



RÈGLEMENTS

ÉTÉ 2026



VISITEUR

ISATIS SPORT

MOT DE BIENVENUE

Bienvenue à la ligue des jeunes 3 contre 3 Isatis.

Rien de mieux que la ligue des jeunes 3 contre 3 pour développer les habiletés et la créativité offensive de tous les joueurs. Avec des divisions pour tous les niveaux de jeux, la ligue propose un environnement où tous les jeunes peuvent rivaliser et s'amuser tout au long de l'été.

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

Notre équipe de gestion fera tout en son pouvoir pour s'assurer du déroulement de la saison et du plaisir pour tous les joueurs. Visitez le site de la ligue en ligne pour consulter l'horaire de votre équipe (selon votre complexe) et les statistiques des joueurs.

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

Nous vous souhaitons une excellente saison estivale!

L'équipe Isatis Sport

WWW.HOCKEY3CONTRE3.COM

1. Règlements généraux

1.1. Les joueurs doivent être prêts 10 minutes avant le début du match, une équipe qui retarde le début de la partie donnera automatiquement un (1) tir de pénalité à l'équipe adverse;

1.2. En début de match, le temps sera placé à 3 minutes. Le temps s'écoulera dès que les portes de la zamboni seront fermées;

1.3. Chaque partie a trois (3) périodes de 15 minutes chaque à temps continu;

1.4. Il y aura un décompte de 30 secondes entre les périodes;

1.5. Aucune prolongation;

1.6. Aucun temps d'arrêt ne sera accordé;

1.7. Les hors-jeu seront signalés mais pas les dégagements. Dans le cas d'un hors-jeu, l'équipe ayant causé l'arrêt doit remettre la rondelle à l'autre équipe et devra sortir de la zone offensive;

1.8. Aucun dégagement ne sera refusé;

1.9. Les équipes changent de côté de patinoire après chaque période,

1.10. L'équipe peut enlever son gardien pour un joueur supplémentaire lors des trois (3) dernières minutes de la partie ou lors d'une punition à retardement;

1.11. Les buts intermédiaires seront utilisés pour la catégorie M9. Dans le cas où les buts ne soient pas disponibles, les buts réguliers seront utilisés;

1.12. Le représentant d'équipe devra fournir à la ligue le formulaire d'enregistrement d'équipe avec les détails de ses joueurs réguliers (date de naissance, niveau joué en 2023-2024, etc.) pour le début de la saison;

1.13. Les points au classement :

Victoire : 2 points

Égalité : 1 point

Défaite : 0 point

2. Alignements

2.1. Neuf (9) joueurs et un (1) gardien seront acceptés sur l'alignement de la feuille de partie et sur le banc durant les matchs;

2.2. Une équipe doit avoir un minimum de cinq (5) joueurs dans son alignement au début de la partie. Si vous ne pouvez trouver des joueurs remplaçants, vous devez le communiquer avec le superviseur de la ligue selon votre complexe;

2.3. Les joueurs remplaçants des équipes individuelles (formées par les complexes Isatis Sport), doivent acquitter les frais de 20.00\$ par partie de remplacement à leurs arrivées au complexe (avant de jouer la partie);

2.4. Les joueurs remplaçants dans une équipe complète (c-i-e qui n'est pas formée par la ligue) doivent payer à l'entraîneur le prix convenu par celui-ci;

2.5. Un minimum d'un (1) et maximum de quatre (4) entraîneurs seront acceptés derrière le banc des joueurs et ce, à n'importe quel moment. Ceux-ci non pas à être reconnu par Hockey Québec;

2.6. Si la couleur des chandails des deux équipes porte à confusion, le superviseur de la ligue prêtera un ensemble de dossard à l'équipe visiteur;

2.7. En l'absence du gardien de but, l'équipe pourra jouer avec trois (3) joueurs + un (1) joueur désigné. Ce dernier ne pourra dépasser la ligne bleue défensive. Le joueur désigné pourra être alterné à chaque période;

2.8. Il est interdit à un joueur substitut de grimper de deux divisions. (Exemple : un joueur M11 ne peut aller remplacer dans le niveau M15);

2.9. Il est interdit à un joueur de jouer dans un niveau inférieur à sa catégorie jouée en 2023-2024. (Exemple : un joueur M15 ne peut pas jouer dans un niveau inférieur tel que M13);

2.10. L'équipe qui utilise un joueur non éligible perd automatiquement le match. Ceci est sous la responsabilité de l'entraîneur de respecter tous les règlements convenus à leur équipe. De plus, cette décision se fera sans avertissement. La partie sera jouée mais un pointage de 5 à 0 sera inscrit pour l'équipe non fautive;

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

3. Déroulement des Parties

3.1. Les buts

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

3.1.2. Le chronométrateur comptabilisera le nombre de buts pour chaque joueur. Si un joueur compte un troisième but dans une même période, le but sera refusé;

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

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

3.3. Dès qu'il y a un écart de cinq (5) buts, l'équipe tirant de l'arrière peut ajouter un cinquième (5) joueur. Lorsque l'écart revient à moins de cinq (5) buts, l'équipe qui tire de l'arrière retourne à quatre (4) joueurs;

