



# RÈGLEMENTS

Dernière mis à jour : 24 juin 2023

## Table des matières

1.	<i>L'ARÉNA</i>	3
2.	<i>L'ADMINISTRATION DE LA LIGUE</i>	5
3.	<i>SUR LA GLACE</i>	8

# 1. L'ARÉNA

## **BIENS DE L'ARÉNA**

Le coût de tout dommage causé à l'aréna sera remboursé par la ou les personne(s) responsable(s), avant qu'elle(s) puisse(nt) participer à un autre match de la ligue. La non-conformité à cette disposition entraînera automatiquement, la suspension indéfinie de la ligue SLS et la possibilité de poursuites judiciaires éventuelles. Si la ou les personnes responsable(s) des dommages ne peut/peuvent pas être identifiée(s), l'équipe sera retirée du calendrier jusqu'à ce que les coûts soient entièrement remboursés.

## **POLITIQUE RELATIVE À L'ALCOOL, AUX CONTENANTS, ET AU TABAC**

L'aréna adopte une politique de tolérance ZÉRO relativement à la consommation et au transport d'alcool en provenance de l'extérieur dans ses murs et dans son stationnement. Tout joueur ou toute équipe qui sera pris à consommer ou à transporter de l'alcool en provenance de l'extérieur recevra une lettre d'avertissement (1<sup>re</sup> infraction) lui rappelant la politique et les attentes en cette matière. Une seconde infraction par le même joueur ou la même équipe entraînera une expulsion du joueur ou de l'équipe pour la prochaine partie au calendrier sans remboursement. En cas de 3<sup>er</sup> infraction, le même joueur ou la même équipe seront suspendu sans remboursement indéfiniment des activités de SLS Hockey et devra effectuer une demande de réintégration à une date ultérieure. Les frais d'inscription à la ligue ne seront remboursés en aucun cas au joueur ou à l'équipe fautif.

On demandera aux joueurs de se retirer volontairement de tout match de la ligue si un officiel de la ligue avait des raisons de croire qu'un joueur ou une équipe se trouve sous l'influence de l'alcool ou de drogues. Si un joueur refusait de quitter la surface de jeu, le match serait interrompu temporairement jusqu'à ce que ce joueur se soit retiré du match. Le non-respect de cette obligation pourrait entraîner la perte du match pour l'équipe contrevenante. D'autres mesures disciplinaires pourraient être prises contre l'équipe ou le(s) joueur(s) impliqués.

## **USAGE ILLICITE DE DROGUES**

L'usage de drogues à l'intérieur de l'aréna est strictement interdit. Les équipes ou personnes qui violeront cette police seront expulsées de la ligue. Aucun remboursement ne sera accordé.

## **BIENS PERSONNELS**

La ligue n'est pas responsable des biens personnels perdus ou volés. Il est fortement suggéré de ne pas apporter d'articles de valeur à l'aréna. Comme aucun cadenas n'est fournis, il incombe à chaque équipe d'apporter son propre cadenas pour verrouiller la porte de son vestiaire avant de se rendre sur la patinoire. L'aréna n'est également pas responsable des biens personnels perdus ou volés.

## **AVIS**

Tous les joueurs et toutes les équipes doivent consulter le site web de la ligue ou la page Facebook de la ligue pour prendre connaissance des changements applicable à un match, pour connaître le classement et pour savoir toutes les nouvelles concernant la ligue. Les joueurs sont invités à communiquer leurs préoccupations personnelles à leur capitaine, puis les capitaines sont invité à communiquer la préoccupations de leurs joueurs à l'équipe de gestion de SLS Hockey.

## **UTILISATION DE LA CHAMBRE**

Chaque équipe aura un temps de 25 minutes avant et après la partie pour se préparer et se changer. Toute équipe inscrite en s'inscrivant consent à respecter ce délai pour chacune de ses parties pour permettre au personnel d'effectuer ses activités.

## **ANNULATION DE MATCH**

SLS Hockey n'est pas responsable pour tout événement hors de son contrôle qui pourrait faire défaut à l'accès aux glaces ;

- Exemples : Grève, panne d'électricité ou de gaz\*
- Cependant des mesures seront prises pour dédommager l'ensemble des joueurs.

