RÈGLEMENTS
2023-2024

ISATIS SPORT

ISATIS SPORT
QUI SOMMES-NOUS?

Isatis Sport est un opérateur et gestionnaire de complexes multi-glaces et d'activités sportives sur glace.

Offrant des complexes de nouvelle génération, Isatis Sport propose une expérience unique et complète dans le but de satisfaire les attentes les plus élevées des clients.

Principalement axé sur le hockey pour les adultes, nous proposons également une gamme de services accessibles à tous. De l'apprentissage du patin au développement élite en patinage artistique, en passant par nos activités libres et la location de glace, chacun y trouvera son compte.

Dans ce livre vous retrouverez tous les règlements de la Ligue de Hockey Adultes Isatis.

La ligue de hockey adulte Isatis (LHAI), c'est beaucoup plus qu'une simple ligue de garage. Opéré par les gestionnaires agurérris des complexes Isatis Sport, la LHAI vous offre un environnement structuré et professionnel pour pratiquer votre sport favori dans des installations sportives de qualité supérieure.

Bonne Saison!

WWW.HOCKEYLHAI.COM

1. LE COMPLEXE SPORTIF

1.1 - Biens de l'aréna et biens personnels 4
1.2 - Réglementation sur la consommation d'alcool et le tabac 4
1.3 - Utilisation des vestiaires 4
1.4 - Droit de l'administration 4

2. PROCÉDURES DE LA LHAI

2.1 - Procédures administratives 5
2.2 - Système de classement des joueurs 6
2.3 - Catégorisation des équipes 7
2.4 - Alignement illégal 8
2.5 - Horaire des Parties 8
2.6 - Procédures d'avant partie 9
2.7 - Révision des alignements 9
2.8 - Procédures de parties 10
2.9 - Responsabilités 12
2.10 - Classement en saison 14
2.11 - Procédures de suspension 14
2.12 - Annulation d'une partie 15

3. RÈGLES DE JEUX

3.1 - Règles générales 16
3.2 - Pénalités mineures 17
3.3 - Pénalités majeures 19
3.4 - Inconduite de partie 20
3.5 - Punitions de match 21
3.6 - Respect envers les officiels 22

4. SÉRIES ÉLIMINATOIRES

4.1 - Admissibilité pour les joueurs 23
4.2 - Admissibilité pour les gardiens 23
4.3 - Format des parties 24
4.4 - Format des séries éliminatoires 24

5. CHAMPIONNAT INTER-COMPLEXES

5.1 - Admissibilité des équipes 25
5.2 - Format du Championnat 25
5.3 - Règlements 25

1.1 Biens de l'aréna et biens personnels

1.1.1 Aucune dégradation ou modification des lieux et équipements ne sera tolérée. Tout acte de vandalisme incluant, mais ne se limitant pas aux graffitis, entraînera l'expulsion immédiate du contrevenant et pourrait mener à une poursuite en justice. Les frais de réparation et/ou de remplacement des équipements ou dommages physiques infligés seront aussi chargés en entier au contrevenant ou au locataire advenant un manque de collaboration du contrevenant s'il y a lieu.

1.1.2 Les clients sont entièrement responsables de leurs effets personnels, ou des effets communs au groupe, qu'ils amènent avec eux dans le Complexe. Les complexes sportifs Isatis Sport se déchargent de tout bris, perte, vol ou autre événement concernant les dits effets.

1.2 Réglementation sur la consommation d'alcool et le tabac

1.2.1 Les complexes Isatis Sport sont titulaires de permis délivrés par la régie des alcools et du tabac. Il est donc interdit de consommer toute boisson alcoolisée n'ayant pas été achetée au complexe.

1.2.2 Nous adoptons une politique de tolérance zéro relativement à la consommation, au transport d'alcool et à l'usage du tabac dans les zones interdites, telles que le stationnement et l'abord des surfaces de jeux.

1.2.3 Il est strictement interdit de fumer à l'intérieur des complexes Isatis Sport, y compris les vestiaires et le hall d'entrée.

1.2.4 L'usage illicite de drogues est interdit dans nos complexes et sur nos terrains.

1.2.5 Toute personne soupçonné d'être sous l'influence d'alcool ou de drogue et ne pouvant jouer de façon sécuritaire pour les autres et lui-même sera prié de se retirer de la surface de jeu. En cas de refus de coopérer, des mesures disciplinaires pourront être intentées face à la personne ou son envers son équipe.

Une amende de 150$ sera imposée à toute personne ou équipe contrevenant à l'une de ces règles. Une deuxième offense sera punie plus sévèrement, voir jusqu'à l'expulsion de la ligue, et ce, sans remboursement.

1.3 Utilisation des vestiaires

Chaque équipe se verra accorder une durée de 30 minutes avant et après la partie afin de pouvoir se préparer et se changer. Toute équipe s'inscrivant dans la LHAI consent donc à respecter ces délais afin de faciliter la coordination des activités du complexe pour le personnel ainsi que l'ensemble de nos clients.

1.4 Droit de l'administration

La ligue se donne le droit de sanctionner, d'expulser ou de bannir tout joueur ou toute équipe dont le comportement ne serait pas conforme avec l'esprit ou la conduite attendue dans un établissement sportif.

2.1 Procédures administratives

2.1.1 *Contrat d'équipe*

Chacune des équipes sera liée à la ligue via un contrat unique entre le Complexe Isatis Sport ainsi que le responsable de l'équipe. Bien qu'il puisse y avoir plusieurs gestionnaires de l'équipe, une seule personne aura son nom au contrat officiel. Ce dernier est ainsi le seul responsable légal du contrat et d'acquitter les frais pour l'équipe complète.

