



## Règlements 2020

### TABLE DES MATIÈRES

1. Règles Générales.....	3
3. Paiement de la saison .....	3
4. Composition d'une équipe.....	3
5. Cote des joueurs .....	4
6. Statut du joueur .....	5
7. Joueurs.....	5
8. Gardien de but .....	6
9. Avant match .....	7
10. Début d'une partie.....	7
11. Durée de la partie.....	7
12. Remise de joute.....	8
13. Séries éliminatoires.....	8
14. Séries (joueurs).....	8
15. Séries (gardien de but).....	9
16. Balles.....	9
17. Changements .....	9
18. Chandails .....	9
19. L'équipement .....	10
20. Mise au jeu.....	11
21. Passe avec la main .....	11
22. Température .....	11
23. Bris d'équipement.....	11
24. Protêt .....	12
25. Système de points (Points Dek) 15 points par partie.....	12

26. Pénalités.....	12
27. Balle dans le grillage.....	13
28. Abus envers un officiel/Joueurs.....	13
29. Avoir retardé la partie.....	13
30. Bagarre et altercation .....	13
31. Bâton élevé .....	14
32. Coup de bâton.....	14
<b>33. Obstruction / Glissade obstructive .....</b>	<b>14</b>
34. Obstruction sur le gardien de buts .....	14
35. Main dans le dos .....	15
36. Pénalité d'inconduite .....	15
37. Pénalité d'extrême inconduite.....	15
38. Expulsion et suspension .....	15
39. Réaction exagérée.....	16
40. Informations supplémentaires.....	16
<b>41. Règlement Spécial Covid-19.....</b>	<b>17</b>

## 1. Règles Générales

- 1.1 La ligue de DekHockey Dek 55 a été créée dans le but de se divertir, de se dépasser et d'avoir du plaisir
- 1.2 La ligue se réserve un droit de regard sur tous les joueurs et toutes les formations, au moment de l'inscription ou lors de l'arrivée d'un joueur non coté, ceci dans le but de favoriser une belle parité dans la ligue.
- 1.3 La ligue se réserve le droit de réviser toutes les cotes établies lors de la saison morte, avant le 1<sup>er</sup> avril ou quelques match après l'arrivée d'un joueur non coté.
- 1.4 Tout comportement, commentaire offensant, méprisant ou déraisonnable envers la ligue ainsi qu'à ses intervenants (officiels, dirigeants, employés) est proscrit, que ce soit en personne, par courriel ou par l'intermédiaire de réseaux sociaux. Des suspensions pourraient être imposées.
- 1.5 La ligue, par ses intervenants, a le pouvoir et l'obligation, dans une situation critique de rendre ou renverser une décision pouvant avoir un impact sur la sécurité des joueurs. Pour les décisions reliées au jeu, seuls les officiels en place (incluant le marqueur) ont le pouvoir de renverser une décision suite à une consultation.
- 1.6 La ligue n'est pas tenue responsable en cas de vol, bris ou vandalisme.
- 1.7 Tous les joueurs doivent avoir leur passeport NBHPA pour pouvoir prendre part au jeu. Si un joueur joue sous le nom de quelqu'un d'autre, vous serez alors considéré comme joueur illégal et passible d'une suspension de 3 parties pour le joueur fautif et une partie pour le responsable de l'équipe. Un nouveau joueur devra créer un passeport en sélectionnant joueur essaie. De cette, façon le joueur pourra être ajouté à l'alignement. Par contre, il faut demandé l'autorisation à la ligue pour ajouter le joueur qui n'a pas de cote locale.

## 3. Paiement de la saison

- 3.1 Un dépôt de 600\$ garantie votre place. La balance du paiement devra être faite **au plus tard avant le début de votre 1<sup>ère</sup> partie**, à défaut de quoi, l'équipe aura une sanction automatique.  
  
Pour chaque tranche de 100\$ non payée, **2 minutes de pénalité continues par période** seront allouées à l'équipe fautive et ce, à toutes les parties jusqu'au paiement final.  
(1\$ à 100\$ = 2 min., 101\$ à 200\$ = 4 min., 201\$ à 300\$ = 6 min. etc.
- 3.2 La totalité du paiement doit être effectuée **au plus tard le 20 mai** sous peine d'expulsion de la ligue et ce sans remboursement.

## 4. Composition d'une équipe

- 4.1 Chaque équipe doit être représentée obligatoirement par un capitaine ou un assistant. Une lettre «C» ou «A» est **obligatoire** sur le chandail. Seuls les joueurs portant une lettre peuvent s'adresser aux arbitres.
- 4.2 L'ensemble de l'équipe devra signer un contrat en début de saison. Le capitaine est responsable de la diffusion de la réglementation et du respect de celle-ci à ses joueurs. Le capitaine devra également diffuser

toutes autres informations relatives à la ligue autant à ses joueurs réguliers que suppléants et s'assurer que le tout a été compris par l'ensemble de son équipe.

