

Table des matières

Règle 1 : Le Dekhockey, c'est pour s'amuser!	2
Règle 2 : Consommations personnelles/Vandalisme.....	2
Règle 3 : Température	3
1. JOUEURS ÉLIGIBLES.....	3
1.1 Classement des joueurs	3
1.2 Alignement/Composition d'une équipe.....	4
1.3 Joueurs remplaçants/joueurs éligibles	5
2. DÉROULEMENT D'UNE PARTIE/RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX	6
2.1 Absence d'une équipe.....	6
2.2 Temps de jeu	6
2.3 Soleil	8
2.4 Changements.....	8
2.5 Système de pointage et pénalités	8
2.6 Balles	9
2.7 Mises au jeu	9
2.8 Buts.....	9
2.9 Règlements spécifiques	10
Séries Éliminatoires.....	10
3. PÉNALITÉS	11
3.1 PÉNALITÉS DE UNE MINUTE.....	11
3.2 PÉNALITÉS DE DEUX MINUTES.....	12
3.3 PÉNALITÉS DE CINQ MINUTES	15
3.4 PÉNALITÉS D'INCONDUITE.....	16
3.5 Double désavantage numérique	17
4. APPELS DES DÉCISIONS	17
4.1 Appel pour joueur inéligible	17
4.2 Comité de discipline et suspensions.....	17
5. ÉQUIPEMENT RÈGLEMENTAIRE	18
5.1 Équipement de base	18
5.2 Gardien de but	18
5.3 Chandails/Uniformes	19

RÈGLEMENTS OFFICIELS

Règles de base

Règle 1 : Le Dekhockey, c'est pour s'amuser!

- A- Toujours se rappeler que le Dekhockey est un jeu. Il s'agit d'un loisir pour l'ensemble des participants et non d'un gagne-pain. **Les capitaines ont la responsabilité de communiquer à leurs joueurs la ligne de pensée de la ligue**, qui est de pratiquer un sport rapide et cardiovasculaire dans un environnement sécuritaire et sans violence.

LE CAPITAINE A LA RESPONSABILITÉ DE FAIRE CONNAÎTRE ET RESPECTER CES RÈGLEMENTS EN TOUT TEMPS À SON ÉQUIPE.

Règle 2 : Consommations personnelles/Vandalisme

- A- Les boissons alcoolisées seront vendues uniquement à l'intérieur de la bâtisse. Il n'est pas permis d'apporter vos consommations personnelles sur le site.
- B- Le permis en vigueur et les lois permettent la consommation autant sur la terrasse qu'à l'intérieur du pavillon des services. Il est interdit de consommer de l'alcool dans le stationnement, les vestiaires ou à l'extérieur de la clôture entourant la terrasse. Les fautifs seront expulsés du site.
- C- Le joueur ou l'équipe sera tenu responsable pour tous les coûts et dommages associés aux bris d'équipement ayant été causés délibérément. L'équipe fautive peut se voir alors octroyer une amende imposée par la direction.
- D- Un joueur ou un spectateur peut se voir refuser le droit de jouer ou même d'assister au jeu si la direction de Dekhockey Trois-Rivières croit qu'il peut causer une nuisance au bon fonctionnement du jeu et cela pour la sécurité des personnes présentes sur le site.
- E- Soyez toujours respectueux de vos coéquipiers, de vos adversaires, des officiels et du personnel. Sans eux, vous ne pourriez pas jouer au Dekhockey comme vous le faites actuellement. Notre vision est de respecter et de faire respecter les joueurs, les arbitres ainsi que tous les individus gravitant autour du Dekhockey.

Règle 3 : Température

- A- Beau temps, mauvais temps, il y aura du Dekhockey. En présence d'éclairs, la partie sera interrompue temporairement.
- B- En saison régulière : après deux périodes et à la suite d'une attente de 15 minutes lors de l'interruption d'une partie, le superviseur pourra prendre la décision d'officialiser la partie comme étant complétée indépendamment du pointage. Peu importe le pointage de la 3^e période en cours, un point sera accordé à chaque équipe pour la 3^e période. Le pointage au moment de l'arrêt du match sera le pointage final.
- C- En séries éliminatoires : toutes les parties sont à finir. Si en raison du mauvais temps, la partie est interrompue, le superviseur pourra prendre la décision de reporter la fin de la partie en cours au début de la partie suivante.