## 2. L'ADMINISTRATION DE LA LIGUE

### JOUEURS ADMISSIBLES

Les joueurs devront être tous majeurs (18 ans et plus). Les joueurs mineurs acceptés devront être âgés d'au moins 16 ans pour commencer la saison et devront faire signer une décharge à leurs parents ou tuteur qui décrit que le parent est d'accord pour que celui-ci participe à la saison.

### INSCRIPTION D'UNE ÉQUIPE

Toutes les équipes souhaitant s'inscrire devront le faire avec la plateforme en ligne du site web.

- Le capitaine de chaque équipe devra se créer un compte en cliquant sur "Inscriptions en ligne" puis saisir les informations de son équipe en s'inscrivant dans la bonne saison.
- Tous les joueurs inscrits en tant que réguliers dans l'alignement devront être clairement identifier. Le prénom et le nom complet de tous les joueurs devront y être retrouvés, ainsi que la position de chacun des joueurs.
- Chacun des alignements devra être approuvés par la ligue avant le début de la saison.

### INSCRIPTION D'UN JOUEUR AUTONOME

Chaque joueur souhaitant s'inscrire seul ou en petits groupes d'amis sans être une équipe complète devront s'inscrire via le formulaire dans "Inscription individuelle". Par la suite la ligue placera le joueur ou le petit groupe de joueur dans une équipe et le capitaine entrera en contact avec le(s) joueur(s)

### ADMISSIBILITÉ AUX ÉLIMINATOIRES – JOUEURS

Pour qu'un joueur soit admissible aux éliminatoires, il doit avoir participé à au moins 2 parties de la saison régulière dans la ligue.

Une équipe trouvée coupable d'avoir eu recours à un joueur non admissible durant les éliminatoires perdra ce match par défaut. Si un joueur non admissible est découvert après le deuxième match d'une série éliminatoire, l'équipe fautive sera disqualifiée de façon sommaire des séries.

## **ADMISSIBILITÉ AUX ÉLIMINATOIRES - GARDIENS DE BUT**

Pour qu'un gardien soit admissible aux éliminatoires, il doit avoir participé à au moins 1 partie de la saison régulière dans la ligue.

Une équipe trouvée coupable d'avoir eu recours à un joueur non admissible durant les éliminatoires perdra ce match par défaut. Si un joueur non admissible est découvert après le deuxième match d'une série éliminatoire, l'équipe fautive sera disqualifiée de façon sommaire des séries.

## **GARDIEN DE BUT REMPLAÇANT - SAISON RÉGULIÈRE**

Durant la saison régulière, les équipes peuvent faire appel à tout gardien consentant de la ligue SLS qui est de calibre approprié. La direction de la ligue se réserve le droit d'approuver ou de refuser un gardien remplaçant durant la saison régulière. Si une équipe choisit un gardien de calibre trop élevé en provenance de l'extérieure de la ligue, celle-ci pourrait perdre la partie par forfait.

## **GARDIEN DE BUT BLESSÉ**

Si un gardien se rend au banc des joueurs en raison d'une blessure, il doit quitter la patinoire et se faire remplacer par un autre gardien et aucune période de réchauffement ne sera autorisée. Cette règle ne s'appliquera que lorsqu'un autre gardien de but est déjà en uniforme.

Si ce dernier n'est pas en uniforme, le gardien blessé aura droit à 10 minutes d'arrêt pour récupérer.

S'il faut remplacer le gardien de but blessé, une période de 5 minute additionnelle sera accordée ou l'équipe pourra continuer de jouer à 6 patineurs ou encore déclarer forfait.

Si un joueur commence un match à titre de gardien remplaçant ou substitut pour cause de blessure, il peut être remplacé dans cette position et terminer le match à titre de joueur.

