



## SAISON ÉTÉ 2022

[www.isatissport.com](http://www.isatissport.com)

[www.hockey3contre3.com](http://www.hockey3contre3.com)

### Mot de Bienvenue

Bienvenue à la ligue des jeunes 3 contre 3 Isatis.

Rien de mieux que la ligue des jeunes 3 contre 3 Isatis pour développer les habiletés et la créativité offensive de tous les joueurs.

Avec des divisions pour tous les niveaux de jeux, la ligue 3 contre 3 propose un environnement où tous les jeunes peuvent rivaliser et s'amuser tout au long de l'été.

La ligue d'été 3 contre 3 permet de rester en bonne condition physique tout l'été et d'arriver prêt à la nouvelle saison d'automne et aux camps d'entraînements!

Notre équipe de gestion fera tout en son pouvoir pour s'assurer du déroulement de la saison et du plaisir pour tous les joueurs.

Consultez le site des statistiques en ligne à [www.hockey3contre3.com](http://www.hockey3contre3.com) pour consulter l'horaire de votre équipe (selon votre complexe) et les statistiques des joueurs.

Veuillez prendre connaissance des règlements ci-contre; que vous soyez un joueur ou un entraîneur.

Nous vous souhaitons une excellente saison estivale!

L'équipe Isatis Sport

## **1. Règlements généraux**

- 1.1. Les joueurs doivent être prêts 10 minutes avant le début de la joute, une équipe qui retarde le début de la joute donnera automatiquement un (1) tir de pénalité à l'équipe adverse;
- 1.2. En début de partie, le temps sera placé à 3 minutes. Le temps s'écoulera dès que les portes de la zamboni seront refermées;
- 1.3. Chaque partie a trois (3) périodes de 15 minutes chaque à temps continu;
- 1.4. Il y aura un décompte de 30 secondes entre les périodes;
- 1.5. Aucune prolongation;
- 1.6. Aucun temps d'arrêt ne sera accordé;
- 1.7. Les hors-jeu seront signalés mais pas les dégagements; dans le cas du hors-jeu, l'équipe ayant causé l'arrêt remettre la rondelle à l'autre équipe et devra sortir de la zone offensive;
- 1.8. Aucun dégagement ne sera refusé;
- 1.9. Les équipes changent de côté de patinoire après chaque période, à l'exception des équipes M7;
- 1.10. Pour la catégorie M7, les changements se feront au signal sonore « buzzer », et ce, à chaque 1 min 30 s. Pour les autres catégories, les changements se feront durant le jeu (« on the fly »); Il est fortement recommandé de garder des présences rapides sur glace, environ 45 secondes.

- 1.11. L'équipe peut enlever son gardien pour un joueur supplémentaire lors des trois (3) dernières minutes de la partie ou lors d'une punition à retardement;
- 1.12. Les gardiens de but sont remplacés par des mini buts pour la catégorie M7 fournis par Hockey Québec;
- 1.13. Les buts intermédiaires seront utilisés pour la catégorie M9. Dans le cas où les buts ne soient pas disponibles, les buts réguliers seront utilisés;
- 1.14. Le représentant d'équipe devra fournir à la ligue le formulaire d'enregistrement d'équipe avec les détails de ses joueurs réguliers (date de naissance, niveau joué en 2021-2022, etc.)
- 1.15. Les points au classement :
  - 1.15.1. Victoire : 2 points
  - 1.15.2. Égalité : 1 point
  - 1.15.3. Défaite : 0 point

## **2. Alignements**

- 2.1. (9) joueurs et un (1) gardien seront acceptés sur l'alignement de la feuille de partie et sur le banc durant les parties;
  - 2.1.1. Pour la catégorie M7, les gardiens pourront être admis avec un consensus des deux équipes.
- 2.2. Une équipe doit avoir un minimum de cinq (5) joueurs dans l'alignement de la partie. Si vous ne pouvez trouver des joueurs remplaçants, vous devez le communiquer avec le superviseur de la ligue au complexe Isatis Sport;