1. JOUEURS ÉLIGIBLES

1.1 Classement des joueurs

- A- Tous les joueurs se verront établir une « cote ». Une liste sera établie pour la ligue (pour plus d'informations, veuillez consulter le site : www.dekhockey3r.ca). Un nouveau joueur est coté préalablement dans la classe où il joue régulier. Si le joueur est remplaçant, il sera coté préalablement dans la classe où il remplace et ce joueur sera évalué. **Important : la direction se réserve le droit de reclasser des joueurs à tout moment.**
- B- Depuis la saison « Été 2019 », le système de cotation est tout nouveau, fonctionnant maintenant avec un passeport NBHPA . Pour la liste détaillée et comparative du fonctionnement des nouvelles classes et des cotes, veuillez vous rendre sur le site web : www.dekhockey3r.ca . Sous l'onglet « Joueurs », il sera possible de consulter la liste des cotes de tous les joueurs/joueuses de notre centre de Dek. Sous l'onglet « Dek3R », il sera possible de trouver le document explicatif et le fonctionnement des classes mixtes.
- C- Tout **NOUVEAU** joueur (ayant joué 5 parties) provenant de niveau Midget AAA ou Junior AA sera automatiquement coté au minimum H8, Junior AAA ou Collégial AAA au minimum H6 et LHJMQ/Universitaire et plus au minimum H4 lors de sa première année de Dekhockey. Concernant les FILLES, toute **NOUVELLE** joueuse ayant joué au hockey sur glace de niveau Midget BB/Junior B sera classée F6; Midget AA/Junior A sera classée F5; Collégial AAA sera classée F4; niveau universitaire sera classée F3.

1.2 Alignement/Composition d'une équipe

- A- Il est important que chaque capitaine fasse son alignement avant le début de chaque partie et il doit le remettre **au marqueur avant la fin du 3 minutes d'échauffement (si ce n'est pas fait dans ce délai, l'équipe fautive se fera décerner 1 minute de punition et un délai de 5 minutes sera accordé. Ces 5 minutes écoulées, la partie sera déclarée comme FORFAIT – Règlement 2.1 et des sanctions s'appliqueront)** dans un but de compilation de statistiques. De plus, si le capitaine fait une erreur dans son alignement, l'équipe perdra automatiquement son point « franc jeu ». **Le capitaine est responsable d'inscrire le nom de tous les joueurs de son équipe sur son alignement papier, en cas de défaut, le joueur n'étant pas inscrit sur l'alignement papier sera dans l'impossibilité de jouer et ses buts/passes seront annulés.**
- B- Tous les joueurs doivent présenter **eux-mêmes** leur passeport NBHPA **obligatoirement** au responsable de l'admission pour avoir le droit de jouer. Le ou la responsable inscrira alors le joueur dans l'alignement. Un joueur **ne peut donc pas** utiliser un PASSEPORT appartenant à un joueur de son équipe. Le cas échéant, vous serez considéré comme joueur illégal et passible de suspension. Il est possible de récupérer la **version numérique de son passeport à partir d'un cellulaire sur le site www.nbhpa.com. Il est également possible de connaître son numéro de passeport par cœur et de fournir une pièce d'identité avec photo pour compenser.**
- C- Pour que l'alignement soit légal, le capitaine a la responsabilité de vérifier le document Explication cotes et classes sur le site www.dekhocker3r.ca sous l'onglet « Dek3R ».
- D- Tous les nouveaux joueurs devront remplir un formulaire AVANT de jouer leur premier match. Celui-ci sera disponible au bâtiment principal et sur notre site web. Ce formulaire devra être remis au responsable de l'admission. **UNE FAUSSE DÉCLARATION PEUT ENTRAÎNER UNE SUSPENSION ET L'ÉQUIPE FAUTIVE POURRAIT PERDRE LES MATCHS JOUÉS PAR CE JOUEUR FAUTIF.**
- E- Le nombre maximum de joueurs en uniforme pour une partie est de 10, **incluant le gardien, sauf dans les catégories mixtes où le maximum est de 11 joueurs incluant le gardien.**
- F- Chaque équipe n'a le droit qu'à une seule personne ne participant pas au match en arrière du banc. La personne ne doit pas nuire au déroulement de la partie, sans quoi l'arbitre a la possibilité de l'expulser et l'équipe fautive écopera d'une punition de 2 minutes.

- G- **Afin de participer dans la ligue d'adultes, vous devez être âgé de 17 ans avant de jouer votre premier match. De plus, si vous n'avez pas 18 ans, vous devez remplir un formulaire de consentement légal avec la signature d'un parent ou d'un titulaire AVANT votre première partie. Le formulaire est disponible à notre centre de service à la bâtisse principale.**
- H- Un joueur/gardien ne peut évoluer que dans **une seule équipe d'une même catégorie.** Par exemple, un joueur ne peut pas appartenir à une équipe H13 est et à une autre équipe H13 ouest. Il doit choisir une seule division (est ou ouest). Nous vous demandons d'être vigilant, tout comme nous le sommes, et de nous avertir le plus rapidement possible si vous voyez un joueur ne respectant pas ce règlement. Vous pouvez écrire à julio.couture@csad.ca ou encore à mgervais@csad.ca . Un joueur/gardien ne respectant pas ce règlement, donc évoluant dans les 2 sections, obtiendra une suspension et l'équipe fautive perdra les parties (dans lesquelles ce joueur illégal a participé) par défaut. La responsabilité revient au capitaine de s'assurer que ses joueurs appartiennent seulement à une équipe par catégorie (même s'il y a deux divisions : EST et OUEST).

