



RÈGLEMENTS 2022-2023



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 Hockey adulte Isatis (LHAI), c'est beaucoup plus qu'une simple ligue de garage. Opéré par les gestionnaires agurerris 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 - Procédures de parties	9
2.8 - Responsabilités	12
2.9 - Classement en saison	14
2.10 - Procédures de suspension	14
2.11 - Annulation d'une partie.....	15
2.12 - Correction de statistiques	16

3. RÈGLES DE JEUX

3.1 - Règles Générales	17
3.2 - Pénalités mineures.....	18
3.3 - Pénalités mineures et majeures.....	20
3.4 - Pénalités majeures.....	21
3.5 - Inconduite de partie	23

4. SÉRIES ÉLIMINATOIRES

4.1 - Admissibilité pour les joueurs	24
4.2 - Admissibilité pour les gardiens.....	24
4.3 - Format des parties	25
4.4 - Format des séries éliminatoires	25

5. CHAMPIONNAT INTER-COMPLEXES

5.1 - Admissibilité des équipes.....	26
5.2 - Format du Championnat.....	26
5.3 - Règlements.....	26

LE COMPLEXE ISATIS SPORT

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 si lieu et cas.

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 ladite 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 LHAJ 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.

PROCÉDURES DE LA LIGUE LHAI

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 gestionnaire de l'équipe, une seule personne aura son nom au contrat officiel de l'équipe. 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. Toutes les équipes devront avoir terminé de payer leur saison au plus tard lors de leur premier match de novembre (saison automne-hiver) ou leur premier match de juin (saison été). En cas de retard, des sanctions disciplinaires seront mises telles que :

- Avis de paiement;
- Annulation de partie sans remboursement;
- Expulsion de la ligue.

Les modalités de paiements sont : 1 100\$ de dépôt - 50% de la balance au premier match de la saison - dernier 50% au premier match du mois de novembre (automne-hiver) ou juin (été).

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 d'équipe contre le risque que des joueurs de leur équipe 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, il faut que chaque joueur remplisse le dit document ainsi que la copie du contrat d'équipe en y apposant sa signature sur chacune des feuilles. Vous pouvez trouver le formulaire sur le site de la LHAI dans l'onglet 'La Ligue'.

2.1.4 Réunion des représentants d'équipes

La saison 2022-2023 comportera une réunion des capitaines en présentiel avant le début de la saison.

C'est la responsabilité du représentant d'équipe d'être 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. Cette dernière sera utilisée afin de déterminer l'éligibilité du joueur pour une catégorie ou une équipe donnée :

CLASSEMENT DES JOUEURS

Cote individuelle du joueur	Définition
A	Niveau LNH, LAH ou équivalent
B	Niveau LNAH, LCH, Semi-pro, universitaire ou équivalent
C	Junior AAA, Junior AA ou équivalent
D	Niveau AA-C au hockey mineur
E	Niveau débutant

CLASSEMENT DES JOUEUSES

Cote individuelle de la joueuse	Définition
A	Niveau CWHL / Professionnelles
B	Niveau Universitaire / Collégial
C	Hockey mineur niveaux A - AA ou équivalence
D	Hockey mineur niveaux B - C ou équivalence
E	Niveau débutant

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

La cote individuelle d'un joueur peut être modifiée avec le temps considérant que le niveau de jeu d'un joueur peut changer d'une année à l'autre.

La ligue se donne le droit de refuser ou accepter n'importe quel joueur pour une division donnée en se basant sur le niveau de jeu général d'un joueur, son âge, et son esprit sportif.

Tout joueur remplaçant inconnu de la ligue sera automatiquement catégorisé dans le niveau de jeu pour lequel il aura remplacé. La ligue ajustera par la suite la catégorisation du joueur en fonction de son niveau de jeu.

2.3 Catégorisation des équipes

Les catégories sont les forces des différentes divisions de la LHAJ. 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 qu'ils peuvent avoir pour chaque catégorie sont imposées.