## 5. Cote des joueurs

- 5.1 Les cotes des joueurs ont été évaluées de façon stratégique par un comité afin de répondre aux exigences de la ligue.
- 5.3 (NOUVEAU 2020) Les nouveaux joueurs « non cotés », se verront allouer une cote selon leur calibre de jeu, expérience, condition athlétique après autorisation d'un dirigeant de la ligue suite à une demande de cote effectué par le capitaine à l'adresse [cotes@dek55.ca](mailto:cotes@dek55.ca). La demande doit être faite au moins 24 heures avant votre partie, sans quoi le joueur ne pourra participer au match. Un maximum de 10 demandes sans frais peut être fait pendant la saison. Par la suite, des frais de 10\$ par demande de joueur seront exigés. Le joueur sera en évaluation pour un minimum de 3 parties. Lorsque la cote officielle sera attribuée, la cote du joueur sera valide ou non pour la catégorie demandé.
- 5.4 Un joueur de hockey sur glace ayant évolué dans un circuit professionnel, ou dans les circuits suivants : LNAH, LCH, LHJMQ, UNIVERSITAIRE CANADIEN OU AMERICAIN, LIGUE ÉLITE EUROPÉENNE depuis les 2 dernières années, sera automatiquement coté comme un joueur « H1 » sauf le joueur ayant des antécédents au Dek et ayant été évalué au préalable par la ligue. Pour la ligue Féminine, toutes joueuses collégiales, universitaires seront cotées automatiquement W2 sauf la joueuse ayant des antécédents au Dek et ayant été évaluée au préalable par la ligue.
- 5.5 Les cotes des gardiens des classes masculines ne sont pas considérées pour les restrictions d'équipe. Les cotes des gardiennes des classes féminines ne sont pas considérées pour les restrictions d'équipe.

Tableau des classes

Catégories	Mixte	Gardien	Journée
Mixte 3 (3 vs 3)	1 H8/W4 ou 2 H9/W5	H9-W2	Jeudi
Mixte 4 (3 vs 3)	2 H11/W7	H11-W5	Dimanche
Mixte 5 (3 vs 3)	1 H12/W7 (max 1 gars sur le jeu)	H12-W5	Dimanche

Catégories	Éligibilité	Gardien	Journée
Femme W6	1 W4 ou 2 W5	W5	Mercredi
Femme W8	1 W6 ou 2 W7 (Max 4 w8+ et +)	W7	Lundi
Femme W8 30+	1 W6 ou 2 W7 (30 ans et + seulement)	W7 (30+), W8 (24+)	Jeudi
Femme W9+	2 W9+	W8	Mercredi
Femme W9	W9 seulement	W8	Dimanche

Catégories	Éligibilité	Gardien	Journée
Homme C1 30+	1 H8 OU 2 H9 (30 ans et +), (Max 4 H10 et +)	H9 (30+)	Mardi
Homme C2 30+	1 H10 OU 2 H11 (30 ans et + seulement)	H10 (30+)	Jeudi
Homme H10	1 H8 OU 2 H9	H8	Dimanche
Homme H11	1H9 OU 2 H10	H9	Mercredi
Homme H12	1 H10 OU 2 H11	H10	Mardi
Homme H13	2 H12	H12	Lundi
Homme H14	1 H13	H13	Mardi



### \*\*\* Classe mixte

#### M4

\*Toujours une fille sur le jeu (gardienne non compris)

\*Un but de fille équivaut à 2 buts

\*3 Vs 3

\* Si aucune fille n'est disponible, l'équipe doit jouer avec un joueur en moins (pénalité, blessure etc...). (NOUVEAU 2020) (si une équipe doit se retrouver à un joueur sur la surface suite à cette situation, les 2 équipes devront ajouter un joueur sur le jeu. (4 vs 2. Si d'autre pénalité doivent être purgés elles seront à retardement. L'espace sur le jeu réservé par une fille qui n'est pas comblé ne doit pas compter pour une pénalité qui s'écoule.

\* Aucun lancé frappé permis pour les hommes (palette doit rester en contact avec le sol), 1 changement de possession par équipe, ensuite pénalité de une minute

\* fusillade : le premier joueur à lancer doit être une fille

\* fusillade : un but de fille compte pour 1 but

#### M5

\*Maximum un gars sur la surface de jeu en tout temps (gardien non compris)

\*si un gars reçoit une pénalité, il doit se rendre immédiatement à son banc à la fin de sa pénalité (sauf s'il y a 2 filles sur le jeu)

\*Fusillade : un but de fille compte pour 2 et les garçons doivent lancer en premier

\* Aucun lancé frappé permis pour les hommes (palette doit rester en contact avec le sol), 1 changement de possession par équipe, ensuite pénalité de une minute

\*3 Vs 3

## 6. Statut du joueur

- 6.1 Un joueur faisant partie des joueurs inscrits sur le formulaire d'inscription est considéré comme étant régulier dès le départ.
- 6.2 Un joueur régulier, peut jouer dans la classe à laquelle il est « coté » ou dans une classe supérieure, ou encore dans la classe inférieure à sa « cote » seulement.

### DÉFINITION :

- ⇒ **Joueur régulier** : Joueur inscrit sur le formulaire de l'équipe en début de saison ou ayant joué trois (3) parties dans au moins une des classes autorisées selon sa cote.
- ⇒ **Joueur substitut** : Joueur ayant joué moins de 3 parties avec une équipe, appartenant à une équipe d'une autre catégorie.
- ⇒ **Joueur agent libre** : Joueur qui offre ses services à plusieurs équipes, mais qui obtiendra le statut de joueur régulier avec la première équipe avec laquelle il aura atteint 3 parties.

## 7. Joueurs

- 7.1 Un maximum de 10 joueurs incluant le gardien, peut être inscrit sur l'alignement partant d'une équipe.

- 7.2 Un joueur substitut ou agent libre peut jouer l'ensemble de la partie seulement si ce dernier fait une présence sur la surface de jeu avant la fin de la première période. Il devra donc être inscrit sur la feuille d'alignement également avant le début de la première période. Les joueurs réguliers de l'équipe étant sur la feuille d'inscription au début de la saison et ceux ayant joué 3 parties peuvent prendre part à la partie à tout moment.
- 7.3 Un joueur régulier (gardien compris) ne peut pas évoluer pour deux équipes de la même catégorie. Sauf pour le W9 ou H14 (capitaines doivent voter en faveur du règlement).
- 7.4 Un seul joueur doit figurer comme gardien de but sur l'alignement partant.
- 7.5 Un joueur qui est sous influence d'alcool, de drogue, ou autres substances se fera automatiquement refuser l'accès au jeu.
- 7.6 Seuls les joueurs actifs sont admis sur le banc de l'équipe pour des raisons de sécurité.
- 7.7 Tous les joueurs doivent être âgés de 18 ans et plus. Un joueur de 14 ans et plus par équipe est toléré avec une autorisation parentale signée avant la partie ou au début de la saison selon le cas et ce, pour les classes masculines et mixtes (sauf H10 et H11) . Pour les équipes féminines, 4 joueuses mineures (14 ans et +) sont autorisées par équipe.