1.3 Joueurs remplaçants/joueurs éligibles

- A- Tous les joueurs inscrits à l'admission peuvent prendre part à tout moment au match. LE NOM DU JOUEUR DOIT APPARAÎTRE sur la feuille d'alignement, avant la fin de la PÉRIODE D'ÉCHAUFFEMENT. Toute modification par le capitaine est interdite pendant le match.
- B- Un joueur ou un gardien appartient à l'équipe avec laquelle il a joué **deux matchs.**
- C- Un joueur ou un gardien doit participer à un minimum de deux parties complètes en saison régulière pour pouvoir jouer en séries. Il doit être inscrit sur les feuilles d'alignement correspondantes.
- D- Un joueur OU GARDIEN régulier d'une classe ne peut pas être remplaçant pour une autre équipe de même classe. (Ex. : Un joueur évoluant dans le H9 ne peut remplacer dans une autre division du H9.)
- E- Un gardien doit avoir joué un minimum de 2 parties pour être éligible aux séries. Cependant, si le gardien RÉGULIER (CELUI QUI A JOUÉ LE PLUS DE MATCH EN SAISON) de l'équipe est blessé AVANT LES SÉRIES OU PENDANT UN MATCH DES SÉRIES, LE CAPITAINE DOIT AVISER UN SUPERVISEUR LE PLUS TOT POSSIBLE et

l'équipe pourra choisir un gardien AYANT UNE COTE INFÉRIEUR AU GARDIEN BLESSÉ ET QUI N'APPARTIENT À AUCUNE ÉQUIPE DANS LA CATÉGORIE CONCERNÉE. Il sera possible de choisir ce gardien si la direction est en accord. Le gardien blessé ne pourra en aucun cas revenir EN SÉRIE.

Chaque capitaine ou assistant capitaine est responsable de vérifier les cotes de ses joueurs, ainsi que la conformité de son équipe, sous peine de suspension.

2. DÉROULEMENT D'UNE PARTIE/RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

2.1 Absence d'une équipe

Le capitaine de l'équipe doit avertir au PLUS TARD à 12h00 la journée même de leur partie pour déclarer forfait **OBLIGATOIREMENT** par courriel à mgervais@csad.ca et aussi à julio.couture@csad.ca

En cas contraire, le responsable devra purger une partie de suspension et l'équipe fautive devra payer une somme de 35,00 \$ avant leur prochaine partie. L'équipe adverse se verra attribuer ce montant de 35,00 \$ seulement sous la forme de crédit pour notre bar/pro shop. Aucun remboursement ne sera effectué.

2.2 Temps de jeu

- A- Il y aura trois minutes d'échauffement au début d'une partie. Après ces trois minutes, l'équipe devra être prête à commencer la partie.
- B- Pour commencer la partie, il faut un minimum de 4 joueurs, avec ou sans gardien de but. Un délai de 5 minutes pourra être alloué avant le début de la partie à l'équipe dont le gardien de but n'est pas arrivé. Une punition de 1 minute pour avoir retardé la partie sera imposée à l'équipe fautive. Après cinq minutes d'attente, la partie débute avec ou sans gardien de but. L'équipe devra alors purger 1 minute de punition supplémentaire, pour un total de 2 minutes pour avoir retardé la partie. Cette équipe jouera avec trois attaquants (un joueur sur le banc des punitions). Pour qu'une partie soit valide, l'équipe doit avoir, au début de la deuxième période, un minimum de trois joueurs et obligatoirement un gardien de but pour pouvoir poursuivre la partie. Sans quoi cette dernière sera perdue par défaut après la première période. L'équipe légale remportera la partie par défaut et obtiendra 16 points Dek. Si aucune des deux équipes ne respecte le règlement ci-dessus, aucun point Dek ne sera attribué.

