

RÈGLEMENTS



1. Préambule

Les présents Règlements contiennent à la fois des déclarations et des engagements de notre part, ProCosom Inc. et ses sociétés affiliées (nommés ci-après « ProCosom »), et des obligations légales vous concernant, vous les joueurs, spectateurs et/ou clients. En langage clair, ces Règlements énoncent d'une part ce que vous et nous pouvons ou ne pouvons pas faire, et d'autre part ce que chacun d'entre nous peut légitimement attendre de l'autre partie.

Ces Règlements doivent donc être interprétés non seulement comme l'expression d'une volonté concordante, mais également comme une entente juridiquement contraignante entre deux parties constituantes :

- i) LE VENDEUR (alias le « Fournisseur de service/produit » ou le « Propriétaire », mais nommé ci-après soit « ProCosom » et/ou « nous »), une entreprise individuelle canadienne établie à Montréal, Québec, Canada, et régie par la loi de [la Province de] Québec.
- ii) LE CLIENT (alias le « Bénéficiaire » ou le « Spectateur », mais nommé ci-après soit le « Joueur » et/ou « vous »), tout individu ou personnalité juridique sans égard à sa citoyenneté et à son pays de résidence acquiesçant à ces Règlements.

Ces Règlements, structurés en sections soigneusement liées entre elles (nommées ci-après les « Clauses »), contiennent les mêmes et uniques conditions (nommées ci-après les « Modalités ») automatiquement, universellement et non-discrétionnairement applicables à tous les Joueurs de l'ensemble des ligues, sites Web, activités sportives, services professionnels et produits de ProCosom (nommés collectivement ci-après les « Services », les « Activités » ou les « Activités de la Ligue » selon le contexte »), qu'ils soient offerts contre paiement (nommés ci-après les « Services Payants ») ou non.

EN TOUTE CONNAISSANCE DE CAUSE ET EN TOUTE BONNE FOI, les deux parties conviennent de ce qui suit :

ProCosom accorde aux Joueurs une licence limitée, non exclusive et non transférable leur permettant de participer aux Activités de la Ligue dans un contexte sécuritaire et divertissant en vue d'une utilisation personnelle et non-commerciale.

ProCosom s'engage par ailleurs à fournir aux Joueurs tous les Services pour lesquels ils ont payé et auxquels ils ont droit, s'il y a lieu, au meilleur de sa capacité et en considération de toutes les Modalités stipulées dans les présents Règlements.

En visitant son site Web et/ou en concluant une entente avec ProCosom pour la prestation de Services et/ou en soumettant des informations à ProCosom par voies écrite, verbale ou autres, le Joueur est implicitement et automatiquement réputé comprendre, accepter et acquiescer à l'ensemble des Modalités de ces Règlements. L'ignorance et/ou l'incompréhension de toute Clause ne peut être légalement invoquée; le Joueur devrait lire chaque Clause attentivement. Advenant qu'il ne comprenne pas, n'accepte pas et n'acquiesce pas à l'ensemble des Modalités, le Joueur n'est pas autorisé à utiliser le site Web de ProCosom, ni à participer à une Activité sportive organisée par ProCosom, ni à conclure une entente avec ProCosom pour la prestation d'un quelconque Service.

La validité des présents règlements est immédiate et perpétuelle à moins que ces derniers soient librement et légitimement modifiés par ProCosom selon les conditions stipulées à la Clause « Modification aux Règlements ».

2. Gestion

- i) ProCosom peut gérer plusieurs ligues simultanément, en quel cas les règlements sont susceptibles de différer d'une ligue à l'autre.

- ii) Les Activités de ProCosom sont réservées aux personnes majeures. Si un mineur désire participer, il doit obtenir le consentement écrit d'au moins un de ses parents ou tuteurs et fournir cette preuve écrite à ProCosom.
- iii) ProCosom n'est pas responsable des vols, objets perdus, blessures, accidents et/ou tout autre inconvénient de quelque nature que ce soit susceptible de survenir dans le cadre des Activités organisées ou supervisées par ProCosom ou auxquelles participe ProCosom.
- iv) Tout bris causé à l'équipement des établissements où se déroulent les Activités sera facturé au Joueur (ci-après « joueur » afin d'alléger le texte) et/ou à l'équipe responsable. Le joueur et/ou l'équipe en question devra rembourser le coût du matériel avant d'être autorisé à jouer de nouveau dans la Ligue.
- v) Il est strictement interdit de consommer de l'alcool ou des substances illégales (p.ex. de la drogue) ainsi que de fumer dans tout établissement où se déroulent les Activités.
- vi) Il est interdit de jouer au hockey ou à tout autre sport dans les vestiaires ou corridors des établissements où se déroulent les Activités.
- vii) Il est interdit de se changer dans les corridors des établissements où se déroulent les Activités.
- viii) ProCosom s'engage à fournir un horaire provisoire au moins une semaine avant la première semaine d'Activités (c.-à-d. le début de la saison régulière). Toute modification à l'horaire provisoire devra être annoncée aux équipes concernées au minimum 36 heures à l'avance.

Par ailleurs, ProCosom fera tout en son pouvoir afin de fournir un horaire définitif au plus tard 36 heures avant le commencement de la 3^e semaine d'Activités. ProCosom s'engage de plus à fournir un horaire définitif au plus tard 36 heures avant le commencement de la 5^e semaine d'Activités. Sur une base exceptionnelle, ProCosom est autorisée à modifier l'horaire au-delà de la 5^e semaine d'Activités en donnant un préavis minimum de 36 heures aux équipes concernées uniquement dans les circonstances suivantes :

- a. Une (ou plusieurs) nouvelle équipe s'est inscrite après la 4^e semaine d'Activités
- b. Une (ou plusieurs) équipe existante s'est désistée après la 4^e semaine d'Activités
- c. La disponibilité d'un gymnase a été modifiée
- d. Force majeure

Aucune modification à l'horaire ne sera effectuée au-delà de la 8^e semaine d'Activités, exception faite des circonstances suivantes :

- a. Une (ou plusieurs) équipe existante s'est désistée après la 8^e semaine d'Activités
- b. La disponibilité d'un gymnase a été modifiée
- c. Force majeure

Dans tous les cas de modification à l'horaire, sauf en cas de force majeure, ProCosom s'engage à donner un préavis minimum de 36 heures aux équipes concernées.

- ix) Une équipe qui n'est pas en mesure de se présenter à une partie prévue à l'horaire doit informer ProCosom à l'intérieur d'un délai minimum de 36 heures faute de quoi l'équipe en question est passible d'une amende telle que spécifiée à la clause « Sanctions financière (amendes) ». De plus, l'équipe en question est passible d'une expulsion de la ligue dès la seconde offense au cours d'une même saison si la justification apportée ne satisfait pas ProCosom.
- x) ProCosom fera tout en son pouvoir afin d'intégrer toutes les équipes avant le début de la première semaine d'Activités. Ceci dit, la date limite officielle pour inscrire une équipe au sein d'une ligue est la 8^e semaine d'Activités. Le gestionnaire de ProCosom demeure cependant libre de déterminer selon les circonstances propres à chaque ligue et à chaque saison s'il autorise ou non une équipe à se joindre à une ligue après la première semaine d'Activités.
- xi) La date limite officielle pour inscrire un joueur régulier au sein d'une équipe est la 9^e semaine d'activités (avant le commencement de la partie de l'équipe concernée). Le gestionnaire de ProCosom se réserve le droit de déterminer selon les circonstances propres à chaque ligue, à chaque saison et à chaque équipe s'il autorise ou non, sur une base exceptionnelle, un joueur régulier à se joindre à une équipe après la 9^e semaine d'Activités. Aucune exception ne sera considérée à moins de 2 semaines d'Activités du début des séries éliminatoires.

- xii) Il n'y a pas de date limite officielle pour inscrire un joueur substitut au sein d'une équipe.
- xiii) Toute équipe de la Ligue doit être composée d'un nombre minimum de 6 joueurs réguliers et d'un nombre maximum de 12 joueurs réguliers.
- xiv) Toute équipe de la Ligue doit, à chaque partie, présenter un alignement composé d'un nombre minimum de 5 joueurs en uniforme et d'un nombre maximum de 11 joueurs en uniforme. Tout manquement à cet égard est susceptible d'entraîner une défaite par disqualification.
- xv) C'est la responsabilité du capitaine de chacune des équipes de remettre son alignement au marqueur avant le début de la partie, tout spécialement si des joueurs substitués font parti de l'alignement. Tout manquement à cet égard est susceptible d'entraîner une défaite par disqualification.
- xvi) Afin d'être éligible à jouer, une équipe dont les joueurs réguliers ne se sont pas inscrits sur une base individuelle, mais plutôt sur une base collective (forfait d'équipe), doit avoir acquitté les frais d'inscription dus avant le début de la partie selon la grille suivante :
- a. 50% des frais d'inscription avant le début de la première partie de la saison (généralement 25% de dépôt au cours de la saison précédente et 25% lors de la première partie)
 - b. 50% des frais d'inscription avant le début de la 5^e partie de la saison
- Tout manquement à cet égard est susceptible d'entraîner une défaite par disqualification.
- xvii) Afin d'être éligible à jouer, chacun des joueurs réguliers d'une équipe doit avoir acquitté les frais d'inscription dus avant le début de la partie selon la grille suivante :
- a. 50% des frais d'inscription avant le début de la première partie de la saison (généralement 25% de dépôt au cours de la saison précédente et 25% lors de la première partie)
 - b. 50% des frais d'inscription avant le début de la 5^e partie de la saison
- Tout manquement à cet égard est susceptible d'entraîner une défaite par disqualification.
- xviii) Afin d'être éligible à jouer, chacun des joueurs substitués d'une équipe doit avoir acquitté les frais d'inscription dus avant le début de la partie selon la grille suivante :
- a. 100% des frais d'inscription avant le début de la partie
 - b. 100% des frais administratifs avant le début de la partie, le cas échéant
- Tout manquement à cet égard est susceptible d'entraîner une défaite par disqualification.
- xix) Afin d'être éligible à jouer, chacun des joueurs d'une équipe doit avoir rempli et signé les documents suivants avant le début de la partie :
- a. Contrat de joueur
 - b. Formulaire de décharge de responsabilité
- Tout manquement à cet égard est susceptible d'entraîner une défaite par disqualification.
- xx) Afin d'être éligible aux séries éliminatoires, un joueur régulier :
- a. Doit avoir participé à un minimum de 2 parties avec son équipe et 15% des parties de son équipe pour une saison donnée, le plus élevé des 2 critères étant applicable et toute fraction étant arrondie au nombre entier le plus près.
 - b. Ne doit pas avoir participé à plus de 50% des parties d'une autre équipe de la même ligue pour une saison donnée.
 - c. Doit avoir participé à plus de parties avec sa propre équipe qu'avec n'importe quelle autre équipe de la même ligue pour une saison donnée.
 - d. Ne doit faire partie que d'une seule équipe au sein d'une ligue une fois les séries éliminatoires commencées.