- 2.3.** Les joueurs remplaçants des équipes individuelles (formées par le complexe Isatis Sport), doivent acquitter les frais de 20.00\$ par partie de remplacement à leurs arrivées au complexe (avant de jouer la partie);
- 2.4.** Les joueurs remplaçants dans une équipe complète (c-i-e qui n'est pas formée par la ligue) doivent payer à l'entraîneur le prix convenu par celui-ci;
- 2.5.** Un minimum d'un (1) et maximum de quatre (4) entraîneurs seront acceptés derrière le banc des joueurs, et ce à n'importe quel moment. Ceux-ci non pas à être reconnu par Hockey Québec;
- 2.6.** Si la couleur des chandails des deux équipes porte à confusion, le superviseur de la ligue prêtera un ensemble de dossard à l'équipe visiteur;
- 2.7.** En absence du gardien de but, l'équipe pourra jouer avec trois (3) joueurs + un (1) joueur désigné. Le joueur désigné ne pourra dépasser la ligne bleue défensive. Le joueur désigné pourra être alterné à chaque période.
- 2.8.** Il est interdit à un joueur substitut de grimper de deux divisions. (Exemple : un joueur M11 ne peut aller remplacer un joueur de niveau M15);
- 2.9.** Il est interdit à un joueur de jouer dans un niveau inférieur à sa catégorie jouée en 2021-2022;
- 2.9.1. Par exemple (un joueur de niveau M15 ne peut pas jouer dans un niveau inférieur tel que M13);
- 2.10.** L'équipe qui utilise un joueur non éligible perd automatiquement le match. Ceci est sous la responsabilité de l'entraîneur de respecter tous les Règlements convenus à leur équipe. De plus, cette décision se fera sans

avertissement. La partie sera jouée mais un score de 5 à 0 sera inscrit pour l'équipe non fautive.

- 2.11.** La ligue se réserve le droit d'approuver ou de refuser des joueurs dans certaines catégories pour les meilleurs intérêts de la ligue.

### **3. Déroulement des Parties**

#### **3.1. Les buts**

3.1.1. Un joueur peut marquer un maximum de 2 buts par période :

3.1.1.1. Le chronométreur comptabilisera le nombre de buts pour chaque joueur. Si un joueur compte un troisième but dans une même période, le but ne sera pas alloué.

3.1.2. Si un joueur ayant marqué deux (2) buts dans une période, et qu'il obtient un lancer de punition, le lancer sera autorisé et le but marqué sera alloué si tel est le cas;

**3.2.** Dès qu'il y a écart de quatre (4) buts, l'équipe tirant de l'arrière peut ajouter un quatrième (4) joueur. Lorsque l'écart revient à moins de quatre (4) buts, les équipes évolueront selon les règles du 3 contre 3;

**3.3.** Dès qu'il y a un écart de huit (8) buts, l'équipe tirant de l'arrière peut ajouter un cinquième (5) joueur. Lorsque l'écart revient à moins de huit (8) buts, les équipes évolueront selon les règles du 3 contre 3;

3.3.1. Dès qu'il y a un écart de dix (10) buts ou plus entre les deux équipes : les buts ne seront plus comptabilisés sur le tableau et sur le site internet aux fins de statistiques.

### 3.4. Après un but

- 3.4.1. Après un but, l'équipe qui a compté doit quitter la zone offensive (après la ligne bleu) et laisser l'équipe adverse sortir avec la rondelle;
- 3.4.2. La rondelle est reprise derrière le filet par l'équipe défensive;
- 3.4.3. L'équipe qui a compté ne peut pas entrer dans la zone adverse afin d'aller soutirer la rondelle à l'équipe contre qui elle vient de marquer;
- 3.4.4. L'équipe offensive a 10 secondes pour sortir de la zone. Si le délai est dépassé, l'équipe adverse sera autorisée à entrer dans la zone;

### 3.5. Les arrêts de jeu.

- 3.5.1. Lorsque le gardien immobilise la rondelle, l'équipe adverse devra respecter la même délimitation que les situations de buts marqués : ligne bleue;
- 3.5.2. Lorsque la rondelle sort de la surface de jeu :
  - 3.5.2.1. S'il y a contact entre deux bâtons, il y aura mise au jeu à l'endroit le plus près du point de contact de deux bâtons;
  - 3.5.2.2. Si un joueur envoie la rondelle à l'extérieur sans qu'il y ait eu contact, la rondelle sera remise à l'autre équipe en zone neutre ou en zone défensive. L'équipe adverse doit alors sortir de la zone de remise en jeu de la rondelle.