- C- Pour la catégorie Masse Salariale, un minimum de 7 joueurs + 1 gardien doit être obligatoirement présent au début de la partie. Si l'équipe est fautive, un 5 minutes leur sera alloué pour se trouver des joueurs afin de respecter ce règlement. Si le 5 minutes n'est pas écoulé au complet, une punition de 1 minute leur sera attribuée. Si le 5 minutes est écoulé au complet, une punition de 2 minutes leur sera attribuée. Si l'équipe fautive n'est toujours pas légale après le 5 minutes, cette équipe perdra par forfait.
- D- Une équipe a le droit d'abandonner la partie lors des cinq dernières minutes de la 3^e période. Elle perdra cependant la 3^e période ainsi que la partie. Dans un cas où une équipe abandonne avant les cinq dernières minutes de la 3^e période, elle se verra attribuer un FORFAIT et les mêmes sanctions s'appliqueront (voir Absence d'une équipe Règlement 2.1)
- E- Si le gardien d'une équipe reçoit une inconduite ou une extrême inconduite au cours d'un match, l'équipe aura cinq minutes pour habiller un joueur et recevra un deux minutes pour conduite antisportive. Si le gardien remplaçant n'est pas prêt après les 5 minutes, la partie recommencera sans gardien MAIS L'ÉQUIPE DOIT AVOIR UN GARDIEN HABILLÉ SUR LE BANC PRÊT À JOUER LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE AU CAS OÙ IL Y AURAIT FUSILLADE.
- F- Une partie comporte trois périodes de 13 minutes à temps trotteur. Le temps pourra être arrêté aux buts, punitions et en d'autres temps seulement si l'arbitre le juge nécessaire. La dernière minute de la 3^e période est chronométrée, sauf si l'écart est de trois buts ou plus. S'il y a égalité après trois périodes, il y aura fusillade. **Il est important de noter qu'un joueur toujours en punition à la fin de la 3^e période n'a pas le droit de participer en aucun cas à la séance de tirs de barrage.**
- G- Fusillade : trois joueurs différents de chaque côté devront lancer en alternance. L'équipe locale décidera de commencer ou de finir. Par la suite, s'il y a toujours égalité : le capitaine peut envoyer le joueur de son choix, un joueur de chaque côté devra lancer en alternance. **De plus, s'il ne reste pas assez de joueurs dans une équipe pour effectuer leurs trois premiers lancers, elle a seulement droit à son nombre de joueurs disponibles.**
- H- Il y aura une minute de pause entre chaque période.
- I- Chaque équipe a droit à un seul temps d'arrêt de 30 secondes par partie. Les changements sont permis lors d'un temps d'arrêt. L'arbitre peut en tout temps accorder une pause à un gardien si la chaleur est trop intense.

2.3 Soleil

Pour commencer le match, l'équipe locale défendra le but de la zone du côté du banc local. L'équipe visiteuse défendra le but de la zone du côté visiteur. Aucun changement ou tirage ne sera toléré. Il y a un changement de côté à chaque période sauf à l'intérieur.

2.4 Changements

- A- Les changements sont autorisés en tout temps, mais doivent se faire rapidement lors d'arrêts de jeu.
- B- Pour effectuer un changement pendant le jeu, il faut absolument **déposer la main** sur le dessus de la bande du banc respectif. Il en va de même pour un changement de gardien de but. Lors d'une faute, une pénalité de 1 minute sera imposée au joueur embarquant sur la surface. Le bâton n'est pas accepté pour le changement. Advenant le cas où il y aurait trop de joueurs sur la surface, une pénalité de une minute sera appelée.

2.5 Système de pointage et pénalités

- A- Deux points par période sont alloués à l'équipe qui remportera la période. Advenant une égalité, un point sera accordé à chaque équipe.
- B- Trois points sont alloués à l'équipe gagnante de la partie. Advenant le cas d'une égalité après trois périodes, il y aura fusillade. Le gagnant de la fusillade aura deux points et le perdant, un point.
- C- **SIX autres points sont disponibles. Pour chaque punition de 2 minutes, il y aura perte d'un point, et ce, jusqu'à concurrence de six points.**
- D- Un point sera soustrait à l'équipe lorsqu'il y a non-conformité des chandails (joueurs et gardiens) ou s'il y a des erreurs lors de la remise de l'alignement au marqueur.
- E- Possibilité de 16 points maximum par partie.
- F- Pour les statistiques individuelles, un but et une seule passe seront comptabilisés à chaque but marqué.

2.6 Balles

- A- **Chaque** équipe doit fournir 2 balles homologuées (BAUER, Mylec ou D-Gel) à l'arbitre avant le début de la partie sinon, une punition de 1 minute pour avoir retardé la partie sera donnée au capitaine de l'équipe fautive. Les balles roses seront utilisées si la température est en dessous de 18 C. À partir de 18 C, les balles oranges seront utilisées. Le ou les officiels peuvent décider de changer les balles en cours de partie si la température l'exige.
- B- Advenant qu'il manque des balles, l'arbitre demandera à **chacune des équipes** de lui remettre une autre balle dans un délai de 30 secondes. Les joueurs inscrits pour la joute sont responsables d'aller chercher les balles durant la partie. Ce n'est ni la responsabilité de la direction ni des officiels d'aller chercher les balles.

2.7 Mise au jeu

- A- La balle doit toucher le sol pour entrer en jeu, sinon le joueur de centre de l'équipe fautive doit être changé.
- B- Les joueurs ailiers doivent être en dehors du « jaune » et du côté de leur zone défensive.
- C- Le joueur de centre doit avoir les pieds de chaque côté du point de mise au jeu. Aucun empiètement ne sera permis.
- D- L'arbitre mettra la balle en jeu dans un délai de 5 secondes, que les joueurs soient prêts ou non. Si les joueurs n'ont pas traversé la ligne de mise au jeu, il y aura pénalité de une minute.

2.8 Buts

- A- La décision finale sur un but controversé revient aux arbitres. Le marqueur peut être consulté au besoin.
- B- La démarche suivante doit être respectée pour contester la décision d'un arbitre par rapport à un but :
 - a. But accordé : **le capitaine** de l'équipe qui conteste doit demander à l'arbitre de consulter son collègue.
 - b. L'arbitre peut refuser la demande s'il est convaincu de sa décision.
 - c. But refusé : l'équipe qui conteste doit appliquer la démarche décrite ci-dessus.