2.1.2 *Paiements*

Les frais de ligue sont payables au comptoir administratif dans chacun des complexes ou par téléphone. Les paiements peuvent être complétés par carte de crédit (Visa ou Mastercard), débit, comptant ou par chèque. En cas de retard, des sanctions disciplinaires seront mises telles qu'un avis de paiement, une annulation de partie sans remboursement jusqu'à une expulsion de la ligue

Les modalités de paiements sont les suivants:

Hiver

- 1100$ de dépôt

- Paiement de 50% du montant le 15 août; Paiement de la balance le 1er décembre

Été

- 1100$ de dépôt

- Paiement de 50% du montant le 1er mai; Paiement de la balance le 15 juin

2.1.3 *Caution solidaire*

Nous suggérons à tous les responsables d'équipe de faire signer une entente de caution solidaire avec chacun des joueurs réguliers de l'équipe. Ce document a comme fonction de protéger légalement le responsable contre le risque que des joueurs quittent sans payer. Ce contrat lie les joueurs légalement au responsable de l'équipe pour la dette contractée envers le fournisseur de service.

Pour qu'une caution soit valide, chaque joueur doit remplir et signer le document ainsi que la copie du contrat de l'équipe. Vous pouvez trouver le formulaire sur le site de la LHAI dans l'onglet «*PLUS*».

2.1.4 *Réunion des représentants d'équipes*

Il y aura une réunion des capitaines avant le début de chaque saison, été et hiver. Il est obligatoire pour les nouvelles équipes de s'y présenter. Il est recommandé à tous les capitaines d'y participer.

Il est de la responsabilité du représentant d'équipe d'être à jour sur les règlements et au courant des informations avant le début de la saison.

2.2 Système de classement des joueurs et joueuses

Afin d'assurer la parité des équipes dans chacune des divisions, chaque joueur ou joueuse recevra une cote individuelle. Ce système est un repère propre à la LHAI.

SYSTÈME DE COTE DES JOUEURS

Cote individuelle du joueur	Définition
A	Niveau NHL, AHL ou équivalent
B+	Niveau ECHL, LNAH, U Sports, NCAA ou équivalent
B-	Niveau CHL (Junior Majeur) ou équivalent
C+	Niveau Junior AAA (Junior A Ontario), Senior AAA, Collégial ou équivalent
C-	Niveau Junior AA, Senior Élite ou équivalent
D+	Niveau Compétitif AA-BB hockey mineur
D-	Niveau récréatif hockey mineur
E+	Niveau ligue adulte uniquement
E	Aucune expérience en ligue organisée

SYSTÈME DE COTE DES JOUEUSES

Cote individuelle de la joueuse	Définition
A	Niveau CWHL ou équivalent
B	Niveau U Sports, NCAA ou équivalent
C	Niveau Collégial ou équivalent
D+	Niveau Compétitif AA-BB hockey mineur
D-	Niveau Récréatif hockey mineur
E+	Niveau ligue adulte uniquement
E	Aucune expérience en ligue organisée

La cote des joueurs est importante, car chaque catégorie impose des restrictions quant aux joueurs pouvant évoluer pour une équipe.

La ligue pourra tenir compte de l'âge d'un joueur en déterminant le niveau auquel il appartient.

Un joueur peut effectuer une demande de révision de sa cote. Le responsable de la ligue veillera à le réévaluer et faire les ajustements au besoin. Le joueur devra remplir un formulaire et le remettre au coordonnateur sur place.

2.3 Catégorisation des équipes

Les catégories sont les forces des différentes divisions de la LHAI. Elles sont donc des forces d'équipes et non de joueurs. La catégorisation de nos divisions permet d'assurer un maximum de parité entre les équipes en les regroupant par force. Afin de nous assurer de maintenir cette parité, des restrictions aux équipes quant à la force des joueurs sont imposées.

CATÉGORISATION DES ÉQUIPES MASCULINES

Catégorie	Restrictions quant aux joueurs pour une équipe par catégorie
C+	Aucune
C-	Maximum 1 joueur B- par équipe; Aucune restriction pour les joueurs C+
D+	Maximum 1 joueur C+ par équipe; Aucune restriction pour les joueurs C-
D-	Maximum 1 joueur C- par équipe; Aucune restriction pour les joueurs D+
E+	Maximum 2 joueurs D+ par équipe; Aucune restriction pour les joueurs D-
E	Maximum 2 joueurs D- par équipe; Aucune restriction pour les joueurs E+

CATÉGORISATION DES ÉQUIPES FÉMININES

Catégorie	Restrictions quant aux joueuses pour une équipe par catégorie
C	Aucune
D+	Maximum de 2 joueuses avec une C par équipe
D-	Maximum de 2 joueuses avec une cote D+ par équipe
E	Maximum de 2 joueuses avec une cote D- par équipe

Quant aux joueurs d'âges mineurs, seuls les enfants de 17 ans et dont un parent a rempli une décharge de responsabilité pourra jouer dans la LHAI. Vous pouvez trouver le formulaire sur le site dans l'onglet «*PLUS*».

La ligue se donne le droit de changer une équipe de catégorie durant la saison si celle-ci est trop forte comparativement aux autres équipes.

2.4 Alignement illégal

Il est de la responsabilité du capitaine de l'équipe, de s'assurer du niveau et de la légalité des joueurs prenant part à une partie. Plusieurs types de restrictions concernant l'admissibilité d'un joueur doivent être pris en considération avant une partie:

- Le calibre du joueur (cote individuelle);
- Le nombre de parties jouées en saison afin d'accéder aux séries éliminatoires ou au championnat inter complexes;
- Le port de l'équipement complet obligatoire tel que décrit au règlement 2.8.8;
- L'état physique et psychologique du joueur (ex: état d'ébriété, maladie, blessure, etc);
- Suspension d'un joueur;
- Nombre minimum de 6 joueurs incluant le gardien;
- Nombre maximum de 16 joueurs incluant le gardien;

Le fait d'avoir un joueur illégal sur la glace entraînera automatique le forfait de la partie en cours. Si, en plus d'aligner un joueur illégal, l'équipe tente de dissimuler son illégalité, le responsable de l'équipe se verra suspendu pour le match suivant.

Une équipe désirant demander un protêt pour l'éligibilité d'un joueur, pour le résultat d'une partie ou encore pour contester une suspension, devra faire une demande détaillée par courriel au superviseur de la ligue en plus de fournir un dépôt de 200$. Dans le cas où le protêt demandé par l'équipe s'avère, le montant de 200$ sera remboursé en totalité à l'équipe en ayant fait la demande.