Ci-dessous, un tableau des différentes catégories avec les restrictions de joueurs par équipe pour une catégorie:

CATÉGORISATION DES ÉQUIPES MASCULINES

Catégorie	Restrictions quant aux joueurs pour une équipe par catégorie
A	Aucune
B	Maximum de deux joueurs avec une cote A par équipe
C+	Maximum d'un joueur avec une cote A et de 2 joueurs avec une cote B par équipe
C-	Maximum d'un joueur avec une cote B par équipe
D+	Maximum d'un joueur avec une cote C par équipe
D-	Équivalence D ou moindre pour l'ensemble des joueurs d'une équipe
E+	Maximum de deux joueurs avec une cote D par équipe
E	Équivalence E pour l'ensemble des joueurs d'une équipe

CATÉGORISATION DES ÉQUIPES FÉMININES

Catégorie	Restrictions quant aux joueuses pour une équipe par catégorie
A	Aucune
B	Maximum de deux joueuses avec une cote A par équipe
C	Maximum de trois joueuses avec un cote B par équipe
D+	Maximum de trois joueuses avec un cote C par équipe
D-	Maximum d'une joueuse avec un cote C par équipe
E	Maximum de trois joueuses avec un cote D par équipe

Il est à noter qu'un joueur Junior AAA encore actif ne peut pas jouer en bas de sa cote de joueur individuel C. 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 LHAJ.

La ligue se donne le droit de changer la catégorisation d'une équipe durant la saison, si le niveau de jeu de cette dernière ne représente pas le niveau souhaité pour une division donnée.

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 de hockey. 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 2.8.6;
- 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 cour. Si en plus d'aligner un joueur illégal, l'équipe tente de dissimuler son illégalité, le responsable de l'équipe se verra suspendu pour la rencontre suivante.

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 que celle-ci soit traitée. Dans le cas où le protêt demandé par l'équipe s'avère, le montant de 200\$ fait sera remboursé en totalité à l'équipe en ayant fait la demande.

2.5 Horaire des Parties

Toutes les parties de la ligue LHA1 débuteront à l'heure indiquée sur le site Internet de la ligue : **www.hockeylhai.com**. Cet horaire est disponible en tout temps.

Il est de la responsabilité des joueurs et capitaines de connaître 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 LHA1 entreront en contact directement avec les responsables d'équipes.

2.6 Procédures d'avant-partie

2.6.1 *Allocations 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 libérer leur chambre 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. En raison de la situation avec le COVID-19, nous ne partagerons pas d'équipement.

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 LHAJ sur le plancher s'occupera de prendre les alignements avant chaque partie dans les chambres. Une validation avec pièce d'identité pourra être exigée.

La ligue enregistre toujours 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 la responsabilité du joueur 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 marqueur avant sa première présence sur la surface de jeu. Tout joueur ou équipe ne respectant pas cette règle se verra attribuer une pénalité de 2 minutes pour avoir retardé le match.

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

2.7 Procédures de parties

2.7.1 *Déroulement des parties*

Suite à la réfection de la patinoire et après que les portes de bandes soient fermées, le chronomètre sera mis à 16:30 afin de débiter la période d'échauffement. L'arbitre sifflera à 14:00 secondes restantes afin que les équipes puissent commencer à rapatrier leurs rondelles. Les joueurs devront être à la mise au jeu à 13:00.

Dès que les joueurs seront en place, la mise au jeu pourra avoir lieu. Le match sera donc de 3 périodes de jeu d'une durée de 13 minutes à temps arrêté.

Avant d'embarquer sur la patinoire en début de partie, il est impératif d'attendre qu'un arbitre soit lui aussi présent et 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.