## 4. Les Punitions

- 4.1. Toutes punitions mineures amènent un tir de pénalité pour l'équipe adverse; à l'exception d'une punition mineure double;
- 4.2. Lors des tirs de punitions, il y a poursuite de l'équipe adverse et des coéquipiers :
  - 4.2.1. Le joueur qui effectue le lancer doit se placer sur le point au centre de la glace;
  - 4.2.2. **Les poursuivants doivent être immobiles derrière la ligne bleue.**  
Tous les joueurs doivent attendre le signal de l'arbitre avant de débiter;
- 4.3. Pour chacun des tirs de punition devant s'effectuer avec moins de 10 secondes à faire à la période ou la partie; il n'y aura pas de poursuite. Le joueur pourra effectuer son lancer sans aucun souci;
- 4.4. **Punition de bâton**
  - 4.4.1. Tout joueur (sauf le gardien) qui se verra décerner une punition violente de bâton\* devra purger sa punition (2 min) au banc des punitions, en plus d'accorder un tir de punition à l'équipe adverse. Le jeu se poursuivra tout de même à 3 contre 3. Aucun avantage numérique ne sera alors en vigueur;
  - 4.4.2. Tout joueur qui reçoit 3 punitions violentes « de bâton » dans la même partie, sera automatiquement expulsé:
    - 4.4.2.1. Darder;
    - 4.4.2.2. Double-échec;
    - 4.4.2.3. Coup de bâton;
    - 4.4.2.4. Donner un « six-pouces ».

Le joueur ayant reçu 3 punitions violentes de « bâton » sera passible d'une suspension. Le dossier sera revu par le superviseur de la ligue.

#### **4.5. Fautes physiques.**

- 4.5.1. Tout joueur (sauf le gardien) qui se verra décerner une punition pour faute physique\* devra purger une punition (2 min) au banc des punitions, en plus d'accorder un tir de punition à l'équipe adverse. Le jeu se poursuivra tout de même à 3 contre 3. Aucun avantage numérique ne sera alors en vigueur;
- 4.5.2. Tout joueur qui reçoit 3 punitions pour faute physique dans la même partie sera automatiquement expulsé :
  - 4.5.2.1. Mise en échec illégale;
  - 4.5.2.2. Donner de la bande;
  - 4.5.2.3. Donner du coude;
  - 4.5.2.4. Donner du genou.

Le joueur ayant reçu 3 punitions pour fautes physiques sera passible d'une suspension. Le dossier sera revu par le superviseur de la ligue.

#### **4.6. Fautes physiques majeures.**

- 4.6.1. Tout joueur qui se verra décerner une punition pour faute physique majeure\* sera expulsé de la partie. Le cas sera alors revu par les dirigeants de la ligue et une suspension pourra être décernée au joueur fautif. De plus, un tir de punition sera accordé à l'équipe adverse. Aucun joueur ne devra aller au banc des punitions;
- 4.6.2. Une première récidive à une faute physique majeure entraînera automatiquement un doublement des suspensions;
- 4.6.3. Une deuxième récidive à une faute majeure entraînera automatique une expulsion de la ligue :
  - 4.6.3.1. Assaut;
  - 4.6.3.2. Tentative de blessure;
  - 4.6.3.3. Donner un coup de patin;
  - 4.6.3.4. Donner un coup de tête;