## 8. Gardien de but

- 8.1 Un gardien de but est autorisé à jouer régulier 1 catégorie en dessous de sa « cote ».
- 8.2 Dans la classe masculine et féminine, les gardiens **NE SONT PAS** considérés pour le nombre de joueurs surclassés autorisé.
- 8.3 Pour qu'un gardien ait le statut de « gardien régulier », il doit avoir joué 3 parties complètes avec sa formation.
- ⇒ Il est donc possible d'avoir plus d'un gardien régulier dans la même équipe qui pourra prendre place devant le filet sans aucune autre formalité.
- 8.4 Un changement de gardien durant la partie est possible en cas de blessure ou d'expulsion seulement. Cinq (5) minutes seront allouées pour le changement. Le jeu sera alors repris avec ou sans le gardien après ce délai. Le gardien remplaçant doit être un joueur régulier inscrit sur l'alignement de départ.
- En cas de retard du gardien, un joueur régulier peut prendre place devant le filet avec équipement complet. À l'arrivée du gardien, le joueur peut reprendre place dans la formation en tant que joueur. Aucun délai ne sera accordé pour un changement d'équipement pour éviter les pertes de temps pour un retard.
- 8.5 Le gardien régulier peut arriver en tout temps afin de pouvoir prendre position devant le filet.
- 8.7 Équipement de gardien de buts
- Le gardien de buts doit obligatoirement porter l'équipement complet avec des espadrilles ou bottes de travail avec cap ou non, incluant le bâton de gardien (aucun bâton de joueur toléré). En cas de non-respect de ce règlement, il lui sera interdit d'agir à titre de gardien de but. Le gardien peut utiliser le bâton d'un coéquipier temporairement en cas de perte ou de bris; à l'arrêt de jeu suivant, il devra reprendre son bâton, ou le remplacer en cas de bris.

8.8 L'équipement de gardien doit respecter les règlements de Hockey-Québec.

## 9. Avant match

- 9.1 L'alignement doit être complété par les capitaines sur leur compte à partir de la maison tout en respectant les restrictions. **(NOUVEAU 2020) Au moins 1 heure avant la partie.**
- 9.2 Advenant le cas où un capitaine inscrit un joueur sous un faux nom sur son alignement, le capitaine et le joueur en question seront suspendus pour le reste de la saison, incluant les séries éliminatoires dans la catégorie où l'infraction est survenue. Tous les points Dek accumulés lors des parties auxquelles le joueur illégal a participé, seront entièrement perdus (l'équipe aura donc zéro (0) point Dek pour toutes ces parties). Si l'on découvre ce fait lors des séries éliminatoires, les points Dek accumulés dans la saison seront conservés, puisque les changements à apporter au classement seront irréparables, mais les deux (2) joueurs seront tout de même suspendus.

## 10. Début d'une partie

- 10.1 Il est de la responsabilité du capitaine de veiller à ce que son équipe soit en règle à chaque partie.
- 10.2 L'équipe illégale perdra automatiquement ses 15 points Dek au profit de l'équipe « légale ».
- 10.3 Pour qu'une partie soit valide, l'équipe doit avoir au minimum 4 joueurs avant la fin de la première période pour pouvoir poursuivre, sans quoi la partie sera perdue par défaut après la première période. Le gardien de but avec l'équipement doit être en uniforme pour le début de la 2<sup>e</sup> période pour poursuivre. L'équipe « Légale » remportera la partie par défaut au compte de 7-0. Quinze (15) points Dek seront alors attribués à l'équipe s'étant présentée.
- 10.4 Si aucune des 2 équipes ne respecte le règlement 10.3 après la première période, la partie sera officialisée nulle au compte de 1-1. Zéro (0) points Dek ne seront alors attribués aux deux (2) équipes.
- 10.5 L'équipe adverse ne peut pas « prêter » un joueur à l'autre équipe pour que la partie ait lieu.
- 10.6 Une équipe qui ne se présente pas sans avoir averti l'équipe adverse et la ligue 24 heures au préalable pourrait être soumise à une amende de 50 \$ si récidive. Le capitaine ou responsable de l'équipe fautive sera suspendu jusqu'au paiement du 50\$.

## 11. Durée de la partie

- 11.1 La période de réchauffement est d'une durée de trois (3) minutes. À la fin de ce trois (3) minutes, les deux équipes doivent être prêtes à débiter la partie.
- 11.2 Les 3 périodes sont d'une durée de treize (13) minutes non chronométrées. Seule la dernière minute de la troisième (3<sup>e</sup>) période de chaque partie sera chronométrée s'il y a un écart de 3 buts et moins. Si l'écart est de plus de 3 buts, le temps demeurera non chronométré. Si l'écart devient à 3 buts à l'intérieur de la dernière minute, le temps redeviendra chronométré. De plus, lorsque le temps est chronométré dans la dernière minute, il y aura des mises en jeu.
- 11.3 Une pause de 30 secondes sera accordée aux équipes entre chaque période.
- 11.4 En cas d'égalité au terme des trois périodes réglementaires, 3 tirs de barrage par des joueurs différents seront effectués. Après les 3 lancés le match est officiellement terminé.