2.7.2 Chronomètre

Il existe quelques situations particulières pouvant entraîner l'activation du chronomètre :

- S'il y a un écart de 5 buts ou plus et qu'il reste moins de 5 minutes à la partie et que l'équipe perdante accepte de jouer le reste du match à temps continu. Advenant que le pointage se resserre (ex : 4 buts d'écart), la partie 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 ne sera pas revenue à l'ordre.

2.7.3 Égalité

En cas d'égalité en saison régulière et parties de séries en format à la ronde, il en sera suivi d'une fusillade avec un minimum de 3 joueurs. Les équipes pourront renvoyer les mêmes joueurs seulement après avoir fait un tour complet des joueurs de son équipe.

Lors des finales et demi-finales de séries éliminatoires, il y aura une période supplémentaire de 5 minutes de jeu à 3 contre 3, suivi d'une fusillade avec un minimum de 3 joueurs si requis.

2.7.4 Temps d'arrêts

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

2.7.5 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 en importance 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 si l'ensemble des conditions suivantes se présentent :

- Il reste moins de deux minutes à faire au match;
- L'écart est insurmontable;
- Il y a un danger non négligeable que des bagarres ou incidents regrettables se produisent si le match était porté à son terme.

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;
- Plus de la moitié de la partie fut jouée.

2.7.6 Retard et blessure 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 la partie. Celle-ci sera appliquée au moment où le gardien arrivera dans le match.

À moins de raisons majeures, si le gardien n'est toujours pas arrivée à la 11^e minute, l'équipe sans gardien 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 sans gardien de but perdra le match par forfait.

Lorsqu'un gardien se blesse durant une partie, ce dernier a droit à un maximum de 5 minutes afin de décider s'il peut continuer ou non la partie.

Si ce dernier ne peut poursuivre la rencontre, l'équipe du gardien blessé aura 10 minutes afin de remplacer ce dernier.

Si l'équipe n'est pas en mesure de compléter ce changement, la partie se soldera par un forfait à moins qu'il ne reste moins de 5 minutes à la partie.

Dans ce cas, l'équipe ayant perdu son gardien de but aura la possibilité de finir la partie à 6 joueurs sur la surface de jeu.

2.7.7 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'amende prévue en cas de match forfait (règlement 2.12) devra être payée par l'équipe fautive avant la prochaine partie.

2.7.8 *Port de l'équipement*

Le port de tout l'équipement de hockey est obligatoires pour tous les joueurs de la ligue. Tous les joueurs devront porter une grille complète ou une demi-visière.

2.7.9 *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;
- 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.

Une équipe ne pouvant remplacer des joueurs ayant écopés des punitions coïncidentes durant la première période, les officiels permettront la poursuite du jeu selon un format à 4 contre 4.

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

2.8 Responsabilités

2.8.1 *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 en devoir;
- L'ensemble des règlements formulés et acceptés par les administrateurs de la ligue;
- L'autorité relative du superviseur de la ligue, de ses coordonnateurs et du capitaine de son équipe;
- Tous les règlements du hockey.

2.8.2 *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 aient fourni leur pièce d'identité ainsi que leur preuve vaccinale;
- 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 l'équipe aient signé le document 'caution solidaire' tel qu'expliqué dans la section 'procédure administrative';
- 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);
- Que tous les joueurs de son équipe s'enregistrent sur l'application Mon Club Sportif.

Chaque équipe doit avoir un capitaine. Ce dernier étant identifié avec un C sur le chandail. Les assistants identifiés avec un A peuvent aussi remplir le rôle de capitaine d'une équipe 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 même dans la situation. Tout écart à cette règle peut entraîner une punition d'inconduite, voir une suspension.

2.8.3 *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.

2.8.4 *Divisions*

En début de chaque saison, les premières parties de la saison seront utilisées afin d'effectuer des vérifications pour confirmer 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 de la saison sortira dans les jours qui suivront.