4.6.3.5. Mise en échec par-derrière;

4.6.3.6. Contact à la tête;

4.6.3.7. Coup de poing.

#### **4.7. Bataille et comportements**

- 4.7.1. Tout joueur qui se verra décerner une punition pour bataille ou mauvais comportement sera expulsé de la partie. Le cas sera alors étudié par les dirigeants de la ligue. Le joueur sera passible d'une suspension ou expulsion :
  - 4.7.1.1. De plus, un tir de punition sera accordé à l'équipe adverse;
  - 4.7.1.2. Aucun joueur ne devra aller au banc des punitions;
- 4.7.2. Dans le cas d'un récidiviste, le cas sera soumis aux dirigeants de la ligue. Le joueur pourra se voir imposer une suspension doublant la suspension initiale ou une expulsion de la ligue :
  - 4.7.2.1. Bataille;
  - 4.7.2.2. Inviter un joueur à se battre;
  - 4.7.2.3. Agresseur;
  - 4.7.2.4. Troisième, ou autre joueur, à intervenir dans une bataille;
  - 4.7.2.5. Enlever son casque pour se battre;
  - 4.7.2.6. Abus verbal envers un officiel;
  - 4.7.2.7. Agression physique envers un officiel;
  - 4.7.2.8. Tourner le match en dérision;
  - 4.7.2.9. Insultes ou intimidation de nature discriminatoire.

#### **4.8. Fin de parties - comportements**

- 4.8.1. Si lors d'un match les joueurs ont un comportement qui tourne la partie en dérision, l'officiel ou le responsable de la ligue pourra mettre fin à la partie. Un rapport de partie sera effectué par l'arbitre et le responsable de la ligue. Des sanctions seront alors prises envers l'équipe ou les joueurs fautifs;

4.8.2. Toute infraction à survenir à l'extérieur de la patinoire entraînera automatiquement une sanction au code 3.8 (bataille et comportement).

## **5. Règlements et conditions**

- 5.1. Les joueurs commettant des gestes disgracieux à l'intérieur du Complexe Isatis Sport seront passibles d'une suspension pouvant aller jusqu'à l'expulsion de la ligue, et ce, sans aucun avertissement ou remboursement;
- 5.2. Advenant la situation où un joueur se fait expulser de la Ligue 3 contre 3, aucun remboursement ne lui sera accordé;
- 5.3. Le complexe Isatis Sport ne pourra être tenu responsable des objets perdus volés ou brisés avant, durant, après les parties. Il est fortement recommandé de se munir d'un cadenas;
- 5.4. Si une équipe ne se présente pas à une joute, et ce, sans avertir les responsables de la ligue, aucune reprise de joute ne sera acceptée; l'équipe adverse gagnera par défaut (5-0). Une amende sera imposée à l'équipe fautive;
- 5.5. Le complexe Isatis Sport, s'engage à remettre les joutes dans les plages horaires disponibles dans le cas de bris d'équipement, de feu, panne d'électricité ou mauvais temps;
- 5.6. Les joueurs doivent se conformer à tous les règlements des complexes Isatis Sport, sous peine d'expulsion de la ligue, et ce sans Avertissement ou Remboursement;

5.7. Tout bris de matériel, d'équipement ou de bris aux installations en raison de vandalisme sera facturé au responsable de l'équipe fautive.

5.8. Toute décision de la Ligue de 3 contre 3 Isatis est sans appel. La Ligue de 3 contre 3 Isatis se réserve le droit d'étudier et de recommander tout autre cas et règlement qu'il jugera nécessaire pour le bon fonctionnement de la ligue;

5.9. La Ligue de 3 contre 3 Isatis peut sanctionner sans avis s'il juge que le comportement d'un joueur et/ou entraîneur est inadéquat;

## **6. Esprit Sportif**

6.1. Au début de chaque partie, les joueurs de chacune des équipes s'échangent une poignée de main dans le but de démontrer leur esprit sportif;

6.2. L'arbitre du match peut, dans des circonstances particulières, interdire la poignée de main entre les joueurs, s'il juge qu'ils ne sont pas dans de bonnes dispositions pour la réaliser;

6.3. La sortie des équipes de la patinoire se fera comme indiqué lors de la poignée de main;

6.4. S'il y a attroupement au moment de la poignée de main, l'instigateur aura une punition d'extrême inconduite et sera automatiquement suspendu pour un (1) match;

6.5. L'officiel quittera la patinoire en dernier.

**ISATIS SPORT VOUS SOUHAITE  
UNE BONNE SAISON ESTIVALE!**