



Règlements spécifiques en SÉRIES ÉTÉ 2025

Tous les autres règlements généraux s'appliquent en séries. Nous avons fait ce document comme aide-mémoire spécifiquement pour les séries.

Page #24 de nos règlements de saison régulière, Si un joueur reçoit une pénalité de 5 minutes pour abus verbal, abus physique, avoir craché ou toutes autres pénalités MAJEURES (10 minutes extrêmes) envers un arbitre/marqueur, le joueur est automatiquement suspendu pour toute la journée/soirée, toutes catégories.

TEMPS DE JEU EN SÉRIE

Si une catégorie n'a pas 4, 8, 16, 32 équipes, **la première ronde des séries se déroule en mode tournoi.**

1. MODE TOURNOI
 2. Matches aux 30 minutes
 3. 18h20, 18h50, 19h20, 19h50, 20h20, 20h50, 21H20, 21h50
 4. Réchauffement d'une minute
 5. Deux (2) périodes de 12 minutes.
 6. 30 secondes entre les périodes.
 7. Les catégories qui jouent en mode « face-off » continuent de cette façon.
 8. Dernière minute de la 2^e période est chrono **SAUF** s'il y a un écart de 7 buts.
 9. Pour chacune des périodes, interdiction d'enlever son gardien avant 4 minutes de la fin de la période sauf si l'arbitre à le bras levé pour une pénalité.
 10. UN « time-out » par équipe par match.
 11. 3^e match, 5 minutes de jeu, dernière minute du match est chrono. Aucun temps minimum pour enlever son gardien de but afin de permettre l'équipe de combler l'écart.
 12. **Les arbitres peuvent prendre la décision d'interdire la poignée de main après un match pour éviter tout débordement.**
- **En mode tournoi**, le coupon de remplacement est valide pour les 2 matchs pour la même équipe/catégorie/soirée. Si 3^e match il y a, le coupon est aussi valide.
 - Les arbitres peuvent juger nécessaire d'arrêter le cadran, notamment pour un bris d'équipement du gardien, un bris d'équipement de la surface, un blessé ou toute autre raison où ils pourraient juger opportun de le faire. **Le marqueur n'a donc aucun pouvoir décisionnel à ce niveau.**
 - Si blessure au gardien de but ou expulsion, le gardien ne peut pas revenir dans le match s'il quitte le match (tir de barrage inclus). L'équipe est dans l'obligation de se trouver un gardien de but pour la fin du match. Elle peut habiller un joueur en gardien ou trouver un gardien substitut tout en respectant les cotes de la catégorie et que ce gardien n'appartient pas à une autre équipe de la même catégorie. Pause de 3 minutes pour habiller/trouver un gardien de but. Ensuite le match reprendra même si le

gardien n'est pas prêt. Si l'équipe refuse d'habiller un joueur en gardien ou de chercher un gardien disponible sur place pour terminer le match, l'équipe perd le match par défaut.

- S'il y a une pénalité durant la dernière minute de jeu de la 2^e période ou du 3^e match, le capitaine, l'assistant ou le responsable de l'équipe devra choisir entre un tir de pénalité ou la minute de pénalité. Si le tir de pénalité est choisi comme option, le tir doit être exécuté par un joueur qui était sur la surface de jeu lors de l'infraction. Si le gardien fait l'arrêt, on reprend le jeu derrière le gardien en relance rapide ou « face-off » dans la zone du gardien qui a fait l'arrêt.
- Pénalité mineure (2 minutes) = 1 minute.
- Pénalité majeure (5 minutes) = 3 minutes + joueur suspendu immédiatement dans la catégorie spécifique au match. Le 3 minutes doit être purgé par un autre joueur de l'équipe et la pénalité doit être purgée en totalité même si l'équipe adverse marque un but car c'est une pénalité majeure.
- Pénalité majeure (10 minutes) = 5 minutes au banc des pénalités pour le joueur. Exemple; inconduite de partie.
- Aucune prolongation, fusillade directement.
- **NOUVEAU** : Si le match #1 de la série est hors d'atteinte, l'équipe perdante peut demander de mettre fin au match pour éviter des gestes dangereux.
- **NOUVEAU** : Si une équipe a perdu le premier match et que cette même équipe perd le match en 2^e période, du 2^e match, elle peut demander de mettre fin au match pour éviter tout geste dangereux. L'équipe qui a gagné le premier match de la série n'a pas ce privilège.