## **EXPULSION DU GARDIEN DE BUT**

Lorsqu'un gardien de but est expulsé du match en raison d'extrême inconduite, d'une punition majeure ou d'une punition de match, le match est gagné par forfait s'il n'y a pas de gardien de but substitut ou si l'équipe ne peut trouver un remplaçant au gardien de but dans un délai de dix (10 minutes).

## **CHANDAILS D'ÉQUIPE**

Tous les joueurs d'une équipe doivent porter des chandails identiques et des numéros distincts. Les chandails sans numéros ne seront pas permis. Dans l'éventualité où les couleurs des équipes présentent une situation conflictuelle, le calendrier indiquera quelle des deux équipes portera ses chandails d'équipe. L'autre équipe devra porter des chandails de rechange avec numéros.

Il est fortement recommandé à toutes les équipes de désigner un capitaine et jusqu'à deux adjoints et puis d'identifier d'un "C" et de "A" ceux-ci de façon claire sur le chandail.

## **FORMATION MAXIMALE**

Chaque équipe peut avoir un maximum de onze (11) joueurs en uniforme (incluant les gardiens de buts) pour un match durant la saison régulière de la ligue SLS. Les calibres C et B ont le droit d'habiller un 12<sup>e</sup> joueurs.

## **CHANGEMENT D'HEURE DE MATCH**

La ligue se donne le droit de modifier l'heure ou les adversaires d'un match sans avertissement et sans avis si la partie aura lieu dans plus de 7 jours. Si la partie a lieu dans moins de 7 jours, il sera dans l'obligation du responsable de la ligue d'avertir les équipes affectées par le changement. Pour les changements qui se font à moins de 7 jours du match, à moins que des circonstances le justifient, un changement d'heure sera fait uniquement avec le consentement des équipes affectées.

## 3. SUR LA GLACE

### DÉROULEMENT

Aucun joueur ne peut se présenter sur la glace tant que la zamboni n'a pas quitté la glace et que les portes, donnant l'accès sur la glace, sont complètement fermées. L'aréna se réserve le droit de sanctionner les équipes qui ne respecteront pas cette règle ;

- Chaque partie est de 75 minutes, moins 10 minutes allouée à la zamboni
- Le warm-up d'avant match est de 3 minutes à temps continue ;
- Les périodes sont des périodes de 18 minutes à temps continue, sauf pour la dernière minute de jeu qui est à temps arrêtés ;
- La pause entre les périodes est de 45 secondes.
- Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de 30 secondes durant le match.

### GÉNÉRAUX

- Chaque équipe a droit à un (1) temps d'arrêt de 30 secondes par partie ;
- La poignée de main est obligatoire après chacun des matchs (Sauf durant la période COVID-19).

### ARBITRAGE

Les arbitres en postes représentent la ligue sur la glace, aucun manque de respect envers un arbitre ne sera toléré. Les arbitres feront respectés les règlements selon le guide de hockey Québec. Seulement les capitaines et les adjoints peuvent parler à un arbitre concernant une pénalité donnée. Après trois punitions mineures décernées au même joueur, l'arbitre peut expulser le joueur fautif de la rencontre (à la discrétion de l'arbitre). L'arbitre se réserve le droit de donner des sanctions à l'équipe dont les joueurs ne se présente pas assez rapidement aux mises au jeu ; Les deux capitaines peuvent se mettre d'accord pour suspendre une règle (Retard, remplaçants, etc), cependant les deux capitaines doivent être d'accord et mettre au courant les arbitres en place avant la partie

## **MARQUEURS**

Un ou deux marqueurs seront présents à chacune des parties pour s'occuper du tableau d'affichage et des statistiques. Le manque de respect envers un marqueur et tous gestes anti-sportifs seront punies. Pour ce qui est des erreurs de statistiques, chaque capitaine aura une semaine pour aviser la ligue d'une erreur. À la suite d'une semaine de délai la ligue ne révisera aucune statistique d'aucune équipe.

## **SUSPENSION**

Un arbitre a le pouvoir de sortir un joueur d'un match à tout moment pour une punition. Pour une pleine transparence voici le processus de suspension, les arbitres en place lors du match vont discuter ensemble de la situation matière à suspension après le match. Si aucun membre de gestion de la ligue est sur place, les arbitres en place vont aviser le responsable des arbitres de la situation matière à suspension. Le responsable des arbitres avisera ensuite le responsable de la discipline, SLS Hockey ou un responsable de la ligue de la situation matière à suspension.