- xxi) Afin d'être éligible aux séries éliminatoires, un joueur substitut :
 - a. Doit avoir participé à un minimum de 4 parties avec la même équipe et 30% des parties de cette même équipe pour une saison donnée, le plus élevé des 2 critères étant applicable et toute fraction étant arrondie au nombre entier le plus près.
 - b. Ne doit pas avoir participé à plus de 50% des parties d'une autre équipe de la même ligue pour une saison donnée.
 - c. Doit avoir participé à plus de parties avec l'équipe dans laquelle il désire s'aligner qu'avec toute autre équipe de la même ligue pour une saison donnée.
 - d. Ne doit faire partie que d'une seule équipe au sein d'une ligue une fois les séries éliminatoires commencées.
- xxii) Aucune équipe expulsée de la Ligue n'aura droit à un quelconque remboursement.
- xxiii) Aucun joueur suspendu ou expulsé de la Ligue n'aura droit à un quelconque remboursement.
- xxiv) Les prix et trophées offerts par ProCosom peuvent varier d'une saison à l'autre. ProCosom ne fait aucune promesse et n'est soumise à aucune obligation par rapport aux prix et aux trophées qui sont décernés, le cas échéant.
- xxv) Tout solde dû par une équipe ou un joueur au-delà de la date limite de paiement portera intérêt à un taux annuel de 24%, comptabilisé à partir du 1^{er} jour de retard, et ce peu importe si le solde dû est constitué de frais d'inscription impayés et/ou de sanctions financières impayées.
- xxvi) Tous les arbitres et tous les marqueurs sont embauchés sur la base de leurs compétences, leur éthique et leurs disponibilités. Bien que ProCosom fasse tout en son pouvoir pour embaucher des arbitres et des marqueurs qui ne sont pas également joueurs au sein d'une ligue ProCosom, rien n'empêche ProCosom d'embaucher un arbitre et/ou un marqueur qui est également joueur au sein d'une ligue ProCosom. Les joueurs devront afficher le même respect à leur égard peu importe qui agit à titre d'arbitre et qui agit à titre de marqueur.

3. Équipement

- i) Chaque équipe d'une ligue doit posséder un chandail uniforme aux couleurs et/ou design uniques pour une saison donnée. Tout manquement à cet égard est passible d'une punition mineure de 2 minutes par équipe fautive.
- ii) Chaque joueur d'une équipe d'une ligue doit posséder un numéro de chandail inscrit au dos différent de celui de l'ensemble de ses coéquipiers. Les numéros autorisés sont de 0 à 99 et seuls les nombres entiers sont autorisés. Tout manquement à cet égard est passible d'une punition mineure de 2 minutes par joueur fautif.
- iii) Chaque équipe doit avoir un capitaine clairement identifié à l'aide d'un « C » inscrit sur le devant de son chandail. Tout manquement à cet égard est passible d'une punition mineure de 2 minutes par équipe fautive.
- iv) Chaque équipe doit avoir au moins un assistant-capitaine préalablement identifié. Bien que ce ne soit pas requis, ProCosom recommande fortement aux assistants-capitaines de s'identifier en inscrivant un « A » sur le devant de leur chandail. Une équipe ne peut avoir plus de deux assistants-capitaines.
- v) L'équipement autorisé pour les attaquants et les défenseurs est le suivant :
 - a. Bâton(s) de plastique, composite ou graphite sans ruban gommé (« tape ») sous la palette ou sur les côtés de celle-ci. Du ruban gommé n'est autorisé que sur le dessus de la palette afin de la protéger. Aucune palette de bois, recouverte ou non de ruban gommé, n'est autorisée.
 - b. Petites jambières de soccer ou de deck hockey
 - c. Chandail
 - d. Protège(s)-chevilles
 - e. Gants
 - f. Souliers de course
 - g. Orthèse(s) sportive(s) (p.ex., pour soutenir un genou, un poignet, etc.)

h. Tout autre équipement spécifiquement autorisé par ProCosom.

Tout manquement à cet égard est passible d'une punition mineure de 2 minutes pour chaque pièce d'équipement illégal.

vi) L'équipement autorisé pour les gardiens est le suivant :

- a. Bâton(s) de plastique, composite, graphite ou bois sans ruban gommé (« tape ») sous la palette ou sur les côtés de celle-ci. Du ruban gommé n'est autorisé que sur le dessus de la palette afin de la protéger.
- b. Jambières de dimensions inférieures ou égales à 38 pouces de hauteur et 12 pouces de largeur
- c. Casque
- d. Gants (mitaine et bloqueur ou gants standards)
- e. Coquille
- f. Plastron
- g. Culottes
- h. Chandail
- i. Protège(s)-chevilles
- j. Souliers de course
- k. Orthèse(s) sportive(s) (p.ex., pour soutenir un genou, un poignet, etc.)
- l. Tout autre équipement spécifiquement autorisé par ProCosom.

Tout manquement à cet égard est passible d'une punition mineure de 2 minutes pour chaque pièce d'équipement illégal.

vii) Seules les balles officielles ProCosom sont autorisées à être utilisées lors des parties. Toutes les balles officielles sont constituées d'une balle blanche trouée en plastique avec des chiffons à l'intérieur et recouvertes de ruban gommé (« tape »); elles possèdent toutes sensiblement le même poids.

4. Déroulement d'une partie

- i) Les parties doivent commencer aux heures prévues à l'horaire. Toute équipe qui n'est pas prête à débiter la partie à l'heure prévue écoperà d'une punition mineure de 2 minutes et se fera accorder un délai supplémentaire de 5 minutes. Après les premières 5 minutes de délai imparti, si l'équipe en question n'est toujours pas prête, c'est d'une seconde pénalité, cette fois une punition majeure de 5 minutes, dont elle écoperà; un second délai de 5 minutes sera accordé. Si après les 10 minutes de délai octroyées l'équipe en question n'est toujours pas prête à jouer, il y aura disqualification automatique (par forfait).
- ii) Les parties sont constituées de 2 périodes de 25 minutes chacune; l'entracte est d'une durée de 90 secondes. L'arbitre et le marqueur peuvent décider avant le commencement d'une période de réduire la durée de celle-ci afin de se conformer à l'horaire, en quel cas ils doivent en informer les 2 capitaines avant le commencement de la période. Les 2 équipes doivent changer de côté à l'entracte. La dernière minute de jeu est à temps arrêté si l'écart au pointage séparant les 2 équipes est inférieur à 4 buts (par exemple, 7-4).
- iii) En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire d'une partie, une prolongation à temps arrêté d'une durée de 2 minutes de type « but en or » (« golden goal ») ou une fusillade d'un nombre maximum de 3 échappées de chaque côté permettra de départir les 2 équipes. Si l'égalité persiste après la prolongation ou la fusillade, la partie est déclarée nulle.
- iv) L'équipe locale dispose de cinq avantages :
 - a. Elle choisit son côté du gymnase en début de partie.
 - b. Elle choisit jusqu'à 2 bancs des joueurs (au moins 1 des 2 bancs doit être situé en zone défensive).

- c. Elle conserve son chandail d'équipe advenant que les deux équipes possèdent un chandail de même couleur et qu'aucune d'entre elles n'a opté pour l'option supplémentaire appropriée au moment de son inscription (en quel cas, l'équipe adverse devra jouer avec des chandails de couleur différente ou des dossards).
 - d. En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, elle choisit si elle optera pour une prolongation ou pour une fusillade.
 - e. Si elle opte pour une fusillade, elle choisit si elle opte pour s'élancer en fusillade en premier ou en deuxième.
- v) Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de 30 secondes par partie. L'arbitre peut refuser ce dernier s'il est demandé dans les 5 dernières minutes de la partie et que l'écart au pointage entre les deux équipes est alors supérieur à 5 buts.
- vi) Une mise au jeu survient dans les situations suivantes :
- a. Au début d'une période.
 - b. Après qu'un but ait été compté.
 - c. Après qu'une punition ait été décernée.
 - d. Après un arrêt de jeu pour cause de blessure.
 - e. Après un tir de punition (qu'un but soit compté ou pas).
 - f. Après un arrêt de jeu pour cause de balle immobilisée par 2 joueurs contre un mur.
 - g. Après que la balle se soit accidentellement immobilisée sur le dessus du filet ou sur la partie arrière du filet.
 - h. Après tout arrêt de jeu irrégulier, tel que le décidera l'arbitre (p.ex. si un joueur marche accidentellement sur la balle, si la balle sort de la surface de jeu sans qu'il soit clair quel est le dernier joueur à avoir touché à la balle, etc.).
- vii) Les mises en jeu sont toujours effectuées à l'un des 5 cercles de mise en jeu :
- a. Au cercle de mise en jeu central dans les circonstances suivantes :
 - Au début d'une période
 - Après qu'un but ait été compté
 - Après qu'une punition ait été décernée à chacune des 2 équipes sans qu'une des 2 équipes se retrouve en situation d'avantage numérique.
 - Après un tir de punition (qu'un but soit compté ou pas).
 - b. Dans l'un des 4 cercles de mise en jeu périphériques (le plus près de l'arrêt de jeu) dans les circonstances suivantes :
 - Après que la balle se soit accidentellement immobilisée sur le dessus du filet ou sur la partie arrière du filet.
 - c. Dans l'un des 2 cercles de mise en jeu du territoire défensif de l'équipe la plus punie dans les circonstances suivantes :
 - Après qu'une ou plusieurs punitions ait/aient été décernée(s) à au moins une équipe et qu'une des 2 équipes se retrouve en situation d'avantage numérique.
 - d. Dans l'un des 5 cercles de mise en jeu (le plus près de l'arrêt de jeu) dans toutes les autres circonstances incluant sans limitation :
 - Après un arrêt de jeu pour cause de blessure.
 - Après un arrêt de jeu pour cause de balle immobilisée par 2 joueurs contre un mur.
 - Après un arrêt de jeu pour cause de balle immobilisée accidentellement par un joueur.
 - Après tout arrêt de jeu irrégulier, tel que le décidera l'arbitre (p.ex. si un joueur marche accidentellement sur la balle, si la balle sort de la surface de jeu sans qu'il soit clair quel est le dernier joueur à avoir touché à la balle, etc.).
- viii) Lors d'une mise en jeu, les 2 joueurs de centre doivent se faire face sans dépasser la ligne (réelle ou imaginaire) séparant les 2 équipes. Les joueurs ne sont autorisés à bouger qu'au moment où la balle est relâchée par l'arbitre (peu importe que la balle touche au sol ou non). Si un des joueurs (ou les deux) bouge prématurément, l'arbitre est autorisé à chasser le joueur de la mise en jeu et d'exiger qu'un autre joueur prenne sa place. Dans le cas très peu probable où une équipe qui n'a qu'un

seul joueur sur la surface de jeu voit ce joueur chassé de la mise en jeu, l'autre équipe sera simplement autorisée à repartir avec la balle, sans qu'il y ait mise en jeu, après le sifflet de l'arbitre autorisant la reprise du jeu.