Match en mode NORMAL :

- Les périodes se déroulent à 3 contre 3 même en prolongation.
- Deux (2) « time-out » par équipe par partie (ÉTÉ). (30 secondes)
- Un (1) « time-out » par équipe par partie (HIVER). (30 secondes)
- Une période d'échauffement de deux (2) minutes sera accordée aux équipes. À la fin de ces deux (2) minutes, les deux équipes devront être prêtes à débiter le match. Si retard il y a, les arbitres peuvent décider de supprimer la période d'échauffement.
- Il y a trois (3) périodes par partie. Les périodes ont une durée de **treize (13) minutes** non chronométrées. Seule la dernière minute de la troisième (3^e) période de chaque match sera chronométrée **SAUF SI** l'écart est de 7+ buts en 3^e période. Cela est dans le but d'éviter des situations disgracieuses en fin de match.
- Une pause de 30 secondes sera accordée aux équipes entre chaque période.
- Il y a changement de côté pendant la 2^e période.
- Les arbitres peuvent juger nécessaire d'arrêter le cadran, notamment pour un bris d'équipement du gardien, un bris d'équipement de la surface, un blessé ou toute autre raison où ils pourraient juger opportun de le faire. Le marqueur n'a donc aucun pouvoir décisionnel à ce niveau.
- **Seulement les demi-finales auront une prolongation de 5 minutes suivie d'une fusillade au besoin.** Les autres niveaux comme quart de final, huitième de finale, aucune prolongation, le match ira automatiquement en fusillade. Nous voulons minimiser les retards en début de série car l'horaire est très chargée.
- **PROLONGATION** : la dernière minute de jeu est TOUJOURS non-chronométrée.
- **Fusillade** : Le capitaine doit désigner les 3 premiers joueurs de son équipe pour débiter. Après les 3 premiers tireurs, n'importe quel joueur (homme/femme) peut faire le lancer.
- **Fusillade pour le mixte** : l'ordre des trois premiers tireurs sera = HOMME – FILLE – HOMME. À partir du 4^e tireur, la suite doit toujours être FILLE(4^e) – HOMME (5^e) – FILLE (6^e) – HOMME (7^e), etc... Après les 3 premiers tireurs, n'importe quel joueur (homme/femme) peut faire le lancer.
- **LA FINALE** de catégorie (non de division de la catégorie) est une partie à finir, par conséquent aucune fusillade possible. **Les prolongations seront de 13 minutes jusqu'à temps qu'une équipe soit victorieuse. (1^{er}, 2^e et 3^e match de la finale)**

- **3^E MATCH** : La durée sera de 13 minutes et la dernière minute sera en temps chronométré **SAUF SI** écart de 7+ buts. DEMI-FINALE, **une** période de prolongation de 5 minutes non chronométrées et si nécessaire une séance de fusillade suivra. EN FINALE, le 3^e match est à finir, donc prolongation de 13 minutes jusqu'à temps qu'il y est un gagnant.
- **En mode normal**, le coupon de remplacement est valide pour UN MATCH. Si le 2^e match est le même soir, le joueur doit prendre un autre coupon. Si après le 2^e match il y a un 3^e match, le coupon est valide pour les 2 matchs. (2^e et 3^e match)

AUTRES RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES :