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

3.4. Après un but

3.4.1. Après un but, l'équipe qui a compté doit quitter la zone offensive (derrière la ligne bleue) et laisser l'équipe adverse sortir avec la rondelle;

3.4.2. La rondelle est reprise derrière le filet par l'équipe défensive;

3.4.3. L'équipe qui a compté ne peut pas entrer dans la zone adverse afin d'aller soutirer la rondelle à l'équipe contre qui elle vient de marquer;

3.4.4. L'équipe a 10 secondes pour sortir de sa zone défensive. Si le délai est dépassé, l'équipe adverse sera autorisée à entrer dans la zone;

3.5. Les arrêts de jeu

3.5.1. Lorsque le gardien immobilise la rondelle, l'équipe adverse devra respecter la même délimitation que les situations de buts marqués, c'est-à-dire derrière la ligne bleue;

3.5.2. Lorsque la rondelle sort de la glace

3.5.2.1. S'il y a contact entre deux bâtons, il y aura une mise au jeu à l'endroit le plus près du point de contact de deux bâtons;

3.5.2.2. Si un joueur envoie la rondelle à l'extérieur sans qu'il y ait eu contact, la rondelle sera remise à l'autre équipe en zone neutre ou en zone défensive. L'équipe adverse doit alors sortir de la zone de remise en jeu.

4. Les Punitions

4.1. Tout joueur (sauf le gardien) qui se verra décerner une pénalité mineure devra purger sa punition (2 min) au banc des punitions, en plus d'accorder un tir de punition à l'équipe adverse. Le jeu se poursuivra tout de même à 3 contre 3. Aucun avantage numérique ne sera alors en vigueur;

4.2. Lors des tirs de punitions, il y a poursuite de l'équipe adverse et des coéquipiers;

4.2.1. Le joueur qui effectue le lancer doit se placer sur le point au centre de la glace;

4.2.2. Les poursuivants doivent être immobiles derrière la ligne bleue avec un genou sur la glace. Tous les joueurs doivent attendre le signal de l'arbitre avant de s'élancer;

4.3. Pour chacun des tirs de punition devant s'effectuer avec moins de 10 secondes à faire à la période ou à la partie, il n'y aura pas de poursuite;

4.4. Tout joueur qui reçoit une troisième (3) pénalité dans la même partie, et ce peu importe la nature, sera automatiquement expulsé. Un joueur qui écope de deux pénalités de 4 minutes pendant le match sera également expulsé.

4.5. Voici un registre des punitions les plus fréquemment appelées

4.5.1. Punitions mineures

- Porter son bâton trop élevé
- Retenir
- Accrocher
- Faire trébucher
- Obstruction

4.5.2. Punitions physiques

- Coup de bâton
- Double-échec
- Mise en échec illégale
- Donner de la bande
- Rudesse

4.5.3. Punitions physiques majeures

- Assaut
- Mise en échec par derrière
- Contact avec la tête

4.5.4. Tout joueur qui se verra décerner une punition pour une faute physique majeure sera expulsé de la partie, voir même de la ligue. Il va de même pour tout joueur qui se verra décerner une punition pour bataille, pour avoir provoqué ou intervenu dans une bagarre ou mauvais comportement.

Le cas sera alors revu par les dirigeants de la ligue et une suspension sera décernée au joueur fautif et pourrait aller jusqu'à la saison complète. De plus, un tir de punition sera accordé à l'équipe adverse. Aucun joueur ne devra aller au banc des punitions.

4.8. Fin de parties - comportements

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

4.8.2. Toute infraction à survenir à l'extérieur de la patinoire entraînera automatiquement une sanction au code 4.5.4..

5. Règlements et conditions

5.1. Les joueurs commettant des gestes disgracieux à l'intérieur du Complexe Isatis Sport seront passibles d'une suspension pouvant aller jusqu'à l'expulsion de la ligue, et ce, sans aucun avertissement ou remboursement;

5.2. Advenant la situation où un joueur se fait expulser de la Ligue des jeunes 3 contre 3 Isatis, aucun remboursement ne lui sera accordé;

5.3. Les complexes Isatis Sport ne pourront être tenus responsables des objets perdus, volés ou brisés avant, durant et après les parties. Il est fortement recommandé de s'équiper d'un cadenas;

5.4. Si une équipe ne se présente pas à une partie, et ce, sans avertir les responsables de la ligue, aucune reprise de match ne sera acceptée. L'équipe adverse gagnera par défaut (5-0). Une amende sera imposée à l'équipe fautive;

5.5. Les complexes Isatis Sport, s'engagent à remettre les parties dans les plages horaires disponibles dans le cas de bris d'équipement, de feu, panne d'électricité ou de mauvais temps;

5.6. Les joueurs doivent se conformer à tous les règlements des complexes Isatis Sport, sous peine d'expulsion de la ligue, et ce sans avertissement ou remboursement;

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

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

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

6. Esprit Sportif

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

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

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

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

6.5. L'officiel quittera la patinoire en dernier.



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