- 11.5 Il est à noter que le temps demeurera non chronométré en tout temps. Les arbitres peuvent cependant juger nécessaire d'arrêter le temps, notamment pour un bris d'équipement du gardien de but, un bris d'équipement de la surface, un blessé grave, ou toute autre raison où ils pourraient juger opportun de le faire. Le marqueur n'a donc aucun pouvoir décisionnel à ce niveau.
- 11.6 Chaque équipe peut demander un temps d'arrêt d'une durée de 30 secondes par partie. Le temps de jeu sera alors arrêté.
- 11.7 En présence de canicule, les équipes auront droit à 2 temps d'arrêt de 30 secondes par partie en plus du temps d'arrêt de l'équipe, pour une possibilité de 6 temps d'arrêt. Le responsable de ligue sur place affichera sur le babillard en début de soirée si c'est le cas. Cette décision sera effective pour les 3 premiers match peu importe la température. Les 2 derniers match seront évalué de façon indépendante.
- 11.8 S'il y a un écart de 10 buts entre 2 équipes après deux périodes, la partie sera automatiquement terminée. Les équipes pourront continuer d'occuper la surface de jeu pour la durée restante de la partie. Un minimum d'un arbitre restera sur le jeu.

Pour le mixte, la partie s'arrêtera à 14 buts d'écart après 2 périodes.

\*\*\*Il est à noter que les officiels peuvent décider de ne pas poursuivre la partie s'ils jugent que la tension est trop forte entre les deux équipes et ce, dans le but d'éviter des conflits.

## 12. Remise de joute

- 12.1 Avec l'horaire à soir fixe, aucune demande de remise de joute ne sera acceptée. Si une équipe ne se présente pas à un match, elle perd automatiquement le match par défaut et pourrait être soumise à une amende.

## 13. Séries éliminatoires

- 13.1 Seuls les 15 premiers joueurs (sans les gardiens) ayant cumulé 3 parties dans une même équipe seront autorisés à jouer en séries, sans quoi la partie sera perdue par défaut.
- 13.2 \*\*Exception : Un joueur sur l'alignement de départ n'ayant pas joué 3 parties pourrait jouer en séries si l'équipe en fait la demande avant le 15 mai. L'équipe doit présenter une raison valable. (femme enceinte, travail à l'extérieur etc...) Ce joueur prendra alors la place du 15<sup>e</sup> joueur à avoir jouer 3 partie.
- 13.3 Une équipe qui ne se présente pas à une partie des séries, sera automatiquement éliminée.
- 13.4 En séries éliminatoires, l'équipe ayant le plus de points au classement (ou le plus de point lors du tournoi à la ronde) peut choisir le côté de la surface qu'elle préfère et ce pour toutes les parties. Il n'y aura donc aucun tirage au sort pour le soleil.

## 14. Séries (joueurs)

- 14.1 Un joueur doit avoir participé à un minimum de 3 parties en saison régulière pour pouvoir prendre part aux séries avec cette équipe.



## 15. Séries (gardien de but)

- 15.1 Un gardien substitut (2 partie et -) ne peut pas remplacer le gardien régulier de l'équipe si ce dernier prend part à la partie comme joueur à l'avant.
- 15.2 Pour être en règle, si le gardien régulier ne prend pas part à la partie en tant que joueur, le gardien remplaçant doit avoir joué au moins 3 parties avec cette même équipe.
- 15.3 Si vous avez seulement un (1) gardien régulier et qu'il ne peut jouer en série, seuls les joueurs réguliers de l'équipe pourront agir comme gardien

☞ La ligue se réserve cependant le droit de faire exception à cette exigence en cas de blessure grave, ou autre évènement jugé sérieux par la ligue. Des preuves seront alors exigées.

En cas de mesure exceptionnelle et avec l'accord de la ligue, vous aurez droit d'obtenir les services de gardien de but de classe inférieure à la cote du gardien qui doit être autorisé par la ligue.

### Règlements de jeu

## 16. Balles

- 16.1 Les équipes doivent fournir trois (3) balles homologuées « Mylec, D-Gel, Legend ou Knaper » (rose température en bas de 18°C, ou orange plus de 18°C) à l'officiel **avant la fin du réchauffement**. La couleur des balles utilisées pour la soirée **sera affichée sur le babillard**.
- 16.2 Il est de la responsabilité de chaque équipe d'avoir en main suffisamment de balles. Le temps demeurera non-chronométré en attente des balles.
- 16.3 **Les équipes doivent remettre les balles avant la fin de la période de réchauffement (remettre au début du réchauffement afin d'éviter le retard)**, une pénalité mineure d'une (1) minute sera attribuée au capitaine de l'équipe fautive pour avoir retardé la partie. **(remettre les balles aux arbitres dès que vous embarquer sur la surface évitera toutes situations de ce genre)**
- 16.4 Si au cours de la partie il n'y a plus de balles pour jouer, l'arbitre va demander aux équipes qu'on lui remette une autre balle.
- 16.5 Les joueurs sont responsables d'aller chercher les balles durant la partie.

## 17. Changements

- 17.1 Le joueur qui effectue un changement **doit toucher le rectangle partiellement** devant le banc des joueurs **avec le pied** pour que **l'autre joueur puisse mettre un pied sur la surface ou participer au jeu**. En cas de défaut, une pénalité mineure d'une (1) minute sera imposée à l'équipe fautive pour avoir eu trop de joueurs sur la surface de jeu et ce, même si le jeu se déroule plus loin.
- 17.2 Si la balle touche au joueur qui est entrain de débarquer et que cela désavantage l'équipe adverse, et que le joueur ne participe pas au jeu, le jeu sera arrêté, et la balle ira à l'équipe non fautive.

## 18. Chandails

- 18.1 Tous les joueurs doivent obligatoirement porter un chandail **de la même couleur** avec un numéro visible au dos (tape non permis pour une mesure permanente).