Les responsables de la ligue vont discuter et analyser la situation matière à suspension tout en s'appuyant sur les propos des arbitres qui était sur place et parfois même du marqueur en place. La ligue va s'entendre sur un nombre de match de suspension pour le joueur fautif.

La responsable de la discipline communiquera au capitaine de l'équipe le nombre de match de suspension au joueur fautif de son équipe. Aucune suspension ne pourra être révisée. La décision est finale. Il n'y aura aucun remboursement des matchs suspendus. Si à la suite d'une suspension un joueur décide de quitter son équipe, aucun remboursement des matchs non joués restant ne sera donné à ce joueur.

Les joueurs suspendus ne doivent pas être sur le banc ou derrière celui-ci, à moins d'une autorisation par la ligue. Un joueur suspendu qui est derrière le banc est interdit de parler à l'arbitre ou de faire quelconque commentaire à haute voix.

## **REMPLAÇANTS/COTES**

Les remplaçants provenant de le ligue (Intra-équipe) doivent respecter la logique des cotes. Le principe est simple et bien expliqué dans l'onglet "Côtes Calibre

Intermédiaire". Une équipe qui ne respectera pas ce règlement pourra se faire sanctionner d'une défaite par forfait.

Un remplaçant provenant de l'extérieur doit être clairement identifié sur l'alignement en indiquant quel joueur il remplace. La ligue évaluera par la suite le remplaçant en lui attribuant une côte. Le remplaçant provenant de l'extérieur devra respecter la logique des côtes pour les futurs matchs qu'il viendra remplacer. Une équipe qui ne respectera pas ce règlement pourra se faire sanctionner d'une défaite par forfait.

Si un joueur provenant de l'extérieur est beaucoup trop fort pour le calibre l'équipe pourra se faire sanctionner d'une défaite par forfait.

**Important de comprendre** : La défaite par forfait est en vigueur uniquement pour pénaliser une équipe de s'être "Booster". La parité d'une ligue est importante pour que l'ensemble des équipes y trouvent satisfaction et les côtes sont là pour ça. Une équipe ayant un joueur illégal (plus fort), qui finalement perd le match ne perdra pas le match par forfait si l'écart est supérieur à une différence de 4 buts. (Exemple : Si l'équipe illégale perd 0-3, alors le résultat final est 0-4 (défaite par forfait ; Si l'équipe illégale perd 0-7, alors le résultat final demeure 0-7)

## **POINTAGE/CLASSEMENT**

- Une victoire vaut 2 points ;
- Un match nul vaut 1 point ;
- Une défaite ne vaut aucun point ;
- Une défaite par forfait vaut symboliquement à une défaite de 0-4 ;
- Il n'y a pas de période de prolongation ;
- Il n'y a pas de tir de barrage sauf pour les finales des séries.
- Les pointages énumérés plus haut sont également en vigueur pour les séries.

## **RETARD**

L'arbitre se réserve le droit de donner des sanctions à l'équipe dont les joueurs ne se présente pas assez rapidement aux mises au jeu.

Un joueur remplaçant ne pourra être admissible à la partie que s'il accède à la partie avant la dernière période réglementaire. Un joueur régulier ou présent sur l'alignement de départ pourra commencer le match après la première période en cas de retard.

Si une équipe n'est pas en mesure d'avoir au moins 5 joueurs (excluant le gardien) au début de la première période, le temps s'écoulera.

- A. Après 5 minutes, un tir de pénalité sera accordé contre l'équipe fautive ;
- B. Après 8 minutes, deux tirs de pénalité supplémentaire seront accordés contre l'équipe fautive ;
- C. Après une période, le match sera déclaré perdu par forfait

Si le gardien n'est pas arrivé au début de la partie son équipe devra commencer à 6 joueurs. Dans un tel cas, elle perdra également son temps-mort.