



# GUIDE DES RÈGLEMENTS 2023-2024



**DERNIÈRE MISE À JOUR :**  
**1<sup>ER</sup> SEPTEMBRE 2023**

|  |             |
|--|-------------|
| <b>Les responsabilités de <i>Hockey MDK</i> .....</b>  | <b>p.6</b>  |
| Le formulaire   Contrat : Acceptation des risques & engagements légaux   |             |
| <b>Principes de base &amp; Code de conduite .....</b>  | <b>p.7</b>  |
| <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Les principes de bases prônés par <i>Hockey MDK</i></li><li>▪ Code de conduite à privilégier</li></ul>   |             |
| <b>Règlements spécifiques de <i>Hockey MDK</i> .....</b>   | <b>p.8</b>  |
| <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Déroulement d'une partie</li><li>▪ Système de pointage &amp; particularité en cas de bris d'égalité</li><li>▪ Gestion des participants</li><li>▪ Autres particularités</li></ul> |             |
| <b>Les équipes .....</b>   | <b>p.12</b> |
| <ul style="list-style-type: none"><li>▪ La composition des équipes</li><li>▪ Gestion des effectifs</li></ul>   |             |
| <b>Les joueurs autonomes .....</b>   | <b>p.13</b> |
| <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Fonctionnement</li></ul>   |             |
| <b>Les agents libres .....</b>   | <b>p.14</b> |
| <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Fonctionnement</li></ul>   |             |
| <b>Les privilèges d'affiliation .....</b>  | <b>p.16</b> |
| <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Fonctionnement</li><li>▪ Définition : joueur actif &amp; nouvelle recrue</li></ul>   |             |
| <b>Repêchage : Règles spécifiques &amp; fonctionnement .....</b>   | <b>p.18</b> |
| <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Particularités</li><li>▪ Scénarios équitables</li><li>▪ Privilège d'affiliation   Spécificités</li><li>▪ Fonctionnement   Spécificités</li></ul>                                 |             |

## TABLE DES MATIÈRES (SUITE)

|  |             |
|--|-------------|
| <b>Les échanges .....</b>                                    | <b>p.20</b> |
| ▪ Date limite des transactions                               |             |
| <b>Les sortes de punitions .....</b>                         | <b>p.21</b> |
| ▪ Codification des punitions & sanctions possibles           |             |
| ▪ Définitions  |             |
| ▪ Mise en application  |             |
| <b>Les fautes .....</b>                                      | <b>p.26</b> |
| ▪ Les fautes relatives aux batailles                         |             |
| ▪ Les fautes commises avec le bâton                          |             |
| ▪ Les fautes physiques                                       |             |
| ▪ Les fautes d'entrave                                       |             |
| ▪ Les fautes relatives aux comportements                     |             |
| ▪ Autres fautes & spécificités                               |             |
| <b>Tableau des choix de punitions .....</b>                  | <b>p.34</b> |
| <b>Le Comité de discipline de <i>Hockey MDK</i> .....</b>    | <b>p.35</b> |
| ▪ Mandat   |             |
| ▪ Composition du Comité de discipline                        |             |
| ▪ Le processus disciplinaire                                 |             |
| <b>Les Séries éliminatoires .....</b>                        | <b>p.37</b> |
| ▪ Fonctionnement   |             |
| ▪ Particularités lors de tirs de barrage                     |             |
| <b>Responsabilités individuelles &amp; équipements .....</b> | <b>p.39</b> |

## TABLE DES MATIÈRES (SUITE)

|  |             |
|--|-------------|
| <b>Rôles &amp; tâches des membres .....</b>  | <b>p.40</b> |
| ▪ Équipe de direction des équipes de <i>Hockey MDK</i> (Capitaines & assistants)                   |             |
| ▪ Dirigeants & responsable de <i>Hockey MDK</i>  |             |
| ▪ Adjoint à la direction   |             |
| ▪ Responsable des ressources matérielles   |             |
| ▪ Responsable des Communications & Marketing   |             |
| <br>   |             |
| <b>Tableau explicatif des diverses responsabilités &amp; hiérarchie de <i>Hockey MDK</i> .....</b> | <b>p.43</b> |
| <br>   |             |
| <b>Responsabilités de l'arbitre .....</b>  | <b>p.44</b> |
| ▪ Code d'éthique de l'arbitre  |             |
| <br>   |             |
| <b>Responsabilité des marqueurs .....</b>  | <b>p.45</b> |
| <br>   |             |
| <b>Procédure &amp; frais d'inscription .....</b>   | <b>p.46</b> |

### ANNEXE :

#1 | Hiérarchie de la Direction de Hockey MDK (Rôles & responsabilités)

## RESPONSABILITÉS DE HOCKEY MDK

*Hockey MDK* ne pourra pas être tenue responsable des objets perdus ou volés pendant les parties &/ou durant votre participation &/ou sur les lieux des activités. Un cadenas pour les vestiaires sera fourni pour chacune des équipes, & ce, pour la durée de la saison. Également, vous avez la responsabilité de verrouiller la porte des toilettes avant de vous rendre sur la glace dans le but de minimiser les risques & de rendre votre chambre inaccessible & sécuritaire.

Dans cette lignée, *Hockey MDK* désire sensibiliser ses membres à l'égard des vols commis dans les arénas.

## IL S'AGIT D'UN POINT D'ENTRÉE ALLÉCHANT POUR LES MALFAITEURS!

### VOUS LE SAVEZ, LES ARÉNAS SONT UN ENDROIT TRÈS CONVOITÉ PAR LES VOLEURS... SOYEZ VIGILANT & NE LAISSEZ AUCUN OBJET DE VALEUR À LA VUE !

Dans la mesure du possible, laissez vos objets de valeur à la maison. De plus, pour éviter des situations fâcheuses, ne laissez aucun objet à la vue. Aviser la Direction de *Hockey MDK* si vous avez des doutes sur la présence d'individus malfaiteurs sur les lieux où se déroule nos activités. Si vous êtes victime, la Direction de *Hockey MDK* se chargera d'en aviser les Complexes Sportifs Terrebonne, en plus de vous référer au Corps de police concerné pour la prise d'un rapport. Dans de telles circonstances, seuls vos assurances personnelles pourront vous dédommager.

*Hockey MDK* se réserve le droit de modifier cette réglementation, & ce, en tout temps & sans préavis. Il incombe donc la responsabilité de faire connaître les changements, dans les plus brefs délais, aux joueurs &/ou aux membres participants aux activités. *Hockey MDK* est également ouvert à vos suggestions, & ce, en tout temps, dans le but de promouvoir la participation & afin d'améliorer le déroulement des activités de *Hockey MDK*. Somme toute, une copie de l'intégralité de cette réglementation est disponible, en tout temps, via le [www.hockeymdk.com](http://www.hockeymdk.com). *Hockey MDK* couvrira les dépenses relatives à l'exploitation de ses activités à partir des cotisations versées par chacun de ses membres & s'engage à faire respecter l'entente contractée avec les Complexes Sportifs Terrebonne & toutes autres mesures élaborées & mise en place par ceux-ci, & ce, pour la durée totale de nos activités.

### LE FORMULAIRE | CONTRAT : ACCEPTATION DES RISQUES & ENGAGEMENTS LÉGAUX

Le formulaire : « **Acceptation des risques & engagements légaux** » devra être rempli & remis aux responsables, **OBLIGATOIREMENT**, pour tous les joueurs réguliers, joueurs autonomes & agents libres, avant leur toute première participation aux activités de *Hockey MDK*, & ce, **SANS EXCEPTION**. Il fait foi de contrat, confirmant votre participation & donnant votre accord à tous ce qui se rattache aux activités de *Hockey MDK*. **De plus, votre adresse, votre date de naissance & un contact en cas d'urgence devra obligatoirement y être inscrit.** Advenant le non-respect de ce règlement, le joueur ne pourra être considéré comme étant un membre à part entière de *Hockey MDK* & il se verra exclus des activités jusqu'à la remise de son formulaire dûment rempli à un membre de l'équipe de Direction de *Hockey MDK*. *Hockey MDK* s'engage à finaliser la compilation des formulaires avant le début de la saison régulière & assurera un suivi avec les nouveaux joueurs en cours de saison. De plus, *Hockey MDK* s'engage à ne transmettre aucune informations confidentielles & à utiliser, uniquement, par les dirigeants de *Hockey MDK* & des équipes respectives, les coordonnées, en cas d'urgence. Un résumé sera demandé & réalisé par les capitaines à leur équipe respective afin de s'assurer de faire cheminer la compréhension du contenu du contrat « **Acceptation des risques & engagements légaux** » & de la totalité de la réglementation de *Hockey MDK* à l'ensemble des membres. Le contenu du contrat sera accessible à l'avance via les réseaux sociaux dans le but que les participants puissent en prendre connaissance avant la signature.

## PRINCIPES DE BASE & CODE DE CONDUITE

### LES PRINCIPES DE BASE PRONES PAR HOCKEY MDK

*Hockey MDK* s'engage à mettre continuellement à jour & à faire respecter l'intégralité de cette présente réglementation, & ce, dans le but de soutenir les bases fondamentales prônées par *Hockey MDK*, à savoir :

- ☑ **PROMOUVOIR** un comportement respectueux envers ses coéquipiers, ses adversaires, les arbitres, les organisateurs & ainsi que tous les membres faisant partie intégrante de *Hockey MDK*.
- ☑ **FAVORISER** une ambiance cordiale & de camaraderie.
- ☑ **OPTER** pour un comportement empreint d'entraide afin d'aider les membres de *Hockey MDK* à améliorer certains aspects du jeu, & ce, à travers diverses interventions constructives (leadership).
- ☑ **JOUER** au hockey au meilleur de notre connaissance, notamment, en adoptant un esprit sportif, & ce, tout en s'amusant!
- ☑ **ENCOURAGER** l'inclusivité & la tolérance.
- ☑ **MAINTENIR** l'harmonie à l'égard des membres de chacune des équipes. Encourager les adversaires!

### CODE DE CONDUITE A PRIVILEGIER

Dans le but de faire régner l'harmonie, l'esprit de camaraderie & une saine compétition, *Hockey MDK* s'attend à ce que chacun des membres adoptent une conduite irréprochable :

- ☑ **ESPRIT DE CAMARADERIE** : jouer d'abord pour s'amuser & pour la passion du hockey.
- ☑ **RESPECT EN TOUT TEMPS DE L'ARBITRE** : accepter & respecter ses décisions.
- ☑ **ENRAYER TOUTES FORMES DE VIOLENCE VERBALE OU PHYSIQUE (SUR GLACE & HORS GLACE)** : opter pour une conduite empreinte de respect et harmonieuse.
- ☑ **NE PAS OUBLIER QUE LES JOUEURS MOINS TALENTIEUX MÉRITENT & ONT BESOIN DE JOUER TOUT AUSSI LONGTEMPS QUE LES AUTRES.**
- ☑ Compétition saine signifie : « **DÉDRAMATISER LA DÉFAITE !** ».
- ☑ **ESPRIT SPORTIF** : encourager & respecter tant vos coéquipiers, vos adversaires, les arbitres, les marqueurs & l'ensemble des membres impliqués au sein de *Hockey MDK*.

## RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES DE HOCKEY MDK

### DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Les matchs seront composés de (3) périodes chronométrées sans arrêt de jeu.

Le temps ne pourra être interrompu et/ou repris, & ce, peu importe les circonstances, du jeu (Ex. : blessé).

**Une période de réchauffement de (3) minutes sera allouée avant le début de chacun des matchs. À (1) minute de la fin de la période d'échauffement, la sirène se fera entendre dans le but que les équipes récupèrent les rondelles. Une seconde sirène se fera entendre pour aviser de la fin de la période d'échauffement. Immédiatement après, la marqueuse ajoutera un (30) secondes au tableau indicateur & une 3<sup>e</sup> alarme sonore se fera entendre pour annoncer le début de la partie : 15 minutes sera inscrit au tableau & la marqueuse activera alors le temps de la 1<sup>ère</sup> période.**

Les (3) périodes seront de (15) minutes à temps continu. Une pause de (30) secondes sera accordée & inscrit au cadran entre chacune des périodes. Les (2) dernières minutes de la 3<sup>e</sup> période uniquement seront à temps arrêtées. La durée totale de la partie ne pourra dépasser (50) minutes telles que le stipule le contrat de location.

Aucune période de prolongation ne sera accordée lors d'un match nul, **SAUF** lors des spécificités qui se rattachent à la grande finale des Séries éliminatoires (Voir les précisions à la Section | Séries éliminatoires).

Chacun des matchs débutera aux heures prévues, & ce, en fonction du déroulement du calendrier officiel publié en début de saison. La surfaceuse effectuera le nettoyage de la glace, & ce, (10) minutes avant la tenue de chacun des matchs. Advenant des retards en raison du déroulement des activités de l'aréna, aucune pénalité ne nous sera accordée & le (50) minutes de jeu qui nous est alloué débutera à partir du moment où les préposés à l'entretien de la glace procéderont à la fermeture complète des portes donnant accès à la surfaceuse.

La durée totale de location pour un match est de (60) minutes, incluant le temps de jeu & celui de la surfaceuse.