- ix) La balle est remise en jeu derrière le filet ou sur les lignes de côté au centre de la surface de jeu par l'équipe en défense, après le sifflet de l'arbitre autorisant la reprise du jeu, dans les situations suivantes :
- a. Lorsque le gardien effectue un arrêt et, tout en étant en parfait contrôle de la balle, immobilise celle-ci pendant un minimum de 2 secondes. Il est à noter qu'un gardien ne peut pas immobiliser la balle s'il se trouve à l'extérieur de l'enceinte du gardien (son « demi-cercle »). C'est donc dire qu'un gardien ne peut pas immobiliser la balle si celle-ci se trouve derrière le filet. La taille de l'enceinte du gardien peut varier légèrement d'une surface de jeu à une autre, mais en général celle-ci mesure environ 1,5 m (devant le filet) par 2 m (largeur du filet). En cas de doute, l'arbitre tolérera une marge d'erreur d'environ 50 cm tant en longueur qu'en largeur.
 - b. Lorsque la balle sort des limites du jeu et que l'équipe à l'attaque a été la dernière à toucher à la balle soit en tirant au but, soit en faisant dévier la balle (p.ex., lorsque la balle passe sous le rideau ou saute par-dessus le banc des joueurs).
 - c. Lorsque la balle est immobilisée intentionnellement par l'équipe à l'attaque.
 - d. Lorsque l'équipe à l'attaque effectue une passe avec la main en territoire offensif.
 - e. Lorsqu'un joueur de l'équipe à l'attaque ferme la main sur la balle en vol en territoire offensif.
 - f. Lorsqu'un joueur de l'équipe à l'attaque touche à la balle plus haut que la hauteur permise.
 - g. Lorsqu'un joueur de l'équipe à l'attaque tient son bâton plus haut que la hauteur permise dans une situation de jeu qui ne le permet pas.
- x) La balle est remise en jeu dans le coin le plus rapproché ou sur les lignes de côté au centre de la surface de jeu par l'équipe à l'attaque, après le sifflet de l'arbitre autorisant la reprise du jeu, dans les situations suivantes :
- a. Lorsque la balle sort des limites du jeu et que l'équipe à la défense a été la dernière à toucher à la balle, notamment en faisant dévier un tir de l'adversaire (p.ex., lorsque la balle passe sous le rideau ou saute par-dessus le banc des joueurs).
 - b. Lorsque la balle est immobilisée intentionnellement par l'équipe en défense et ce, par un autre joueur que le gardien de but.
 - c. Lorsque la balle est immobilisée intentionnellement par le gardien de l'équipe en défense alors que ce dernier se trouve à l'extérieur de l'enceinte du gardien de but (son « demi-cercle »), mais à moins de 2,5 mètres de distance de son filet. Il est à noter que ce règlement du 2,5 m a été instauré pour donner une certaine latitude à l'arbitre dans l'application du règlement dans les gymnases ne disposant pas d'une enceinte clairement définie. Advenant qu'un gardien abuse de ce règlement du 2,5 m, l'arbitre pourra lui décerner une punition mineure pour avoir retardé la partie. Par ailleurs, advenant qu'un gardien immobilise la balle de manière intentionnelle alors qu'il se trouve clairement à plus de 2,5 mètres de distance de son filet, plutôt que de simplement remettre la balle à l'autre équipe, l'arbitre décernera automatiquement une punition pour avoir retardé la partie.
 - d. Lorsqu'un joueur de l'équipe en défense ferme la main sur la balle en vol en territoire défensif.
 - e. Lorsqu'un joueur de l'équipe en défense touche à la balle plus haut que la hauteur permise.
 - f. Lorsqu'un joueur de l'équipe en défense tient son bâton plus haut que la hauteur permise dans une situation de jeu qui ne le permet pas.
- xi) Lorsque la balle est remise en jeu après le sifflet de l'arbitre autorisant la reprise du jeu, le joueur en possession de la balle dispose de 3 secondes d'immunité pour décider de son jeu. Pendant ces 3 secondes, aucun joueur adverse ne peut se trouver à moins de 2 mètres du joueur en possession de la balle. Dès que les 3 secondes sont écoulées ou que la balle franchit la ligne (réelle ou imaginaire), soit suite à une passe ou à une course du joueur en possession de la balle, l'équipe adverse peut dès lors appliquer de la pression sur le porteur et lui soutirer la balle. Au contraire, si le joueur en possession de la balle franchit la ligne avant le sifflet de l'arbitre, il y a arrêt de jeu et la balle est automatiquement remise à l'équipe adverse.

- xii) La hauteur permise pour toucher la balle au vol est la barre horizontale. Le jeu sera automatiquement arrêté si la balle est touchée plus haute que la hauteur permise et ce, peu importe les circonstances. Ainsi, si la balle pénètre dans le but après qu'elle eut été touchée plus haut que la hauteur permise, le but compté sera refusé.
- xiii) Peu importe s'il touche ou non à la balle au vol, un joueur n'est autorisé à tenir son bâton plus haut que la hauteur permise que dans les situations suivantes :
 - a. Lorsqu'il effectue un lancer-frappée (« slap-shot »).
 - b. Lorsqu'il feinte un lancer-frappée (« slap-shot »).
 - c. Lorsqu'il notifie ses coéquipiers de son retour au banc en vue d'un changement, et ce uniquement si le jeu se déroule à une distance d'au moins 3 mètre de ce joueur.
 - d. Lors de la célébration d'un but ou d'une victoire

En toute autre circonstance, le jeu sera automatiquement arrêté si un joueur tient son bâton plus haut que la hauteur permise et la balle sera remise à l'équipe adverse.

Bien que l'arbitre ne décernera généralement pas de punition pour un bâton élevé n'ayant pas atteint un adversaire, un joueur qui ferait des appels de passe ou des notifications de changement de manière clairement excessive pourrait écoper d'une punition mineure de 2 minutes pour bâton élevé.

- xiv) Aucun joueur ne peut demeurer stationnaire dans l'enceinte du gardien adverse (le « demi-cercle »). Tout manquement à cet égard est passible d'une punition mineure de 2 minutes pour obstruction. Par ailleurs, si un joueur se trouve délibérément dans l'enceinte du gardien, même momentanément, au moment où la balle pénètre dans le but, le but compté sera refusé. Par contre, les joueurs sont autorisés à entrer dans l'enceinte du gardien adverse dès que la balle pénètre dans celle-ci (p.ex., pour prendre un retour de lancer). La taille de l'enceinte du gardien peut varier légèrement d'une surface de jeu à une autre, mais en général celle-ci mesure environ 1,5 m (devant le filet) par 2 m (largeur du filet).
- xv) Les changements de joueurs peuvent être effectués en tout temps au cours d'une partie. Il est primordial que le joueur entrant attende que le joueur sortant soit entièrement sorti de la surface de jeu. Tout manquement à cet égard est passible d'une punition mineure de 2 minutes.
- xvi) Lorsqu'ils sont au banc, les joueurs doivent demeurer derrière le banc et non devant ce dernier. Si la balle touche à un joueur au banc alors qu'une partie de son corps ou son bâton se trouve dans la surface de jeu, ou si un joueur se tient dans la surface de jeu pendant plusieurs secondes alors qu'il devrait être derrière le banc, le joueur en question est passible d'une punition mineure de 2 minutes pour avoir eu trop de joueurs sur la surface de jeu.
- xvii) La passe avec la main est autorisée en territoire défensif seulement. En territoire offensif, l'arbitre sifflera l'arrêt de jeu et remettra la balle à l'équipe adverse.
- xviii) Une balle qui touche à un mur, au plafond ou à un arbitre est jugée en jeu à moins que la balle demeure inatteignable pendant une période d'au moins 2 secondes, en quel cas l'arbitre sifflera l'arrêt de jeu (p.ex. si la balle entre accidentellement dans la poche de l'arbitre ou roule pendant plusieurs seconde sur une poutre du plafond).
- xix) Il n'y a aucun règlement régissant les dégagements, peu importe la situation de jeu. Autrement dit, aucun dégagement ne sera refusé tant que la balle demeure en jeu.
- xx) Il n'y a aucun règlement régissant les hors-jeux, peu importe la situation de jeu. Autrement dit, aucune entrée de zone ne sera refusée pour cause d'entrée prématurée.
- xxi) Il n'y a aucun règlement régissant les passes franchissant 2 zones/lignes, peu importe la situation de jeu. Autrement dit, aucune passe ne sera refusée aussi longue soit-elle.
- xxii) Tous les joueurs sont autorisés à bloquer des lancers avec toutes les parties de leur corps et/ou de leur équipement. Cependant, seuls les gardiens sont autorisés à immobiliser la balle. Il n'y a donc aucun règlement régissant les glissades ou le nombre de genou autorisés à toucher le sol. Ceci dit, si un joueur fait trébucher un joueur adverse alors qu'il tente de bloquer un tir en effectuant une glissade et que le joueur adverse ne peut compléter son jeu, le joueur ayant effectué la glissade est passible d'une punition mineure de 2 minutes pour avoir fait trébucher.
- xxiii) Lorsqu'un joueur brise son bâton, non seulement il ne peut continuer à jouer avec celui-ci, mais il doit en plus le lâcher à l'intérieur d'un délai raisonnable (environ 2 secondes). Dans certaines circonstances, par exemple si le joueur se dirige à son

banc, l'arbitre pourra tolérer que ce dernier conserve son bâton pendant plus de 2 secondes. Dans toute autre circonstance, le joueur est passible d'une punition mineure de 2 minutes pour avoir joué avec une pièce d'équipement illégal.