- 18.2 Les gardiens devront également porter obligatoirement un chandail de la même teinte (semblable) que le reste de l'équipe.
- 18.3 Le chandail de chaque capitaine devra être visiblement identifié par un « C ». Prévoyez un assistant (identifié « A ») au cas où le capitaine est absent. Dans le cas où cette règle n'est pas respectée, aucun joueur de l'équipe aura le droit de discuter avec les officiels, sauf si les officiels en font la demande.
- 18.4 Si un joueur n'a pas de chandail, des dossards numérotés vous seront loués au coût de 3 \$. Veuillez en faire la demande au comptoir de la Proshop avant le début de la rencontre. Pour une première fois la ligue prêtera les dossards sans frais
- 18.5 Si 2 équipes portent des chandails de couleur similaire, l'équipe visiteur devra porter automatiquement les dossards et ce sans frais.
- Pour une question d'hygiène, il est obligatoire de porter un t-shirt en dessous du dossard. Les dossards doivent servir uniquement pour un usage temporaire, vous devez avoir vos chandails d'équipe.
- 18.6 Si la partie est retardée, une pénalité mineure d'une (1) minute pour avoir retardé la partie sera décernée à l'équipe fautive.

## 19. L'équipement

- 19.1 **Le casque** est obligatoire sur la surface de jeu et il doit être attaché par une ganse, une corde ou un cordon. Pour les joueurs qui porte une grille, ils peuvent attacher seulement les 2 sangles sur le coté du casque. Un joueur qui perd son casque doit le remettre et l'attacher convenablement immédiatement ou se rendre au banc sans participé au jeu. Une pénalité mineure d'une (1) minute peut être décernée au joueur fautif. Le port de la visière et de la grille ou lunette de sécurité est fortement suggéré.
- 19.2 Seuls **les gants** de hockey, DekHockey, « snoot » ou de crosse sont acceptés. Les gants de travail, moto etc. ne sont pas permis. En cas de perte durant le jeu, le joueur devra le (les) reprendre le plus tôt possible (discretion arbitre) sinon, une pénalité de une (1) minute sera décernée.
- 19.3 Seules **les jambières** de DekHockey (non modifiées) sont acceptées

Elles doivent être visibles et être mises par-dessus les vêtements et non en dessous. **Les jambières** recouvertes de tissus ne sont pas permise.

### 19.4 **Bâton**

Les bâtons de dekhockey ainsi que tous les bâtons Bauer onepiece sont acceptés. Aucune autre marque ne sera accepté.

Le ruban (tape) sous la palette est interdit. Un joueur ne peut jouer si l'arbitre considère que son bâton n'est pas en bon état. Il doit le changer pour participer au jeu. Si un but est compté avec ce bâton et qu'il a été averti avant que le but ne soit compté, le but sera refusé.

Un joueur ne peut jouer avec un bâton brisé. Il doit être déposé au sol immédiatement. Une pénalité mineure d'une (1) minute lui sera imposée en cas de faute.

- 19.5 Tous types **d'espadrilles, souliers** de ballon-balai ou de « snoot » sont acceptés. Les bottes à cap d'acier et les souliers de travail sont permis pour les gardiens seulement.

## 20. Mise au jeu

- 20.1 La balle **doit toucher le sol** en premier lors de la mise au jeu. Le joueur de centre doit avoir les pieds de chaque côté du point de mise au jeu. Aucun empiètement. En cas de non-respect, la mise au jeu sera reprise avec un autre joueur.
- 20.2 Les joueurs ailiers doivent être complètement en-dehors du cercle de mise au jeu et de chaque côté de leur zone défensive.
- 20.3 Il y aura mise au jeu à chaque début de période, après les but et **dans la dernière minute de jeu de la 3<sup>e</sup> période**, si l'écart est de 3 buts et moins et lorsque le gardien gèle la balle alors qu'il se trouve en désavantage numérique (NOUVEAU 2019). Un délai de cinq (5) secondes sera attribué aux équipes pour se placer pour la remise en jeu. À l'expiration de ce délai, la balle sera mise en jeu et ce, même si les deux équipes ou l'une d'entre elles n'est pas prête.

**\*\* Les arbitres, capitaines et les marqueurs doivent annoncer la dernière minute de jeu en 3<sup>e</sup> période.**

## 21. Passe avec la main

- 21.1 La réception d'une passe avec la main est autorisée en zone défensive seulement. En cas de faute, la balle sera remise à l'équipe adverse au centre de la surface.
- 21.2 Il est permis à un joueur de fermer la main sur la balle en autant qu'il la dépose immédiatement au sol sans en tirer avantage, sinon une pénalité de une (1) minute sera décernée

## 22. Température

- 22.1 Beau temps mauvais temps, les parties auront lieu. En présence d'éclairs, ou de pluie torrentielle, ou si il y a une grande accumulation d'eau sur la surface, la partie pourrait être interrompue temporairement et ce, à la discrétion des officiels et des responsables de la ligue.
- 22.2 En saison régulière, après deux (2) périodes complètes de jeu, à la suite d'une attente de quinze (15) minutes, suite à l'interruption d'une partie, les officiels de la partie et les responsables de ligue pourront prendre la décision d'officialiser la partie comme étant une partie complétée, peu importe le pointage.
- 22.3 En séries éliminatoires, toutes les parties sont à finir. Si en raison du mauvais temps, la partie est interrompue, les officiels pourront prendre la décision de reporter la fin de la partie en cours au début de la partie suivante. Si cela survient au cours du 2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> match de la série, la partie devra être reprise en fonction de l'horaire (par rapport au prochain match à jouer dans cette catégorie et en fonction des disponibilités des capitaines).

