

Tout nouveau joueur doit être âgé de 17 ans à son premier match

Si vous n'avez pas 17 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.

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 1 partie de suspension et l'équipe fautive devra payer une somme de 35\$ avant sa prochaine partie. L'équipe adverse se verra attribuer ce 35\$ sous forme de crédit pour notre bar/pro shop (Vous devez acheter pour \$35 car la différence ne vous sera pas remboursé).

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. Toutes modifications par le capitaine est interdit pendant le match.

- 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 des 3 minutes d'échauffement (si ce n'est pas fait dans ce délai, l'équipe fautive se verra décerner 1 minute de punition et un délai de 5 minutes sera accordé. Si les 5 minutes sont écoulées, la partie sera déclarée comme FORFAIT – Règlement 2.1 et des sanctions s'appliqueront) dans un but de compilation de statistiques.

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 NBHPA appartenant à un joueur de son équipe. Si votre photo n'est pas véritable à vous, vous serez considéré comme joueur illégal et passible de suspension.

Un joueur peut également connaître son numéro de passeport NBHPA par cœur et fournir une pièce d'identité avec photo pour compenser.

Tous les joueurs NON COTÉS devront remplir une feuille AVANT de jouer leur premier match. Celle-ci sera disponible au bâtiment principal et sur notre site web. Cette feuille devra être remise au responsable de l'admission. LA COTE QUI VOUS EST ÉTABLI PEUT CHANGER EN TOUT TEMPS PENDANT LA SAISON.

Nous vous rappelons que vous devez absolument avoir payé votre passeport NBHPA pour pouvoir prendre part à la partie. Le cas contraire, vous ne pourrez prendre part à cette dernière.

Avant de jouer votre deuxième partie, il faudra absolument que votre demande de NBHPA soit complétée et en bonne et due forme. Le système refusera votre participation à toute partie en cas contraire.

Les 2 équipes doivent fournir 2 balles en début de match et l'arbitre ou le marqueur doit en demander une à chaque équipe s'il en manque pendant le match.

Tout joueur accumulant 40 minutes de pénalité lui vaudra 1 match de suspension. À 48 minutes, il y aura 2 matchs supplémentaires de suspension et à 56 minutes, le joueur concerné sera suspendu pour le reste de la saison ainsi que les séries éliminatoires. UN JOUEUR SUSPENDU NE PEUT JOUER POUR AUCUNE AUTRE ÉQUIPE TANT QU'IL N'A PAS PURGÉ LES MATCHS DE SUSPENSIONS AVEC L'ÉQUIPE EN CAUSE.

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 (\$1) au bâtiment de services. Le port d'un chandail est obligatoire sous le dossard. Aucun chandail avec numéro en tape ou sans numéro ne sera accepté sauf 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 » EN SAISON MAIS DEVRA EN LOUER UN PENDANT LES SÉRIES. Si les 2 équipes ont des chandails identiques alors l'équipe visiteur devra porter des dossards (aucun frais) y compris le gardien.

UN JOUEUR NE PEUT JOUER DANS LES 2 SECTIONS D'UNE MÊME CATÉGORIE (Ex.H11 est et H11 ouest)

Un mauvais changement : pour faire un changement, le joueur sortant de la surface doit toucher à la bande avec sa main, pour qu'un changement soit accepté. Sinon il y aura punition d'une minute pour mauvais changement (la punition va au joueur qui embarque sur la surface). Une punition pour trop d'homme sur le jeu entraîne une minute de punition et elle sera purgée par un joueur sur la surface.

Le capitaine peut exiger que le match débute à l'heure prévue s'il lui manque des joueurs.

L'équipe qui commence le match avec 4 joueurs et sans gardien doit absolument débiter la 2e période avec un gardien sinon elle perd le match par défaut.

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 4e joueur.

Si le gardien est absent, vous avez 2 choix...

1-L'équipe débute le match à 4 joueurs à l'attaque sans punition....

2-Un délai de 5 minutes au cadran sera accordé, **si le gardien est prêt avant la fin des 5 minutes**, 1 minute de punition sera décernée. **Si le gardien n'est pas prêt après les 5 minutes, 2 MINUTES DE PUNITION, ON REPREND LE MATCH SANS GARDIEN EN ATTENDANT LE GARDIEN REMPLAÇANT. VOUS DEVEZ OBLIGATOIREMENT HABILLÉ UN GARDIEN POUR LA FIN DU MATCH. EN CAS DE FUSILLADE, SI VOUS N'AVEZ PAS HABILLÉ UN GARDIEN REMPLAÇANT ALORS LE MATCH PREND FIN SANS FUSILLADE.**

Si le gardien d'une équipe reçoit une inconduite ou une extrême inconduite ou est blessé ou malade au cours d'un match, l'équipe aura cinq minutes pour habiller un joueur. 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**

Si un gardien fait un balayage derrière son but et frappe une partie du corps d'un adversaire avant ou après avoir touché à la balle il y aura 2 minutes pour coup de bâton.