- xxiv) En cas de blessure survenue en cours de partie suite à laquelle l'arbitre a dû siffler un arrêt de jeu, le joueur blessé doit quitter la surface de jeu pendant une période d'au moins 1 minute (temps continu).
- xxv) En cas de blessure à un gardien survenue en cours de partie suite à laquelle l'arbitre a dû siffler un arrêt le jeu, le gardien en question devra décider s'il est en mesure de continuer la partie. S'il n'est pas en mesure de continuer la partie, son équipe devra identifier et habiller un autre gardien dans un délai de 5 minutes. Après le délai de 5 minutes imparti, le jeu reprendra avec ou sans gardien. Si l'équipe ne dispose pas d'un nombre de joueurs suffisant afin de remplacer le gardien blessé, une punition mineure de 2 minutes sera imposée à l'équipe en question pour avoir retardé la partie, mais celle-ci sera exceptionnellement autorisée à terminer la partie avec un nombre insuffisant de joueurs. Le temps est arrêté pendant le délai de 5 minutes accordé.
- xxvi) Lorsqu'un arbitre n'est pas certain de la décision à prendre, et ce peu importe la raison (p.ex. s'il n'a pas bien vu le jeu, etc.) et/ou les circonstances (p.ex. lorsqu'un but controversé est compté ou qu'une punition doit potentiellement être décernée), il est autorisé à consulter le 2^e arbitre (le cas échéant) ainsi que le marqueur pour leur demander leur opinion. L'arbitre est alors libre de décider de suivre ou non les recommandations du 2^e arbitre et/ou du marqueur.
- xxvii) Toute décision prise par l'arbitre, peu importe la raison et/ou les circonstances, est sans appel. Personne, pas même les capitaines ou le marqueur, n'est autorisé à remettre en question une décision de l'arbitre. Dans l'éventualité où il y aurait 2 arbitres, ils peuvent tous deux prendre des décisions différentes en autant que ces décisions ne soient pas contradictoires (p.ex. décerner chacun une punition à un joueur différent et/ou deux punitions au même joueur pour deux motifs différents). Dans le cas peu probable où 2 arbitres campent sur deux positions contradictoires, l'arbitre en chef aura alors le dernier mot.
- xxviii) Tout joueur peut, suite à une décision de l'arbitre, demander des explications à ce dernier. Cependant, en cas de désaccord, seul les capitaines et les assistants-capitaines sont autorisés à manifester leur mécontentement à l'arbitre et ce, de manière respectueuse. Toute attitude antisportive ou irrespectueuse envers l'arbitre est passible d'une punition mineure de 2 minutes ou plus, selon les circonstances. Toute récidive au cours d'une même partie est susceptible d'entraîner l'expulsion du joueur en question.
- xxix) Toute partie au cours de laquelle l'écart de pointage entre les 2 équipes atteint 12 buts sera arrêtée, l'équipe menant au pointage récoltant évidemment la victoire en temps réglementaire. S'il reste du temps avant la fin de la période de 50 minutes allouée à la partie, les équipes sont libres de poursuivre la partie ou d'en entreprendre une nouvelle simplement pour le plaisir, peu importe que les équipes demeurent les mêmes ou soient reconfigurées. Les statistiques, à partir du moment où la partie prévue à l'horaire aura été arrêtée, ne seront plus comptabilisées.
- xxx) Toute situation ou circonstance susceptible de survenir qui n'est pas détaillée à l'intérieur des présents Règlements sera traitée selon les standards de la plus récente édition du Livre des règlements de la Ligue Nationale de Hockey (nommée ci-après la « LNH »).

5. Classement et statistiques

- i) En saison régulière, les points au classement sont attribués selon la grille suivante :
 - a. 3 points pour une victoire en temps réglementaire
 - b. 2 points pour une victoire en prolongation ou en fusillade
 - c. 1 point pour chacune des deux équipes en cas de partie nulle.
 - d. 1 point pour une défaite en prolongation ou en fusillade
 - e. 0 points pour une défaite en temps réglementaire
- ii) Bien qu'aucun point au classement ne soit systématiquement octroyé ou soustrait en fonction de la discipline ou de l'indiscipline des équipes, le gestionnaire de ProCosom se réserve le droit de sévir et de retirer 1 point au classement à une équipe qui se retrouverait dans l'une des situations suivantes :
 - a. L'équipe n'a pas acquitté les frais d'inscription à l'intérieur du délai prescrit
 - b. Un (ou plusieurs) joueur régulier ou substitut d'une équipe n'a pas acquitté les frais d'inscription à l'intérieur du délai prescrit

- c. Les joueurs d'une équipe écopent collectivement de 2 expulsions ou plus au cours d'une partie
 - d. Les joueurs d'une équipe écopent collectivement de 3 expulsions ou plus au cours d'une saison
 - e. Les joueurs d'une équipe écopent collectivement de 2 suspensions ou plus au cours d'une saison
 - f. Un (ou plusieurs) joueur d'une équipe écopent de 4 parties de suspensions ou plus au cours d'une même partie
 - g. Un (ou plusieurs) joueur d'une équipe écopent d'une suspension pour avoir instigué une bagarre
 - h. Toute autre circonstance jugée exceptionnelle et inadmissible par le gestionnaire de ProCosom
- iii) En cas d'égalité entre deux équipes, le bris d'égalité (« tiebreaker ») est calculé selon les variables suivantes :
- a. Nombre de victoires le plus élevé
 - b. Nombre de victoires en temps réglementaire le plus élevé
 - c. Nombre de parties nulles le plus élevé.
 - d. Différentiel des buts pour et buts contre le plus élevé
 - e. Nombre de buts pour le plus élevé
 - f. Fiche entre les 2 équipes (sans tenir compte des buts pour et buts contre entre les 2 équipes)
 - g. Équipe la moins punie (nombre total de punitions le moins élevé)
 - h. Nombre de tirs au but pour le plus élevé
- iv) Étant donné le nombre élevé de statistiques individuelles colligées, la méthode de calcul des bris d'égalité de chacune des catégories statistiques n'est pas expliquée à l'intérieur des présents Règlements. ProCosom s'engage toutefois à les préciser à la demande d'un (ou plusieurs) capitaine d'équipe.
- v) ProCosom s'engage à mettre les statistiques des équipes à jour sur une base régulière. Le délai maximal auto-prescrit est de 7 jours suivant toute partie; le délai informel visé est de 5 jours suivant toute partie.
- vi) ProCosom s'engage à mettre les statistiques des joueurs à jour sur une base régulière. Bien qu'aucun délai précis ne soit prescrit, le délai informel visé est de 5 jours suivant toute partie.
- vii) ProCosom priorise l'affichage en ligne sur son site Web de toutes les statistiques. En cas de problème (p.ex., non disponibilité du serveur, etc.), les statistiques seront envoyées aux joueurs par courriel.

6. Séries éliminatoires

- i) Le format d'accès aux séries éliminatoires peut varier d'une ligue à l'autre et d'une saison à l'autre en fonction du nombre d'équipes inscrites et de la disponibilité des gymnases. Dans la mesure du possible, ProCosom tentera de favoriser un format qui garantit au minimum une partie en séries éliminatoires à toutes les équipes. Si ce n'est pas possible, ProCosom s'engage à établir un format qui garantit au minimum une partie en séries éliminatoires à au moins 60% des équipes de la ligue.
- ii) ProCosom fera tout en son pouvoir afin de rendre public le format d'accès aux séries éliminatoires de chaque ligue au plus tard 36 heures avant le commencement de la 3^e semaine d'Activités. Par ailleurs, ProCosom s'engage à rendre public et définitif le format d'accès aux séries éliminatoires de chaque ligue au plus tard avant le commencement de la 8^e semaine d'Activités.
- iii) Une fois les séries éliminatoires commencées trois formats d'affrontement sont envisageables à chacune des rondes éliminatoires selon le nombre d'équipes et la disponibilité des gymnases : un programme simple (une seule partie), un programme double (2 parties) ou une série 2 de 3 (première équipe à remporter 2 victoires sur une possibilité de 3 parties). Dans la mesure du possible, ProCosom tentera de favoriser un format qui garantit aux équipes qui s'affronteront en finale des séries éliminatoires une série d'une durée minimum de 2 parties (programme double).