2.5 Horaire des Parties

Toutes les parties de la ligue LHAI débuteront à l'heure indiquée sur le site Internet de la ligue au ***www.hockeylhai.com***. Cet horaire est disponible en tout temps.

Il est de la responsabilité des joueurs et capitaines de connaitre leur horaire. Celui-ci peut être appelé à changer. Il est donc extrêmement important de le consulter régulièrement.

En cas de changement de dernière minute, les responsables de la LHAI entreront en contact directement avec les responsables d'équipes.

2.6 Procédures d'avant-partie

2.6.1 *Allocation des chambres*

Tel que stipulé au point 1.3, les équipes pourront prendre possession de leur vestiaire au minimum 30 minutes avant leur partie. Elles devront par ailleurs le libérer au plus tard 30 minutes après la fin de leur partie. Pour connaître le numéro de vestiaire assigné, ceux-ci seront affichés sur des écrans à l'entrée principale.

2.6.2 *Chandails, cadenas et rondelles*

Les équipes seront responsables d'amener leur gourdes et rondelles ainsi qu'un cadenas afin de barrer leur porte du vestiaire.

Le prêt de chandails se fera uniquement lors d'un conflit de couleurs entre les deux équipes.

2.6.3 *Prise de l'alignement*

Le responsable de la LHAI sur le plancher s'occupera de prendre les alignements avant chaque match dans les chambres. Il s'occupera de prendre une photo de chaque joueur.

La ligue enregistre les numéros de chandails entrés lors de la dernière partie de chaque joueur. Si le numéro du joueur doit être modifié, il est également de sa responsabilité d'en informer le responsable de la ligue avant la partie afin de maintenir l'intégrité des statistiques de chacun.

Tout joueur arrivant en retard pour le début de sa partie **se doit de donner son nom au responsable de la LHAI sur place avant sa première présence sur la glace**.

Aucun joueur ne pourra intégrer une partie après la 2e période de jeu.

2.7 Révision des alignements/statistiques

Les équipes ont **un délai de 15 jours** pour demander une correction statistique et/ou de son alignement. Une fois ce délai passé, les corrections ne sont plus acceptées.

Il est donc de la responsabilité des capitaines de s'assurer que tous leurs joueurs ont été correctement ajoutés aux alignements des parties.

2.8 Procédures de parties

2.8.1 *Déroulement des parties*

Suite à la réfection de la patinoire et les portes de bandes fermées:

- Le chronomètre sera placé à 16:30 pour le début de la période d'échauffement. Le temps sera de façon continu jusqu'au premier sifflet pendant le match.
- Le marqueur émettra un premier avertissement sonore à 14:30.
- L'arbitre sifflera à 14:00 pour que les équipes puissent commencer à ramasser leurs rondelles.
- Un troisième et dernier rappel sera fait par l'officiel à 13:30. Les joueurs devront être être prêt à la mise au jeu à 13:00.

Les matchs sont composés 3 périodes d'une durée de 13 minutes chacune à temps arrêté.

Avant d'embarquer sur la patinoire en début de partie, il est important d'attendre que les portes pour le passage de la zamboni soient fermées. Tout manquement à cette règle pourra occasionner des répercussions disciplinaires pour le joueur ou l'équipe fautive.

2.8.2 *Chronomètre*

Il existe certaines situations pouvant entraîner l'activation du temps continu:

- S'il y a un écart de 5 buts ou plus et qu'il reste moins de 5 minutes à la partie. Advenant que le pointage se resserre (ex : 4 buts d'écarts), le match retournera à temps arrêté;
- Si les deux équipes conviennent que le reste de la partie soit poursuivi à temps continu;
- Toute bagarre pendant un match entraînera l'écoulement du temps au cadran tant et aussi longtemps que la situation n'est pas réglé.

2.8.3 *Égalité*

En cas d'égalité après 3 périodes en saison régulière, il en sera suivi de tirs de barrage avec un minimum de 3 joueurs par équipe. Les équipes pourront renvoyer les mêmes joueurs seulement après avoir fait un tour complet de l'équipe.

Lors des séries éliminatoires, il y aura une période de prolongation de 3 contre 3 de 5 minutes mort-subite et à temps continu. Le temps sera chronométré lorsqu'il restera moins d'une minute à la prolongation. Aucun changement sera permis pendant les arrêts de jeu. Les joueurs pourront effectuer leurs changements pendant le déroulement du jeu (*sur le fly*).

2.8.4 *Temps d'arrêts*

Chaque équipe possède un temps d'arrêt de 30 secondes pouvant être utilisé en tout temps durant la partie.

2.8.5 *Arrêt d'une partie avant son terme*

Le coordonnateur ainsi que le superviseur de ligue ont la prérogative de mettre un terme au match dans les conditions suivantes:

- Le coordonnateur juge que de continuer le match comporte un trop grand risque de bagarres ou de blessures et que ce risque surpasse l'issue du match;
- Le coordonnateur juge que la situation (ex : blessure) est trop grave pour que le match puisse être poursuivi;

Un officiel pourra quant à lui mettre un terme à une partie s'il y a un danger que des bagarres ou incidents regrettables se produisent si le match se poursuivait.

Un match mis à terme avant la fin ne sera pas repris si :

- Les équipes sur la glace sont responsables, par leurs comportements ou leurs décisions, de la fin prématurée de la partie;

2.8.6 *Retard du gardien de but*

S'il n'y a pas de gardien de but au début de la partie, l'équipe fautive se verra décerner une punition de 2 minutes pour avoir retardé le match. Celle-ci sera appliquée au moment où le gardien arrivera dans le match.

Si le gardien n'est toujours pas arrivée à la 11e minute, l'équipe devra commencer la partie avec 6 patineurs et perdra son temps d'arrêt pour la partie.

Si le gardien de but n'est toujours pas arrivé avant le début de la deuxième période, l'équipe perdra le match par forfait.

2.8.7 *Blessure du gardien de but*

Lorsqu'un gardien se blesse durant une partie, ce dernier a le droit à un maximum de 2 minutes afin de décider s'il peut continuer ou non le match.