- Toutes plaintes en lien avec un joueur supposément mal coté ne seront pas analysées. Les capitaines avaient la saison régulière de 16 parties pour faire une plainte s'il y a lieu.
- Tout joueur régulier OU remplaçant doit **obligatoirement** avoir une cote avant son premier match de série, sinon le match sera jugé illégal si un capitaine fait une plainte. (gardien inclus)
- Un **remplaçant** en série peut arriver à n'importe quel moment durant un match, car les matchs de séries sont souvent rapprochés dans le temps. Il y a des prolongations et des « shoot-out » ce qui peut occasionner du retard, donc des problématiques avec les remplaçants.
- **L'horaire** est fait en fonction d'éliminer le plus de conflit possible, par conséquent, il devient difficile de respecter des heures en particulier. L'administration fera son possible pour respecter les journées attirées aux catégories.
- Fonctionnement des séries 2 de 3. Le 3^e match, si besoin, n'a qu'une seule période de treize (13) minutes.
- **NOUVEAU** : Lors du premier match d'une série, si l'équipe perdante au pointage en 3^e période veut mettre fin au match car elle juge que le match est hors d'atteinte, elle pourra faire la demande aux arbitres. Des gestes dangereux pourraient être évités.
- **NOUVEAU** : Si une équipe a perdu le premier match et que cette même équipe perd le match en 2^e période du 2^e match, elle peut demander de mettre fin au match pour éviter tout geste dangereux. Une équipe qui a gagné le premier match de la série n'a pas ce privilège.
- Si une équipe tire de l'arrière dans le 2^e match (séries 2 de 3), l'équipe tirant de l'arrière au but pour et but contre ne peut donner la partie à l'équipe adverse, dans le but de jouer le 3^e match immédiatement, la 3^e période du 2^e match doit être jouée au complète.
- Le 3^e match d'une série est un nouveau match, alors le capitaine doit redonner l'alignement au marqueur et il peut faire jouer les joueurs à sa disposition en autant que l'alignement de l'équipe respect les restrictions des cotes de la catégorie.
- Une plainte doit être envoyée via courriel avant la prochaine partie de la même série tout en respectant le délai du 24hr. Si la prochaine partie est la même soirée, la plainte doit être faite 30 minutes avant le début de la partie.
- L'équipe avantagée par le classement général de la saison régulière aura priorité sur la couleur de ses chandails **ET** sera toujours l'équipe LOCAL pour tous les matchs de la même série peu importe ce que le « LiveGame » affiche. **Par exemple** ; la position #1 affronte la position #2 mais que l'équipe #1 est « visiteur », c'est quand même l'équipe #1 qui est considérée « LOCAL ».
- Une équipe perdant la deuxième partie de la série en déclarant forfait OU par défaut en raison d'un joueur illégal ou pour manque de joueurs perdra automatiquement la 3^e partie par défaut et par conséquent la série.
- **Absence équipe** : Une équipe qui ne se présente pas à la partie sans que l'équipe adverse **ET** l'administration du DekDrummond en soient averties 24 HEURES avant la partie, l'équipe fautive perdra la série automatiquement.
- **FAUX NOM SÉRIES** : Si l'on découvre ce fait lors des séries, les points de Dek accumulés dans la saison seront conservés, puisque les changements à apporter au classement seront irréparables, mais le joueur sera tout de même suspendu. Si le joueur illégal prend part à une partie de séries, l'équipe

fautive perdra automatiquement la série et le ou les joueurs fautifs seront suspendus pour la totalité de la saison suivante.