- iv) ProCosom s'engage à rendre public et définitif le format des séries éliminatoires de chaque ligue au plus tard avant le commencement de la 10^e semaine d'Activités.
- v) Lors d'un programme simple (1 partie), le format utilisé est sensiblement le même que celui utilisé par la LNH et/ou en saison régulière d'une ligue ProCosom :
- a. L'équipe la plus haute au classement sera réputée jouer à domicile.
 - b. En cas d'égalité après les deux périodes de temps réglementaire, les étapes supplémentaires suivantes seront ajoutées jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré :
 - Prolongation à temps arrêté d'une durée de 5 minutes de type « but en or » (« golden goal »)
 - Fusillade d'un nombre minimum de 3 échappées jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré.
 - c. L'équipe qui parviendra à remporter la victoire sera automatiquement déclarée vainqueur de la série.
 - d. Toute situation ou circonstance susceptible de survenir ayant trait au format de l'affrontement qui n'est pas détaillée à l'intérieur des présents Règlements sera traitée selon les standards de la plus récente édition du Livre des règlements de la LNH.
- vi) Lors d'un programme double (2 parties), le format utilisé est sensiblement le même que celui utilisé par la Fédération Internationale de football Association (nommée ci-après « FIFA ») et/ou en saison régulière d'une ligue ProCosom :
- a. L'équipe la plus haute au classement sera réputée jouer à l'étranger lors de la première partie; elle sera réputée jouer à domicile lors de la deuxième partie.
 - b. Les règles usuelles s'appliquent lors de la première partie, hormis l'élément suivant :
 - Lors de chacune des 2 parties, en cas d'égalité après les deux périodes de temps réglementaire, la partie est automatiquement déclarée nulle.
 - c. L'équipe qui parviendra à remporter 2 victoires sera automatiquement déclarée vainqueur de la série.
 - d. L'équipe qui parviendra à remporter 1 victoire et à récolter une nulle sera automatiquement déclarée vainqueur de la série.
 - e. En cas d'égalité après les 2 parties (p.ex., si chacune des 2 équipes remporte une partie), le bris d'égalité (« tiebreaker ») est calculé selon la variable suivante :
 - Différentiel des buts pour et buts contre le plus élevé dans le cadre de ces 2 parties
 - f. Si l'égalité persiste après les 2 parties et après avoir appliqué la règle du bris d'égalité (p.ex., si les 2 parties se soldent par un pointage nul ou si chacune des 2 équipes remporte une partie par un écart au pointage identique), les étapes supplémentaires suivantes seront ajoutées jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré :
 - Prolongation à temps arrêté d'une durée de 5 minutes de type « but en or » (« golden goal »)
 - Fusillade d'un nombre minimum de 3 échappées jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré. L'équipe ayant joué à domicile lors de la 2^e partie sera réputée jouer à domicile pour la durée de la fusillade.
 - g. Toute situation ou circonstance susceptible de survenir ayant trait au format de l'affrontement qui n'est pas détaillée à l'intérieur des présents Règlements sera traitée selon les standards de la plus récente édition du Livre des règlements de la FIFA.
- vii) Lors d'une série 2 de 3 (première équipe à remporter 2 victoires sur une possibilité de 3 parties), le format utilisé est sensiblement le même que celui utilisé par la LNH et/ou en saison régulière d'une ligue ProCosom :
- a. L'équipe la plus haute au classement sera réputée jouer à domicile lors de la première partie, à l'étranger lors de la deuxième partie, et à domicile lors de la troisième partie, le cas échéant.
 - b. En cas d'égalité après les deux périodes de temps réglementaire de chacune des parties, les étapes supplémentaires suivantes seront ajoutées jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré :
 - Prolongation à temps arrêté d'une durée de 5 minutes de type « but en or » (« golden goal »)
 - Fusillade d'un nombre minimum de 3 échappées jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré.

- c. L'équipe qui parviendra à remporter 2 victoires sera automatiquement déclarée vainqueur de la série.
- d. Toute situation ou circonstance susceptible de survenir ayant trait au format de l'affrontement qui n'est pas détaillée à l'intérieur des présents Règlements sera traitée selon les standards de la plus récente édition du Livre des règlements de la LNH.

7. Tirs de punition et fusillade

- i) Pour qu'un tir de punition soit accordé à un joueur en cours de partie, l'arbitre doit être en mesure d'établir que ce joueur se dirigeait seul vers le filet adverse (c.-à-d. sans qu'il y ait de joueur adverse entre le gardien adverse et lui) et qu'un jeu ou une action interdit(e), dans la plupart des cas commis(e) derrière lui et perpétré contre lui, l'a empêché de compléter son tir, sa feinte ou son jeu. La séquence doit être sans équivoque, sans quoi une punition mineure sera plutôt décernée au joueur fautif. Voici une liste non exhaustive des infractions les plus courantes pouvant mener à un tir de punition :
 - a. Lancer son bâton
 - b. Faire trébucher
 - c. Accrocher
 - d. Darder
 - e. Déplacer le filet de manière intentionnelle
- ii) Lorsqu'un tir de punition est accordé, ou lors d'une fusillade, l'attaquant à qui le tir de punition est accordé :
 - a. Doit attendre le signal de l'arbitre avant de s'élancer
 - b. Doit marquer sur le premier tir (il ne peut pas prendre son retour)
 - c. Ne peut pas revenir sur ses pas (ne peut pas faire de pivot, communément appeler « 360 »). Étant donné la surface du plancher (bois plutôt que glace), une certaine latitude sera toutefois donnée par l'arbitre afin de permettre les feintes et/ou tirs du revers pouvant possiblement impliquer que la balle revienne légèrement vers l'arrière (une quinzaine de centimètres tout au plus), contrairement au règlement de la LNH stipulant que la rondelle doit être en constant mouvement vers l'avant.

Advenant que l'attaquant à qui le tir de punition est accordé a également été puni sur la séquence (punition mineure seulement), il est autorisé à effectuer son tir de punition, mais devra se rendre au banc des punitions une fois sa tentative effectuée. S'il le joueur en question a également été puni sur la séquence, mais qu'il a écopé d'une punition majeure et/ou a été expulsé, il n'est pas autorisé à effectuer son tir de punition et son capitaine devra identifier un remplaçant parmi les joueurs disponibles (non punis et non expulsés).
- iii) Lorsqu'un tir de punition est accordé, ou lors d'une fusillade, le gardien :
 - a. Doit attendre le signal de l'arbitre avant de sortir de l'enceinte du gardien (son « demi-cercle ») afin de défier le porteur
 - b. Ne peut pas lancer son bâton afin d'effectuer un arrêt
 - c. Ne peut pas déplacer son filet afin d'éviter que la balle pénètre dans le but
- iv) Lors d'un tir de punition, ou lors d'une fusillade :
 - a. Le seul rebond autorisé pour accorder le but est un rebond qui frapperait successivement le poteau (ou la barre horizontale) et le gardien (ou son équipement) avant de pénétrer dans le but. Dans toute autre circonstance incluant un rebond sur le mur, sur le plafond ou sur le joueur qui effectue le tir de punition, le but sera refusé.
 - b. Une fois la tentative effectuée, qu'il y ait but ou non, le jeu est arrêté et une mise au jeu sera effectuée au centre de la surface de jeu, le cas échéant.
- v) Les joueurs expulsés ainsi que les joueurs qui ont écopé d'une punition majeure en fin de partie qui n'est toujours pas terminée ne peuvent pas prendre part à la fusillade, et ce autant en saison régulière qu'en séries éliminatoires.

- vi) En cas de fusillade, 3 joueurs différents doivent s'élancer en saison régulière. En séries éliminatoires, en cas de fusillade, les 4 premiers joueurs à s'élancer doivent être différents, mais par la suite si la fusillade persiste, un même joueur peut revenir aussi souvent qu'il le désire. C'est le capitaine de chaque équipe qui est responsable d'identifier les joueurs à chaque ronde requise. Dans le cas très peu probable où une équipe n'aurait que 3 joueurs disponibles pour participer à la fusillade (p.ex., si un joueur a été expulsé ou s'est blessé), c'est l'équipe adverse qui déterminera quel sera le 4^e joueur à s'élancer.

8. Punitions (générique)

- i) Il n'y a aucune limite au nombre de punitions pouvant être décernées et/ou purgées simultanément.
- ii) Lorsqu'un joueur écope d'une punition, ce joueur doit purger celle-ci dans le coin occupé par le marqueur. Advenant que le marqueur ne soit pas positionné dans un des 4 coins du gymnase, le joueur puni devra alors purger sa punition à son banc d'équipe. La seule exception à cette règle concerne les gardiens : un autre joueur devra purger la punition à la place du gardien à moins que le gardien soit expulsé de la partie, en quel cas il purgera lui-même sa/ses punition(s).
- iii) Un arbitre est libre en tout temps de mettre un terme à la partie et de disqualifier une équipe, ou les deux équipes, en cas de débordements exceptionnels (p.ex. bagarre générale, succession de coups sournois, etc.).
- iv) Pour chaque punition mineure simple, l'équipe punie devra se défendre à court d'un joueur. Lorsqu'une 2^e punition mineure simple est décernée sans que la 1^{ère} soit terminée, l'équipe punie devra se défendre à court de deux joueurs. Le nombre minimum de joueurs devant se trouver sur la surface de jeu est de 2. Si 3 punitions ou plus sont décernées à la même équipe et qu'aucune d'entre elles n'est terminée lorsque la 3^e punition est décernée, le temps de la 3^e punition ne commencera à s'écouler qu'au moment où la 1^{ère} punition se terminera. La seule exception à cette règle concerne le cas très peu probable où une équipe qui n'a aucun joueur remplaçant écoperait de 3 punitions; en pareille situation, comme chaque joueur puni doit demeurer au banc de punition, l'équipe devrait se défendre à un seul joueur jusqu'à ce que la 1^{ère} punition soit terminée et que le 1^{er} joueur puni soit autorisé à retourner sur la surface de jeu.
- v) Lorsque des punitions simples (mineures ou majeures) sont décernées, les joueurs peuvent retourner sur la surface de jeu ou à leur banc dès que leur punition est terminée à moins que 3 punitions ou plus aient été décernées à leur équipe et qu'au moins 2 d'entre elles ne soient toujours pas terminées. La seule exception à cette règle concerne le cas très peu probable où une équipe qui n'a aucun joueur remplaçant écoperait de 3 punitions, tel qu'expliqué au paragraphe ci-dessus. En pareille situation, comme chaque joueur puni doit demeurer au banc de punition, l'équipe devrait se défendre à un seul joueur jusqu'à ce que la 1^{ère} punition soit terminée et que le 1^{er} joueur puni soit autorisé à retourner sur la surface de jeu malgré le fait qu'au moins 2 punitions ne soient toujours pas terminées.
- vi) Lorsqu'une punition (mineure ou majeure) est décernée à chacune des deux équipes sur la même séquence de jeu, le nombre de joueurs autorisés sur la surface de jeu demeure le même (4 contre 4 si aucune punition additionnelle n'est toujours en cours).
- vii) Lorsqu'une punition (mineure ou majeure) est décernée à chacune des deux équipes sur la même séquence de jeu, les joueurs doivent attendre un arrêt de jeu avant de retourner sur la surface de jeu ou à leur banc.
- viii) L'arbitre est libre d'ajuster son style d'arbitrage afin de laisser plus ou moins de flexibilité aux équipes qui s'affrontent selon le style de jeu pratiqué. Cependant, la variable principale demeure la sécurité des joueurs. Ainsi, bien qu'une certaine latitude puisse être accordée par rapport aux infractions susceptibles d'entraîner une punition mineure secondaire, aucune latitude ne sera accordée pour tous les autres types d'infraction.