- S'il ne peut pas poursuivre la rencontre, l'équipe aura 10 minutes pour le remplacer
- Si l'équipe n'est pas en mesure de trouver un remplaçant, la partie se soldera par un forfait, à moins qu'il ne reste que 5 minutes au match. Dans ce cas, l'équipe ayant perdu son gardien aura la possibilité de finir la partie à 6 joueurs.

2.8.8 *Alignement Minimum*

Si l'équipe n'est pas en mesure d'avoir au moins 5 joueurs et 1 gardien au début de la première période, le temps s'écoulera et l'équipe fautive se verra donner une pénalité pour avoir retardé le match.

Après 1 période, si le minimum de 5 joueurs n'a pas été obtenu, le match sera déclaré perdu par forfait et l'équipe fautive devra payer un dédommagement à l'équipe adverse équivalent à la valeur déboursée pour un match. (**clause 2 du contrat d'équipe**)

2.8.9 *Port de l'équipement*

Le port de tout l'équipement de hockey est obligatoire pour tous les joueurs de la ligue. Tous les joueurs doivent porter une grille complète ou une demi-visière. Aucune décharge ne sera acceptée.

2.8.10 *Partie perdue par forfait*

Une partie sera déclarée perdue par forfait si:

- Un joueur expulsé ne quitte pas la patinoire et persiste à demeurer sur la glace malgré les instructions des officiels;
- Si un gardien est expulsé de la partie et que son équipe n'est pas en mesure de le remplacer dans les 10 minutes allouées;
- Si une équipe décide de ne pas continuer la partie en raison d'une blessure au gardien;
- Si une équipe n'est pas en mesure d'avoir le nombre de joueurs minimum à n'importe quel moment dans la partie;
- Si une équipe ne peut s'acquitter des frais exigés;
- Si une équipe utilise des joueurs non admissibles;

Le résultat d'un match par forfait est de 5-0 pour l'équipe non fautive. La partie ne sera pas reprise. À noter qu'un résultat d'une partie par forfait en séries éliminatoires ou lors du championnat est de 3-0.

2.9 Responsabilités

2.9.1 *Responsabilités du joueur*

Chaque joueur de la LHAI est tenu de respecter les points suivants:

- Les pouvoirs et les droits intrinsèques du conseil d'administration de la ligue;
- L'autorité absolue des arbitres sur la glace;
- L'ensemble des règlements formulés et acceptés par les administrateurs de la ligue;
- L'autorité relative du superviseur de la ligue et de ses coordonnateurs;
- Tous les règlements du hockey;

2.9.2 *Responsabilité des capitaines*

Il va de la responsabilité du capitaine de l'équipe de veiller aux points suivants avant le début de la saison:

- Que tous les joueurs de son équipe soient informés des dates et des montants pour les paiements de la saison;
- Que tous les joueurs de son équipe aient signé le document *caution solidaire*, si désiré (règlement 2.1.3);
- Que tous les joueurs de l'équipe aient pris connaissance du livre des règlements;
- Que tous les joueurs de l'équipe connaissent et sachent utiliser le site de la ligue (www.hockeylhai.com);

Chaque équipe doit avoir un capitaine. Ce dernier peut être identifié avec un *C* sur le chandail. Les assistants avec un *A* peuvent aussi remplir le rôle de capitaine si nécessaire.

Seules ces personnes ont le droit de s'adresser à l'arbitre lors de l'imposition d'une pénalité s'ils ne sont pas impliqués eux mêmes dans la situation. Tout écart à cette règle peut entrainer une punition d'inconduite, voir une suspension.

2.9.3 *Responsabilité des équipes*

Tous les joueurs d'une même équipe doivent porter un chandail de même couleur ainsi que des numéros distincts. Les chandails sans numéro ne sont pas autorisés.

2.9.4 *Divisions*

En début de chaque saison, les premières parties seront utilisées afin d'effectuer des vérifications pour calibrer les divisions.

La ligue se donne donc le droit d'opposer des équipes de divisions différentes à cette fin.

Les divisions seront ajustées à la lumière de ces essais et le calendrier complet de la saison sera disponible dans les jours qui suivront.

Un second recalibrage des divisions pourra être fait-en à la lumière du déroulement de la saison.

2.10 Classement en saison

Tout au long de la saison, la ligue cumulera les points au classement selon la méthode suivante:

- 2 points pour une victoire
- 1 point pour une défaite en tirs de barrage
- 0 point pour une défaite en temps réglementaire

Le classement en saison régulière est déterminée en fonction des critères suivants dans l'ordre:

1. Le pourcentage de victoire à l'intérieur de la division (%VDIV)

2. Le plus grand nombre de points (PTS)

3. Le plus grand nombre de victoires en temps réglementaire (VR)

4. Le plus grand nombre de victoires au total (V)

5. Meilleur Différentiel (BP - BC)

5. Plus de buts marqués (BP)

Si aucune de ces méthodes ne permet d'officialiser le tout, un tirage au sort aura lieu afin de déterminer le classement des équipes.

2.11 Procédure de suspension

2.11.1 Le processus de suspension sera déterminé par le code de pénalité donné par les officiels. Il est de leur devoir d'informer la ligue de tout geste qu'ils considèrent devoir mériter une suspension.

Les arbitres ont un rôle important dans la détermination de la gravité d'un geste et de la punition appropriée. Néanmoins, la décision finale de suspendre ou non un joueur est de l'autorité unique de la ligue. La ligue se donne donc le droit de:

- Ne pas suspendre un joueur qui a reçu un code de punition D et/ou E;
- Suspendre un joueur qui n'a reçu aucune pénalité ou pénalité majeure sur la séquence;

Lorsque la ligue décide de donner une suspension à un joueur:

- La ligue enverra un courriel au capitaine de l'équipe fautive pour l'aviser de la suspension au moins 72 heures avant la date d'application du premier match;
- La ligue ajoutera la suspension sur le site Internet de la ligue afin que l'information soit disponible;

À noter que lorsqu'un joueur reçoit une pénalité majeure, il devient la responsabilité du capitaine de vérifier l'avis de suspension sur le site Internet de la ligue et dans ses courriels.