## 23. Bris d'équipement

- 23.1 Tout joueur qui brise l'équipement de façon volontaire écoperá d'une pénalité mineure de deux (2) minutes pour geste antisportif et devra assumer les frais de remplacement et/ou de réparation (10\$ minimum selon le

cas), (coup de bâton intentionnel sur la surface, bande, portes, but, bancs des joueurs etc..). L'officiel constatera la nature du bris et en fera mention au joueur fautif et un rapport des officiels sera complété.

## 24. Protêt

- 24.1 *Aucun protêt n'est recevable concernant les suspensions.*
- 24.2 *Vous pouvez déposer un protêt uniquement pour l'éligibilité des joueurs.*
- 24.3 *Le protêt est recevable dans les 24 heures suivant une partie, et ce, par le capitaine seulement. Des frais de 50 \$ seront alors exigés. Si vous obtenez gain de cause, le 50\$ vous sera alors remis. L'équipe en demande devra fournir les preuves au gestionnaire de ligue pour évaluation (document papier, stats, classement, ...). L'équipe fautive perdra la partie par défaut et tous les avantages qui y sont rattachés.*

## 25. Système de points (Points Dek) 15 points par partie.

- 25.1 *Deux (2) points par période sont alloués à l'équipe qui remporte une période. Advenant une égalité, un (1) point sera attribué à chaque équipe. Possibilité : 6 pts.*
- 25.2 *Trois (3) points sont alloués pour l'équipe gagnante de la partie. En fusillade : équipe gagnante : 3 points, perdante : 1 point et égalité : 2 points chacun.*
- 25.3 *Trois (3) points sont alloués à chaque équipe en cas d'absence de pénalité majeure (code B, C, D, E sur la feuille de partie).*
- 25.4 *Trois (3) points sont alloués à chaque équipe qui n'aura aucune pénalité mineure (2 minutes seulement). Un (1) point est perdu à chaque fois que l'équipe écope d'une pénalité mineure (2 minutes) visée au présent règlement dans la grille de pénalités (à la fin de ce document) et pour laquelle il est inscrit « -1 » dans la colonne de gauche.*
- 25.5 *Une pénalité de quatre (4) minutes équivaut à deux (2) pénalités, que ce soit pour la même infraction ou non.*

## **SANCTIONS RELIÉES AU JEU**

## 26. Pénalités

- 26.1 *Si une équipe écope d'une pénalité, le jeu se déroulera à 3 contre 2.*
- 26.2 *Si une équipe écope de 2 pénalités, le jeu se déroulera à 4 contre 2.*
- 26.3 *Si une équipe écope de 3 pénalités, le jeu se déroulera à 4 contre 2 avec une pénalité à retardement.*

**\*\*Un joueurs qui termine sa pénalité, doit OBLIGATOIREMENT PASSER PAR LA SURFACE DE JEU pour retourner à son banc. S'il y a déjà le maximum de 4 joueurs sur la surface le joueur doit attendre à un arrêt de jeu pour le faire. Une pénalité d'une minute sera imposé pour le non respect de cette règle.**

## 27. Balle dans le grillage

Si la balle reste prise dans le grillage, il est permis de la prendre avec la main et la déposer immédiatement au sol et ce, sans en tirer avantage. Aucun bâton élevé (en haut des épaules) pour déprendre la balle ne sera toléré sous peine d'une pénalité pour bâton élevé.

## 28. Abus envers un officiel/Joueurs

**Il n'y aura pas d'avertissement** pour les abus verbaux envers les officiels ou pour les abus verbaux envers les joueurs de l'autre équipe. (Seulement le capitaine pourra parler aux officiels lorsque la situation est propice). La ligue sera très rigoureuse sur ce point.

- 28.1 Tout joueur qui manquera de respect envers un officiel (incluant le marqueur) sera automatiquement expulsé de la rencontre. Tout spectateur qui manquera de respect envers un officiel sera passible de sanction (expulsion du site). Aucun écart de conduite ne sera toléré sur le site.
- 28.2 Tout joueur qui, intentionnellement, menace ou agresse verbalement ou physiquement un officiel (incluant le marqueur) de quelque manière que ce soit, avant, pendant ou même après une partie, se verra imposer une pénalité de match, il sera suspendu un minimum de 5 parties et sera soumis au comité de discipline.

## 29. Avoir retardé la partie

- 29.1 Si le gardien gèle la balle et qu'il a les pieds en dehors de son rectangle de protection, une pénalité mineure de une (1) 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. 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.
- 29.2 Si un joueur ou le gardien de but envoie la balle directement sans toucher à aucun obstacle à l'extérieur de la surface (dans sa zone défensive, sans que la balle ne soit déviée de façon intentionnelle ou non, une pénalité mineure de une (1) minute lui sera décernée pour avoir retardé la partie et ce, peu importe où la balle est sortie. Lorsque la balle sort dans le banc des joueurs ou des pénalité, il y aura aucune pénalité d'accordé. **Une pénalité sera accordée lorsque la balle sort au-dessus du banc des joueurs (NOUVEAU 2020) Si la balle touche à un fil électrique, le jeu sera arrêté, l'équipe non fautive repart avec la balle.**
- 29.3 La balle doit toujours demeurer en mouvement. Si un joueur demeure **inactif derrière le filet de son équipe pendant plus de cinq (3) secondes** (l'arbitre fera le décompte à haute voix), un changement de possession s'appliquera (NOUVEAU 2019). Le joueur devra sortir la balle et les pieds de derrière le filet pour que le décompte s'arrête.