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

2.9 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 fusillade
- 0 point pour une défaite en temps réglementaire

Le premier critère pour établir le classement de la division est le pourcentage de victoire à l'intérieur de la division (%VDIV). En cas d'égalité au classement (%VDIV) en fin de saison, celui-ci sera établi à partir des critères suivants dans l'ordre :

- a) Le plus grand nombre de points (PTS)
- b) Le plus grand nombre de victoires en temps réglementaire (VR)
- c) Le plus grand nombre de victoires au total (V)
- d) Meilleur Différentiel (DIFF : BP-BC).
- e) 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.

2.10 Procédure de suspension

2.10.1 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 devant 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, et pour quelle durée, est de l'autorité unique de la ligue. La ligue se donne donc le droit de :

- a) Ne pas suspendre un joueur qui a reçu un code de punition D et/ou E;
- b) 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 :

- 1) 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 de suspension;
- 2) La ligue ajoutera la suspension sur le site Internet de la ligue afin que l'information soit disponible pour tous.

À noter que lorsqu'un joueur reçoit une pénalité majeure, il devient de 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 aura pris connaissance de la suspension.

2.10.2 *Joueurs réguliers et remplaçants*

Lorsqu'un joueur régulier jouant dans plusieurs catégories est suspendu, sa suspension sera appliquée dans la catégorie pour laquelle l'événement est survenu. Il pourrait donc jouer dans son autre catégorie à condition qu'il y soit régulier.

Cependant, certains facteurs aggravants peuvent faire en sorte qu'une suspension soit émise sur plusieurs catégories. Pour ce qui est d'un joueur remplaçant devant être suspendu, son nombre de matchs de suspension sera calculé en nombre de semaines de suspension.

Un joueur suspendu ne peut remplacer dans aucun calibre tant que sa suspension n'est pas terminée. Il peut cependant jouer ces matchs en tant que régulier dans d'autres catégories.

2.10.3 *Contestation d'une suspension*

Si un capitaine ou une équipe conteste une décision de 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 que celle-ci soit traitée.

Dans le cas où le protêt demandé par l'équipe s'avère, le montant de 200\$ fait sera remboursé en totalité à l'équipe en ayant fait la demande.

2.10.4 *Récidive*

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

2.11 Annulation d'une partie

2.11.1 Une équipe étant incapable de se présenter à un match se doit d'avertir le coordonnateur ou superviseur de la ligue un minimum de 4 jours avant la partie. Il s'agit d'un délai minimum afin d'être en mesure de trouver des joueurs qui pourront participer au match.

Si ce délai n'est pas respecté, des frais de 110\$ devront être payés en compensation au à l'équipe adverse. L'équipe non-fautive aura droit à la plage horaire de glace prévue pour la partie en plus de la valeur des frais exigés à l'autre équipe en compensation au restaurant Le Caucus.

L'équipe fautive 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; aucune plage horaire n'est disponible.

2.11.2 Advenant le cas où les deux équipes ne sont pas en mesure d'avoir le nombre minimal de joueurs pour une partie, le match sera automatiquement annulé et le résultat du match sera une défaite par forfait de chaque équipe de 5-0 (pour fin de statistiques au classement).

Aucun points ne sera accordé au classement.

2.12 Correction de 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.

RÈGLES DE JEUX

La ligue LHA est une ligue sans contact. Les punitions méritées seront appelées par les officiels. Les lancers frappés y 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 médiane 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 subséquente 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 rouge des buts, le dégagement sera accepté. Si un gardien quitte son demi-cercle pour intercepter la rondelle derrière la ligne rouge, 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 défensive 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 *Mise au jeu*

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 patinoire. 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 *Arrêt de jeu*

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

lancer sur le masque, à moins que ce dernier soit à risque d'être blessé par la situation existante.

Un joueur adverse entrant dans la zone réservée au gardien entraînera l'arrêt du jeu et la reprise du jeu à l'extérieur de la zone offensive si le joueur ne sort pas du demi-cercle du gardien.

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.