- L'administration du DekDrummond peut changer une équipe de catégorie soit dans une classe supérieure ou une classe inférieure si elle juge que ce changement est favorable à la catégorie ou pour l'équipe en cause. La ligue prendra la meilleure décision dans la mesure du possible.
- **Joueur régulier** ; Le minimum de partie éligible pour jouer **en séries** pour les hommes/femmes/mixtes (joueur avant ou position combinée joueur et gardien) est **de 3 parties en saison régulière**.
- **Joueur/gardien régulier** : Tout joueur/gardien aillant jouer 3 parties et plus durant la saison régulière avec la même équipe peut être gardien/joueur pendant les séries tout en respectant les cotes de la catégorie dans laquelle l'équipe joue.
- **Joueur substitut** (combinaisons joueur/gardien) doit avoir joué 3 matchs en saison régulière avec une équipe pour pouvoir jouer avec cette même équipe en série.
- **Dès qu'un substitut** (combinaisons joueur/gardien) a joué **3 parties en saison régulière** avec une équipe dans une catégorie donnée, il ne peut pas jouer avec une autre équipe de cette catégorie en saison régulière ET en série.
- **Remplaçant ; un gardien en série** n'est pas obligé d'avoir joué 3 matchs en saison régulière avec une équipe pour pouvoir participer à la partie à condition que le/les gardien(s) de l'équipe (3 parties+ comme gardien) ne soit pas du match. Ceci est dans un but de ne pas avantager une équipe.
- **Remplaçant** ; Aussitôt qu'un gardien/joueur substitue joue un match en série avec une équipe, ce joueur/gardien ne peut pas remplacer avec une autre équipe de la même catégorie.
- **TEMPÉRATURE (été)** ; Toutes les parties sont à finir (3^e période ou prolongation ou shootout selon la situation). Si en raison du mauvais temps, la partie est interrompue, le ou les officiels pourront prendre la décision de reporter la fin de la partie en cours au début de la partie suivante. Le temps de jeu sera repris exactement au même temps que la partie s'est arrêtée. Si cela survient au cours du 2^e ou 3^e match de la série, la partie devra être reprise en fonction de l'horaire par rapport au prochain match à jouer dans cette catégorie et en fonction de la volonté des capitaines et la logique de l'horaire.
- **Pendant les séries (classe mixte)**: si une équipe possède une seule fille pour jouer une partie, cette même équipe pourra utiliser une joueuse F5+ (M5, M6) **ou** F5 (M7, M8) **ou** F6+ (M9, M10, MR) ou de calibre inférieur qui n'a pas joué les 3 parties requises pour être une remplaçante officielle de l'équipe pour aider l'équipe qui possède une seule fille à jouer la partie. **ATTENTION** : pour le M5, M6, M7, la masse salariale doit toujours être respectée.
- **Pendant les séries (classe mixte)**: si une équipe ne possède aucune fille pour jouer la partie, cette même équipe pourra utiliser deux (2) (maximum) joueuses F5+ (M5, M6) **ou** F5 (M7, M8) **ou** F6+ (M9, M10, MR) ou de calibre inférieur qui n'ont pas joué les 3 parties requises pour être une remplaçante officielle avec cette équipe. **ATTENTION** : pour le M5, M6, M7, la masse salariale doit toujours être respectée.
- **Pendant les séries (classe mixte)**: **ATTENTION** ; en référence aux 2 points mentionnés ci-haut, les filles régulières de l'équipe qui arrivent en retard ne peuvent prendre la place des joueuses remplaçantes si le match a débuté ET/OU jouer le match à 3 filles. (La ligue tranche en cas de conflit)
- **NOUVEAU, pendant les séries (classe mixte)** : Pour le M5, une équipe peut demander à un joueur C1 de remplacer même si ce joueur n'a pas 3 matchs de jouer avec l'équipe dans le but d'atteindre le minimum de joueur de 7+1 pour le match. Pour le M6, la cote du joueur est C2+. Pour le M7, la cote du joueur est C2. Très important, la masse salariale doit être respectée.
- **NOUVEAU, tir de barrage pour toutes les catégories mixtes** : L'ordre est toujours H, F, H, F, H, F... à l'infinie. Après les 3 premiers tireurs, n'importe quel joueur peut revenir, mais l'alternance « H, F » doit toujours être respectée.