En contrepartie, si le joueur fautif n'a mérité aucune punition majeure sur le geste, il est de la responsabilité de la ligue de s'assurer que le capitaine prenne connaissance de la suspension.

2.11.2 *Joueurs réguliers et remplaçants suspendus*

Lorsqu'un joueur régulier dans plusieurs équipes est suspendu, sa suspension sera appliquée dans toutes ses équipes. Pendant sa suspension, il ne pourra pas remplacer dans d'autres équipes, ni utiliser des matchs où il était supposé «remplacer» comme parties purgées.

Par exemple, un joueur étant régulier le mardi et le vendredi, qui obtient 5 matchs de suspension lors d'une partie le vendredi, la suspension commencera le mardi. Il aura donc 3 matchs à purger le mardi et 2 le vendredi.

Pour ce qui est d'un joueur remplaçant devant être suspendu, son nombre de matchs sera calculé en nombre de semaines de suspension.

2.11.3 *Récidive*

Un joueur récidiviste devra rencontrer le comité de discipline de la LHAI avant de pouvoir réintégrer la ligue, s'il y a lieu.

2.11.4 *Contestation d'une suspension*

Il n'y a aucun mécanisme de révisions des décisions. Néanmoins, le capitaine ou responsable de l'équipe peut contacter la ligue afin de recevoir les explications et justifications concernant la décision qui fut rendue par le comité de discipline.

Une équipe désirant demander un protêt pour l'éligibilité d'un joueur, pour le résultat d'une partie ou encore pour contester une suspension, devra faire une demande détaillée par courriel au superviseur de la ligue en plus de fournir un dépôt de 200$ afin qu'elle soit traitée.

Si la décision quant à la suspension d'un joueur est renversée, le montant de 200$ sera remboursé en totalité à l'équipe ayant fait la demande.

2.12 Annulation d'une partie

Une équipe étant incapable de se présenter à un match devra payer, en plus de sa partie, une pénalité du montant de la partie incluant les taxes à l'équipe adverse en guise de dédommagement. Ce montant sera facturé à l'équipe qui ne sera pas présente et un montant sera crédité à l'équipe non-fautive. (voir règlement 2.8.8)

Elle devra payer la totalité de ces frais avant la prochaine partie afin de pouvoir jouer son match. La même politique s'appliquera pour les équipes n'étant pas en mesure d'avoir un minimum de 6 joueurs sur la patinoire.

Aucune partie ne pourra être reportée à une date ultérieure.

RÈGLES DE JEUX

La ligue LHAI est une ligue sans contact. Les punitions méritées seront appelées par les officiels. Les lancés frappés sont autorisés. Il est important de noter que tout règlement de jeu non énuméré dans cette section est basé sur les règlements de Hockey Québec.

3.1 Règles Générales

3.1.1 *Dégagement refusé*

Un dégagement sera appelé dès que la rondelle aura été lancée en provenance du côté défensif de la ligne rouge centrale et qu'elle aura traversé la ligne des buts de l'équipe adverse lorsque le jeu se déroulera à égalité numérique ou en supériorité numérique. La mise au jeu se fera dans la zone défensive de l'équipe fautive.

Si un gardien de but sort de son demi-cercle pour arrêter ou jouer la rondelle avant que celle-ci ne traverse la ligne des buts, le dégagement sera accepté. Si un gardien quitte son demi-cercle pour intercepter la rondelle derrière la ligne des buts, le dégagement sera refusé, même si le gardien avait l'intention de jouer la rondelle.

3.1.2 *Passe avec la main*

La passe avec la main en zone défensive est acceptée. Toute passe avec la main captée par un coéquipier en zone neutre ou en zone offensive entraînera le sifflet de l'arbitre.

3.1.3 *Bâton élevé*

Si un joueur touche à la rondelle avec son bâton plus haut que la hauteur de la barre horizontale des filets, et qu'un coéquipier touche par la suite à la rondelle, le jeu sera arrêté.

3.1.4 *Mises au jeu sur une pénalité*

Toute punition, sauf si coïncidente, entraînera automatiquement une mise au jeu dans la zone de l'équipe pénalisée.

3.1.5 *Délai de partie*

Aucune punition pour avoir retardé la partie ne sera donnée à un joueur ou gardien envoyant la rondelle hors de la glace. Par contre, une punition pourra être appelée advenant que le joueur ou gardien fautif, par son comportement, cause un retard dans le match.

3.1.6 *Arrêts de jeu*

Les arbitres siffleront le jeu si un gardien reçoit un lancer sur le masque, se blesse ou perd son masque protecteur ou toute autre pièce d'équipement nécessaire à son travail.

Un joueur adverse demeurant dans le demi-cercle du gardien provoquera le sifflet de l'arbitre automatiquement et la reprise du jeu à l'extérieur de la zone offensive.

Un joueur perdant son casque protecteur devra se rendre aussitôt à son banc, autrement, une punition mineure sera décernée à celui-ci. Si un arbitre juge que la situation présente des risques pour la sécurité du joueur, il sifflera l'arrêt du jeu.

3.1.7 *Rondelle qui sort de la surface de jeu*

Si la rondelle sort de la surface glacée, lorsque le jeu se déroule en zone offensive, la mise au jeu se fera en zone offensive, et ce, même si personner/poteau l'a fait devié.

3.2 Pénalités mineures

Une pénalité mineure est une pénalité avec le code A d'une durée de 2 minutes.

3.2.1 *Avoir retardé la partie*

Une pénalité mineure sera imposée à une équipe qui retarde intentionnellement le jeu de quelque manière que ce soit.

3.2.2 *Avoir retenu*

Une pénalité mineure sera imposée à tout joueur qui retient un adversaire, ou son bâton de n'importe qu'elle manière.

3.2.3 *Avoir accroché*

Une pénalité mineure sera imposée à tout joueur en accrochant avec son bâton ou avec le bout de son bâton un adversaire.