### SYSTÈME DE POINTAGE & PARTICULARITÉ EN CAS DE BRIS D'ÉGALITÉ

Les pointages accordés pour la détermination du classement seront les suivants :

|                 |  |
|-----------------|--|
| <u>Victoire</u> | 2 points   |
| <u>Défaite</u>  | Aucun point  |
| <u>Nul</u>      | 1 point / équipe   |
| <u>Forfait</u>  | Aucun point pour l'équipe fautive & (2) points pour l'adversaire |

Lors du calcul du classement final, s'il y a égalité entre (2) équipes OU PLUS, le rang sera déterminé, chronologiquement, selon les critères suivants :

|  |
|--|
| L'équipe ayant le plus de victoire   |
| Le différentiel (DIFF) de but pour (BP) et but contre (BC)   |
| La meilleure fiche défensive (BC)  |
| La meilleure fiche offensive (BP)  |
| Si l'égalité persiste toujours, en dernier lieu, un tirage au sort aura lieu pour déterminer le rang de ces équipes. |

## GESTION DES PARTICIPANTS

Un joueur régulier en retard peut embarquer à tout moment lors d'un match.

L'agent libre n'a pas ce privilège. Il ne pourra participer au match si la deuxième période est amorcée & devra malgré tout déboursier sa contribution de 20.00\$ à titre de compensation, & ce, dans le but de veiller à l'assiduité de nos joueurs & d'éviter de nuire au bon déroulement des activités de *Hockey MDK*. Seul un gardien de but par équipe est alloué lors d'un match, & ce, pour chacune des équipes. Si le gardien se blesse & ne peut terminer la partie, il sera remplacé par un 6e joueur de son équipe sur la patinoire et/ou par un gardien présent sur le site des activités. L'alternative du « *faux gardien* » (planche et/ou toile de gardien) peut être également envisagée suite à entente entre les capitaines des équipes concernées selon les circonstances. Si cette option est choisie, la partie se poursuivra à 5 vs. 5.

**Toute absence doit être signalée dans les (48) heures précédant l'heure du match, soit au plus tard le vendredi 17h30 p.m.**

Dans le cas contraire, une pénalité de 20.00\$ devra être déboursée par le joueur fautif. Tout joueur s'absentant sans préavis & sans motif valable devra déboursier une pénalité de 20.00\$. La Direction se réserve le droit de prendre une toute autre décision selon la nature & l'urgence de l'absence non signalée. Toutefois, l'option de la pénalité sera à privilégier. Somme toute, il est de la responsabilité du joueur fautif de devoir acquitter les frais de cette pénalité, & ce, avant son retour au jeu. Advenant un virement bancaire, celui-ci devra être acheminé avant 17h30, jour de match. Dans le cas contraire, le joueur qui intègre son alignement sans acquitter les frais avant le début du match verra son équipe perdre par forfait. Le joueur peut également se voir retirer de son alignement advenant le non-respect de ce règlement, & ce, par les dirigeants de son équipe. L'agent libre est assujéti à ce même règlement & la Direction peut annuler sa participation dans **un délai de plus (48) heures**, advenant une rectification de la part d'un joueur régulier au sein d'un alignement. Après ce délai, le joueur régulier ne peut réintégrer son alignement.

Si l'équipe est incomplète au moment de débiter la partie, le capitaine et/ou ses assistants peuvent recruter un joueur de calibre équivalent ou moins au joueur manquant par un joueur qui se trouve sur les lieux des activités de *Hockey MDK*, suite à entente avec les dirigeants. Cette spécificité ne s'applique pas lors des séries éliminatoires.

Seule la directrice, son adjoint et/ou son remplaçant désigné a le pouvoir d'approuver & de choisir le joueur qui comblera le manque au sein d'une équipe.

Avant le début du match, le responsable de chaque équipe doit vérifier la feuille de match, via le site WEB, afin que tous les joueurs y soient bien inscrits.

## AUTRES PARTICULARITES

Les règlements de Hockey Québec & Canada seront appliqués & priorisés en cours de partie, mis à part les spécificités de *Hockey MDK* décrites ici-bas.

En cours de partie, un minimum d'un responsable doit être **OBLIGATOIREMENT** désigné pour veiller au bon fonctionnement de la joute (Assistant et/ou Capitaine).

---

### TEMPS D'ARRETS

Seulement (1) temps d'arrêt de (30) secondes sera permis à chacune des équipes lors des matchs, si celles-ci le désirent. Lorsqu'une équipe s'acquiert de son droit, elle en avise immédiatement l'officiel & le marqueur arrête le chronomètre du temps de jeu suite à l'annonce de l'arbitre. Le marqueur repartira le temps uniquement lors de la remise en jeu de la rondelle par l'officiel. Il est à noter qu'advenant une punition au cadran, celle-ci sera également interrompue lors d'un temps d'arrêt de jeu.

---

### LE LANCER FRAPPE

Le lancer frappé **EST INTERDIT** en tout temps & en toutes circonstances, **SAUF** pour les joueuses féminines.

Dans un tel cas, il y aura arrêt de jeu & l'arbitre effectuera une mise au jeu dans le territoire du joueur ayant commis la faute donnant ainsi un avantage à l'équipe adverse.

Ce que constitue un lancer frappé : « *Le bâton, dans l'élan du joueur, ne doit pas excéder la hauteur du genou, & ce, sans exception* ».

---

### LES DÉGAGEMENTS REFUSÉS

Afin d'éviter des arrêts de jeu inutiles, des pertes de temps & pour éviter des collisions dangereuses lorsque deux joueurs se battent pour toucher la rondelle en premier, *Hockey MDK* adopte le règlement de la Ligue Nationale de Hockey en rapport au dégagement. Si le joueur attaquant arrive avant le joueur défensif au cercle de mise en jeu, aucun dégagement refusé ne sera signalé par l'arbitre. Par contre, le défenseur doit tout de même se rendre au cercle de mise en jeu pour que l'arbitre annonce un arrêt de jeu en raison d'un dégagement refusé. Si ce même défenseur omet de patiner ou tarde à revenir protéger sa zone défensive, un joueur offensif (équipe adverse) pourrait être le premier au cercle de mise au jeu, ce qui annulerait le dégagement & le jeu se poursuivra. Advenant le cas où le gardien sortirait de son cercle de mise au jeu pour jouer la rondelle, le dégagement sera immédiatement annulé & le jeu se poursuivra. Dans tous les cas, l'équipe qui aura provoqué le dégagement, n'aura droit à aucun changement & devra se rendre dans sa zone défensive pour ainsi procéder à la mise au jeu.

---

### LE CHANGEMENT DE CÔTÉ, ENTRE LES PÉRIODES, EST OBLIGATOIRE

Entre chacune des périodes, le gardien de but devra changer de côté de la patinoire, & ce, **SANS EXCEPTION**. Chacune des équipes se trouve également à changer de côté afin de tirer sur le gardien adverse.

---

### LE TEMPS D'UTILISATION DES VESTIAIRES

Le temps alloué pour l'utilisation des vestiaires est de (30) minutes avant & après chacune des parties.

---

## UTILISATION DES CASIERS (ÉQUIPEMENTS HOCKEY MDK)

Deux (2) casiers (Casiers # K1 & # K2) au Forum de La Plaine nous sont attribués afin qu'on y dépose nos équipements (chandails & sacs identifiés, (2) sacs rondelles, cadenas), & ce, lors de la saison hivernale. Ces casiers sont identifiés à l'aide du logo de *Hockey MDK* & les responsables de chacune des équipes y auront accès pour y récupérer leurs effets avant les matchs.

***Dans cette lignée, le code du cadenas sera dévoilé à chacune des équipes en début de saison & sera modifié par la Direction lors de la clôture de celle-ci.***

De plus, il est du devoir du capitaine de chacune des équipes ou du joueur désigné de remettre les équipements complets dans les casiers afin que le chargé de l'équipements puisse en prendre charge & ainsi procéder à l'entretien, & ce, à chaque semaine.

En guise de précision, les équipements complets sont :

- Les (11) chandails & supports, le sac de transport & cadenas de l'équipe ;
- Les (2) sacs de rondelles à la suite de la 3<sup>e</sup> partie.

Somme toute, il est de la responsabilité des capitaines d'aviser la Direction de *Hockey MDK* advenant le bris ou le manque d'équipement. Cette démarche favorisera la prise en charge & le remplacement rapide sans créer de nuisance au bon déroulement des activités de *Hockey MDK*.

## LES ÉQUIPES

### LA COMPOSITION DES ÉQUIPES

#### ÉQUIPES RÉGULIÈRES

- I. (6) équipes en saison hivernale

#### COMPOSITIONS

(11) joueurs : (1) gardien, (6) attaquants & (4) défenseurs

De plus, un maximum de (12) joueurs autonomes (surplus réguliers) seront assignés aux équipes afin de compléter les alignements en cas d'absence.

Une équipe ne peut avoir plus de (11) joueurs en uniforme avec chacun un numéro individuel, lors d'une partie, incluant le gardien.

De plus, les joueurs ont l'obligation de porter les couleurs de leur équipe respective dans le but de faciliter le travail de l'arbitre & du marqueur en cours de partie. Advenant un changement dans l'attribution des numéros de chandails aux joueurs, il sera de la responsabilité du capitaine ou de son assistant d'en aviser le marqueur dans le but de limiter les erreurs sur le profil des joueurs (statistiques).

#### GESTION DES EFFECTIFS DES ÉQUIPES

La Direction de *Hockey MDK* peut compléter la formation des équipes pour un match avec le nombre d'agents libres ou joueurs autonomes nécessaires, & ce, toujours par un joueur de calibre égal ou moindre à celui du joueur à remplacer (voir section suivante : Agents libres (remplaçants)).

Dépendamment des joueurs libres ou autonomes disponibles, La Direction doit veuille à ajuster le calibre de la formation de manière à maintenir une équité.

Sans exception, la Direction à la pleine latitude quant à l'administration des besoins de remplacement au sein de chacune des équipes & elle est la seule à posséder le plein pouvoir décisionnel à l'égard de cette gestion (Voir les Sections suivantes pour tous les détails | Gestion des joueurs autonomes & Agents libres).

Si l'équipe est incomplète au moment de la partie, le match aura lieu & ce, peu importe le nombre de joueurs présents.

## LES JOUEURS AUTONOMES

Une clause de remboursement a été ajoutée exceptionnellement pour les joueurs autonomes (surplus réguliers).

### FONCTIONNEMENT

Les joueurs autonomes évolueront au sein des (6) équipes. Ces joueurs acquittent, en totalité, les frais d'inscription, tout comme les joueurs réguliers, & ce, selon les modalités prescrites à ce dit règlement.

À partir du moment où *Hockey MDK* ne peut affecter un des joueurs autonomes au sein d'un alignement, un remboursement de 20.00\$ lui sera remis pour ce match. Ce règlement est également applicable lorsque le joueur autonome à un empêchement & qu'il ne peut participer aux activités qui lui a été offert.

Outre cette précision, les joueurs autonomes sont assujettis à la totalité de la réglementation de *Hockey MDK*. Ce crédit est seulement applicable aux joueurs ayant eu une entente initiale & possédant spécifiquement le titre de joueur autonome.

---

### DANS LES AUTRES CAS, AUCUN REMBOURSEMENT NE SERA PERMIS LORS D'ABSENCE.

Cette entente s'applique uniquement aux joueurs autonomes devant l'impossibilité de les inclure dans un alignement lors d'un match au cours d'une semaine spécifique (quel que soit le motif).

Le crédit à remettre aux joueurs autonomes sera remboursé à la fin de saison ou déduit du solde à acquitter pour les saisons suivantes advenant son désir de maintenir sa participation aux activités de *Hockey MDK*.

## LES AGENTS LIBRES

Une liste d'agents libres (remplaçants) sera soumise & connu, & ce, dès le début de la saison régulière, par chacun des responsables des équipes de *Hockey MDK* via le site web au [www.hockeymdk.com](http://www.hockeymdk.com).

### FONCTIONNEMENT

Lors de l'absence d'un joueur, la Direction de *Hockey MDK* aura la responsabilité de combler le manque d'effectif par un joueur dont le nom apparaît sur la liste d'agents libres, & ce, pour chacune des équipes. L'agent libre devra être de calibre égal ou moindre au joueur à remplacer, & ce, dans le but de maintenir un équilibre entre les équipes.

Nonobstant cette idée, les agents libres choisis pourraient être de calibre plus élevé que le joueur régulier à remplacer dans le cas où les (2) équipes qui s'affrontent auraient un joueur régulier à remplacer par un joueur de calibre supérieur. Face à une telle situation, les deux agents libres choisis ayant un calibre plus élevé susciteraient donc un avantage & un équilibre au sein des (2) équipes. Pour participer au match, l'agent libre devra acquitter les frais de 20.00\$, & ce, avant le début de la partie à défaut de voir l'équipe perdre par forfait. Ce montant devra être remis au capitaine de l'équipe pour laquelle il agit à titre de substitut et/ou directement aux dirigeants de *Hockey MDK*. Si le joueur fautif opte pour un virement bancaire, celui-ci devra être acheminé avant 17h30, jour de match.

Somme toute, il est de la responsabilité des capitaines de s'assurer que les paiements soient remis à la Direction, & ce, avant le match, dans le but d'éviter de voir perdre son équipe par forfait. Le but de cette approche est de sensibiliser les joueurs face à l'efficacité de la gestion des activités de *Hockey MDK* & d'éviter les pertes de temps & le manque d'effectifs au sein des équipes.