## 30. Bagarre et altercation

- 30.1 Aucune bagarre n'est tolérée. Une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite de partie ainsi qu'une **suspension pour le reste de la saison et des séries** seront imposées à tout joueur qui se bat (équivalent d'un an à la première offense et à vie si récidive). Les cas seront réévalués par le comité par la suite. Veuillez noter qu'une bagarre signifie qu'une ou les deux personnes en cause se soient échangé des

coups de poing répétitifs avec ou sans les gants, qu'il y ait ou non grille ou visière. Aucun remboursement ne sera fait suite à une suspension. **Tout joueur ayant subi une suspension devra rencontrer le préfet de discipline avant son retour au jeu.**

- 30.2 Tout joueur identifié par le(s) officiel(s) ou la ligue comme étant l'instigateur ou l'agresseur dans une bagarre se verra imposer une pénalité majeure de cinq (5) minutes additionnelles à toutes autres pénalités qu'il pourrait encourir.
- 30.3 Un joueur qui quitte le banc lors d'une altercation sera automatiquement suspendu l partie. Si le banc se vide lors d'une altercation, le capitaine de l'équipe fautive ou le responsable d'équipe pourrait être suspendu.

**AVISEZ VOS JOUEURS.** Si le capitaine n'est pas présent, c'est l'assistant ou encore celui qui aura remis le line-up à la ligue qui écopera de la suspension. Le comité se réserve le droit d'imposer des sanctions plus sévères selon la gravité.

### **31. Bâton élevé**

- 31.1 Une pénalité mineure de deux (2) minutes sera imposée à tout joueur qui porte son bâton trop élevé sur l'adversaire.
- 31.2 Si un joueur est atteint et est blessé gravement, une pénalité majeure pour bâton élevé de cinq (5) minutes et une pénalité d'extrême inconduite de partie seront imposées.
- 31.3 **Advenant le cas où un joueur joue la balle, même sans lui toucher(nouveau),** au-delà de la hauteur des épaules, une pénalité mineure d'une (1) minute sera attribuée au joueur fautif. S'il y a eu but sur le jeu, le but sera refusé et la pénalité accordée.

### **32. Coup de bâton**

- 32.1 Une pénalité mineure de deux (2) minutes ou majeure de cinq (5) minutes, pouvant aller jusqu'à une pénalité d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui donne un coup avec son bâton à un adversaire.
- 32.2 Un balayage du bâton du gardien de but effectué derrière le filet pour faire perdre délibérément la balle au joueur adverse sera considéré comme un coup de bâton ; une pénalité mineure de deux (2) minutes pour coup de bâton sera alors automatiquement donnée, **sil y a contact avec le joueur, même si la balle est touchée en premier.**

### **33. Obstruction / Glissade obstructive**

*Un joueur qui glisse derrière un joueur, recevra automatiquement 4 minutes de pénalité.*

*Un joueur qui glisse devant un joueur recevra 4 minutes de pénalité si : le joueur doit changer de trajectoire, ou sauter afin de l'éviter, si le joueur entre en contact avec le bâton d'un joueur ou son corps. Ceci exclus un contact bâton à bâton.*

### **34. Obstruction sur le gardien de buts**

- 34.1 Une pénalité mineure de **deux (2) minutes** pour obstruction sera imposée à tout joueur qui commet de l'obstruction ou restreint les mouvements du gardien de but par un **contact physique** lorsqu'il se trouve dans l'enceinte du gardien de but. **Un but peut être refusé sans qu'il n'y ait de pénalité** si un joueur nuit au gardien alors qu'il se trouve dans l'enceinte du gardien de but **sans qu'il n'y ait de contact physique** (nuit à la vision du gardien, nuit aux mouvements etc...). Toutes les parties du corps ainsi que le bâton sont considéré.

Exemple : Lancer de la ligne centrale, un joueur se trouve dans l'enceinte du gardien devant lui. Sa vision a été obstruée donc le but est refusé.

Si le joueur ne se trouve plus dans l'enceinte au moment du but, le but peut être refusé si le passage du joueur dans l'enceinte a nuit au gardien et que le but est marqué à cause du joueur fautif.

**\*Il est possible de marquer un but pour un joueur en se trouvant dans l'enceinte si la balle s'y trouve déjà ou s'il ne nuit aucunement à la vision ou aux mouvements du gardien.**

### 35. Main dans le dos

- 35.1 En situation de partie, tout joueur **qui portera la main au dos** d'un adversaire et qui causera par le fait même, **une conséquence** (perte d'équilibre, chute, perte de possession), sera puni deux (2) minutes pour main dans le dos.

**\*\* Tout joueur qui portera sa main au dos d'un adversaire lors d'une poursuite en direction de la bande sera puni même s'il n'y a pas de conséquence.**

### 36. Pénalité d'inconduite

- 36.1 Entraîne une expulsion automatique de la partie (10 minutes) et ce, **sans aucune suspension**. (Abus verbal, geste disgracieux, conduite anti-sportive, etc ...)

### 37. Pénalité d'extrême inconduite

- 37.1 Entraîne une expulsion automatique de la partie (10 minutes) et ce, avec suspension ( le nombre de partie sera évalué selon le tableau des suspensions, ou à la discrétion du comité.)

### 38. Expulsion et suspension

- 38.1 Tout joueur qui aura totalisé 6 minutes de pénalités (excluant les 1 minutes) sera automatiquement expulsé de la rencontre et ne pourra pas se tenir près du banc des joueurs.

- 38.2 **Tout joueur qui accumulera en saison et série 44 minutes de pénalité sera suspendu 1 partie.**  
**Tout joueur qui accumulera en saison et série 54 minutes de pénalité sera suspendu 2 partie.**  
**Tout joueur qui accumulera en saison et série 64 minutes de pénalité sera suspendu pour le reste de la saison et des séries.**

➤ Si le joueur cumule les minutes de pénalité ci-haut mentionnées en cour de partie, il pourra poursuivre jusqu'à la fin de la partie et la/les suspensions prendront effet pour la/les parties suivantes.