3.2.4 *Obstruction*

Une pénalité mineure sera imposée à tout joueur qui:

- Obstrue ou gêne l'avance d'un adversaire qui n'est pas en possession de la rondelle;
- Fait tomber intentionnellement le bâton des mains d'un adversaire;
- Empêche un adversaire qui a échappé ou perdu son bâton d'en reprendre possession.

3.2.5 *Faire Trébucher*

Une punition mineure sera attribuée à un joueur qui fait trébucher son adversaire avec son bâton, son genou, son pied ou son bras. Cependant, aucune pénalité ne sera imposée si l'arbitre détermine que l'action était purement accidentelle.

Si l'action de faire trébucher se produit lors d'une échappée, l'arbitre pourrait décerner une pénalité si le joueur réussit tout de même à faire un lancer. Si l'action de faire trébucher empêche un joueur d'exercer sa chance de compter, un lancer de punition sera accordé au joueur ayant trébuché.

Toute pénalité pour avoir fait trébucher résultant d'un fauchage des patins (croque-en-jambe) sera considérée comme une pénalité majeure de partie.

3.2.6 *Trop de joueurs sur la patinoire*

Une punition mineure de banc sera attribuée à l'équipe fautive si celle-ci envoie trop de joueurs sur la patinoire. Tout joueur peut faire un changement à n'importe quel moment à condition que le joueur quittant la glace soit à moins d'une distance de 5 pieds de son banc des joueurs avant que son coéquipier n'embarque sur la surface de jeu.

L'équipe pénalisée peut alterner le joueur qui ocupera la place dans la boîte de pénalités. Un joueur doit occupé la place en tout temps pendant toute la durée de la pénalité.

3.2.7 *Obstruction sur le gardien de but*

Par cette règle, nous tenons à mettre l'emphase sur une punition pour obstruction sur le gardien ainsi qu'un but refusé pour obstruction sur le gardien. Il est à noter que les critères pour juger l'un et l'autre sont distincts. Il peut arriver qu'un but soit refusé pour obstruction sur le gardien de but, mais qu'aucune punition ne soit appelée.

Pour la détermination de la validité d'un but, cette règle repose sur le principe selon si le travail du gardien était entravé au moment du but et, d'autre part, si un joueur en zone offensive est ultimement responsable de cette entrave au travail du gardien de but. Un but est refusé si:

- un joueur en zone offensive, soit par son positionnement ou par contact, entrave la capacité du gardien à se déplacer librement dans son demi-cercle et l'empêche d'effectuer l'arrêt.
- un joueur en zone offensive déclenche un contact intentionnel ou délibéré que ce soit directement (il entre lui-même en contact avec le gardien) ou indirectement (il pousse un autre joueur sur le gardien) à l'intérieur ou à l'extérieur du demi-cercle du gardien de but.

La règle sera appliquée exclusivement au jugement de l'arbitre sur la glace. Aux fins de la présente règle, le «contact», qu'il s'agisse d'un incident ou autre, signifie tout contact entre un gardien de but et un joueur.

3.3 Pénalités majeures

3.3.1 *Rudesse*

Tout joueur reconnu coupable de jouer de manière inutilement dure, pourrait être puni par:

- Une pénalité mineure;
- Une double pénalité mineure;
- Une pénalité majeure plus une pénalité automatique de méconduite de match;

3.3.2 *Mise en échec illégale et assaut*

Une punition de 4 minutes sera imposée à tout joueur mettant en échec, plaquant contre la bande ou assaillant un adversaire.

Si l'infraction est considérée comme étant volontaire, une pénalité majeure et une pénalité de partie seront imposées. Toute décision relative à une collision ou à une mise en échec accidentelle restera à la discrétion de l'arbitre.

3.3.3 *Bâton élevé*

Une punition de 2 minutes sera imposée à tout joueur où son bâton atteint la tête d'un joueur adverse.

Une pénalité de partie sera imposée à tout joueur blessant intentionnellement ou tentant de blesser une adversaire avec un bâton élevé. Il incombe à tout joueur de veiller à l'utilisation sécuritaire et au contrôle de leur bâton, et ce, en tout temps durant une partie.

3.3.4 *Coup de Bâton*

Une punition de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui gêne ou tente de gêner un adversaire en le cinglant avec son bâton. Si la résultante de l'action est une blessure, une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite seront imposées au joueur fautif.

3.3.5 *Double Échec*

Une punition de 4 minutes sera imposée à tout joueur ayant commis un double échec à l'endroit d'un adversaire. Tout joueur frappant un adversaire à la tête recevra une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite. Une pénalité de match pourra également être imposée à tout joueur qui blesse intentionnellement ou tente de blesser un joueur au moyen d'un double échec.

3.3.6 *Dardage*

Une punition de 4 minutes sera imposée à tout joueur ayant dardé ou frappé un adversaire avec l'extrémité de son bâton. Une pénalité de partie sera imposée à tout joueur ayant intentionnellement dardé ou tenté de darder un adversaire en le frappant violemment avec l'extrémité de la lame de son bâton ou ayant blessé un adversaire en le dardant.

3.3.7 *Donner du Coude/Genou*

Une punition mineure ou majeure ainsi qu'une pénalité d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur commettant une infraction contre un adversaire, de quelque manière que ce soit, avec son coude ou son genou.

Si la résultante de l'action du joueur fautif est une blessure, une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite seront imposées. Une pénalité de match sera imposée à tout joueur qui blesse intentionnellement ou tente de blesser un adversaire en lui donnant un coup de coude ou de genou.

3.3.8 *Mise en Échec par derrière et à la tête*

Une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite, une pénalité de partie, seront imposées à tout joueur mettant en échec un adversaire par derrière ou à la tête. Tout joueur commettant de façon récurrente ce type d'infraction sera expulsé de la ligue.

3.3.9 *Bataille*

Toutes les premières pénalités majeures pour bagarre donneront lieu à une suspension minimale de 5 matchs. Un joueur qui reçoit une deuxième pénalité majeure pour s'être bagarré sera suspendu pour le reste de la saison.

Si un ou plusieurs joueurs laissent tomber leurs gants sans poursuivre l'altercation, l'expulsion automatique du match leur sera imposée.