9. Punitions mineures (secondaires)

- i) Les punitions mineures secondaires sont d'une durée de 2 minutes (temps arrêté).
- ii) Les punitions mineures secondaires peuvent être décernées dans les situations suivantes :
- a. Avoir fait trébucher (de manière intentionnelle ou accidentelle)
 - b. Avoir retenu
 - c. Avoir accroché
 - d. Obstruction (sur le gardien)
 - e. Obstruction (sur un joueur)

- f. Plongeon
 - g. Trop de joueur
 - h. Avoir retardé la partie
 - i. Avoir retardé la partie (punition d'équipe – 1^{ère} offense)
 - j. Avoir joué avec une pièce d'équipement illégal
- iii) Les punitions mineures secondaires sont réputées terminées lorsque :
- a. Les 2 minutes de punition se sont entièrement écoulées
 - b. L'équipe adverse est parvenue à compter un but alors qu'elle se trouvait en situation d'avantage numérique
 - c. Le temps régulier à la partie (incluant la prolongation, le cas échéant) s'est entièrement écoulé.
- iv) Un joueur puni pour avoir joué avec une pièce d'équipement illégal n'est pas autorisé à jouer avec la pièce d'équipement illégal même une fois sa punition terminée. En cas de récidive, il est susceptible de se voir décerner une punition additionnelle.

10. Punitions mineures (primaires)

- i) Les punitions mineures primaires sont d'une durée de 2 minutes (temps arrêté).
- ii) Les punitions mineures primaires peuvent être décernées dans les situations suivantes :
- a. Mise en échec
 - b. Double-échec léger (c.-à-d. un joueur qui se sert de son bâton pour pousser ou immobiliser un adversaire)
 - c. Rudesse
 - d. Donner de la bande
 - e. Donner du coude
 - f. Coup de pied
 - g. Avoir cinglé
 - h. Darder
 - i. Donner du genou (c.-à-d. obstruction partielle à l'aide du genou)
 - j. Bâton élevé
 - k. Conduite antisportive
 - l. Avoir lancé son équipement
 - m. Avoir quitté son banc
- iii) Les punitions mineures secondaires sont réputées terminées lorsque :
- a. Les 2 minutes de punition se sont entièrement écoulées
 - b. L'équipe adverse est parvenue à compter un but alors qu'elle se trouvait en situation d'avantage numérique
 - c. Le temps régulier à la partie (incluant la prolongation, le cas échéant) s'est entièrement écoulé.

- iv) ProCosom encourage le jeu intense et passionné, et tolère le jeu physique dans certaines circonstances et dans les limites du raisonnable, mais ProCosom est fondamentalement contre toute forme d'agressivité et/ou d'intimidation excessive, de discrimination et/ou de dénigrement intentionnel(e) basé(e) sur la race, le sexe, la religion, l'orientation sexuelle ou toute autre différence (visible ou non), ainsi que de violence verbale ou de violence physique.

Bien que certaines punitions soient relativement évidentes à décerner, d'autres le sont moins. Voici quelques exemples de comportements tolérés non passibles de punitions :

a. Rudesse tolérée :

- Utilisation d'une force physique raisonnable pour déplacer un joueur devant le filet qui cache la vue au gardien.
- Utilisation d'une force physique raisonnable pour immobiliser momentanément (1-2 secondes) un joueur en possession de la balle contre la bande ou le mur.

b. Intimidation verbale et/ou reproches tolérée :

- « Sont poches en défense, faut en profiter! »
- « Leur gardien voit rien ce soir, tirez au but dès que vous le pouvez! »
- « Ils sont pas capables de faire des sorties de zone comme du monde, alors on met de la pression sur leurs Def! »
- « Y'ont pas d'attaque, on ferme le jeu pis on ferme les livres! »
- « Voyons Ref, ça fait 2 que tu manques! »

c. Dénominations raisonnables jugées non-discriminatoires basées sur un constat factuel :

- « L'Européen », « le Russe », « l'Asiatique », le « Chinois », « l'Africain », « le Noir », « le Mexicain », « le Français », « l'Anglophone », « le Musulman », « le Juif », etc.
- « Le P'tit Vite », « le Gros », « le Grand Maigre », « le Chauve », « les Cheveux Longs », etc.
- « Ref », « l'Arbitre », etc.

Voici quelques exemples de comportements non tolérés passibles de punitions mineures primaires :

d. Rudesse non tolérée :

- Passer ses gants au visage d'un adversaire de manière intentionnelle
- Pousser de manière excessive et/ou répétitive après le coup de sifflet
- Pousser de manière excessive et/ou répétitive un joueur devant le filet
- Appliquer une pression excessive contre un joueur le long de la bande ou d'un mur
- Pousser un adversaire à la tête ou aux parties génitales, ou appliquer une pression sur la tête ou les parties génitales d'un adversaire.

e. Intimidation verbale et/ou reproches non tolérée (conduite antisportive) :

- « Arrête de me regarder ou je te cogne! »
- « Let's go les gars, nous autre aussi on va les frapper dans le coin! »
- « Lâche mon gardien sinon je te frappe »
- « Cris que t'es laid! »
- « J't'attends dehors mon sacrement! »
- « Ouvre-toé les yeux Ostis d'Arbitre, tu vois rien à soir! »

f. Dénominations jugées discriminatoires ou dénigrantes (conduite antisportive) :

- « Cris d'Européen à marde », « Ostis de Russe mou », « P'tit Cris de Jaune », « Fuckin' Nigger », « Fuckin' Frog », « Tête Carrée », « Fuckin' Fag », « l'Ostis de Musulman », « le Fuckin' Jew », etc.
- « Le Gros Cris à Défense », « l'Ostis de Pouilleux », « le Pas-Propre », etc.
- « Ostis de Ref Aveugle », etc.

g. Autres comportements (conduite antisportive) :

- Lancer de manière intentionnelle vers l'arbitre, ou prétendre lancer de manière intentionnelle vers l'arbitre
- Se laisser choir ou plonger en signe de dérision
- Refuser de jouer, de remettre la balle en jeu ou de se préparer de manière adéquate pour une mise en jeu

La conduite antisportive est la punition la plus difficile à décerner pour un arbitre car, d'une part, elle fait appel au jugement dans des situations qui se déroulent à toute allure et, d'autre part, elle peut s'appliquer différemment selon les circonstances et la répétition d'un geste et/ou d'une parole. La liste ci-dessus n'est évidemment pas exhaustive; les joueurs sont donc priés de faire preuve de respect envers leurs adversaires, les arbitres, le marqueur, le gestionnaire de la ligue et le personnel d'entretien des gymnases en tout temps. ProCosom encourage tous les joueurs à s'appeler par leur nom plutôt que par une dénomination qui pourrait porter à confusion et/ou être mal interprétée.

11. Punitions mineures doubles (communément appelées « doubles mineures »)

- i) ProCosom ne décerne pas de punitions d'une durée de 4 minutes. Par contre, il se peut qu'un joueur écope de 2 punitions mineures sur la même séquence (par exemple, pour avoir cinglé et conduite antisportive), en quel cas le joueur devra écouler 2 punitions consécutives de 2 minutes chacune avant d'être autorisé à retourner sur la surface de jeu (et non 1 punition de 4 minutes ou 2 punitions simultanées de 2 minutes chacune).
- ii) Les punitions mineures doubles sont réputées terminées lorsque :
 - a. Les 2 punitions de 2 minutes chacune se sont entièrement écoulées
 - b. L'équipe adverse est parvenue à compter un but alors qu'elle se trouvait en situation d'avantage numérique et que les 2 minutes de la première punition n'étaient pas entièrement écoulées, et est parvenue à compter un second but alors qu'elle se trouvait en situation d'avantage numérique et que les 2 minutes de la deuxième punition n'étaient pas entièrement écoulées.
 - c. L'équipe adverse est parvenue à compter un but alors qu'elle se trouvait en situation d'avantage numérique et que les 2 minutes de la première punition n'était pas entièrement écoulées, mais les 2 minutes de la deuxième punition se sont entièrement écoulées.
 - d. Les 2 minutes de la première punition se sont entièrement écoulées, mais l'équipe adverse est parvenue à compter un but alors qu'elle se trouvait en situation d'avantage numérique et que les 2 minutes de la deuxième punition n'était pas entièrement écoulées.
 - e. Le temps régulier à la partie (incluant la prolongation, le cas échéant) s'est entièrement écoulé.

12. Punitions majeures

- i) Les punitions majeures sont d'une durée de 5 minutes (temps arrêté).
- ii) Les punitions majeures peuvent être décernées dans les situations suivantes :
 - a. Assaut
 - b. Double-échec [violent] (c.-à-d. un joueur qui frappe un adversaire à l'aide de son bâton)
 - c. Double-échec au visage
 - d. Donner du genou (c.-à-d. obstruction complète et dangereuse à l'aide du genou et/ou de la jambe)
 - e. Coup de tête
 - f. Bagarre
 - g. Avoir été l'instigateur d'une bagarre
 - h. Avoir retardé la partie (punition d'équipe – 2^e offense)
 - i. Toute action intentionnelle ou accidentelle ayant entraîné une punition mineure (primaire ou secondaire) et dont les conséquences sur au moins un joueur adverse incluent notamment un saignement significatif (c.-à-d. plusieurs gouttes de sang)

- j. Toute action intentionnelle ayant entraîné une punition mineure (primaire ou secondaire) et qui visait principalement la tête ou les parties génitales d'un adversaire.
 - k. Toute autre situation exceptionnelle tel que jugée par l'arbitre.
- iii) Les punitions majeures sont réputées terminées lorsque :
- a. Les 5 minutes de punition se sont entièrement écoulées

13. Extrême inconduite

- i) Les punitions pour extrême inconduite sont d'une durée de 10 minutes (pour fins de statistiques seulement) et entraînent automatiquement une expulsion de la partie.
- ii) Les punitions pour extrême inconduite peuvent être décernées dans les situations suivantes :
 - a. Assaut
 - b. Double-échec [violent] (c.-à-d. un joueur qui frappe un adversaire à l'aide de son bâton)
 - c. Double-échec au visage
 - d. Donner du genou (c.-à-d. obstruction complète et dangereuse à l'aide du genou et/ou de la jambe)
 - e. Bagarre
 - f. Avoir été l'instigateur d'une bagarre
 - g. Conduite antisportive grave
 - h. Toute action intentionnelle ou accidentelle ayant entraîné une punition mineure (primaire ou secondaire) et dont les conséquences sur au moins un joueur adverse incluent notamment un saignement significatif (c.-à-d. plusieurs gouttes de sang)
 - i. Toute action intentionnelle ayant entraîné une punition mineure (primaire ou secondaire) et qui visait principalement la tête ou les parties génitales d'un adversaire.
 - j. Toute autre situation exceptionnelle tel que jugée par l'arbitre.