---

### **LA DIRECTION HOCKEY MDK À LA PLEINE LATITUDE FACE À LA GESTION DES ABSENCES & PEUT PRENDRE UNE TOUT AUTRE DÉCISION EN FONCTION DES BESOINS & DE LA SITUATION QUI S'Y PRÉSENTE.**

Si l'agent libre est, sur les lieux de l'activité, sollicité pour jouer un deuxième match au cours d'une même journée, advenant où aucun joueur régulier ne serait disponible, **AUCUN FRAIS** ne lui sera chargé, & ce, à moins qu'il ait été cédulé à l'avance, un montant de 40.00\$ lui sera chargé pour jouer deux (2) matchs. Il va de même pour le joueur régulier et/ou le joueur autonome, s'il est prévu à l'avance pour participer à un deuxième match, un montant de 20.00\$ lui sera chargé pour ce match additionnel.

Toutefois, la priorité du deuxième match revient au joueur régulier & aux joueurs autonomes, & ce, **SANS EXCEPTION**. Les gardiens de but faisant partie de la liste des agents libres détiennent un privilège. Quant à eux, lorsqu'ils sont sollicités à remplacer un gardien de but régulier lors d'un match, & ce planifié à l'avance, **AUCUN FRAIS** leurs seront chargés. De manière exceptionnelle, advenant l'impossibilité de combler un absent par un agent libre dans les délais prévus, un joueur régulier présent sur le site de *Hockey MDK*, & ce, de calibre égal ou moindre au joueur et/ou au gardien a remplacé, pourra agir à titre de remplaçant. Dans de telles circonstances, **AUCUN FRAIS** ne lui sera chargé.

Ce règlement n'est pas applicable lors des séries éliminatoires puisqu'en aucun cas, un gardien et/ou un joueur régulier ne peut intégrer une autre formation.

Il sera de la responsabilité du capitaine et/ou de ses assistants de faire connaître ses besoins à la Direction, & ce, au plus tard le vendredi 17h30 p.m., dans le but de faciliter la gestion des remplaçants.

---

### **AUCUN JOUEUR NE DOIT CONTACTER DIRECTEMENT LA DIRECTION DE HOCKEY MDK POUR SIGNALER SON ABSENCE, À MOINS DE CIRCONSTANCES EXCEPTIONNELLES & URGENTES.**

Advenant le cas, le joueur sera avisé d'informer son capitaine & un avertissement sera inscrit à l'onglet de discipline sur le Site Web. S'il y a récurrence, un second avertissement sera inscrit au dossier disciplinaire du joueur & son absence ne sera pas considérée ni autorisée par la Direction. En ce sens, ce joueur ne sera pas remplacé & son équipe devra jouer avec un effectif réduit d'un joueur. De plus, ce joueur devra s'acquiescer de la pénalité de 20.00\$ à son retour au jeu pour ne pas voir son équipe perdre par forfait.

---

**SEUL LES BESOINS PROVENANT DE LA DIRECTION DES ÉQUIPES SERONT CONSIDÉRÉS & TRAITÉS PAR HOCKEY MDK QUOTIDIENNEMENT POUR VEILLER À COMPLÉTER LES ALIGNEMENTS DES ÉQUIPES.**

Pour compléter la formation des équipes pour chacun des matchs, la Direction devra combler les effectifs avec le nombre d'agents libres nécessaires. La Direction devra également intégrer des agents libres de manière à maintenir un équilibre au sein de chacune des équipes selon la procédure préétablie ci-haut. Somme toute, il sera de la responsabilité de la Direction de *Hockey MDK* de contacter les agents libres & de les intégrer dans les alignements.

Il est de la responsabilité des capitaines et/ou des assistants de faire connaître, à la Direction, leurs préférences parmi la liste des agents libres / joueurs autonomes. De plus, il est de leur responsabilité de faire connaître leurs intentions à intégrer un nouvel agent libre au sein de la liste des membres. Lors des demandes, la Direction aura comme ligne directrice de se conscientiser sur les impondérables liés à l'administration des joueurs remplaçants & doit tenir compte de la réglementation dans le but que chaque requête formulée soit juste & respectueuse des règles prescrites.

Également, il est de la responsabilité des dirigeants de chacune des équipes de faire connaître le fonctionnement à leurs joueurs & de les référer à la réglementation s'il y a lieu.

La responsabilité revient aux responsables de l'équipe de vérifier à ce que l'alignement inscrit sur la feuille de pointage officielle & sur le site WEB soit véridique. Aucun autre joueur ne pourra agir à titre de remplaçant si le nom de ce dernier ne figure pas sur la liste des agents libres. Toutefois, selon l'accord des capitaines & de la Direction de *Hockey MDK*, cette liste est assujettie à changement, & ce, sans préavis & pour la durée totale de la présaison, ainsi que la saison régulière.

---

**AUCUN CHANGEMENT NE SERA PERMIS EN SÉRIES ÉLIMINATOIRES.**

## LES PRIVILÈGES D’AFFILIATION

Dans le but de promouvoir & de favoriser le recrutement des nouveaux joueurs dans les années futures, *Hockey MDK* s’est penché sur une approche par réseautage avec pour objectif de maintenir une relève fiable & digne des valeurs qui s’y sont forgées au fil du temps. Par l’entremise de cette approche & dans le but de valoriser nos joueurs actifs, *Hockey MDK* sera en mesure de recruter les nouveaux espoirs à travers l’implication & les références de ses membres.

Dans le but de prioriser cette approche, *Hockey MDK* a adopté un nouveau règlement afin de privilégier les joueurs actifs désirant participer au développement des activités de *Hockey MDK* en attirant divers joueurs potentiels parmi vos réseaux & ainsi les convaincre de faire partie intégrante d’une équipe.

Cette technique de recherches augmentera considérablement notre visibilité & aux yeux de la Direction, le réseautage est le meilleur moyen d’introduire des recrues répondant aux valeurs, aux bases fondamentales & au code d’éthique que prône *Hockey MDK*.

Ce processus permettra à *Hockey MDK* de bien cibler ses recherches, filtrer les joueurs intéressés & ensuite approuver leur intégration parmi l’une des équipes.

En somme, le recrutement par réseautage s’avère une stratégie gagnante sur toute la ligne, assurant la relève au fil des années, en plus de s’assurer de maintenir sa réputation, son engagement au cœur des activités en se concentrant uniquement vers des recrues qui ont manifesté leur intérêt & qui semblent correspondre aux attentes de *Hockey MDK*.

## FONCTIONNEMENT

Un joueur actif qui désire introduire une nouvelle recrue au sein de l’alignement régulière se voit octroyer le privilège de s’affilier à ce joueur, & ce, uniquement, pour la saison à laquelle il est introduit à titre de nouveau joueur.

---

### **CE PRIVILÈGE EST VALABLE POUR LA DURÉE DE CETTE SAISON UNIQUEMENT & NE PEUT, EN AUCUN TEMPS, ÊTRE RENOUELER.**

Par ailleurs, pour les membres d’une même famille, ce privilège peut être renouvelé, sur demande, & ce, de saison en saison. Il s’agit de l’unique exception à l’attribution systématique de ce privilège. Ce privilège est attribuable à un maximum de (2) joueurs issus de la même famille.

---

### **CE PRIVILÈGE N’EST AUCUNEMENT OBLIGATOIRE.**

---

### **UN JOUEUR ACTIF NE PEUT ÊTRE AFFILIÉ À PLUS D’UN JOUEUR À LA FOIS.**

Pour obtenir ce privilège, les (2) joueurs affiliés doivent avoir acquitté le paiement complet de la saison pour laquelle il désire obtenir ce privilège & doivent **OBLIGATOIREMENT** en faire la demande à la Direction de *Hockey MDK*.

Le joueur actif a l’obligation d’aviser la Direction *Hockey MDK* de son désir de s’affilier à un autre joueur. À défaut de le faire, le joueur actif se verra refuser ce privilège. Ce désir d’affiliation devra être connu par la Direction, & ce, dans les plus brefs délais dans le but de ne pas nuire à la réalisation du repêchage.

Dans cette perspective, *Hockey MDK* s’engage à rappeler aux membres ce privilège & d’octroyer une date limite à chacune des saisons dans le but de valoriser ce processus d’intégration.

L'attribution de ces privilèges ne viendra aucunement brimer l'équité lors de la confection des équipes & seront considérés lors de la mise en œuvre des scénarios d'effectifs possibles, & ce, avant la période de repêchage.

*Hockey MDK* peut retirer en tout temps ce privilège, & ce, peu importe le motif, si elle juge que cette affiliation pourrait nuire aux déroulements de ses activités & à l'équité des équipes.

Il faut garder à l'esprit que ce privilège d'affiliation a été créé dans le seul & unique objectif de faciliter l'intégration des nouveaux joueurs réguliers au sein de *Hockey MDK* & de permettre aux familles de s'unir pour la passion de leur sport : le hockey.

---

**EN AUCUN TEMPS, CET AVANTAGE NE POURRA ÊTRE UTILISÉ SOUS PRÉTEXTE DE NUIRE À L'ÉQUITÉ DES ÉQUIPES LORS DE LA PÉRIODE DE REPÊCHAGE.**

## DÉFINITIONS

---

### CE QUE CONSTITUE UN JOUEUR ACTIF

Pour être considéré joueur actif, vous devez avoir participé, à titre de joueur régulier ou autonome, aux activités de *Hockey MDK* pendant la saison précédant celle à laquelle vous voulez octroyer votre privilège.

En guise de précision, un joueur introduit aux effectifs réguliers de la saison estivale à titre de régulier ou en tant que joueur autonome est également inclus dans la définition de joueur actif, & ce, même s'il n'a jamais participé aux activités hivernales.

De plus, les membres ayant occupé une fonction bien spécifique au cours de la saison précédant la demande de privilège, comme par exemple : les arbitres, les marqueurs ou tous autres membres ayant un poste au sein de l'équipe de gestion, sera considéré comme étant un joueur actif au sein de *Hockey MDK*.

---

### CE QUE CONSTITUE UNE NOUVELLE RECRUE

Pour obtenir le titre de recrue, le joueur doit être considéré comme un *nouveau membre*, c'est-à-dire ne jamais avoir été introduit dans un alignement régulier depuis l'existence de *Hockey MDK*, & ce, peu importe le nombre de match joué.

Les joueurs remplaçants qui s'introduisent à titre de joueur régulier au sein d'une équipe seront également considérés comme une nouvelle recrue.

Pareillement, un joueur régulier ayant abandonné les activités de *Hockey MDK*, & ce, peu importe le motif, ne peut être considéré comme une nouvelle recrue & s'il désire réintégrer les activités de *Hockey MDK*, le statut de joueur actif lui sera attribué.

## REPÊCHAGE : RÈGLES SPÉCIFIQUES & FONCTIONNEMENT

### PARTICIPANTS

Les capitaines de chacune des équipes devront **OBLIGATOIREMENT** participer au repêchage afin de pouvoir créer l'alignement de sa propre formation.

**À DÉFAUT DE VOIR UN CAPITAINÉ S'ABSENTER, CELUI-CI SE VERRA RETIRER DE SA FONCTION & LA DIRECTION DE HOCKEY MDK SE CHARGERA DE MANDATER UN AUTRE JOUEUR POUR CE POSTE.**

Minimalement, (2) semaines avant la réalisation du repêchage, le capitaine devra soumettre le nom de son assistant. Celui-ci pourra également participer au repêchage & chacun d'eux seront protégés & ne pourront être réquisitionnés par une autre formation lors du repêchage. Dans cet ordre d'idée, aucun autre joueur ne peut s'introduire à la table de la Direction d'une équipe lors du repêchage.

Lors de la présaison, la Direction des équipes devra soumettre le nom de leur second choix d'assistant, & ce, avant le lancement officiel de la saison, parmi les membres de sa formation. Ce joueur fera partie intégrante de l'équipe de Direction de l'équipe & une implication devra être observée au cœur des activités de *Hockey MDK* à défaut que ce privilège lui soit retiré par la Direction de *Hockey MDK*.

**Il est à noter que le capitaine peut toujours inclure ses assistants dans un processus d'échanges selon ses volontés.**

### LE SCÉNARIO ÉQUITABLE

Le scénario équitable des équipes devra être respecté lors des rondes de repêchage & sera créé en fonction du nombre des joueurs inscrits à l'intérieur de chacune des catégories & de la cotation de ceux-ci, préétablie par la Direction de *Hockey MDK*.

Le scénario sera attribué en fonction des équipes de Direction, des affiliations entre ceux-ci & de l'équité de chacune des équipes afin de respecter la transparence à travers la confection des alignements.

**LA DIRECTION S'ENGAGE À PRÉSENTER CE SCÉNARIO, MINIMALEMENT, (1) SEMAINE AVANT LA DATE DU REPÊCHAGE AFIN DE PERMETTRE AUX DIRIGEANTS DES ÉQUIPES DE SE PRÉPARER.**

De plus, la Direction de Hockey MDK s'engage à fournir, minimalement, une semaine à l'avance, un document permettant aux dirigeants des équipes de voir les membres admissibles au repêchage.