Une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur impliqué dans une bagarre hors de la patinoire. Une suspension minimale de 5 matchs voir l'expulsion définitive d'un joueur pourra être attribuée.

3.4 Inconduite de partie

3.4.1 *Rudesse après le sifflet*

Tout joueur qui fait preuve de rudesse après le coup de sifflet sera pénalisé. S'il y a contre-attaque, le premier joueur ayant instigué après le sifflet se verra imposer une pénalité de 4 minutes (2 pour rudesse et 2 pour conduite antisportive). Le contre attaquant recevra une pénalité mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une pénalité d'inconduite.

Si une blessure résulte de cette infraction, le joueur fautif recevra une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite. Une pénalité de match sera imposée à tout joueur qui blesse intentionnellement ou tente de blesser un adversaire en faisant preuve de rudesse après le coup de sifflet.

3.4.2 *Cracher*

Une pénalité majeure, une pénalité d'extrême inconduite ainsi qu'une suspension d'une durée indéfinie seront décernées à tout joueur crachant sur un adversaire, un arbitre ou toute autre personne impliquée lors d'une partie de hockey.

3.4.3 *Lancer son bâton ou tout autre objet*

Une pénalité majeure, une pénalité d'extrême inconduite ainsi qu'une suspension d'une durée indéfinie pourront être décernées à tout joueur lançant son bâton ou tout autre objet dans le cadre d'une partie de hockey.

3.4.4 *Tentative de Blessure*

Une pénalité de partie sera imposée à tout joueur blessant intentionnellement ou tentant de blesser un adversaire.

3.4.5 *Saisir les cheveux, le protecteur facial ou le casque*

Une pénalité majeure ainsi qu'une pénalité d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur saisissant les cheveux, le protecteur facial ou la casque d'un adversaire.

3.4.6 *Donner un coup de patin*

Une pénalité de partie ainsi qu'une pénalité d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur assénant un coup de patin à un adversaire. Tout joueur qui reçoit une pénalité pour coup de patin sera suspendu pour la saison et pourrait être banni de la ligue.

3.5 Punitions de match

3.5.1 *Expulsion*

Si une pénalité d'inconduite de partie est appelée dans les 5 dernières minutes d'une partie, le joueur fautif recevra une partie de suspension automatique à moins d'une décision contraire du superviseur de la ligue.

3.5.2 Si un joueur expulsé refuse de quitter la patinoire, le temps au tableau indicateur s'écoulera jusqu'à ce que ce que le joueur quitte la patinoire.

3.5.3 Un joueur sera expulsé d'une partie pour les raisons suivantes:

- Abus verbal envers les officiels;
- Conduite antisportive;
- Intimidation ou insultes de nature discriminatoire;
- Tourner un match en dérision;
- Provoquer l'adversaire;
- Agresser physiquement un officiel;
- Quitter le banc des punitions, ou le banc des joueurs, sans autorisation;
- Enlever son casque et gants pour se battre ou inviter un adversaire à se battre;
- Un joueur écope d'une troisième pénalité pendant le match, peu importe la nature;
- Un joueur écope de 2 pénalités de 4 minutes pendant le match.

Prendre note qu'un joueur expulsé n'est pas autorisé à rester sur le bord de la bande où aller derrière le banc de son équipe.

Un gardien obtenant trois punitions, ou deux pénalités de 4 minutes sera autorisé à rester dans le match. Cependant, il se méritera une suspension pour la partie suivante.

3.6 Respect envers les officiels

Les officiels, tout comme les autres membres du personnel du complexe sportif, se doivent d'être traiter avec respect en tout temps. Ceux-ci sont au coeur de l'action et sont prompt à devoir gérer les émotions des joueurs dans le match. Ils est également attendus d'eux d'être parfait et de rendre des verdicts qui leur semble le plus juste. Leurs présences est importante car sans arbitre, il n'y a pas de matchs.

Tout manque de respect, mécontentement, gestes obscènes ou paroles discriminatoires pendant le jeu ou après le sifflet envers les officiels seront pénalisés par une punition de 2 minutes (A61) pour abus verbal envers un officiel.

4. SÉRIES ÉLIMINATOIRES

4.1 Admissibilité pour les joueurs

4.1.1 Pour être admissible à jouer en séries éliminatoires, tout joueur devra avoir ***participé*** à un minimum de 25% des parties de la saison régulière avec l'équipe en question. Si le nombre de parties équivalentes n'est pas un nombre entier, le chiffre sera arrondi.

Saison régulière 20 parties x 25% = 5 parties

Saison régulière 21 parties x 25% = 5.25 | donc 5 parties

Saison régulière 22 parties x 25 % = 5.50 | donc 6 parties

Saison régulière 23 parties x 25% = 5.75 | donc 6 parties

Saison régulière 24 parties x 25% = 6 parties

Saison régulière 25 parties x25% = 6.25 | donc 6 parties

Saison régulière 26 parties x 25% = 6.50 | donc 7 parties

Saison régulière 27 parties x 25% = 6.75 | donc 7 parties

Saison régulière 28 parties x 25 % = 7 parties

Saison régulière 29 parties x 25% = 7.25 | donc 7 parties

Saison régulière 30 parties x 25% = 7.50 | donc 8 parties

Une exception à ce règlement sera accordée aux équipes individuelles. Plutôt qu'un nombre de parties minimal par joueur, chaque joueur remplaçant devra être approuvé par le superviseur ou le coordonnateur de la ligue.

4.1.2 Si un joueur d'une équipe se blesse lors d'une partie de la LHAI, qu'il existe un rapport de blessure à son nom le prouvant et que ce joueur se qualifie en vertu de la règle 4.1.1, le superviseur de la ligue pourra le faire remplacer par un autre joueur qui ne serait pas autrement admissible. Cette dérogation sera donnée de préférence à un joueur ayant disputé près de 25% des parties de son équipe et à condition que ce joueur ne donne pas un avantage injustifié à l'équipe. Il demeure à la discrétion du superviseur de choisir le joueur en question selon son propre jugement. Le joueur blessé ne pourra cependant plus jouer pour le restant des séries, et ce, même s'il est en mesure de revenir au jeu pendant les séries éliminatoires.