- d. But refusé, mais le jeu progresse : l'équipe qui conteste le but doit continuer de jouer jusqu'au prochain arrêt de jeu. Ce n'est qu'à ce moment que l'équipe désirant contester pourra le faire en suivant la procédure.
 - e. Faire appel sur le but refusé : si l'officiel accorde le but, la reprise du jeu se fera au centre de la surface par une mise au jeu et le temps sera rectifié selon le jugement des officiels.
- C- Un but sera refusé s'il est marqué avec n'importe quelle partie du corps, s'il y a mouvement vers le filet ou si le geste a été posé volontairement. Si un tir ou une passe dévie sur un joueur et qu'il n'y a pas de mouvement vers le filet, le but sera accordé.
- D- Si un tir ou une passe dévie sur l'arbitre et entre directement dans le but, le but sera refusé.

2.9 Règlements spécifiques

- Si un tir est effectué en direction du gardien de but, que la balle dévie sur n'importe quelle partie du but et s'en va à l'extérieur, la mise au jeu se fera dans la zone de l'équipe qui défend.
- **Une équipe ne peut en aucun cas, enlever son gardien avant les 5 dernières minutes de jeu de la 3^e période. Une punition pour mauvais changement sera alors décernée. À noter qu'il sera permis d'enlever votre gardien sur une punition à retardement.**
- Le gardien de but doit, en tout temps, rester sur le banc des joueurs lorsque son équipe le retire de la partie en faveur d'un 4^e joueur.

Séries éliminatoires

Le format des séries éliminatoires sera sous la formule double élimination de deux périodes de 12 minutes. Si jamais l'égalité persiste, des tirs de barrage seront effectués. La position la plus forte affrontera la moins forte au premier tour. **À noter qu'en cas d'égalité en final, il y aura une période de cinq minutes et le premier but mettra fin au match. Si l'égalité persiste après le cinq minutes alors il y aura tirs de barrage pour déterminer le gagnant.**

Bris d'égalité

Voici l'ordre des critères pour le bris d'égalité en cas d'égalité au classement :

- 1- Plus de points
- 2- Plus de victoires(total)
- 3- Moins de défaites(total)
- 4- Plus de points de parties(Dek)
- 5- Meilleur différentiel

- 6- Duels gagnés(matchup)
- 7- Plus de buts pour
- 8- Moins de buts contre

3. PÉNALITÉS

- A- Un joueur sera expulsé de la partie après trois punitions de deux minutes. Les pénalités de une minute ne comptent pas dans le calcul des trois punitions.
- B- Une expulsion pour avoir écopé de trois pénalités de deux minutes n'entraîne pas de suspension.
- C- Tout joueur accumulant 40 minutes de pénalité recevra un match de suspension. À 48 minutes, il y aura deux matchs supplémentaires de suspension et à 56 minutes, le joueur concerné sera suspendu pour le reste de la saison ainsi que des séries éliminatoires.
- D- Le site web des statistiques est la seule référence officielle pour le calcul des minutes de pénalité.

3.1 PÉNALITÉS DE 1 MINUTE

3.1.1 Bâton élevé sur la balle

Une punition de une minute sera imposée à tout joueur qui touche à la balle plus haut que la barre horizontale ou la bande sur nos surfaces extérieures. À noter que sur nos surfaces intérieures, seule la barre horizontale sert de référence, car nos bandes sont plus basses.

3.1.2 Retarder la partie

- A- Une pénalité pour avoir retardé la partie (une minute) sera imposée au joueur embarquant, lors d'un mauvais changement (s'il n'a pas touché à la bande). S'il y a trop de joueurs sur la surface, une minute de pénalité sera attribuée au dernier à être embarqué sur la surface.
- B- Si le gardien gèle la balle et qu'il a les pieds en dehors de son rectangle de protection, une pénalité mineure de une minute pour avoir retardé la partie lui sera imposée, sauf sur un lancer en direction du filet puisque dans un tel cas, il est

permis au gardien de geler la balle. Si le gardien sort de son cercle pour aller chercher la balle dans le coin par exemple, il ne peut pas revenir dans son cercle pour geler la balle. Il pourra par contre remettre la balle en jeu avant que le jeu ne soit arrêté.