Peu importe la raison d'un arrêt de jeu, une équipe recevant une pénalité devra jouer la mise en jeu subséquente en zone défensive.

3.1.7 *Lancer sur le poteau qui sort de la surface*

Si la rondelle sort de la surface glacée suite à un lancer qui a frappé le poteau, et ce sans qu'un joueur adverse ne l'est fait dévié à l'extérieur, la mise en jeu se fera en zone neutre au point de mise en jeu le plus proche.

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, selon l'arbitre, retarde intentionnellement le jeu de quelque manière que ce soit.

Un joueur mettant le pied sur la surface de jeu avant que la zamboni quitte la patinoire, que les portes soient fermées et qu'au moins un arbitre soient présent écopera automatiquement d'une pénalité mineure de deux minutes pour avoir retardé la partie.

3.2.2 *Avoir retenu*

Une pénalité mineure sera imposée à tout joueur qui retient un adversaire, ou le bâton d'un adversaire, de n'importe quelle 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 :

- a)** Obstrue un adversaire ou gêne l'avance d'un adversaire qui n'est pas en possession de la rondelle;
- b)** Intentionnellement fait tomber le bâton des mains d'un adversaire;

- c) 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 et conséquente d'un jeu sur la rondelle.

Si l'action de faire trébucher se produit lors d'une échappée contre le gardien, l'arbitre pourra décerner une pénalité mineure si le joueur en échappé réussit tout de même à faire un lancer au filet. 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 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 surface de jeu 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.

Si une pénalité pour avoir trop de joueur sur la patinoire est décernée alors qu'il ne reste pas suffisamment de temps au quadrant pour assumer l'intégrité de celle-ci, un tir de pénalité sera accordé contre l'équipe fautive.

3.2.7 *Obstruction sur le gardien de but*

Par cette règle, nous visons à préciser quand une punition pour obstruction sur le gardien doit être décernée ainsi que quand un but doit être refusé pour cause d'obstruction sur le gardien. Il est à noter que les critères pour juger l'un et l'autre sont distincts et en conséquence, il peut arriver qu'un but soit refusé pour obstruction sur le gardien de but, mais qu'une punition ne soit pas appelée.

Pour la détermination de la validité d'un but, cette règle repose sur le principe selon lequel la position d'un joueur en zone offensive, qu'il soit à l'intérieur ou à l'extérieur du demi-cercle du gardien, ne devrait pas par elle-même déterminer si un but devrait être autorisé ou refusé. Ce qui est déterminant est, d'une part, 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. Les buts ne devraient être refusés que si:

- (1)** 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 ou à défendre son but et que lui, ou un de ses coéquipiers est ultimement responsable de cette entrave.
- (2)** 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 conformément 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 mineures et majeures

3.3.1 Rudesse

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

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

Toute pénalité majeure entraînera une suspension automatique minimale d'un match pour le joueur fautif.

3.3.2 Mise en échec, plaquage contre la bande et assaut

Une punition de 4 minutes sera imposée à tout joueur tentant ou mettant en échec, plaquant contre la bande ou assaillant un adversaire. Si une blessure résulte de l'action du joueur en faute, une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite seront automatiquement imposées.

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 portant son bâton plus haut que la hauteur normale des épaules. L'arbitre prendra en considération l'équipement porté par le joueur atteint d'un bâton élevé pour décerner sa pénalité.

Une pénalité de partie sera imposée à tout joueur blessant intentionnellement ou tentant de blesser un 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 frappe un joueur adverse violemment avec l'intention d'intimider. 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 Echec*

Une punition de 2 minutes sera imposée à tout joueur ayant commis un double échec à l'endroit d'un adversaire. Tout joueur frappant un adversaire plus haut que la hauteur normale des épaules au moyen d'un double échec 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, frappé ou tenté de frapper un adversaire avec l'extrémité de son bâton ou la lame de son patin. 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.