14. Expulsions

- i) Il existe 2 types d'expulsion d'une partie : les expulsions automatiques et les expulsions décernées par l'arbitre. Les expulsions automatiques ne sont pas accompagnées d'une extrême inconduite. À l'inverse, toutes les expulsions décernées par l'arbitre sont accompagnées d'une extrême inconduite (10 minutes de punition à la fiche du joueur). Dans les deux cas, les expulsions visent à prévenir une détérioration de l'ambiance de jeu, une escalade de la violence et la perpétration de coups sournois.
- ii) Les expulsions automatiques sont décernées dans les situations suivantes :
 - a. Lorsqu'un joueur se voit décerné un total de 4 punitions au cours d'une même partie. La seule exception à cette règle concerne les joueurs ayant purgé une punition d'équipe décernée pour avoir retardé la partie ou encore une punition au gardien, lesquelles ne comptent pas parmi les 4 punitions susmentionnées.
 - b. Lorsqu'un joueur se voit décerné un total de 3 punitions, dont au moins 2 punitions mineures primaires et/ou punitions majeures, au cours d'une même partie. La seule exception à cette règle concerne les joueurs ayant purgé une punition d'équipe décernée pour avoir retardé la partie ou encore une punition au gardien, lesquelles ne comptent pas parmi les 3 punitions susmentionnées.
- iii) L'arbitre peut décerner une expulsion dans les situations suivantes :
 - a. Assaut

- b. Double-échec [violent] (c.-à-d. un joueur qui frappe un adversaire à l'aide de son bâton)
 - c. Double-échec au visage
 - d. Donner du genou (c.-à-d. obstruction complète et dangereuse à l'aide du genou et/ou de la jambe)
 - e. Bagarre
 - f. Avoir été l'instigateur d'une bagarre
 - g. Conduite antisportive grave
 - h. Toute action intentionnelle ou accidentelle ayant entraîné une punition mineure (primaire ou secondaire) et dont les conséquences sur au moins un joueur adverse incluent notamment un saignement significatif (c.-à-d. plusieurs gouttes de sang)
 - i. Toute action intentionnelle ayant entraîné une punition mineure (primaire ou secondaire) et qui visait principalement la tête ou les parties génitales d'un adversaire.
 - j. Toute autre situation exceptionnelle tel que jugée par l'arbitre.
- iv) Toute expulsion, automatique ou non, est susceptible d'entraîner une suspension selon les circonstances propres à chaque incident.
- v) Une fois expulsé de la partie, le joueur fautif ne peut pas revenir sur la surface de jeu. S'il s'entête à revenir au jeu, les sanctions suivantes sont envisageables selon les circonstances propres à chaque incident :
- a. Punition mineure décernée à son équipe pour avoir fait jouer un joueur non-autorisé
 - b. Punition majeure décernée à son équipe pour avoir fait jouer un joueur non-autorisé
 - c. Suspension du joueur expulsé
 - d. Disqualification de son équipe pour la partie en cours
 - e. Sanction au classement (soustraction d'un point de discipline)
 - f. Sanction financière (amende)
- vi) Une fois expulsé de la partie, le joueur fautif est prié de quitter le gymnase et de se diriger vers le vestiaire. Dans certaines circonstances, l'arbitre peut tolérer que le joueur expulsé demeure derrière son banc de joueur.

15. Suspensions

- i) Il existe 2 types de suspension : les suspensions automatiques et les suspensions décernées par le gestionnaire de ProCosom. Dans les deux cas, les expulsions visent à prévenir une détérioration de l'ambiance de jeu, une escalade de la violence et la perpétration de coups sournois; elles visent également à modifier le comportement d'un joueur afin qu'une action indésirable grave ne soit pas répétée.
 - ii) Les suspensions automatiques sont décernées dans les situations suivantes; des sanctions minimum sont prévues pour chaque situation. Dans tous les cas, selon les circonstances propres à chaque incident, le gestionnaire de ProCosom est libre d'appliquer une sanction plus sévère que la sanction minimum :
- a. Assaut (1 partie minimum)
 - b. Double-échec au visage (3 parties minimum)
 - c. Bagarre (3 parties minimum)
 - d. Avoir été l'instigateur d'une bagarre (3 parties minimum, en sus des parties de suspension décernées pour s'être battu)

- iii) Le gestionnaire de ProCosom peut en tout temps décerner une suspension pour toute situation jugée exceptionnelle et inadmissible, incluant sans limitation les situations suivantes :
 - a. Double-échec [violent] (c.-à-d. un joueur qui frappe un adversaire à l'aide de son bâton)
 - b. Donner du genou (c.-à-d. obstruction complète et dangereuse à l'aide du genou)
 - c. Conduite antisportive grave
 - d. Toute action intentionnelle ou accidentelle ayant entraîné une punition mineure (primaire ou secondaire) et dont les conséquences sur au moins un joueur adverse incluent notamment un saignement significatif (c.-à-d. plusieurs gouttes de sang)
 - e. Toute action intentionnelle ayant entraîné une punition mineure (primaire ou secondaire) et qui visait principalement la tête ou les parties génitales d'un adversaire.
 - f. Un (ou plusieurs) joueur régulier ou substitut d'une équipe n'a pas acquitté les frais d'inscription et/ou les sanctions financières à l'intérieur du délai prescrit
- iv) Toute suspension, automatique ou non, est susceptible d'entraîner des sanctions financières selon les circonstances propres à chaque incident.
- v) Toute suspension qui ne peut être entièrement purgée avant la fin de la saison (incluant les séries éliminatoires, le cas échéant) sera repoussée à la saison suivante. Advenant que l'équipe au sein de laquelle le joueur suspendu joue ne se réinscrit pas la saison suivante, le joueur en question devra purger sa suspension au sein de sa nouvelle équipe. Le joueur suspendu ne sera pas autorisé à jouer de nouveau, pas même en tant que joueur substitut, tant qu'il n'aura pas purgé 100% de sa suspension à titre de joueur régulier.
- vi) Il se peut que le gestionnaire de ProCosom agisse également à titre d'arbitre, de marqueur, de capitaine, d'assistant-capitaine et/ou de joueur. Les joueurs comprennent, acceptent et conviennent que le gestionnaire de ProCosom, malgré l'apparence de conflit d'intérêt, agit de manière éthique et qu'il est le seul à posséder le pouvoir de décerner une suspension à un joueur.

Ceci étant dit, advenant que le gestionnaire de ProCosom suspende un joueur et que le Capitaine de l'équipe du joueur suspendu considère la décision rendue excessive ou non justifiée, il peut soumettre un appel à ProCosom, lequel sera entendu et évalué par un comité de discipline composé des personnes suivantes :

- a. Le gestionnaire de la ligue
- b. L'arbitre #1 ayant arbitré la partie
- c. L'arbitre #2 ayant arbitré la partie, le cas échéant
- d. Le marqueur
- e. Le capitaine de l'équipe dont fait partie le joueur suspendu
- f. Le capitaine de l'équipe contre laquelle le joueur suspendu jouait au moment où l'infraction a été commise

Le capitaine de l'équipe dont fait partie le joueur suspendu aura un délai de 48 heures pour formellement déposer son appel. L'appel déposé devra non seulement contenir un argumentaire précisant les raisons pour lesquelles la décision est jugée excessive, mais également une proposition de rechange concrète. C'est sur cette proposition que se pencheront les membres du comité. Ceux-ci auront un délai de 72 heures pour voter en faveur de la proposition, contre la proposition ou s'abstenir. En cas d'égalité suite au vote effectué, le vote du gestionnaire ProCosom sera automatiquement considéré comme le bris d'égalité (« tiebreaker ») et la décision sera rendue en ce sens. La décision du comité, quelle qu'elle soit, sera définitive et irrévocable.

Finalement, dans l'éventualité très peu probable où un joueur serait suspendu au cours de la première partie d'un programme double dont la 2^e partie doit avoir lieu le même soir, ou encore au cours d'une partie d'une série 2 de 3 alors qu'une 2^e partie doit avoir lieu le même soir, le gestionnaire de ProCosom décidera seul si la suspension s'appliquera dès le début de la 2^e partie ou si celle-ci (c.-à-d. la suspension) sera plutôt reportée à la semaine suivante afin de laisser le temps au capitaine concerné de déposer son appel et au comité de discipline de se pencher sur la question. Cette décision sera prise sur la base de la gravité de l'incident survenu, des conséquences sur les joueurs de l'équipe adverse (p.ex., s'il y a eu blessure) et de l'historique au sein de la ligue ProCosom du joueur suspendu.

- vii) À l'inverse, si une action grave et/ou un commentaire inacceptable demeure impuni et/ou que le joueur l'ayant posée/prononcé n'est pas suspendu, le capitaine de l'équipe dont fait partie le joueur affligé par ladite action et/ou ledit commentaire peut déposer une plainte formelle auprès de ProCosom à l'endroit du joueur fautif à l'intérieur d'un délai de 48 heures. Le processus suivi par la suite sera le même que celui susmentionné, c'est-à-dire :
- a. Le gestionnaire de ProCosom rendra une décision basée sur les faits observés, le cas échéant, ainsi que sur les faits rapportés par l'arbitre (ou les arbitres), le marqueur et le capitaine ayant déposé la plainte à l'intérieur d'un délai de 48 heures.
 - b. En cas de désaccord avec la décision rendue, le capitaine ayant déposé la plainte et/ou le capitaine de l'équipe dont fait partie le joueur visé par la plainte aura/auront 48 heures pour déposer un appel.
 - c. Le comité de discipline rendra une décision définitive et irrévocable à l'intérieur d'un délai de 48 heures.