- C- Si un joueur ou gardien envoie la balle directement en dehors de la surface de jeu (le banc des joueurs fait partie de la surface de jeu) à partir de sa zone défensive, une punition de une minute pour avoir retardé la partie lui sera automatiquement imposée, que le geste soit volontaire ou non et que ce soit un lancer en direction du but ou non.
- D- Prendre note que pour les parties à l'intérieur, si un joueur envoie la balle directement sur la toile bleue au centre des surfaces, une punition d'une minute pour avoir retardé la partie lui sera imposée.
- E- La balle doit toujours demeurer en mouvement. Si, malgré les directives de l'arbitre, un joueur refuse de s'y conformer et immobilise la balle, l'officiel imposera une punition de une minute pour avoir retardé la partie.
- F- Le joueur qui se trouve derrière le filet se doit de faire progresser le jeu. Ce dernier aura cinq secondes pour sortir de la zone délimitée ». Les deux pieds ainsi que la balle doivent être en dehors dans un délai de cinq secondes. Le cas échéant, il y aura pénalité de une minute pour avoir retardé la partie.
- G- L'arbitre incitera les gardiens à remettre la balle en jeu le plus rapidement possible. L'arbitre donnera la commande « bouge la balle ». Si le gardien refuse de mettre la balle en jeu alors que l'arbitre juge qu'il pourrait le faire sans danger de se faire marquer, une pénalité de une minute pour avoir retardé la partie sera imposée.
- H- Si un joueur fait une passe avec la main, on reprend le jeu en zone défensive de l'équipe fautive. Une passe avec la main peut être appelée contre un gardien si l'arbitre juge que l'équipe en prend avantage. Fermer la main sur la balle est permis. Cependant, le joueur n'a pas le droit d'en prendre avantage. Le jeu reprend alors en zone défensive du fautif et il n'y a pas de pénalité pour ce geste.

3.2 PÉNALITÉS DE DEUX MINUTES

Pour toutes pénalités de deux minutes, l'arbitre peut donner des pénalités de quatre minutes selon la gravité du geste. Une pénalité de quatre minutes compte pour deux pénalités **mineures**.

3.2.1 Non-respect des officiels

- A- Tout joueur qui manquera de respect envers un officiel sera puni. L'arbitre donnera un avertissement en premier lieu et une pénalité de 2 minutes en second lieu. Si le joueur continue, l'arbitre pourra lui décerner une inconduite de partie (expulsion de partie) ou une extrême inconduite de partie (1 match de suspension automatique).
- B- La direction se réserve le droit d'ajouter une extrême inconduite advenant le cas où elle serait témoin de gestes intolérables et que l'arbitre ne se soit pas rendu à donner une extrême inconduite.
- C- Tout joueur qui, intentionnellement, touche, retient, pousse, frappe, menace ou tente de frapper, fait trébucher, lance en sa direction, ou met en échec un officiel avant, pendant ou après une partie se verra imposer une extrême inconduite et sera passible de suspension.

N.B. Tout joueur qui manquera de respect envers un officiel sera passible de sanction (expulsé du site).

L'équipe est responsable de ses spectateurs et le capitaine peut être pénalisé pour des gestes inappropriés.

3.2.2 Bâton élevé sur un adversaire

- A- Si un joueur atteint accidentellement un autre joueur avec son bâton élevé, une pénalité de deux minutes sera automatiquement imposée. S'il y a présence de sang, la pénalité sera automatiquement de 4 minutes.
- B- Si un joueur atteint délibérément un autre joueur avec son bâton élevé, une punition de cinq minutes sera automatiquement imposée.

3.2.3 Coup de bâton

- A- Une punition de deux minutes sera imposée à tout joueur qui donne un coup avec son bâton à un adversaire.
- B- Tout gardien touchant quelconque partie du corps en effectuant un balayage derrière le filet avec son bâton, que le contact survienne avant ou après le contact avec la balle, se verra décerner une punition de deux minutes.

3.2.4 Obstruction

Une punition de deux minutes sera imposée à tout joueur qui : interfère ou empêche la progression d'un adversaire, enlève délibérément le bâton des mains d'un adversaire, empêche un adversaire qui a perdu ou échappé son bâton d'en reprendre possession.

3.2.5 Contact avec le gardien

- A- Une punition de deux minutes sera imposée à tout joueur qui entre en contact volontairement ou non, avec le gardien adverse dans son rectangle ou en position de faire un arrêt (qu'il soit dans son rectangle ou non). Un joueur poussé par un joueur adverse qui entre en contact avec le gardien pourrait être puni ainsi que l'adversaire fautif, le tout selon le jugement de l'arbitre. Il appartient au joueur d'éviter le gardien.
- B- Sur l'avis de l'arbitre, le joueur doit immédiatement quitter le rectangle jaune du gardien de but, une punition de deux minutes pour obstruction sera imposée à tout joueur fautif. Le joueur ne doit pas nuire au jeu du gardien.

3.2.6 Glissade

- A- Si un joueur glisse et touche volontairement ou involontairement toute partie du corps adverse avec son corps ou son bâton, se méritera automatiquement une pénalité de deux minutes, même si le contact survient après le contact avec la balle.
- B- Si l'arbitre juge que le joueur fautif a agi délibérément, ce geste pourrait être considéré, à la discrétion de l'arbitre, comme une tentative de blessure et une punition de cinq minutes pourrait être imposée.

3.2.7 Retenir ou accrocher

Une pénalité de deux minutes sera imposée à tout joueur qui retient ou accroche son adversaire, avec son bâton, ses mains, ou ses bras.

3.2.8 Mise en échec

Une pénalité de deux minutes sera imposée à tout joueur qui donne une mise en échec à un adversaire. Si le coup est fort, l'arbitre peut donner cinq minutes et expulser le joueur pour usage de force excessive.

