évidence, reprendre le contrôle de ses émotions.

### **5.5 Inconduite:expulsion du match du joueur fautif + 10 minutes à son dossier + suspension minimale de 1 partie**

- refus d'obéir
- contestation avec insistance
- provocation avec bâton sans le toucher ou avec conduite hostile
- propos abusifs
- gestes disgracieux
- lancer son bâton par frustration
- briser son bâton
- joueur qui joue et qui dégage une odeur d'alcool ou qui montre des signes d'ébriété (pas de suspension)



**5.6 Extrême inconduite: expulsion du match du joueur fautif + 10 minutes à son dossier + suspension minimale de 2 parties + désavantage numérique de 2 minutes à l'équipe**

- propos injurieux et blasphèmes
- désordre
- pacificateur ou 3<sup>e</sup> homme
- lancer des objets du banc des joueurs
- fanfaronnade devant le banc adverse
- revenir s'asseoir sur le banc après expulsion
- bagarre dans les corridors
- gardien qui quitte son but pour se battre
- tourner la partie en dérision
- revenir causer du désordre après expulsion

**5.7 Punition de match: expulsion du match du joueur fautif + 15 minutes à son dossier + suspension minimale de 3 parties + désavantage numérique de 5 minutes à l'équipe**

- tentative de blessure
- "six-pouces", dardage
- toucher ou molester un arbitre
- crachat
- menaces
- cinglage, double échec, bâton élevé à la hauteur du visage

**TOUTES LES SANCTIONS PRÉVUES À 5.3, 5.6 ET 5.7 PEUVENT ÊTRE DOUBLÉES SI L'INFRACTION SURVIENT DANS LES CINQ (5) DERNIÈRES MINUTES DE LA PARTIE.**

**6. But compté durant une punition à l'autre équipe**

Punition mineure: fin de l'avantage numérique.

Punition majeure et conduite antisportive: poursuite de l'avantage numérique jusqu'à la fin de la punition.

**7. Punitions mineures simultanées**

En cas de punitions mineures doubles, les équipes continuent de jouer à cinq (5) joueurs.

Même s'il y a but avant la fin de la punition, les joueurs concernés doivent purger la punition mineure au complet et rejoindre leur banc respectif sans nuire au jeu lors d'un arrêt de jeu, sous peine de nouvelles sanctions.

**8. Lancer de punition**

Accordé si un joueur autre que le gardien de but "gèle" la balle dans sa zone de but, si un joueur tire son bâton pour nuire à un adversaire ou si toute action illégale empêche la réalisation d'un but imminent.

## 9. Enregistrement des punitions

	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 <b>n'entraînant pas</b> l'expulsion du match	7	5	CINGLER, etc.
4. Puntion majeure <b>entraînant</b> l'expulsion du match	7	5 + E	DONNER DE LA BANDE, etc.
5. Inconduite ou extrême inconduite	7	10 + E	CONTESTER VIVEMENT, INJURIER, etc.
6. Match	7	10 + 5 + E	DARDER, DONNER UN COUP DE CASQUE, etc.

### 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 qui sera effectif à compter de septembre 2010.

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-5.5 et A-5.6) 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 5 minutes supplémentaires sur la feuille de match avec toutes les conséquences qui s'ensuivent : donc 10 minutes à la fiche du joueur ainsi qu'à l'équipe, 5 minutes de plus au total des minutes de punition de la partie, perte de la partie par défaut si le total atteint ou dépasse 20 minutes (18 minutes dans le mixte) (et 0 point d'esprit sportif dans ce cas).

## 10. INTERPRÉTATION DE CERTAINES RÈGLES

### 10.1 Bâton élevé

Tout joueur qui lève son bâton au-dessus de la hauteur de la ceinture de façon à porter atteinte à la sécurité physique ou à intimider un joueur adverse sera puni d'une **puntion 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 **puntion 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 **puntion majeure** (5 ou 5+E) selon la violence du geste.

### 10.2 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 balle.

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 être pénalisé de la même façon** (5 ou 5 + E) selon le jugement de l'arbitre.

### **10.3 "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.

**\*\*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 28 points d'esprit sportif (en y incluant les points bonus).
  - 2<sup>e</sup> Avoir moins de 120 minutes de punition (100 dans les catégories mixtes).
  - 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, sans compter le gardien de but, 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. Les joueurs substitués qui ont cumulé plus de 15 MP (10 dans le mixte) 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). Pour que cette clause soit appliquée, le gardien de but remplacé ne doit pas jouer sur le jeu. **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 2 parties dans l'équipe). Toute autre demande pertinente sera étudiée à la pièce.
6. **La liste des joueurs admissibles à participer aux séries vous sera acheminée par courriel via votre responsable de ligue.**
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 2 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 15 minutes (temps continu). Une (1) minute de repos entre les tiers.

14. Dans les catégories à 8 ou 10 équipes, s'il y a égalité à la fin du temps réglementaire, il y a une période supplémentaire de 5 minutes à 4 contre 4, gardien inclus (dont 1 fille dans le mixte). Le premier but met fin à la partie. Si l'égalité persiste, il y a tirs de barrage (3 joueurs par équipe, dont 1 fille dans le mixte). S'il y a toujours égalité, la fusillade se poursuit avec des joueurs différents. Un but compté par une fille vaut 1 point dans ce cas.
15. Le nombre minimum de joueurs requis est fixé à 6 (gardien inclus) comme durant les parties du calendrier régulier.
16. Pour les catégories à 8 et 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 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).

**Noter que nous utiliserons le tableau des séries avec le nombre d'équipes qui fait les séries en utilisant la réglementation associée au tableau. Par exemple, si une catégorie à 8 équipes devient une catégorie à 6 équipes (ex. : équipes qui ne font pas les séries), nous allons utiliser le tableau à 6 équipes ainsi que les règlements de ceux-ci.**

17. Dans les catégories à 6 équipes, le résultat de la partie peut être nul dans les 2 premières rondes. Après ces rondes, le point 14 s'appliquera.
18. Voici les critères pour départager les 4 meilleures fiches qui se retrouveront en demi-finales dans les catégories à 6 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 1 point du jugement de l'officiel (donc maximum de 1 point 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).**

**BONNE CHANCE !**