### PRIVILÈGE D'AFFILIATION | SPÉCIFICITÉS

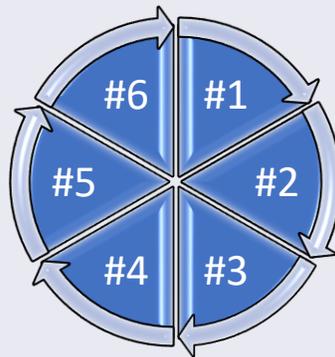
Le privilège d'affiliation est intégré dans le règlement & à travers le fonctionnement du repêchage pour les nouvelles recrues ou pour les joueurs affiliés issus d'une même famille.

Pour des raisons d'équité, advenant le cas où un membre de la Direction d'une équipe serait affilié à un joueur, un tirage au sort de 1 @ 9 sera réalisé avant le début du repêchage, pour cette équipe, afin de déterminer la ronde à laquelle les joueurs affiliés seront rattachés (Ex.: Les Stars MDK pige la carte # 7, l'équipe sera donc exclue de cette ronde puisque le joueur affilié occupera cette place).

Lorsqu'une équipe choisit un joueur & que ce dernier est affilié à un autre, en cours de repêchage, l'autre joueur comblera, automatiquement, le choix de la ronde suivante.

## FONCTIONNEMENT | SPÉCIFICITÉS

- I. Les équipes devront respecter les cotes des joueurs & le scénario qui leur seront présenté pour la réalisation du repêchage.
- II. Les dirigeants des équipes pourront choisir les joueurs, selon les cotes & leurs positions, & ce, de manière aléatoire & selon leurs propres stratégies d'équipe, incluant le gardien de but.
- III. Les joueuses peuvent être intégrées à n'importe quelle équipe. **AUCUN MINIMUM NI MAXIMUM** par équipe est requis. Dans cet ordre d'idée, une équipe peut ne pas avoir de joueuse au sein de sa formation régulière.
- IV. La création des équipes se fera par tirage au sort (loterie) avec recalcul de l'ordre des choix à toutes les (2) rondes, pour un total de (9) rondes, à savoir :



***LA LOTERIE DE LA PREMIÈRE RONDE SERA RÉALISÉE LE JOUR MÊME DU REPÊCHAGE.  
À CE MOMENT PRÉCIS, L'ORDRE DES (2) PREMIERS CHOIX DES ÉQUIPES SERA CONNU, SUR PLACE,  
AVANT LE LANCEMENT DE L'ÉVÉNEMENT.***

- V. Il y aura une loterie spécifiquement pour la 9<sup>e</sup> ronde, en raison du nombre impair de joueurs à sélectionner.
- VI. Une période de transactions & d'échanges sera allouée, au besoin, après avoir complété chacune des rondes de repêchage. C'est à ce moment que les dirigeants pourront négocier. Ils devront toutefois faire respecter l'équité des alignements à travers leur processus. Les changements devront obligatoirement honorer les formations des équipes de Direction & les joueurs associés en lien au privilège d'affiliation. De plus, les dirigeants concernés doivent être à 100 % d'accord avec l'échange sinon celle-ci ne sera pas acceptée.
- VII. Suite à la réalisation de chacune des étapes, le repêchage sera finalisé par l'approbation & l'acceptation des équipes, & ce, par vote majoritaire des membres présents.

## LES ÉCHANGES

Après le déroulement des dernières parties de la présaison, peu importe le type de saison en cours, *Hockey MDK* s'engage à réunir ses capitaines afin de modifier l'alignement de ses équipes, si nécessaire, & ce, dans le but de maintenir un équilibre & une harmonie à travers la réalisation des activités de *Hockey MDK*. Une réunion devra être tenue entre les responsables afin de déterminer les besoins de chacune des équipes à l'égard des échanges, mais également concernant les améliorations à apporter sur la gestion & le déroulement des activités de *Hockey MDK*.

Une date sera alors déterminée par les membres de la Direction de *Hockey MDK* & sera fourni aux dirigeants de chacune des équipes afin d'y participer. Cette réunion sera alors **OBLIGATOIRE** & les capitaines &/ou assistants devront assumer leurs rôles & prendre part à cette réunion. Il va de même pour la réunion de la mi-saison, au retour de la Relâche du temps des fêtes.

***TOUT AU LONG DE LA SAISON, LES ÉQUIPES POURRONT ÊTRE MODIFIÉS EN TOUT TEMPS, & CE, SELON LES BESOINS SUITE À ENTENTE ENTRE LES CAPITAINES ET/OU LES DIRIGEANTS DE HOCKEY MDK.***

Au cours de la saison hivernale, une date de limite de transactions a été établie afin de maximiser la chimie des équipes à la venue des Séries éliminatoires.

---

### DATE LIMITE DES TRANSACTIONS

03 mars de l'année en cours @ 23h59 pm.

Aucun échange ne sera permis à partir du lancement du calendrier des Séries éliminatoires, & ce, tant pour la saison hivernale que la saison estivale. Également, un joueur et/ou un gardien régulier ne pourra être intégré au sein d'une autre formation afin de combler le manque d'effectif en Séries éliminatoires.

## LES SORTES DE PUNITIONS

### CODIFICATIONS DES PUNITIONS & SANCTIONS POSSIBLES

Tout joueur peut se voir imposer une punition en tout temps, avant, pendant ou après un match, lorsqu'une infraction est commise sur la glace ou à l'extérieur de celle-ci avant, pendant ou après l'entrée des joueurs vers leurs vestiaires. Également, tous incidents survenus sur les lieux des activités de *Hockey MDK* peuvent être sanctionnés par la Direction. De plus, tous propos vexatoires ou tous autres gestes commis via les réseaux sociaux seront aussi réprimandés. Somme toute, tout manquement aux règlements & tout omission de se conformer aux directives de Hockey MDK seront considérés par les responsables & par le Comité de discipline de *Hockey MDK*. Dans cette perspective, le joueur fautif sera passible d'une sanction en fonction de la teneur, de l'impact & de la violence de ses gestes.

En guise de précision, *Hockey MDK* mandate ses officiels dans le but d'appliquer à la lettre les règlements décrit dans ce document. Dans cette perspective, il est de leur mandat d'attribuer les punitions en temps de jeu réel, mais également en fonction de leurs observations sur les lieux de la tenue des activités de Hockey MDK dans le but de s'assurer du bon déroulement de ceux-ci.

En plus des sanctions émises par les officiels, Le Comité de discipline de *Hockey MDK* peut, en tout temps, venir bonifier les peines s'il juge que la situation mérite une sanction plus sévère, et ce, dans le but de faire respecter ses membres & la tenue de ses activités. Peu importe les circonstances, si une situation spécifique doit être soumise au Comité de discipline de *Hockey MDK*, le joueur ne pourra réintégrer son alignement tant que la décision finale ne lui sera pas dévoilée.

---

### SOMMES TOUTES, HOCKEY MDK DIVISE & REPRÉSENTE LES PUNITIONS SELON LA CODIFICATION<sup>1</sup> SUIVANTE :

- A. *Punitions mineures ou mineures de banc (2 minutes)*
- B. *Punitions majeures (5 minutes & Sanctions disciplinaires)*
- C. *Punitions d'inconduite (10 minutes & Sanctions disciplinaires)*
- D. *Punitions d'extrême inconduite & Puntion d'inconduite grossière (Expulsion, Suspension & Sanctions disciplinaires)*
- E. *Puntion de match (Expulsion, Suspension & Sanctions disciplinaires)*
- F. *Avis disciplinaire & sanction disciplinaire (Spécifiques à Hockey MDK : Définitions)*

Outre les règlements spécifiques liés aux activités de *Hockey MDK*, les règlements officiels prônés par Hockey Québec & Canada seront priorisés par nos officiels. Il est à noter que les tirs de punition font également partie intégrante de la liste de codification des punitions. L'officiel peut donc décerner un tir de punition en guise de sanction, & ce, en temps réel de jeu, lorsqu'il fait face à une situation propice prescrit par la réglementation de Hockey Québec et/ou Canada.

---

<sup>1</sup> Référence | Hockey Canada 2018-2020 : Combinaison du Manuel des cas & des règles de jeu

---

**HOCKEY MDK SE RÉSERVE LE DROIT DE SUSPENDRE UN JOUEUR, UNE ÉQUIPE ET/OU UN DIRIGEANT ADVENANT UNE ATTITUDE ET/OU UNE CONDUITE NUISANT AU BON FONCTIONNEMENT DES ACTIVITÉS DE HOCKEY MDK.**

---

AUCUN PROTÊT NE SERA ACCEPTÉ.

Lorsqu'un joueur est suspendu, il doit purger sa suspension & ne peut donc jouer pour aucune autre équipe, car il est suspendu pour toutes les activités de *Hockey MDK*. Dans cette lignée, ce joueur ne pourra pas se trouver à l'arrière du banc de son équipe. Dans de telle circonstance, après avertissement & devant la non-conformité du joueur face à ce critère, il verra son équipe perdre par forfait. Dans tous les cas, aucun joueur ne sera remboursé pour chacun des matchs pour lequel il aura été suspendu. De plus, aucun remboursement ne sera effectué au joueur ayant été suspendu à « vie » des activités de *Hockey MDK* suite à une décision conjointe, paritaire & majoritaire soumise par le Comité disciplinaire & la Direction. Tel que préciser précédemment : Aucun protêt ne sera accepté!

Tous les joueurs & membres des équipes de direction de chacune des équipes de *Hockey MDK* ont l'obligation de rapporter tous comportements dérogatoires, & ce, pour le bon déroulement des activités.

À défaut de leur faire, ceux-ci pourront se voir exclus des activités de *Hockey MDK*.

## DÉFINITIONS

---

### LES PUNITIONS MINEURES

Une « **punition mineure** » signifie que tout joueur, sauf un gardien de but, doit quitter la glace pour (3) minutes à temps continu sans qu'un substitut puisse le remplacer. L'adversaire aura droit à un avantage numérique. La punition débute au moment où l'arbitre remet la rondelle en jeu.

Si la punition mineure survient au cours des (2) dernières minutes de jeu de la 3<sup>e</sup> période, alors que le temps est arrêté, la punition sera de (2) minutes au cadran & celle-ci sera à temps arrêté. En guise de précision, selon les circonstances & dans le but de ne pas désavantager l'équipe venant de s'acquérir d'un avantage numérique, le marqueur peut ajuster le temps de la punition en fonction du temps réel restant au cadran indicateur.

---

### LES PUNITIONS MAJEURES

Tout joueur ou gardien de but se voyant imposer une « **punition majeure** » se verra imposer, simultanément une punition d'extrême inconduite, s'il y a lieu, selon le jugement de l'arbitre, & aura l'obligation de se rendre à son vestiaire immédiatement après avoir été expulsé du match par l'officiel. À la suite de cette expulsion, le joueur fautif fera l'objet d'un rapport disciplinaire dont les membres de la Direction & du Comité de discipline de *Hockey MDK* décideront des mesures & des sanctions à prendre. Le capitaine désignera un joueur de l'équipe sur la glace au moment de l'infraction pour purger la punition d'une durée de (5) minutes à temps continu.

Une expulsion à l'égard d'une pénalité majeure entraînera automatiquement une sanction disciplinaire & le joueur écopera, au minimum, d'un (1) match de suspension.

---

## PUNITION D'INCONDUITE

Un joueur, autre qu'un gardien de but, qui se voit imposer une « **punition d'inconduite** » sera expulsé immédiatement de la glace & s'il y a lieu, selon la décision de l'arbitre, un joueur substitut, présent sur la glace au moment de la punition d'inconduite devra demeurer au banc des punitions pour une durée de **(10) minutes à temps continu**. Dans de telles circonstances, lorsqu'un joueur écope d'une punition mineure & d'une punition d'inconduite, l'équipe pénalisée enverra immédiatement un substitut au banc des punitions afin de purger la punition mineure ou toutes autres décisions émises par l'arbitre en cours de partie. La punition d'inconduite commencera lorsque la punition mineure aura pris fin. Une expulsion suite à une punition d'inconduite entraînera automatiquement une sanction disciplinaire & le joueur écopera d'un minimum de (2) matchs de suspension selon la gravité du geste posé.

Si un joueur commet une inconduite alors que le match n'est commencé ou lorsque la partie est terminée (tant sur glace qu'hors glace), celui-ci écopera d'une sanction plus aggravante, soit un minimum de (5) matchs de suspension allant même jusqu'à une suspension à « vie » de *Hockey MDK*.

Dans de telle circonstance, le Comité de discipline de Hockey MDK se penchera sur l'incident & s'assurera d'attribuer les sanctions de manière impartiale par l'obtention de l'approbation des équipes & de la Direction de *Hockey MDK*.

---

## PUNITIONS D'EXTRÊME INCONDUITE & PUNITIONS D'INCONDUITE GROSSIÈRE

Un joueur écopant d'une « **punition d'extrême inconduite** » devra se retirer à son vestiaire pour le reste de la partie. Un joueur se voyant imposer une « **punition d'extrême inconduite** » devra se retirer à son vestiaire pour le reste du match & fera l'objet d'un rapport disciplinaire aux dirigeants & au Comité de discipline de *Hockey MDK* qui pourront imposer d'autres mesures disciplinaires.

Dans de telle circonstance, le Comité de discipline de Hockey MDK se penchera sur l'incident & s'assurera d'attribuer les sanctions de manière impartiale par l'obtention de l'approbation des équipes & de la Direction de *Hockey MDK*.