3.2.9 Double-échec

Une pénalité de deux minutes sera imposée à tout joueur qui donne un double-échec à un adversaire. Si le coup est fort, l'arbitre peut donner cinq minutes et expulser le joueur pour usage de force excessive.

3.2.10 Rudesse

Une pénalité de deux minutes sera imposée à tout joueur qui bouscule, pousse ou utilise une force jugée trop grande contre un adversaire. Si le coup est fort, l'arbitre peut donner cinq minutes et expulser le joueur pour usage de force excessive.

3.3 Pénalité de cinq minutes

Une pénalité de cinq minutes entraîne automatiquement une inconduite de partie.

3.3.1 Tentative de blessures

Une punition de cinq minutes sera imposée à tout joueur qui, délibérément, tente de blesser ou blesse un adversaire, quelle que soit l'infraction commise. Une pénalité de cinq minutes peut donc être imposée pour : mise en échec, coup de bâton, bâton élevé, double-échec, glissade, etc. si l'arbitre juge qu'il s'agissait d'un geste dangereux pouvant causer des blessures.

3.3.2 Bagarres

- A- Aucune bagarre ne sera tolérée. Une punition de cinq minutes et une extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui se bat. **Le mot bagarre comprend même un simple coup de poing avec ou sans les gants. Le joueur est alors suspendu.**
- B- Tout joueur identifié par le ou les officiels comme étant l'instigateur ou l'agresseur dans une bataille se verra imposer une punition de deux minutes additionnelles à toute punition qu'il pourrait encourir.
- C- Tout joueur se joignant à une bataille, ou prenant part à une autre bataille durant le même arrêt de jeu se verra imposer une extrême inconduite, de plus de toute autre punition qu'il aurait pu encourir selon les règles du jeu.
- D- Tout joueur qui se voit imposer une punition en rapport à cet article devra automatiquement se présenter devant le comité de discipline, avant de participer à son prochain match.
- E- Tout joueur qui incite un autre joueur à la violence en l'invitant à se battre ou en le menaçant se verra imposer une extrême inconduite et sera passible de suspension.

- F- Pour certains cas, le capitaine de l'équipe d'un joueur qui participe à une bagarre pourrait être suspendu une partie pour non-contrôle de son équipe.

3.4 PÉNALITÉS D'INCONDUITE

3.4.1 Inconduite de partie

- A- Une pénalité d'inconduite de partie peut être décernée à tout moment par l'arbitre pour non-respect des officiels ou geste violent. Le joueur doit alors immédiatement quitter la surface de jeu. Il n'est pas nécessaire qu'un joueur prenne sa place au banc des pénalités.
- B- Un joueur qui reçoit une pénalité d'inconduite doit immédiatement quitter la surface de jeu. Il ne peut pas rester sur le banc des joueurs, et il ne doit pas nuire au bon fonctionnement de la partie (ex : rester sur le bord de la clôture et crier après les arbitres).
- C- Un joueur ne quittant pas la surface après avoir reçu une inconduite, l'arbitre lui décernera une extrême inconduite et ne reprendra pas le match jusqu'à temps que le joueur quitte les lieux du Dekhockey 3R pour la soirée. Si le joueur refuse de se conformer, son équipe sera alors disqualifiée et le match prendra fin. Son équipe perdra tous les points acquis dans ce match et se verra attribuer le pointage de 0.
- D- Tout joueur ayant été expulsé menant à un rapport de suspension ne peut rejouer le même soir.

3.4.2 Extrême inconduite de partie

- A- Une pénalité d'extrême inconduite sera décernée à tout moment et à tout joueur qui se comportera de façon inadéquate selon les standards établis par la direction et cela avant, pendant ou après le match. Tous ces gestes peuvent se mériter une extrême inconduite : des gestes violents pendant le jeu ou sur le banc; des gestes

de frustrations dangereux pouvant blesser ou briser l'équipement; un langage abusif envers les officiels ou les adversaires, incitation à la violence ou invitation à se battre.

- B- Une extrême inconduite de partie entraîne automatiquement une suspension (une partie ou plus).

3.5 Double désavantage numérique

Lorsqu'une équipe se retrouve avec deux joueurs au banc des pénalités (double désavantage), l'équipe adverse ajoute un 4^e joueur sur la surface; le jeu se déroule donc à 4 vs 2. À la fin de la pénalité, le joueur puni retourne sur la surface et le jeu se poursuit ainsi jusqu'au prochain arrêt de jeu, où l'on revient à 3 joueurs.