Dans une partie, une équipe peut aligner un maximum de 2 joueurs qui sont classés une catégorie plus haute. Par exemple, une équipe H10 peut aligner maximum 2 joueurs classés H9 ou 1 H8 (EXCEPTION DANS EXPLICATION DES COTES ET CLASSE SUR NOTRE SITE SECTION DEK3R). Un joueur ne peut donc jouer dans une classe de 3 niveaux inférieurs que la classe la plus haute dans laquelle il a joué sa première partie (À l'exception du H3, H4 et le F4.)

Le nombre maximum de joueurs en uniforme pour une partie est de 10, incluant le gardien (SAUF MIXTE=11).

Le décompte derrière le filet de 5-4-3-2-1 devrait commencer seulement si le joueur a les 2 pieds dans la **zone avec les carreaux jaunes délimité derrière le but**, si les pieds et la balle quitte la zone délimité, l'arbitre arrête le décompte et s'il retourne, l'arbitre recommence le décompte.

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, TOUT LES BATONS BAUER 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). Le joueur peut mettre un morceau de tape sur le côté de la palette et non en dessous. **1 minutes au joueur pris en défaut.**

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.

-Une équipe a le droit d'abandonner la partie lors des 5 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 5 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).

Fusillade, le capitaine **envoie 3 joueurs DIFFÉRENTS** et s'il y a toujours égalité, le capitaine envoie alors le joueur de son choix en tout temps. **Par contre, s'il ne reste que 2 attaquants à la fin du match alors il n'y a que 2 lancers pour cette équipe au lieu de 3. Un joueur puni ne peut participer à la fusillade.**

Un joueur ayant 3 punitions de 2 minutes sera expulsé du match, par contre les punitions de 1 minute ne comptent pas. À noter qu'un joueur suspendu ne pourra, en aucun cas, aller derrière le banc d'une équipe, même à titre de spectateur. **Un joueur qui est expulsé pour 10 minutes pour une extrême inconduite (rapport disciplinaire) ne peut rejouer le même soir.**

Si un joueur glisse et touche volontairement ou involontairement toute partie du corps adverse avec son bâton ou son corps, 2 minutes de punition **même si le contact survient après avoir frappé la balle.**

Chaque équipe n'a le droit qu'à 1 seule personne ne participant pas au match derrière le banc. L'arbitre a le droit de l'expulser en tout temps s'il nuit à son travail.

-Un joueur et un gardien doit participer à un minimum de 2 parties complètes en saison régulière pour pouvoir jouer en séries. Il doit être inscrit sur la feuille d'alignement correspondante et doit jouer tout le match.

Classe MIXTE 4 contre 4(2 gars et 2 filles en tout temps) le gardien ne compte pas pour une fille

Un but de fille compte pour 2 buts sauf en tir de barrage (passe compte pour 1 point) Pour que le but soit accordé à une fille, la balle doit obligatoirement toucher au bâton de la fille et non son corps.

Les hommes n'ont pas le droit au lancer frapper avant ou arrière (mouvement toléré jusqu'aux genoux). Une punition de 2 minute est donnée au joueur fautif. S'il y a une feinte de lancer-frappé alors l'arbitre siffle et reprend le jeu dans la zone du fautif.

Punition a un gars, le désavantage se joue à 2 filles et un gars

Punition a une fille, le désavantage se joue à 2 gars et une fille

Le gardien peut être remplacé par un gars ou une fille

Pour la fusillade dans le mixte, l'équipe peut envoyer qui elle veut. Donc pas d'alternance gars filles. Si une fille compte en fusillade, le but compte pour un.

-Le format des séries sera un double-élimination. Les parties seront de deux période de 12 minutes et toutes les punitions seront de 1 minutes. S'il y a égalité, il y aura fusillade. Pour les finales, s'il y a égalité, il y aura une prolongation de 5 minutes (le premier but met fin au match) suivis d'une fusillade si l'égalité persiste.

Pendant le réchauffement, tous les enfants de moins de 18 ans doivent porter un casque et une grille pour y participer ET TOUT LES ENFANTS SUR LE BANC DOIVENT AUSSI PORTER UN CASQUE ET UNE GRILLE.

Règlements applicables à la saison d'automne et hiver seulement

- **Les gardiens ne changent pas de côté entre les périodes.**
- **La barre horizontale est le seul point de référence pour les bâtons élevés sur nos surfaces intérieures car les bandes sont plus basse qu'à l'extérieur.**
- **Si un joueur envoie directement la balle, à partir de sa zone défensive, sur le rideau bleu qui se trouve au centre de la surface ou par-dessus le filet sans toucher au filet (il y a une ligne imaginaire au-dessus des bancs des joueurs), une pénalité pour avoir retardé la partie lui sera décerné. (1 minute)**
- **Si la balle reste coincée dans le filet protecteur, la mise au jeu a toujours lieu dans la zone ou la balle se trouve.**