3.4 Pénalités majeures

3.4.1 *Mise en Echec par derrière et au niveau de 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.

3.4.2 *Rudesse après le sifflet*

Tout joueur qui en premier fait preuve de rudesse après le coup de sifflet sera pénalisé. S'il y a contre-attaque, le premier joueur ayant amorcé le jeu brutal après le sifflet se verra imposer une pénalité de 4 minutes (2 pour rudesse et 2 pour conduite antisportive) alors que le contre-attaquant recevra une pénalité mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une pénalité majeure ou une pénalité d'extrême 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. Les joueurs qui recevront des pénalités majeures seront suspendus.

3.4.3 *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 coéquipier, un arbitre, ou toute autre personne impliquée lors d'une partie de hockey.

3.4.4 *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.

3.4.5 *Bataille*

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

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

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.

3.4.6 *Tentative de Blessure*

Une pénalité de partie sera imposée à tout joueur blessant intentionnellement ou tentant de blesser un adversaire. Le joueur fautif sera suspendu pour un minimum de 3 parties.

3.4.7 *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.

3.4.8 *Assaut*

Une pénalité majeure ainsi qu'une pénalité d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui assaille un adversaire. Tout joueur recevant une pénalité pour assaut sera suspendu.

3.4.9 *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 pourra être banni de la ligue.

3.5 Inconduite de partie

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 jeu s'arrêtera, mais le temps au tableau s'écoulera jusqu'à ce que ce que le joueur quitte la patinoire, ainsi que l'enceinte.

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;
- Refus de quitter la patinoire;
- Troisième joueur à intervenir dans une bataille;
- 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.

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 et devra donc être remplacé.

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.

Exemple :

Saison Régulière de 29 parties x 25% = 7,25 parties = 7 parties

Saison Régulière de 23 parties x 25% = 5,75 parties = 6 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 LHA1, 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 Tous les joueurs devront 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, la ligue LHA se donne le droit d'accepter, ou de refuser, tout gardien substitué en séries.

4.3 Format des parties

4.3.1 Le temps réglementaire lors des parties en séries aura le même format que les parties de saison régulière.

4.3.2 En cas d'égalité, il y aura une prolongation (3 vs 3) de 5 minutes (mort-subite) et à temps continu.

4.3.2 En cas d'égalité après la prolongation, il y aura une fusillade à 3 joueurs par équipe. Si l'égalité persiste, les équipes pourront renvoyer les mêmes joueurs seulement après avoir fait un tour complet des joueurs de son 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 participer à la fusillade

4.4 Format des séries éliminatoires

Le format des séries éliminatoires sera diffusé au courant de la saison régulière. La formule utilisée sera basée sur le nombre d'équipe dans la division.

Par la suite, l'horaire spécifique des séries sera diffusé 1 mois avant le 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 LHAJ. Les règlements d'admissibilité 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 L'ensemble des parties du championnat aura lieu à la fin de la saison automne-hiver. L'horaire du tournoi, ainsi que la structure du championnat pour chaque classe, seront disponibles sous l'onglet Championnat LHAJ sur le site web de la ligue.

5.2.2 Toutes les équipes joueront une formule «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 Les règlements de jeux et disciplinares seront les mêmes que lors de la saison régulière.

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 après 3 périodes de jeu, les parties iront directement en tirs de barrage, à l'exception de celles en ronde à éliminatoires. Celles-ci auront une période de prolongation supplémentaire à trois contre trois de 5 minutes à temps arrêté, avant les tirs de barrage.

5.3.3 En cas d'égalité, le classement sera établi à partir des critères suivants dans l'ordre :

1. Le plus grand nombre de victoires en réglementaire;
2. Le plus grand nombre de victoires au total;
3. La plus grande différence positive entre les buts pour et buts contre;
4. Le moins de minutes de pénalité;
5. Tirage à pile ou face



CHAMBLY

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



ST-CONSTANT

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



ST-HYACINTHE

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