4. APPELS DES DÉCISIONS

4.1 Appel pour joueur inéligible

- A- Une équipe qui croit un joueur inéligible dans l'équipe adverse peut demander un appel si le joueur fautif a joué tout le match. Par contre, si pendant le match la direction se rend compte de l'erreur alors le joueur fautif est retiré du match et tous les buts au qu'elle le joueur fautif à participer sont enlevé de la feuille de pointage.
- B- L'appel doit être obligatoirement remis par courriel (mgervais@csad.ca) au plus tard 24h après la partie comportant un joueur inéligible ou une autre plainte.
- C- Si une équipe est fautive d'avoir aligné un joueur inéligible pour un match complet, elle se verra retirer tous ses points pour ce match et obtiendra un pointage de 0. L'équipe adverse obtiendra donc neuf points, plus les points de discipline qu'elle a acquis dans ce match.
- D- Le capitaine d'une équipe fautive d'avoir aligné un joueur inéligible en saison sera suspendu d'un match. En séries, l'équipe complète sera disqualifiée et le capitaine suspendu.

4.2 Comité de discipline et suspensions

- A- Toutes les décisions de suspension seront prises par le comité de discipline.
- B- Les décisions du comité de discipline sont finales et sans appel.
- C- Tout joueur suspendu dans sa classe ne peut prendre part à un match d'une autre classe tant et aussi longtemps que sa suspension dans sa classe respective n'a pas

été purgée. **À noter qu'un joueur suspendu ne pourra, en aucun cas, aller derrière le banc d'une équipe, même à titre de spectateur.**

- D- Lorsqu'une suspension est appliquée, le comité de discipline envoie un courriel au capitaine de l'équipe fautive afin de lui expliquer la décision. Cependant, c'est à la responsabilité du capitaine de vérifier sur le site s'il y a eu suspension ou non.

5. ÉQUIPEMENT RÈGLEMENTAIRE

5.1 Équipement de base

- A- Casque : Le casque est obligatoire sur la surface de jeu. Le port de la visière complète est fortement suggéré.
- B- Gants : Seuls les gants de hockey, Dekhockey, snout, ou de crosse sont tolérés.
- C- Jambières : Seules les jambières de Dekhockey approuvées par la direction sont tolérées (faire approuver par le superviseur en cas de doute). Les jambières ne doivent pas être recouvertes par quoi que ce soit. Cependant, les gardiens font exception à cette règle, ils peuvent porter des tissus afin de protéger leurs jambières.
- D- Bâtons : Seuls les bâtons avec manche en bois, bois recouvert, avec palette en plastique perforée en usine sont acceptés. Pour ce qui est des « one piece », seuls les Dekadence, les Knapper, Legend et TOUT LES bauers sont acceptés. Les palettes LTX et dékadence sont également acceptées. Les Powertek, CCM, Reebok, Warriors et Sherwood sont refusés ainsi que tous les bâtons qui ne se retrouvent pas sur la liste des bâtons acceptés. **LES BÂTONS DE GARDIEN DE BUT SONT TOUS ACCEPTÉS** (faire approuver par le superviseur en cas de doute).
- E- Le ruban (tape) est permis à l'avant ou à l'arrière de la palette du bâton de hockey. Le ruban (tape) n'est pas permis en-dessous de la palette afin d'éviter de briser les équipements (surface).
- F- Tout joueur ne peut augmenter l'ampleur de son équipement de façon à augmenter son efficacité (ex : rembourrage de jambières pour les gardiens de but, joueurs portant des caméras sur leur casque, produit « spray net » sous les semelles ou tout produit connexe). L'équipe fautive se verra distribuer une pénalité de une minute pour équipement illégal.

5.2 Gardien de but

- A- Le gardien de but doit obligatoirement porter l'équipement complet d'un gardien (incluant le bâton de gardien; pas de bâton de joueur), mais avec des espadrilles

ou bottes. Sinon, il lui sera interdit d'agir à titre de gardien. Le gardien doit avoir un gilet identique ou très semblable à l'équipe.

- B- Le bâton complètement en bois ou graphite (manche et palette) sera toléré pour le gardien seulement.

5.3 Chandails/Uniformes

- A- Une équipe doit avoir des chandails de la même couleur avec un logo d'équipe très semblable avec des numéros. En cas contraire, elle doit utiliser les dossards ou les chandails en location au bâtiment de services. Le port d'un chandail à manche courte est obligatoire sous le dossard. Aucun chandail avec numéro en tape ou sans numéro ne sera accepté sauf pour le gardien. Un joueur ne peut jouer tant qu'il ne porte pas un gilet conforme. De plus, si le gardien n'a pas un gilet semblable l'équipe perdra son point « franc jeu ».
- B- Lorsque deux équipes ont la même couleur de chandail, l'équipe locale conserve ses chandails et l'équipe visiteuse doit changer de couleur de chandail (ou mettre les dossards) et ce, sans coûts supplémentaires.
- C- Si un ou plusieurs chandails doivent être changés, l'officiel avisera immédiatement le responsable de l'équipe qui devra s'occuper, sans délai, de faire le changement des chandails concernés.

Note importante : la ligue se réserve le droit de modifier un règlement ou d'en ajouter, dans un but positif pour la majorité de la ligue. S'il y a changement, la ligue vous en avisera à l'avance. Merci et bonne saison!

www.dokhockey3r.ca
Complexe sportif
Alphonse-Desjardins