Tout joueur qui se voit imposer une « **punition d'inconduite grossière** » devra se retirer à son vestiaire pour le reste du match & fera l'objet d'un rapport disciplinaire aux dirigeants & au Comité de discipline de *Hockey MDK* qui pourront imposer d'autres mesures disciplinaires.

Une « **punition d'inconduite grossière** » sera imposée à tout joueur se comportant de façon à tourner le match en dérision.

Une expulsion suite à une punition d'extrême inconduite ou inconduite grossière entraînera automatiquement une sanction disciplinaire & le joueur écopera d'un minimum de (3) matchs de suspension selon la gravité du geste posé.

Si un joueur commet une extrême inconduite ou une inconduite grossière alors que le match n'est commencé ou lorsque la partie est terminée (tant sur glace qu'hors glace), celui-ci écopera d'une sanction plus aggravante, soit un minimum de (5) matchs de suspension allant même jusqu'à une suspension à « vie » de *Hockey MDK*.

Dans de telle circonstance, le Comité de discipline de Hockey MDK se penchera sur l'incident & s'assurera d'attribuer les sanctions de manière impartiale par l'obtention de l'approbation des équipes & de la Direction de *Hockey MDK*.

---

## PUNITION DE MATCH

Tout joueur écopant d'une « **punition de match** » devra immédiatement se retirer à son vestiaire pour le reste du match & ne pourra participer à aucun autre match jusqu'à ce que les dirigeants & les membres du Comité de discipline de Hockey MDK aient pris une décision de son cas. Une expulsion suite à une punition de match entraînera automatiquement une sanction disciplinaire & le joueur écopera d'un minimum de (3) matchs de suspension selon la gravité du geste posé.

Si un joueur commet une inconduite alors que le match n'est commencé ou lorsque la partie est terminée (tant sur glace qu'hors glace), celui-ci écopera d'une sanction plus aggravante, soit un minimum de (5) matchs de suspension allant même jusqu'à une suspension à « vie » de *Hockey MDK*.

Dans de telle circonstance, le Comité de discipline de *Hockey MDK* se penchera sur l'incident & s'assurera d'attribuer les sanctions de manière impartiale par l'obtention de l'approbation des équipes & de la Direction de *Hockey MDK*.

---

## AVIS DISCIPLINAIRE & SANCTION DISCIPLINAIRE

En guise de précision, le registre du volet disciplinaire est public & peut être consulté via le site web au [www.hockeymdk.com](http://www.hockeymdk.com) sous l'onglet Statistiques : Volet disciplinaire.

---

### DÉFINITION : AVIS DISCIPLINAIRE

L'avis sert à informer le joueur de la nature & de la faute qui lui ait reprochée. Le but est de sensibiliser le joueur face au manquement commis à l'égard de la réglementation. L'avis fait partie de la procédure de la sanction disciplinaire; Il n'en est pas une!

---

### DÉFINITION : SANCTION DISCIPLINAIRE

Il s'agit d'un acte unilatéral pris par la direction pour sanctionner le comportement fautif. Cette mesure est prise dans le but d'empêcher une récurrence & de démontrer que le geste ne sera plus toléré. Il s'agit d'un geste de réprimande pour faire comprendre au joueur fautif que son action et/ou son comportement sanctionné ne sera plus sans conséquence & qu'advenant une aggravation de la situation, des mesures plus sévères peuvent être prise au risque de mettre en péril son inclusion au sein des activités de Hockey MDK.

## MISE EN APPLICATION

L'accumulation de (3) avis disciplinaires par le même joueur au cours d'une même saison, incluant : la présaison, saison régulière et/ou des séries éliminatoires, & ce, peu importe le motif, se verra attribué une sanction disciplinaire sur le champ & sera suspendu automatiquement pour (1) match.

---

CETTE SUSPENSION SERA APPLICABLE DÈS LE PROCHAIN MATCH PRÉVU AU CALENDRIER DE L'ÉQUIPE DU JOUEUR FAUTIF.

## LES FAUTES

On retrouve (6) groupes de fautes sur lesquels l'arbitre peut agir & attribuer une sanction selon la codification qui s'y rattache :

1. *Fautes relatives aux batailles*
2. *Fautes commises avec le bâton*
3. *Fautes physiques*
4. *Fautes d'entrave*
5. *Fautes relatives au comportement*
6. *Autres fautes & spécificités*

Veillez noter que l'arbitre à le plein pouvoir d'attribuer plus d'une punition simultanément & imposer l'ensemble des sanctions qui jugent appropriés en fonction de la gravité & de l'ampleur de la faute commise.

Cette liste s'avère un résumé & le portrait général des fautes susceptibles d'être émise par l'officiel. Pour tous les détails, vous réferez au guide : « **Hockey Canada 2018-2020 : Combinaison du Manuel des cas & des règles de jeu** »

De plus, *Hockey MDK*, en collaboration avec les membres de son Comité de Discipline, et ce, à la discrétion de ceux-ci, peuvent imposer des sanctions additionnelles & aggravantes à celles imposées par l'officiel, allant même jusqu'à une suspension à « vie », pour tous les joueurs impliqués dans des situations pouvant porter atteinte à l'un de nos membres dans le but de préserver & faire prôner les valeurs de *Hockey MDK*.

### LES FAUTES RELATIVES AUX BATAILLES

- I. Une punition majeure & une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui se bat avec un joueur adverse.
- II. Tout joueur identifié par l'arbitre comme étant être l'instigateur ou l'agresseur dans une bataille se verra imposer une sanction disciplinaire & sera immédiatement expulsé du match.
- III. Une punition majeure & une punition d'extrême inconduite sera imposée à tout joueur qui, après avoir été frappé, remet ou tente de remettre le coup & persiste à remettre les coups.
- IV. Un joueur qui ne riposte pas après avoir été frappé pourra être pénalisé pour toute autres infractions, et ce, à la discrétion de l'officiel.
- V. Tout joueur portant une ou des bagues, du ruban gommé ou tout autre matériau sur les mains, qui devient impliqué dans une bataille & qui utilise ces objets pour obtenir un avantage ou infliger une correction ou une blessure, se verra imposer une punition de match, en plus de toutes les sanctions qu'il pourrait encourir suite à la décision du Comité disciplinaire Hockey MDK.
- VI. Lorsque survient une bataille, tous les autres joueurs, à l'exception des gardiens de but, doivent se rendre immédiatement à leur banc respectif ou à un endroit neutre désigné par l'arbitre & doivent y demeurer jusqu'à ce que l'arbitre les rappelle pour poursuivre le jeu. Les gardiens de but doivent demeurer dans leur enceinte ou se retirer à un endroit neutre indiqué par l'arbitre. Tout joueur, refusant d'obéir aux directives de l'arbitre écopera d'une punition d'inconduite, en plus de toute autre punition qu'il pourrait encourir.
- VII. Une punition majeure & une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur impliqué dans une bataille avec un adversaire hors de la surface de jeu. Dans de tel circonstance, le joueur écopera d'un minimum de (5) matchs de suspensions & ne pourra retourner au jeu tant que le Comité disciplinaire de Hockey MDK n'aura pas soumis la décision finale.

- VIII. Tout joueur se joignant à une bataille, agissant comme pacificateur ou non, ce verra imposer une punition d'extrême inconduite, en plus de toute autre punition qu'il aurait pu encourir selon la décision finale soumise par l'officiel.

En guise de précision, voici certains critères qui seront pris en compte, notamment, par le Comité de discipline de *Hockey MDK*, lors de leur analyse & à travers leur processus décisionnel dans le cas d'une bagarre :

---

### DÉFINITION BATAILLE

Lorsque deux joueurs participent directement ou indirectement; unilatéralement, pleinement ou également à une bataille ou une bagarre sur la glace, hors glace et/ou sur les lieux des activités de *Hockey MDK*.

---

### DÉFINITION D'UN INSTIGATEUR

Tout joueur qui, par un geste, des paroles ou un comportement, est responsable de commencer ou d'essayer de commencer ou de causer une bataille en vertu d'un ou de plusieurs des critères suivants :

- ✓ Donner ou essayer de donner le premier coup de poing;
- ✓ Invitation, instigation ou menace verbale;
- ✓ Distance parcourue vers l'altercation;
- ✓ Retirer ses gants ou casque en premier;
- ✓ Essayer de donner, donner ou continuer de donner des coups de poing à un adversaire qui a physiquement ou verbalement manifesté son désir de ne pas se battre;
- ✓ Essayer de donner, donner ou continuer de donner des coups de poing à un adversaire qui est dans l'impossibilité de se défendre;
- ✓ Attitude ou posture menaçante envers un adversaire;
- ✓ Réplique à la suite d'un geste réglementaire ou non réglementaire (Ex. : mise en échec).

En plus des punitions associées à une bataille, tout joueur qui adopte un comportement comme celui décrit ci-haut, se verra imposer une sanction disciplinaire d'où le Comité de discipline de *Hockey MDK* y imposera la sanction finale & définitive. Il va de même pour toute bataille orchestrée, c'est-à-dire lorsqu'un joueur va sur la glace après le coup de sifflet & s'implique dans une altercation avant ou immédiatement après la mise au jeu pour redémarrer le jeu ou à la fin de tout match alors que les joueurs ont quitté le banc des joueurs.

---

## LES FAUTES COMMISES AVEC LE BÂTON

---

### SIX-POUCES

- I. Une punition de match sera imposée à tout joueur qui donne délibérément ou qui tente délibérément de donner un six-pouces à un adversaire en le frappant avec la force avec le bout du manche du bâton, ou qui blesse un adversaire par tout geste de six-pouces. À la discrétion de l'arbitre, une double punition mineure sera imposée à tout joueur qui tente de donner un six-pouces à un adversaire avec le bout du manche du bâton.

---

## DOUBLE-ÉCHEC

- I. Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure & une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui donne un double-échec à un adversaire.
- II. Tout joueur qui frappe un adversaire au-dessus de la hauteur normale des épaules avec un double-échec se verra imposer une punition majeure & une punition d'extrême inconduite, qu'il y ait blessure ou non.
- III. Une punition majeure & une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui donne un double-échec à un gardien de but se trouvant dans son enceinte.
- IV. Une punition majeure & une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui blesse un adversaire en lui donnant un double-échec.
- V. Une punition de match sera imposée à tout joueur qui blesse délibérément un adversaire par un double-échec.

---

## BÂTONS ÉLEVÉS

- I. Le port des bâtons au-dessus de la hauteur normale des épaules de l'adversaire est défendu.
- II. Tout joueur qui entre en contact avec un adversaire au-dessus de la hauteur normale de ses épaules avec un bâton élevé doit se voir imposer une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure & une punition d'extrême inconduite. S'il y a blessure, une punition majeure & une punition d'extrême inconduite seront imposées. Une double mineure pourra être imposée, à la discrétion de l'Arbitre, si la blessure découle d'un bâton élevé accidentel.
- III. Une punition de match sera imposée à tout joueur qui tente de blesser ou blesse délibérément un adversaire avec un bâton élevé.

---

## COUPS DE BÂTON

- I. Une punition majeure & une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui blesse un adversaire avec un « coup de bâton ».
- II. Une punition majeure & une punition d'extrême inconduite pour avoir « donné un coup de bâton » seront imposées à tout joueur qui balance son bâton en direction d'un adversaire (que cet adversaire soit à sa portée ou non) même s'il ne le touche pas ou, sous prétexte de jouer la rondelle, balance son bâton en direction de la rondelle dans le but d'intimider l'adversaire.
- III. Une punition de match sera imposée à tout joueur qui, délibérément, tente de blesser ou blesse un adversaire en lui donnant un « coup de bâton ».

---

## DARDAGE

- I. Une punition de match sera imposée à tout joueur qui darde délibérément ou tente délibérément de darder un adversaire en le piquant avec force avec le bout de la lame du bâton ou qui blesse un adversaire par tout geste de dardage. Une double punition mineure sera imposée à tout joueur qui frappe ou tente de frapper un adversaire avec le bout de la lame du bâton.

---

### TENTATIVE DE BLESSER OU BLESSURE DÉLIBÉRÉE

- I. Une punition de match sera imposée à tout joueur qui, délibérément, tente de blesser ou blesse un adversaire, un officiel, un membre du Complexe Sportif ou un spectateur de quelques façons que ce soit.
- II. Une punition de match sera imposée à tout joueur qui donne, tente de donner ou encore blesse un adversaire, avec un violent coup de tête.
- III. Une punition de match sera infligée à tout joueur qui tente de donner ou qui donne délibérément un coup de patins à un adversaire.
- IV. Un joueur qui tire les cheveux d'un adversaire ou qui saisit le protecteur facial, le casque protecteur ou la mentonnière d'un adversaire, l'utilisant à son avantage ou pour lui infliger une correction ou une blessure, se verra imposer une punition de match.
- V. Une punition de match sera imposée à tout joueur qui tente délibérément de blesser ou blesse un adversaire en lui donnant un coup de bâton, lui portant un bâton élevé ou lui assénant un double échec, un six-pouces ou en le dardant.

---

### DONNER DE LA BANDE & MISE EN ÉCHEC

- I. Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure & une punition d'extrême inconduite, selon le degré de violence de l'impact contre la bande, seront imposées à tout joueur qui met en échec, fait double-échec, donne du coude, assaille ou fait trébucher un adversaire de façon à ce que ce dernier soit projeté violemment contre la bande. Si un joueur est blessé, une punition majeure & une punition d'extrême inconduite doivent être imposées. Une punition de match pourrait aussi être imposée en vertu de cette règle.