16. Sanctions financières (amendes)

- i) Il existe 2 types de sanctions financières : les sanctions financières automatiques et les sanctions financières par le gestionnaire de ProCosom. Dans les deux cas, les sanctions financières visent à prévenir une détérioration de l'ambiance de jeu, une escalade de la violence et la perpétration de coups sournois; elles visent également à modifier le comportement d'un joueur ou d'une équipe afin qu'une action indésirable grave ne soit pas répétée.
- ii) Les sanctions financières doivent être payées par le joueur fautif. En cas de non paiement des sanctions financières prévues, le joueur n'est pas autorisé à jouer de nouveau dans la ligue.
- iii) Si le joueur fautif refuse de payer les sanctions financières prévues, l'équipe avec laquelle s'alignait le joueur sanctionné au moment où l'action a été perpétrée par ce dernier devra payer les sanctions financières susmentionnées avant d'être autorisée à jouer de nouveau dans la ligue.
- iv) Les sanctions financières automatiques sont décernées dans les situations suivantes; des sanctions minimum sont prévues pour chaque situation. Dans tous les cas, selon les circonstances propres à chaque incident, le gestionnaire de ProCosom est libre d'appliquer une sanction plus sévère que la sanction minimum :
 - a. Chaque multiple de 3 parties de suspension par joueur, toute fraction étant ignorée (50\$ / tranche de 3 parties de suspension)
 - b. Défaut d'une équipe de se présenter à une partie prévue à l'horaire et d'informer ProCosom à l'intérieur d'un délai minimum de 36 heures (100\$ pour la première offense; 150\$ pour la deuxième offense et 200\$ pour la troisième offense).
 - c. Bris d'équipement intentionnel ou accidentel (coût de remplacement ou de réparation de l'équipement, le moins élevé des deux, + 50\$ / bris d'équipement).
- v) Le gestionnaire de ProCosom peut en tout temps appliquer une sanction financière pour toute situation jugée extrême et inadmissible. La sanction financière maximale autorisée est de 100\$ par infraction pour les joueurs et de 250\$ par infraction pour les équipes, en sus de tout coût de remplacement ou de réparation pour bris d'équipement.
- vi) Il n'existe aucun processus de plainte ou d'appel concernant les sanctions financières. Les décisions prises par le gestionnaire de ProCosom sont donc définitives et irrévocables.

17. Expulsion à vie de la ligue (bannissement)

- i) Il existe 2 types d'expulsion à vie de la ligue : les expulsions automatiques et les expulsions décernées par le gestionnaire de ProCosom. Dans les deux cas, les expulsions à vie visent à assurer la sécurité des autres joueurs.
- ii) Les expulsions automatiques de la ligue sont décernées dans les situations suivantes :
 - a. Avoir été l'instigateur de 2 bagarres au cours d'une saison (incluant les séries éliminatoires)
 - b. S'être battu à 3 reprises au cours d'une saison (incluant les séries éliminatoires)
 - c. Se voir décerné 9 parties ou plus de suspension au cours d'une saison (incluant les séries éliminatoires)

- d. Avoir été l'instigateur de 3 bagarres au cours d'une année (incluant les séries éliminatoires)
- iii) Le gestionnaire de ProCosom peut en tout temps décider d'expulser [à vie] un joueur de la ligue pour toute situation jugée extrême, inadmissible et dangereuse pour la sécurité des autres joueurs.
- iv) Le gestionnaire de ProCosom peut, dans des circonstances exceptionnelles et après un délai d'attente minimal d'un an (365 jours), décider d'annuler l'expulsion [à vie] d'un joueur de la ligue s'il a la certitude morale que le joueur qui fut expulsé regrette sincèrement son/ses geste(s) et agira désormais de manière éthique, civilisée et sécuritaire pour les autres joueurs.

18. Validité et exactitude des renseignements personnels

Tous les joueurs de la ligue sont tenus de fournir des renseignements personnels valides et à jour et de promptement actualiser ces renseignements lorsque requis afin de maintenir leur exactitude et leur exhaustivité en tout temps.

19. Déclaration mensongère

Tel que stipulé à la Clause « Validité et exactitude des renseignements personnels », les joueurs qui s'inscrivent ou s'abonnent à n'importe quelle fonctionnalité du site Web et/ou consentent à la passation d'un contrat avec ProCosom pour un quelconque Service ou une quelconque Activité sont tenus de fournir des renseignements personnels valides et à jour et de promptement actualiser ces renseignements lorsque requis afin de maintenir leur exactitude et leur exhaustivité en tout temps. Il est strictement défendu de fournir des renseignements erronés/incomplets ou faux/falsifiés. ProCosom s'en remet entièrement à l'honnêteté et à la bonne foi des joueurs et ne vérifiera pas ni ne validera les renseignements fournis par ces derniers.

Toute déclaration mensongère par omission (dissimulation) et/ou déformation des faits et/ou falsification de documents et/ou utilisation de documents falsifiés constitue un facteur qui pourrait justifier la fermeture immédiate de tout compte chez ProCosom et/ou la discontinuation de toute relation d'affaires ou contrat de Service ou d'Activité. ProCosom ne sera aucunement tenue responsable ou redevable, directement ou indirectement, des pertes ou dommages de quelque nature que ce soit résultant du défaut des joueurs de se conformer à la présente Clause, ou liés à un tel défaut.

20. Sécurité des joueurs

Les joueurs comprennent, acceptent et conviennent que ProCosom n'a aucune obligation d'assurer leur sécurité lorsqu'ils participent à des Activités organisées ou supervisées par ProCosom ou auxquelles participe ProCosom. Le fait de pratiquer une Activité comprend certains risques inhérents et les joueurs sont réputés comprendre et accepter ce risque lorsqu'ils participent à une Activité. Toutefois, les joueurs comprennent, acceptent et conviennent également que ProCosom a le droit d'effectuer la surveillance de ses sites et d'assurer leur sécurité par tous les moyens légaux envisageables afin de se conformer à quelque loi, règlement ou autre demande gouvernementale, afin d'exploiter de manière appropriée son site Web et/ou n'importe quel Service, ou afin d'assurer sa propre protection ou celle des joueurs.

21. Exclusion de garantie

Les joueurs comprennent parfaitement, acceptent et conviennent que:

- i) Le site Web de ProCosom, incluant sans limitation les statistiques d'équipes et de joueurs, est fourni « tel quel » et « en fonction de sa disponibilité », et que ProCosom n'offre aucune garantie de quelque nature que ce soit, implicite ou explicite, que son site Web sera accessible sans interruption, en temps utile, en toute sécurité et exempt d'erreurs, ni que ledit site Web ou les résultats obtenus par suite de son utilisation répondront aux exigences et aux attentes des joueurs.
- ii) Les Services Payants de ProCosom, incluant sans limitation tous ses forfaits, sont fournis « tels quels », « en fonction de leur disponibilité » et « au meilleur de nos connaissances », et que ProCosom n'offre aucune garantie de quelque nature que ce soit, implicite ou explicite, que ses Services Payants seront effectués en temps utile et exempts d'erreurs, ni que de tels Services Payants ou les résultats obtenus par suite de leur utilisation répondront aux exigences et aux attentes des joueurs.

22. Limitation et exclusion de responsabilité

Les joueurs comprennent parfaitement, acceptent et conviennent que ProCosom ne sera aucunement tenue responsable ou redevable, directement ou indirectement, des pertes ou dommages de quelque nature que ce soit résultant de leur utilisation des Services de ProCosom ou de la confiance accordée auxdits Services, ou relativement à cette utilisation ou à cette confiance, notamment le fait que lesdits Services ne répondent pas à leurs besoins, leurs normes ou leurs attentes.

De plus, les joueurs comprennent, acceptent et conviennent expressément qu'en aucun cas ProCosom, incluant ses sociétés affiliées, ne sera tenue responsable ou redevable des dommages de quelque nature que ce soit, incluant sans limitation tous dommages directs, indirects, imprévus, consécutifs, particuliers ou punitifs, même si lesdits dommages ont entraîné une perte de profits, d'épargnes, d'achalandage ou de tout autre article, tangible ou intangible, sans égard au fait que ProCosom ait ou non été avertie ou aurait pu prévoir d'une manière ou d'une autre de tels dommages imputables ou relatifs à :

- i) L'utilisation, l'incapacité d'utiliser et/ou la performance du site Web de ProCosom.
- ii) L'utilisation, la performance et/ou les résultats obtenus de tout Service Payant de ProCosom.
- iii) Toute autre question relative au site Web de ProCosom et/ou à ses Services et/ou à ses Activités.

23. Divisibilité des présentes Modalités et conditions

Si une des Modalités (ou une partie de celles-ci) des présents Règlements est jugée nulle et non avenue ou autrement non exécutoire par un tribunal compétent, une telle partie non exécutoire doit être limitée ou supprimée au strict minimum nécessaire afin qu'une telle décision du tribunal n'affecte aucunement les Modalités restantes (ou parties de celles-ci), lesquelles demeurent pleinement exécutoires et juridiquement contraignantes.

24. Modifications aux Règlements

ProCosom se réserve le droit exclusif de modifier, en tout temps et à sa seule discrétion, son site Web ou toute offre de Services, leurs tarifs respectifs et/ou n'importe quelle de leurs caractéristiques intrinsèques.

25. Dispositions supplémentaires

La présente entente est conclue strictement à titre personnel; les joueurs ne peuvent d'aucune façon attribuer, céder, ou donner quelconque droit ou obligation stipulé dans les présents Règlements à qui que ce soit, apparenté ou non, ni se soustraire à ceux-ci.

26. Ces Règlements font partie intégrante de nos Modalités et conditions d'utilisation

Ces Règlements font partie intégrante et sont assujetti aux modalités et conditions d'utilisation de ProCosom. Ces modalités et conditions d'utilisation sont disponibles sur notre site Web.

27. Modifications aux Modalités des présents Règlements

Les Modalités des présents Règlements pourraient être modifiées à l'occasion. ProCosom se réserve le droit, et ce à son unique discrétion, de modifier, ajouter ou retirer des portions de ces Règlements en tout temps. Si de telles modifications devaient être faites, ProCosom pourrait publier un avis sur sa page d'accueil, dans sa section Nouvelles ou ailleurs sur son site Web au sujet des modifications apportées. La décision discrétionnaire de publier ou non un tel avis dépendra de l'étendue des modifications effectuées.

Si les joueurs sont préoccupés par les sujets traités à l'intérieur de ces Règlements, ils devraient relire chacune de ses Clauses préalablement à chaque utilisation du site Web de ProCosom et/ou à la conclusion d'une entente avec ProCosom pour la prestation de Services. Toute question ou problématique liée aux présentes Modalités devrait être communiquée à un représentant dûment autorisé de ProCosom. Les joueurs ne devraient pas hésiter à contacter ProCosom et à expliquer en détails la nature de leurs questionnements ou préoccupations.

Ces Règlements ont été mis à jour en date du 2012-03-23 (mars).

© 2011-2012 ProCosom Inc. Tous droits réservés.