4.1.3 Un joueur peut s'aligner avec plus d'une équipe en séries éliminatoires. Il doit cependant respecter la règle 4.1.1 pour chacune des équipes.

4.1.4 Un joueur ayant reçu une suspension ne recevra pas d'ajustement, dans le calcul des parties pour ce qu'il aura manqué, pour être éligible en vertu de la règle 4.1.1.

4.1.5 Les joueurs pourraient être dans l'obligation de présenter une pièce d'identité valide avec photo avant chaque partie des séries éliminatoires afin de pouvoir être identifié par le coordonnateur de la ligue. Un joueur ne pouvant pas prouver son identité se verra refusé de jouer la partie.

4.1.6 Pour qu'un gardien puisse s'aligner comme joueur, il doit satisfaire à la règle 4.1.1 en tant que joueur.

4.2 Admissibilité pour les gardiens de but

4.2.1 Afin d'être admissible en séries, un gardien doit avoir disputé au moins 3 matchs avec son équipe, ou avoir respecté les règles d'éligibilité décrite à la règle 4.2.2.

4.2.2 Pour qu'un joueur puisse s'aligner comme gardien, il doit respecter les critères d'admissibilité des gardiens, soit d'avoir au moins disputé 3 matchs à cette position avec son équipe.

4.2.3 Advenant que la règle 4.2.1 ne peut être satisfaite, le superviseur de la ligue se donne le droit d'accepter, ou de refuser, tout gardien substitut en séries.

4.3 Format des parties

4.3.1 Le déroulement des matchs en séries sera sous le même format que les parties de saison régulière.

4.3.2 En cas d'égalité, il y aura une prolongation de 3 contre 3 de 5 minutes mort-subite et à temps continu. Le temps sera chronométré lorsqu'il restera moins d'une minute à la prolongation. Aucun changement sera permis pendant les arrêts de jeu. Les joueurs pourront effectuer leurs changements pendant le déroulement du jeu (*sur le fly*).

Cette règle s'applique également pour les matchs joués dans le championnat.

4.3.2 En cas d'égalité après la prolongation, il y aura des tirs de barrage à 3 joueurs par équipe. Les équipes pourront renvoyer les mêmes joueurs seulement après avoir fait un tour complet de l'équipe. La première équipe qui comptera un but tandis que l'autre équipe ratera sa chance, déterminera le gagnant de la partie.

4.3.3 Un joueur en pénalité ne peut pas participer à la fusillade.

4.3.4 Le résultat d'un match par forfait est de 3-0 pour l'équipe non fautive.

4.4 Format des séries éliminatoires

Le format des séries éliminatoires se retrouve sur le site de la LHAI dans l'onglet «*PLUS*». La formule utilisé sera basée sur le nombre d'équipe dans la division.

L'horaire des séries sera diffusé 1 mois avant son début utilisant la formule établie.

5. CHAMPIONNAT INTER-COMPLEXES

5.1 Admissibilité des équipes

Les équipes victorieuses des séries éliminatoires de leur division respective lors de la saison automne-hiver seront invitées à participer, sans frais, au championnat inter-complexes de la LHAI. Les règlements d'admissibilité des joueurs et gardiens de but pour le championnat sont les mêmes qu'en séries éliminatoires. Notez qu'il n'y a pas de championnat pour la saison d'été.

5.2 Format du Championnat

5.2.1 Les parties du championnat auront lieu à la fin de la saison automne-hiver. L'horaire du tournoi, ainsi que la structure du championnat pour chaque division, seront disponibles sous l'onglet «*CLASSEMENT*» en cliquant sur le menu défilant sur le site de la ligue.

5.2.2 Toutes les équipes joueront une formule tournoi à la ronde (*round robin*) avec deux parties garanties afin de se classer pour accéder à la ronde à élimination simple.

5.2.3 Pour des raisons de parité inter-complexes dans chacune des divisions, il est possible qu'une équipe soit catégorisée différemment lors du championnat de fin de saison que lors de la saison et des séries éliminatoires.

5.3 Règlements

5.3.1 Durant la ronde préliminaire (*round robin*), chaque période sera d'une durée de 10 minutes à temps arrêté. Pour la portion éliminatoire, le chronomètre sera d'une durée de 13 minutes à temps arrêté, identique au format des parties de saison régulière et en séries éliminatoires.

5.3.2 La ligue se réserve le droit d'éliminer une équipe qui déclare forfait pour l'une de ses parties.

5.3.3 En cas d'égalité, il y aura une prolongation à 3 contre 3 de 5 minutes mort-subite et à temps continu. Le temps sera chronométré lorsqu'il restera moins d'une minute à la prolongation. Aucun changement sera permis pendant les arrêts de jeu. Les joueurs pourront effectuer leurs changements pendant le déroulement du jeu (*sur le fly*).

En cas d'égalité après la prolongation, il y aura des tirs de barrage à 3 joueurs par équipe. Les équipes pourront renvoyer les mêmes joueurs seulement après avoir fait un tour complet de l'équipe.

5.3.4 Si 2 équipes terminent à égalité au classement, celui-ci sera établi à partir des critères suivants dans l'ordre:

1. Le plus grand nombre de points (PTS)

2. Le plus grand nombre de victoires en temps réglementaire (VR)

3. Le plus grand nombre de victoires au total (V)

4. Meilleur Différentiel (BP - BC)

5. Plus de buts marqués (BP)

6. Gagnant du match entre les équipes (Matchup)

7. Moins de minutes de punition (Min.P)

5.3.5 Le résultat d'un match par forfait est de 3-0 pour l'équipe non fautive.

CHAMBLY

3000, boul. Fréchette
450-447-3350
chambly@isatisssport.com

ST-CONSTANT

310, rue Wilfrid-Lamarche
450-632-3838
st-constant@isatisssport.com

ST-HYACINTHE

600, rue Turcot
450-773-1010
st-hyacinthe@isatisssport.com

HOCKEYLHAI.COM