---

### ASSAUT

- I. Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure & une punition d'extrême inconduite, seront imposées à tout joueur qui s'élançe vers, saute sur ou assaille un adversaire. En cas de blessure, une punition majeure & une punition d'extrême inconduite seront imposées.
- II. Une punition majeure & une punition d'extrême inconduite seront imposés à tout joueur qui assaille un gardien de but alors que le gardien se trouve dans son enceinte ou encore blesse un adversaire par assaut.
- III. Lorsqu'un joueur est assailli alors qu'il ne peut se protéger ou se défendre, ou que l'assaut est considéré comme une tentative délibérée de blessure une punition de match sera imposée.

---

## MISE EN ÉCHEC PAR-DERRIÈRE

- I. Une punition mineure & une punition d'extrême inconduite ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure ou une punition d'extrême inconduite, selon la violence de l'impact, devront être imposées à tout joueur qui pousse, met en échec ou frappe intentionnellement un joueur adverse par-dessus n'importe où sur la glace. Si un joueur est blessé, une punition majeure & une punition d'extrême inconduite doivent être imposées. Une punition de match peut aussi être imposée en vertu de cet article en fonction de la teneur, de la violence & des conséquences du geste.
- II. Lorsqu'un joueur est frappé avec un bâton élevé ou un double-échec, mise en échec, poussé, frappé ou projeté par-dessus contre la bande ou un but de n'importe quelle façon que ce soit, sans qu'il soit en mesure de se protéger ou de se défendre, une punition de match sera imposée.

---

## CONTACT AVEC LA TÊTE

- I. Une punition mineure sera imposée à tout joueur qui entre accidentellement en contact avec la tête, le visage ou le cou d'un adversaire avec son bâton ou toute partie de son corps ou de son équipement.
- II. Une double punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre selon la violence de l'impact, une punition majeure & une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui entre intentionnellement en contact avec la tête, le visage ou le cou d'un adversaire avec son bâton ou toute partie de son corps ou de son équipement.
- III. Une punition mineure & une punition d'inconduite ou, à la discrétion de l'arbitre selon la violence de l'impact, une punition majeure & une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui assène une mise en échec à la tête d'un adversaire de quelque façon que ce soit.
- IV. Une punition majeure & une punition d'extrême inconduite ou une punition de match seront imposées à tout joueur qui blesse un adversaire en vertu de cette règle.
- V. Une punition de match sera imposée à tout joueur qui, délibérément, tente de blesser ou blesse un adversaire en vertu de cette règle.

---

## DONNER DU COUDE OU DU GENOU

- I. Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure & une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui frappe un adversaire d'une façon quelconque avec le coude ou le genou.
- II. Une punition majeure & une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui blesse un adversaire d'un coup de coude ou de genou.
- III. Une punition de match pourrait aussi être imposée en vertu de cette règle.

---

## RUDESSE

- I. Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure & une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui est coupable de rudesse inutile.
- II. Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure & une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui, de l'avis de l'arbitre, entre délibérément en contact physique avec un joueur adverse après le sifflet.

## LES FAUTES D'ENTRAVES

- I. Retenir
- II. Accrocher
- III. Obstruction / Protection du gardien de but
- IV. Faire trébucher

Dans les cas liés aux fautes d'entraves, une punition majeure & une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui blesse un adversaire en le « retenant », en « l'accrochant » ou en « l'accrochant avec le bout de son bâton ». De plus, une punition mineure double ou une punition de match, à la discrétion de l'arbitre & selon la violence de l'impact avec la glace, sera imposée à tout joueur qui fauche les patins d'un adversaire. Des sanctions aggravantes peuvent également être attribuées à un joueur qui entre en contact avec le gardien de but sans aucune raison apparente, et ce, au bon jugement de l'officiel.

De plus, il est important de porter une attention particulière à nos gardiens de but en guise de protection. Il sera du mandat de l'officiel de sévir tous gestes, qu'ils soient délibérés ou non à l'égard de nos gardiens, notamment :

- ✓ En agressant vivement un gardien de but;
- ✓ En harponnant de manière à l'accrocher, à le saisir et/ou à le faire chuter intentionnellement ou non;
- ✓ En se jetant de quelque façon que ce soit sur le gardien;
- ✓ En l'importunant de manière à mettre sa sécurité en péril;
- ✓ Et/ou par quelques moyens que ce soit, & ce, en n'ayant pas pris les moyens nécessaires dans le but d'éviter de mettre en péril la sécurité du gardien de but.

L'arbitre pourra alors sanctionner le joueur fautif, & ce, en fonction de la gravité de l'acte et/ou du geste posé, allant même jusqu'à la suspendre « à vie » le joueur fautif des activités de *Hockey MDK*.

## LES FAUTES RELATIVES AU COMPORTEMENT

Dans le but d'éviter des comportements dérogatoires & afin de s'assurer du bon déroulement des activités de *Hockey MDK*, le joueur qui aura écopé de (3) pénalités mineures au cours d'une même partie sera expulsé du match, & ce, sans exception.

Lors de l'annonce de la troisième pénalité, le joueur fautif devra quitter la surface de jeu immédiatement & l'équipe fautive aura droit à un désavantage numérique d'une durée de (3) minutes à temps continu ou de (2) minutes à temps arrêté dépendamment le moment où la punition a été écopée en cours de partie, & ce, tel que le stipule cette présente réglementation. Un joueur présent sur la patinoire au moment de l'annonce de l'expulsion devra être envoyé sur le banc pour ainsi acquitter la punition d'équipe.

Suite à une expulsion de match pour l'obtention de (3) pénalités mineures au cours d'une même partie, le joueur fautif se verra attribué automatiquement un avis disciplinaire.

Il est alors de la responsabilité de l'arbitre d'appliquer à la lettre cette particularité. Le marqueur peut être une aide précieuse à l'égard de l'application rigoureuse de cette spécificité. Son rôle immédiat sera d'en aviser le plus rapidement possible l'arbitre s'il fait face à une telle situation lors de sa rédaction du sommaire du match en cours.

Le joueur fautif pourra réintégrer son alignement, & ce, dès le match suivant.

## AUTRES FAUTES & SPÉCIFICITÉS

### AUTRES FAUTES

- I. Manier la rondelle
- II. Harcèlement des officiels, conduite antisportive & inconduite
- III. Plonger
- IV. Tir botté
- V. Trop de joueur sur la patinoire
- VI. Langage abusif
- VII. Lancer la rondelle, de manière intentionnelle, hors de la portée de l'officiel
- VIII. Retarder la partie / Tomber sur la rondelle
- IX. Ajustement des équipements & déplacement du filet de manière à retarder la partie
- X. Bâton brisé
- XI. Obstruction par les spectateurs
- XII. Refus de se mettre au jeu
- XIII. Quitter le banc des joueurs ou le banc des punitions
- XIV. Agression physique des officiels
- XV. Cracher

En plus des sanctions émises par les officiels en lien à ces fautes, Le Comité de discipline de *Hockey MDK* peut, en tout temps, venir bonifier les peines s'il juge que la situation mérite une sanction plus sévère, et ce, dans le but de faire respecter ses membres & la tenue de ses activités. Peu importe les circonstances, si une situation spécifique doit être soumise au Comité de discipline de *Hockey MDK*, le joueur ne pourra réintégrer son alignement tant que la décision finale ne lui sera pas dévoilée. En guise de précision, tout joueur qui agresse physiquement un arbitre sera passible d'une suspension à « vie », & ce sans remboursement. Il y va de la même sanction pour un joueur qui crache délibérément sur un adversaire.

En référence au « bâton brisé », un joueur ou un gardien sans bâton peut participer au jeu. Un joueur ou un gardien de but dont le bâton est brisé doit immédiatement laisser tomber les morceaux sur la glace. Dans le cas contraire, une punition mineure lui sera imposée pour cette infraction.

Somme toute, un joueur ayant perdu ou brisé son bâton, tout comme un gardien, ne peut obtenir un autre qu'à son banc des joueurs ou en acceptant un qui lui est remis de main à main par un coéquipier sur la glace. Il ne peut en prendre un qui lui est lancé sur la glace d'un endroit quelconque de la patinoire. Une punition mineure sera imposée pour une infraction à cette spécificité. Un gardien de but ne peut continuer à jouer avec un bâton brisé d'aucune façon sous peine d'être sanctionné par l'officiel.

---

## SPÉCIFICITÉS

- I. Les attaques dérogatoires via les réseaux sociaux ou par tous autres moyens font également partie intégrante des punitions d'inconduite, d'extrême inconduite & d'inconduite grossière.

Devant de tel circonstance, le joueur écoperà d'un minimum de (2) matchs de suspension selon la teneur, l'ampleur & les conséquences du gestes posés.

Une sanction plus aggravante pourrait lui être imposé si la Direction juge que l'incident devrait être soumis au Comité de discipline *Hockey MDK*. Advenant ce cas, la décision sera irrévocable & le joueur n'aura qu'à purger les sanctions qui lui auront été imposées.

- II. Les joueurs sont également imputables des actions de leurs spectateurs & partisans sur les lieux des activités *Hockey MDK*.

Dans le cas où une inconduite, extrême inconduite ou une inconduite grossière est commise avant, pendant ou après un match, sur les lieux des activités ou via les réseaux sociaux, le joueur lié à ce spectateur ou partisan se verra attribuer un minimum d'un (1) match additionnel de suspension pour : partisan perturbateur & nuisance aux déroulements des activités de Hockey MDK.

- III. Lorsqu'un joueur lance son bâton ou lorsque tout objet est lancé sur la glace à partir du banc des joueurs ou du banc de punitions & que l'arbitre est capable d'identifier la personne responsable, cette personne se verra imposer une punition d'inconduite, d'extrême inconduite ou punitions d'inconduite grossière selon la dangerosité de son geste.

Devant de tel circonstance, le joueur écoperà d'un minimum de (2) matchs de suspension selon la teneur, l'ampleur & les conséquences du gestes posés.

- IV. Les joueurs ne peuvent quitter la partie sans motif valable. De plus, les joueurs ne peuvent quitter la partie sans avoir féliciter & donner la main de l'adversaire à la fin d'un match.

Devant de tel circonstance, si le Comité de discipline de *Hockey MDK* est en mesure, avec preuve à l'appui, de déterminer que le joueur a quitté la partie de manière intentionnelle pour cause d'inconduite antisportive ou autre, ce dernier écoperà d'un (1) match de suspension.

Le joueur qui quitte rapidement sans féliciter son adversaire à la fin d'un match sera passible de la même sanction.

- V. Un gardien qui se voit expulser ou retirer d'un match, & ce, peu importe le motif, peut se faire remplacer par un gardien d'une équipe adverse présent sur le site de nos activités au moment de l'événement dans le but de terminer la partie. Par ailleurs, l'équipe dont leur gardien a été expulsé ou retiré devra jouer à 6 joueurs le temps que le gardien remplaçant se prépare. Aucun temps supplémentaire ne sera alloué au match.

## TABLEAU DES CHOIX DE PUNITIONS

Ce tableau ne couvre pas toutes les règles & l'intégralité des options possibles visant les punitions émises par les officiels. Toutefois, il a été ajouté en guise de référence pour vous présenter les choix disponibles pour les punitions les plus fréquentes. Veuillez-vous reporter au texte des règles : « **Hockey Canada 2018-2020 : Combinaison du Manuel des cas & des règles de jeu** », pour l'ensemble des détails.

| Mineure ou Majeure + EI  | Majeure + EI   | Mineure double   | Match                | Mineure + EI ou majeure + EI ou de match | Mineure + inconduite ou majeure + EI ou de match  |
|--|--|--|----------------------|--|---|
| Donner de la bande   |  | Donner un six pouces   | Donner un six pouces | Mise en échec par-derrière               | Contact avec la tête (au hockey senior et junior) |
| Mise en échec corporelle   |  |  |                      |  |   |
| Assaut   | Assaut du gardien de but alors qu'il est dans son enceinte               | Coup de tête   | Coup de tête         |  |   |
| Double échec   |  |  |                      |  |   |
| Coup de coude  | Double échec au gardien de but alors qu'il est dans son                  | Darder   | Darder               |  |   |
| Bâton élevé  |  |  |                      |  |   |
| Retenir  |  |  |                      |  |   |
| Accrocher / Accrocher avec le bout du manche du bâton              | Double-échec au-dessus de la hauteur normale des épaules de l'adversaire | Premier à quitter le banc des joueurs ou des punitions lors d'une bataille |                      | Contact avec la tête                     |   |
| Obstruction  |  |  |                      | Faucher les patins                       |   |
| Coup de genou  |  |  |                      |  |   |
| Tirer les cheveux / Saisir la visière, le casque ou la mentonnière |  |  |                      |  |   |
| Rudesse / Rudesse après le sifflet                                 | Bataille   | Contact avec la tête   |                      |  |   |
| Coup de bâton  | Contact avec la tête   | Faucher les patins   |                      |  |   |
| Faire trébucher  |  |  |                      |  |   |

## LE COMITÉ DE DISCIPLINE DE HOCKEY MDK

### MANDAT

Le Comité de discipline de *Hockey MDK* a été créé dans l'optique de bien analyser les sanctions après la commission de gestes répréhensibles de la part des membres de *Hockey MDK*, & ce, survenu : avant, en cours de partie, après & sur l'ensemble des lieux pendant la durée des activités de *Hockey MDK*.