- 38.3 Les joueurs expulsés d'une rencontre ne peuvent pas retourner sur le terrain pour la poignée de main à la fin de la partie.

- 38.4 Un joueur qui sera suspendu à 2 reprises aura automatiquement 1 partie de suspension supplémentaire à sa 2e suspension sauf pour les suspensions reliées au nombre de minutes de pénalité.

- 38.5 À la 3e suspension, le joueur sera automatiquement suspendu pour le reste de la saison régulière et des séries.
- 38.6 Un joueur jouant dans 2 classes devra purger sa suspension dans la classe à laquelle la suspension a été décernée et ne pourra pas jouer dans d'autres classes tant et aussi longtemps que le nombre de parties soit écoulé dans la classe visée.
- 38.7 Un joueur qui frappe un arbitre aura une suspension automatique de minimum deux (2) ans.
- 38.8 Les responsables de la ligue aviseront verbalement ou par courriel le capitaine du joueur fautif dans des délais raisonnables selon l'horaire de la partie suivante.
- 38.9 Un joueur remplaçant n'ayant aucune attache avec la ligue et qui pose des gestes graves d'indiscipline ou de violence, sera automatiquement banni de la ligue. De plus, le capitaine pourrait aussi être suspendu au minimum de 1 partie selon la gravité du geste.
- 38.10 Chaque joueur est responsable de ses actions. Chaque capitaine est responsable de ses joueurs. Des sanctions peuvent être imposées à une équipe et/ou au capitaine d'une équipe dont le comportement des joueurs n'est pas conforme aux règlements de la ligue (exemple : perte de point au classement, suspension, etc...). Les capitaines adverses pourront aviser la ligue lorsqu'ils n'auront pas eu de plaisir à jouer contre une équipe à cause de leur comportement. Les sanctions pourront s'appliquer lorsque la ligue le décidera ou lorsque plusieurs capitaines auront fait le même rapport à la ligue contre une même équipe.
- 38.11 Toute altercation en dehors de la surface de jeu, entre les équipes, arbitres, spectateurs, demandant l'intervention d'un responsable de la ligue ou d'un de ses représentants, entraînera une suspension automatique aux joueurs fautifs.

### **39. Réaction exagérée**

- 39.1 Tous joueurs qui réagit de façons exagérée sera puni pour 2 minutes pour réaction exagérée. Sauter, plonger, crier, se laisser tomber, amplifier des gestes dans le but de faire prendre des pénalités aux joueurs adverse est interdit.

Tous joueurs qui manifestent de façon exagéré alors que le pointage est élevé aura un avertissement. Tous joueurs qui répètent les mêmes gestes seront punis pour 2 minutes.

### **40. Informations supplémentaires**

- Il est permis de prendre votre temps d'arrêt en début de match.
- Lors d'une désorganisation d'une équipe, l'arbitre pourra imposer le temps d'arrêt de l'équipe en désorganisation, pour que le capitaine règle la situation.(plus de temps d'arrêt pour le reste du match)
- Remise en jeu : (3 secondes)

Avantage numérique : au centre



Balle sur le dessus du but : derrière le filet

Balle qui sort de la surface : au centre ou derrière le filet

Passe avec la main : au centre

Balle sur l'arrière du but : désavantage à l'équipe qui a touché la balle en dernier.

-Le gardien ne peut geler la balle à travers le filet (1 min)

-Procédure début/fin de partie

-Lorsque la sirène annonce la fin de la partie, les équipes qui débiteront leur partie doivent immédiatement embarquer sur la surface avec leurs équipements (sacs bâtons etc..). Le temps du réchauffement débute à ce moment. Lorsque les joueurs ont terminé la poignée de main et qu'ils ramassent leurs équipements, les joueurs qui n'ont pas encore embarqué doivent attendre que tous les joueurs de l'autre équipe aient quitté le banc avant d'embarquer sur la surface. L'équipe qui termine se doit de laisser l'autre équipe embarquer, à moins qu'il soit retardataire.

-Lorsqu'un joueur se cache derrière son filet, il a 3 seconde pour sortir ses pieds et la balle à l'extérieur des poteaux. Si cela n'est pas respecté l'autre équipe prendra possession de la balle au centre de la surface.)

#### **41. Règlement Spécial Covid-19**

**\*\*\* À noter que les règlements qui se trouvent dans cette section ont priorité sur les règlements habituels.**

- 1- Circulation début et fin de partie. Avant d'embarquer sur la surface, tous les joueurs du match précédent doivent avoir quitté la surface et les corridors d'accès.
- 2- Dès leur arrivés, tous les joueurs doivent se rendre dans la zone réservé aux joueurs et ont 1h pour quitté après la partie.

- 3- Les équipes doivent remettre les balles dans la boîte au début du warm up et donner les balles à tour de rôle au besoin.
  
- 4- AUCUN CONTACT VOLONTAIRE ET INUTILE N'EST PERMIS. (pousser devant le filet, mettre la main dans le dos pour contenir). Un léger contact corps à corps lors d'une poursuite pour la balle sera toléré.
  
- 5- Interdit : toute glissade et main dans le dos. Pénalité 2 minutes.
  
- 6- Aucune mise au jeu, tirage au sort avant le match, le gagnant débute avec la balle derrière son but aux périodes 1 et 3.
  
- 7- Lorsque le gardien gèle la balle en désavantage ou avec moins d'une minute en 3<sup>e</sup> période et 3 buts et moins d'écart, l'équipe à l'attaque repart au centre.
  
- 8- Vous devez ramasser tous vos objets ainsi que les déchets qui se trouvent sur le banc à votre départ.
  
- 9- Les spectateurs sont permis, par contre ils doivent respecter les règles de distanciations sociales. Le Dek55 suggère fortement aux spectateurs de demeurer sur la terrasse au centre des surfaces tout au long des parties.