### TOUTES SITUATIONS PARTICULIÈRES SERONT SOUMISES AU COMITÉ POUR ANALYSE.

De plus, toutes récidives graves devront être étudiées par le Comité de discipline de *Hockey MDK* dans le but d'émettre des sanctions justes & pour faire cesser de manière permanente les gestes non-conformes au code de conduite, aux valeurs & à la réglementation de *Hockey MDK*.

### COMPOSITION DU COMITÉ DE DISCIPLINE

Le Comité de discipline de *Hockey MDK* se compose de la façon suivante :



Le processus disciplinaire sera chapeauté par le Président du Comité de discipline & de son vice-président, en collaboration avec l'ensemble de ses partenaires & membres du personnel de Direction de chacune des équipes.

## LE PROCESSUS DISCIPLINAIRE

Le Président du Comité de discipline de *Hockey MDK*, avec l'aide de son Vice-Président, aura comme mission principale de recueillir les faits suite à la commission d'un geste fautif commis par un membre de *Hockey MDK* qui nécessite l'imposition d'une sanction aggravante, sérieuse & hors du commun. De plus, le Président du Comité de discipline devra soumettre & présenter leur décision juste & majoritaire à l'image de l'interprétation des divers intervenants à la Direction de *Hockey MDK*. C'est pour cette raison qu'on parle de « **justice par les pairs** » puisque la décision découlera toujours de la vision globale & majoritaire de l'ensemble des membres de *Hockey MDK*. La Direction prendra ensuite connaissance des faits en cause & procédera à l'acceptation de ladite sanction si elle juge qu'elle s'avère raisonnable selon les circonstances. Dans cette perspective, les capitaines agiront dans l'optique & l'intérêt de représenter la vision de leur équipe face à une situation donnée. Le joueur visé par la sanction qui n'est pas d'accord ou qui est insatisfait des décisions par le Comité de discipline peut faire l'objet d'un appel, & ce, uniquement pour les suspensions de 5 matchs & plus. Il aura alors (7) jours pour le faire. Il sera alors convoqué devant l'ensemble du Comité de discipline pour lui permettre de justifier ses agirs. Suite à un consensus, le Président & la Direction de Hockey MDK prendront une décision finale & définitive. À la suite de cette étape, aucun protêt ne sera accepté & le joueur sanctionné devra subir ses peines tel que statuer. Il est à noter que le joueur peut se voir attribuer une décision autre que celle émise initialement. Dans ces cas bien précis, la décision émise par le Comité de discipline dans le cadre d'un appel aura préséance sur la décision initiale. De plus, en guise de précision, un joueur en attente de décision ne peut, en aucun cas, réintégrer l'alignement de son équipe & ne pourra participer aux activités de *Hockey MDK* jusqu'à l'obtention de la décision finale. Suite à l'émission de la sanction définitive, rappelons que le joueur suspendu n'a guère la possibilité de se trouver derrière le banc des joueurs sous peine de voir son équipe perdre par forfait & aucun remboursement sera effectué pour les matchs non-joués en raison d'une suspension.



## LES SÉRIES ÉLIMINATOIRES

La répartition des matchs des séries éliminatoires sera déterminée en fonction du classement final de la saison régulière.

Un calendrier sera préétabli, & ce, dès le début de la saison de *Hockey MDK*. Chacune des équipes aura droit à (5) matchs en séries éliminatoires afin de déterminer le classement final (classement des séries éliminatoires selon les règles préétablies en saison régulière) pour ainsi jouer le match ultime : la finale.

En séries éliminatoires, lors du déroulement des derniers matchs ultimes déterminant les champions & ce, pour l'ensemble des 3 parties, une prolongation de (5) minutes à temps arrêté sera autorisée.

Cette prolongation se jouera à 3 vs. 3. Si l'égalité persiste après cette prolongation, il y aura des tirs de barrage.

Un agent libre doit avoir complété (5) parties au sein des activités de *Hockey MDK* afin de pouvoir participer aux séries éliminatoires.

Les joueurs autonomes auront toujours la priorité d'être inclus dans une équipe avant les agents libres. En séries éliminatoires, aucun joueur régulier, incluant les gardiens, ne pourra agir à titre de remplaçant dans une autre équipe, & ce, même s'il a joué le nombre de matchs requis. Dans de telles circonstances, devant une impasse, la Direction de *Hockey MDK* & ses capitaines peuvent voir à trouver une alternative. Pour veiller à l'assiduité & à l'engagement des joueurs, l'option de jouer à moins (-1) un joueur sera priorisé. Aucun changement ni modification ne pourra avoir lieu le jour même du match au sein des alignements des équipes. Dans ce cas, la Direction de *Hockey MDK* devra obtenir une l'acceptation majoritaire de chacune des équipes pour toute autre décision. Dans tous les cas, l'équipe ayant soumis leurs besoins de remplacement à la dernière minute ne sera jamais avantagée. Face à une impasse, l'option de jouer à moins (-1) sera privilégié.

Advenant un manque de joueur flagrant, avec l'accord des capitaines, *Hockey MDK* aura la permission de se servir de ses joueurs autonomes & de ses agents libres, & ce, pour plus d'un match au cours d'une même semaine, dans le but de bien veiller au déroulement des parties.

Au moment de commencer un match de séries éliminatoires, si l'équipe se retrouve sans gardien de but, le capitaine devra prendre la décision d'assigner un joueur faisant partie des effectifs de son équipe. Toutefois, les capitaines et/ou assistants pourront décider d'utiliser un gardien de but faisant partie de la liste des agents libres.

Les responsables des équipes devront fournir aux dirigeants de *Hockey MDK* le nom du deuxième gardien susceptible de jouer au moment des séries, & ce, trois semaines avant le début de la compétition. Dans ce cas-ci, le gardien de but doit préalablement avoir été enregistré sur la liste des agents libres au courant de la saison régulière. Seul le nom du gardien soumis par l'équipe aux dirigeants de *Hockey MDK* à titre de remplaçant sera accepté au moment des séries éliminatoires.

Une semaine avant la finale, les capitaines devront fournir les noms des joueurs qui participeront aux tirs de barrage advenant un match nul. De plus, ceux-ci devront fournir le nom des joueurs qui débiteront la période de prolongation pour accélérer le processus et ainsi réduire les retards des activités du complexe sportif.

## PARTICULARITES LORS DES TIRS DE BARRAGE

- I. Le choix de débiter ou non la fusillade revient à l'équipe ayant terminé au premier rang des séries éliminatoires.
- II. Le joueur de sexe féminin devra **OBLIGATOIREMENT** participer à ce tir de barrage. Cette dernière devra être incluse parmi les (3) premiers noms fournis par les capitaines avant la finale. Si une équipe n'a pas de joueuse parmi son alignement, elle devra intégrer un joueur de calibre égal ou moindre, soit un joueur ayant une cote de « C ».
- III. Un joueur ne peut participer plus d'une fois au tir de barrage. Advenant une égalité après plus de 10 tirs de chaque côté, cette même règle s'applique.

En Séries éliminatoires, aucun nouveau joueur référer par les participants ne pourra intégrer une formation, & ce, **SANS EXCEPTION**. L'option à privilégier sera à nouveau de jouer à moins (-1) joueur. Somme toute, *Hockey MDK* se réserve le droit de prendre toute autre décision pour l'équité des équipes.

Uniquement pour la durée totale du calendrier des Séries éliminatoires, applicable uniquement à la saison hivernale, deux (2) arbitres seront assignés à la gestion du jeu afin d'assurer une équité et une meilleure discipline.

## RESPONSABILITÉS INDIVIDUELLES & ÉQUIPEMENTS

Chaque joueur devra respecter les règlements & toutes mesures particulières en vigueur dans les arénas où évolue les activités de *Hockey MDK* sous peine d'expulsion (bière, tabac, équipement, etc.)

Notamment :

- ☑ Le port de ***l'équipement complet & approprié est obligatoire*** (incluant visière et/ou grille) & requis comme prévu par le règlement de la régie de la sécurité dans les sports du Québec. *Hockey MDK* se dégage de toute responsabilité à cet égard.
- ☑ Il est ***strictement défendu*** de consommer de la nourriture et/ou le breuvage divers sur la surface de jeux, à l'exception des bouteilles d'eau (fournis lors des matchs) & des boissons énergétiques.
- ☑ Il est ***strictement défendu*** d'apporter ou de vendre des boissons alcoolisées ou tout autre breuvage dans le centre, puisque ce droit appartient au locateur, ayant un service de rafraîchissements dans les chambres lors des matchs. ***Le non-respect de ce règlement entraînera automatiquement une suspension à vie des activités de Hockey MDK, & ce, sur le champ & sans possibilité de remboursement.***
- ☑ Il est ***strictement interdit*** de fumer partout dans les complexes sportifs.
- ☑ Il est ***strictement défendu*** de participer à une partie avec les facultés affaiblies (alcool et/ou drogue), & ce, sous peine d'expulsion.
- ☑ Spécifiquement pour la saison 2020|2021 & jusqu'à nouvel ordre, en raison de la pandémie de la COVID-19, il est de la responsabilité des joueurs de signer quotidiennement la feuille de présence de leur équipe, & ce, avant la participation au match dans le but de tenir un ***registre des participants***, selon les conditions d'utilisation de la reprise de nos activités émises par les Complexes Sportifs Terrebonne. Advenant le non-respect de cette consigne, l'équipe n'ayant pas produit ce registre se fera perdre ce match par défaut.

Chacun des équipes et/ou joueurs autonomes doit obligatoirement porter les chandails fournis par *Hockey MDK*.

***LE NON-RESPECT DE CET ARTICLE ENTRAÎNERA AU JOUEUR FAUTIF, UN AVIS DISCIPLINAIRE & ÉCOPERA DE TOUTES CONSÉQUENCES QUI S'Y RATTACHENT. APRÈS (3) AVIS, LE JOUEUR FAUTIF SERA EXCLU DES ACTIVITÉS DE HOCKEY MDK & DEVRA APPORTER LES CORRECTIFS DEMANDÉS S'IL VEUT RÉINTÉGRER SON ALIGNEMENT. DE PLUS, DES SANCTIONS AGGRAVANTES POURRONT ÊTRE DÉPOSÉS CONTRE LE JOUEUR FAUTIF EN LIEN À CETTE SPÉCIFICITÉ DU RÈGLEMENT HOCKEY MDK.***

## RÔLES & TÂCHES DES MEMBRES

### ÉQUIPES DE DIRECTION DES ÉQUIPES DE HOCKEY MDK (CAPITAINES & ASSISTANTS)

- ☑ Il sera de la responsabilité du capitaine et/ou de ses assistants de fournir, par courriel ou par texto, ses besoins à l'égard de son alignement aux responsables de *Hockey MDK*, & ce, au plus tard le lundi p.m. ou vendredi a.m. (selon la saison en cours), précédant chacun des matchs du mercredi ou du dimanche. Pour compléter la formation des équipes pour chacun des matchs, la Direction de *Hockey MDK* s'engage à combler les effectifs avec le nombre d'agents libres nécessaires. La Direction de *Hockey MDK* devra intégrer les agents libres de manière à maintenir un équilibre au sein de chacune des équipes. Somme toute, il sera de la responsabilité de la Direction de *Hockey MDK* de contacter les agents libres & les joueurs autonomes & ainsi les intégrer dans les alignements. Toutefois, une liste d'agents libres sera disponible pour consultation via le site web au [www.hockeymdk.com](http://www.hockeymdk.com).
- ☑ À chaque début de match, le capitaine et/ou ses assistants se doivent de vérifier la feuille de match & ainsi procéder à la mise à jour avec le marqueur, en plus de s'assurer que les agents libres y soient bien inscrits. Avant la première mise au jeu, le capitaine et/ou ses assistants doivent rencontrer l'officiel. Pendant la partie, seul le capitaine et/ou un de ses assistants peuvent discuter avec les officiels à propos d'une décision controversée, & ce, lors de moments propices dans le but d'éviter une perte de temps inutile. Le capitaine & ses assistants doivent jouer leur rôle de leader avec ses joueurs & communiquer les informations reçues à la Direction de *Hockey MDK*, s'il y a lieu. De plus, ils auront la responsabilité de signaler tous comportements jugés inappropriés lors de la tenue des activités de *Hockey MDK*, & ce, avant, pendant & après les matchs, incluant ce qui se produit à l'extérieur des activités. Advenant une non-transparence, leur statut de capitaine et/ou d'assistant pourrait être révisé, voir retiré pour le bien de *Hockey MDK*.
- ☑ Le capitaine et/ou un des assistants désignés doit s'assurer de collecter les pénalités & les frais auprès de ses joueurs et/ou remplaçants, en plus de remettre la somme totale à l'adjoint à la direction avant son entrée sur la patinoire.
- ☑ Les capitaines & assistants ont également un rôle à jouer à travers la gestion de conflit & le processus d'échange en cours de saison. Dans des circonstances particulières, ils seront considérés comme partie intégrante du comité disciplinaire pour toute décision d'envergure. Dans de telle circonstance, chacun d'eux recevront une convocation de la part du Président du Comité de discipline de *Hockey MDK*.
- ☑ Les capitaines et/ou ses assistants désignés ont la responsabilité de remettre l'ensemble des équipements à la fin des matchs & de s'assurer que son contenu soit présent en totalité pour éviter des pertes & la détérioration des équipements de *Hockey MDK*. De plus, ils ont la responsabilité d'en aviser la direction de tout manquement afin de maintenir une saine gestion des équipements.
- ☑ Les capitaines & les assistants devront assumer les rôles & responsabilités découlant de leur statut à défaut de se voir retirer de l'équipe de direction de l'équipe. En tout temps, ce statut peut être retiré par la Direction *Hockey MDK* & le joueur perdra tous les privilèges qui s'y rattachent & pourra être mis au ballottage.
- ☑ Participation obligatoire à la période de repêchage.
- ☑ Remise à la Direction de *Hockey MDK*, quotidiennement, du formulaire de registre de présence selon les consignes émises par les Complexes Sportifs Terrebonne.
- ☑ Assiste la Direction de *Hockey MDK* dans l'application des consignes liés à la COVID-19.

## DIRIGEANT & RESPONSABLE DE HOCKEY MDK

- Gestion du personnel : adjoint à la direction, marqueur, arbitrage, ressources matérielles, communication & marketing.
- Tenue des registres de présence par équipe en raison de la pandémie de la COVID-19 (Saison 2020|2021 & jusqu'à nouvel ordre).
- Gestion des ressources physiques : location de glace.
- Comblent les alignements des équipes avant la tenue de chacun des matchs (joueurs autonomes).
- Production de la réglementation & mise à jour.
- Pouvoir décisionnel : notamment, approbation des décisions finales émises par le comité général & disciplinaire.
- Formation des alignements initiaux par l'intermédiaire du repêchage.
- Gestion des commanditaires & récompenses.
- Recrutement & amélioration des activités Hockey MDK.
- Mise à jour des statistiques & tous autres éléments pertinents à cet égard : site web ([www.HockeyMDK.com](http://www.HockeyMDK.com)), groupe Hockey MDK Facebook, etc.
- Création de publications officielles (alignement, etc.).
- Approvisionnement des équipements.
- Gestion des finances.
- Applications des consignes liés aux conditions d'utilisation pour reprendre les activités de hockey sur glace émises par les Complexes Sportifs Terrebonne.
- Toutes autres tâches connexes.

## ADJOINT À LA DIRECTION

- Logistique sur les lieux des activités de Hockey MDK.
- Trésorier-adjoint : collecte des pénalités des joueurs et des paiements des agents libres lors des activités.
- Gestion de conflits.
- Recrutement & amélioration des activités de Hockey MDK.
- Commanditaire.
- Gestion & approvisionnement des équipements.
- Compte-rendu hebdomadaire.
- Gestion & traitement des formulaires : acceptation des risques.

#### RESPONSABLE DES RESSOURCES MATERIELLES

- Superviseur : Entretien, suivi quant au remplacement, réparation, cueillette, etc.
- Préposé(e)s aux équipements : entretien des uniformes & responsable de l'équipement de son équipe (chandails, supports, cadenas & sac de transport). Compte-rendu hebdomadaire au superviseur & assurer la présence de l'équipement lors des activités *Hockey MDK*.

#### RESPONSABLE DES COMMUNICATIONS & DU MARKETING

- Relations sociales & gestion de conflits.
- Gestion du site WEB & des réseaux sociaux.
- Prise de photos.
- Commanditaires.

## TABLEAU EXPLICATIF DES DIVERSES RESPONSABILITÉS

**\* Voir le document en annexe**

## RESPONSABILITES DE L'ARBITRE

- ☑ Avant le début de la partie, l'arbitre doit s'assurer de clarifier certains points de la réglementation, s'il y a lieu, avec les dirigeants de *Hockey MDK* et/ou les capitaines des équipes respectives.
- ☑ Seul l'arbitre possède le pouvoir décisionnel lors de la tenue d'un match. Toutes décisions doivent être respectées, & ce, **SANS EXCEPTION**. Lors de la création d'un Comité disciplinaire, la décision finale ne peut être en-dessous de ce que l'arbitre à rapporter & signaler en cours de partie.
- ☑ Les incidents hors-glaces sont sous la responsabilité de *Hockey MDK* & le pouvoir décisionnel revient alors à son Comité de discipline quant aux sanctions qui s'y rattachent.
- ☑ De plus, il doit s'assurer que la surface de jeu soit sécuritaire avant de débiter la partie.
- ☑ L'arbitre a le pouvoir de faire arrêter le chronomètre en cours de partie advenant un blessé ou face à toute autre situation urgente. Toutefois, une partie ne peut dépasser 50 minutes.
- ☑ L'arbitre, peut, devant une incertitude, se référer au marqueur, à titre de conseiller, lors d'une impasse entre les deux équipes, avant de soumettre sa décision pour s'assurer de l'exactitude de celle-ci.
- ☑ L'arbitre est tenue, à votre demande, de vous rendre compte d'une décision, uniquement, à la fin d'une partie.
- ☑ Dans le cas de suspension de (1) ou (2) joueurs en cours de partie, l'arbitre va s'assurer de coordonner la sortie des joueurs de sorte que ceux-ci se rendent directement aux vestiaires.

## CODE D'ETHIQUE DE L'ARBITRE

- ☑ Rigueur et équité : connaître & appliquer fermement tous les règlements avec discernement et impartialité.
- ☑ Être juste, objectif, constant & cohérent dans les décisions.
- ☑ Aucun commentaire ni attaque personnelle ne sera tolérer de la part de qui que ce soit.
- ☑ Pénaliser selon les faits & toutes inconduites ou comportements antisportifs seront sévis. (Selon le principe de « *Tolérance Zéro* »).
- ☑ Aucune argumentation, contestation ou négociation en cours de match. Seuls les capitaines ou leurs assistants pourront obtenir des explications, & ce, à la fin du match afin d'éviter une perte de temps inutile.
- ☑ Amitié vs. son statut d'officiel : le professionnalisme sera à prôner en cours de partie.

## RESPONSABILITÉS DU MARQUEUR

- ☑ Le marqueur doit signer la feuille de pointage afin de s'assurer de la conformité du contenu. Il doit également en informer l'arbitre suite à l'émission de (3) pénalités mineures au même joueur pour procéder à l'expulsion du joueur.
- ☑ Le marqueur peut également agir à titre de conseiller pour l'arbitre face à une impasse en cours de jeu afin de permettre de prendre une décision éclairer et équitable.
- ☑ Le marqueur a également la responsabilité d'alimenter le site web via l'onglet : « Live », afin que les participants puissent consulter le déroulement des matchs via le site web.
- ☑ Le marqueur s'assurer également de gérer la musique en cours de partie.

## PROCÉDURE & FRAIS D'INSCRIPTION

Le total des frais pour l'une ou l'autre des saisons (hivernale ou estivale) de *Hockey MDK* doivent s'effectuer selon les modalités suivantes :

Début : 3 Septembre 2023

Fin : 12 Mai 2024

*Interruption des activités : Relâche du Temps des fêtes en raison de la fermeture de l'établissement les 24 & 31 décembre 2023)*

Nombre de match : 35 matchs

Durée des matchs : 60 minutes incluant la surfaceuse

Prix total par joueur : **750.00\$** (soit 21,42\$ par partie)

Prix total par gardien : **640.00\$** (soit 18,29\$ par partie)

### **Le prix inclut :**

Les locations de glace, chandails & entretiens hebdomadaires, équipements divers (rondelles, cadenas, etc.), (1) arbitre pour la présaison & saison régulière, (2) arbitres pour les matchs de la Grande Finales des séries éliminatoires, marqueur, statistiques, Site Web (photos), participation au Gala Méritas (Remise de prix & plusieurs surprises sont aux rendez-vous).

Vous pouvez réserver votre place, dès maintenant, sous l'approbation de la Direction de Hockey MDK, en déboursant un dépôt de **100.00\$**. Ce dépôt vous assurera d'une place au sein de l'une des équipes et/ou vous garantira le titre de joueur autonome pour la saison **2023|2024** selon l'option pour laquelle vous avez postulée.

Assurément, ce montant sera déduit sur le solde total de la saison. Dans le cas d'un désistement, ce montant sera remboursable à 100%, & ce, jusqu'au 1<sup>er</sup> août 2023 inclusivement.

Une pénalité peut s'appliquer advenant le non-respect de ce délai.

Le paiement de la saison **2023|2024** devra être payé, en totalité, **avant le 25 août 2023**, & ce, sans exception, pour l'ensemble des membres de *Hockey MDK*. À partir de cette date, une pénalité de **60.00\$** additionnelle vous sera chargée. Somme toute, lors du lancement de la présaison **2023|2024**, les joueurs qui n'auront pas acquittés les frais d'inscriptions en totalité seront remboursés (montant remis à Hockey MDK à cette date) soustrayant la pénalité de **60.00\$** & la Direction de Hockey MDK se chargera de les remplacer (Équivalent à un délai de (3) semaines).

Les joueurs ayant œuvré au cours de la saison **Hiver 2022|2023** au sein d'un alignement auront priorité lors de l'inscription, sauf sous indication contraire des membres de la Direction *Hockey MDK*.

Toutefois, selon le calibre de la majorité des joueurs inscrits, suite à une entente avec les responsables des équipes, certaines exceptions pourraient s'appliquer. De plus, La Direction peut prendre une tout autre décision, & ce, en faveur du bon déroulement des activités de *Hockey MDK* & peut alors vous exclure malgré les règles décrites ci-haut.

Les joueurs devront obtenir l'approbation des membres de la Direction MDK afin de s'assurer de leur place au sein de l'une des équipes. Un comité s'assurera de sélectionner les joueurs en fonction des valeurs & du code de conduite que prônent *Hockey MDK* dans le but de maintenir un climat favorable pour la durée totale de la **Saison 2023 | 2024**.

**Les dates de paiement devront être respectés, & ce, peu importe le motif.**

**Advenant le cas contraire, la Direction de *Hockey MDK* vous informera que vous serez remplacé. Cette rigueur sera nécessaire pour bien mener à terme notre période de Repêchage dans le délai prescrit. Adressez-vous à la Direction de Hockey MDK pour toutes demandes ou besoins spécifiques.**

**ADVENANT UNE EXPULSION OU TOUTES AUTRES SPÉCIFICITÉS, AUCUN REMBOURSEMENT NE SERA ACCORDÉ.**

Les chandails demeurent la propriété de *Hockey MDK*. Les chandails prêtés par *Hockey MDK* devront être remis à la fin de chacun des matchs, & ce, **SANS EXCEPTION**. Dans le cas contraire, une amende de **140.00\$** par chandail manquant &/ou perdu sera donnée au capitaine, à l'équipe &/ou au joueur fautif à la fin de la saison en cours. De plus, advenant le bris de manière intentionnelle, & ce, par manque de vigilance (exemple : coupure par lame), l'équipe fautive devra en assumer les frais. Le coût sera fourni au capitaine au moment de la réparation. Advenant que le chandail doit être remplacé, le coût sera de **140.00\$**. Cette spécificité s'applique également à tous les équipements de *Hockey MDK*, notamment, une amende de **25.00\$** devra être acquittée pour la perte d'un cadenas ou le bris d'un cadenas & de **100.00\$** pour la perte d'un sac de rondelles.

**LES DIRIGEANTS DE CHACUNE DES EQUIPES ONT ALORS LA RESPONSABILITE D'EN AVISER LA DIRECTION DANS LES PLUS BREFS DELAIS, & CE, PEU IMPORTE LE MANQUEMENT.**

En aucun cas, *Hockey MDK* ne pourra être tenue responsable de blessures qui pourraient survenir à un joueur dans le cadre des activités de *Hockey MDK*. Dans l'optique où le joueur ne pourrait poursuivre ses activités, & ce, peu importe le nombre de match joué, ou qu'il décide par lui-même d'abandonner les activités de *Hockey MDK*, aucun remboursement ne lui sera accordé. Aucun remboursement, & ce, sous aucun prétexte, ne sera accordé au joueur ne pouvant participer aux activités de *Hockey MDK*, & ce, quelle que soit la cause (Ex. : blessures, conflits d'horaire, etc.), à moins d'entente contraire avec les dirigeants de *Hockey MDK*, comme c'est le cas uniquement avec la politique de la gestion des joueurs autonomes. Exceptionnellement, *Hockey MDK* se réserve le droit de prendre une tout autre décision & s'engage à retenir une somme de **100\$** face à la demande d'un joueur à se retirer des activités lorsqu'un joueur est disponible pour occuper le poste régulier à combler. Ce joueur doit obligatoirement répondre aux attentes de *Hockey MDK* pour y être introduit. Le tout est entièrement à la discrétion de la Direction *Hockey MDK*. Dans un tel cas, la balance lui sera remboursée soustrayant la somme de **100\$**, advenant le cas où le poste soit comblé dans un délai de moins d'un mois. Advenant le dépassement de ce délai, des frais supplémentaires seront appliqués.

De plus, aucun remboursement ne sera accordé au joueur ayant été suspendu pour un (1) match ou plus, et/ou pour la balance d'une saison. Dans aucun cas, le joueur suspendu, & ce, peu importe la durée, ne recevra un déboursé à l'égard des matchs pour lequel il ne pourra participer à la suite de sa suspension.

*Hockey MDK* se réserve le droit de refuser l'inscription et/ou de surclasser et/ou sous-classer tout joueur si le besoin est.

