



## Règlements - Saison 2017

Les modifications par rapport à la saison 2016 sont identifiées en rouge

***Dernière mise à jour : 2017-05-29***

### ➤ SECTION 1 : Repêchage

- 1- Pour pouvoir être admissible au repêchage les joueurs doivent avoir payé leur frais d'inscription en totalité. **C'est-à-dire avant le jeudi 11 mai 2017.**
- 2- Un repêchage public sera effectué lors d'une journée spéciale au début de la saison.
- 3- 2 jours minimum avant le début du repêchage, chacun des capitaines devra protéger un joueur ayant été dans son équipe l'année précédente peut importe son statut ou son calibre. Le joueur choisi sera protégé pour une année seulement il deviendra ensuite disponible sur le marché pour le prochain repêchage. Si une nouvelle équipe s'ajoute à la ligue elle pourra choisir son joueur protégé dans le bassin de nouveaux joueurs.
- 4- Fonctionnement: L'équipe qui a été éliminée des séries l'année précédente choisie sa position au repêchage (dévoilée juste avant le repêchage) par la suite c'est la position des rangs de l'année précédente et ainsi de suite pour finir avec l'équipe qui a remporté la coupe Poissonnerie Gagnon. Si une nouvelle équipe s'ajoute à la ligue elle prendra la position restante au repêchage. Par la suite le repêchage fonctionne par ordre de choix en échelle. Position 1, 2, 3, 4, 5, 5, 4, 3, 2, 1, 1, 2, etc....  
À noter: tous joueurs ou gardiens peuvent être choisi à tout moment durant le repêchage. Par contre 5 gardiens principaux seront ciblés par le comité et les capitaines avant le début de celui-ci et chaque équipe devra en posséder un à la toute fin.
- 5- Des transactions sont possibles entre les équipes. Elles devront cependant être faites avant le 1er juillet inclusivement. Les joueurs concernés devront être informés par les capitaines.
- 6- Un repêchage secret sera effectué entre les capitaines et les administrateurs pour l'obtention d'un réserviste affilié par équipe. Le repêchage s'effectuera le lundi précédent le 24 juin (**19 juin 2017**). L'ordre du repêchage est déterminé en fonction du classement en date de celui-ci. La dernière équipe au classement repêche en premier et ainsi de suite pour finir avec l'équipe en tête. Si le nombre de match joués par les 5 équipes ne sont pas égales, nous allons enlever les derniers matchs joués pour en arriver à un même nombre. Pour être repêché le réserviste affilié doit avoir obligatoirement joué au moins un match durant la saison en cours.

## ➤ SECTION 2 : Frais d'inscription

1- Le joueur régulier s'engage à payer la somme de **80.00\$** en argent comptant pour pouvoir jouer toute la saison. La totalité du paiement doit être faite avant **jeudi le 11 mai 2017** afin de pouvoir préparer le repêchage qui aura lieu le **vendredi 12 mai 2017**. Un joueur n'ayant pas payé la totalité du montant avant cette date ne pourra être sur le repêchage des joueurs réguliers et tombera par le fait même un joueur réserviste.

2- Ordre de priorité pour la formation des équipes :

1- Joueur régulier étant dans la ligue l'année précédente et qui a payé son inscription avant **le vendredi 21 avril 2017** qui coïncide avec l'inscription au magasin Intersport de Matane. De plus le joueur bénéficie d'un rabais de **20.00\$** s'il s'est inscrit avant cette date.

2- Par ordre d'inscription et de paiement. Il n'y a plus de priorité pour les joueurs de l'année précédente à partir de la date d'inscription mentionnée plus haut, sauf pour les gardiens.

3- Le joueur réserviste s'engage à payer la somme de **5.00\$** par partie qu'il jouera durant la saison ou les séries. Le capitaine est responsable de récolter le montant d'argent avant la partie pour que le ou les joueurs puissent jouer.

4- Aucun remboursement pour la saison ci-haut mentionnée dans le cas d'une suspension, blessure, maladie ou toute autre impossibilité pour le joueur de prendre part à l'activité. Sauf s'il n'a joué aucun match.

## ➤ SECTION 3 : Équipement

### 3.1 Bâton de hockey

- 1- Aucune restriction pour le choix du bâton de hockey.
- 2- Aucune restriction sur la courbe des palettes.

### 3.2 Équipement de gardien de but

- 1- Il n'y a pas de réglementation pour les dimensions des pièces d'équipement de gardien de but.
- 2- Le casque avec grillage ou le masque de gardien ainsi que la coquille sont obligatoires.

### 3.3 Équipement des joueurs

- 1- Les lunettes de protection sont obligatoires. **Les lunettes standard (avec verre) ne sont pas admises. Seulement les lunettes de sécurité, de sport (raquette-ball etc..) ou de dekhockey sont permises. Les lunettes avec monture seulement ne sont pas admises aussi.**
- 2- Le casque avec ou sans visière est obligatoire pour les moins de 18 ans.
- 3- Chaque joueur régulier d'une même équipe doit obligatoirement porter des chandails semblables et numérotés, ou un chandail de la couleur de son équipe s'il oublie son chandail numéroté. Un joueur régulier qui ne porte pas le chandail requis ne sera pas admissible à jouer.

Le joueur réserviste tant qu'à lui pourra emprunter un chandail au capitaine de son équipe.

4- Le port des gants de protection, de protèges-genoux/tibias (ou jambières), du protecteur buccal et de la coquille est fortement conseillé. La ligue ne sera pas tenue responsable des blessures qui pourraient arriver lors d'une partie.

5- Un équipement jugé non-réglementaire par l'arbitre entraînera un avertissement suivi d'un 2 min. de pénalité si le joueur ne respect pas celui-ci. Ex. : épaulette, protège coude etc.....

## ➤ SECTION 4 : Composition des équipes

### 4.1 Règlements général

1- Suite au repêchage principal, une équipe régulière est constituée de 10 joueurs (excluant le gardien).

Pour officialiser une partie, un minimum de 6 joueurs (5 joueurs + 1 gardien) doivent se présenter sur la surface sauf si le capitaine veut quand même jouer la partie.

2- Une équipe ayant moins de **8 joueurs** (excluant le gardien) a le droit de faire appel à **1 ou 2 réservistes (maximum)** pour compléter sa formation à un maximum de **8 joueurs** (excluant le gardien). Un gardien réserviste ne compte pas comme un réserviste. **Par-contre le réserviste affilié compte comme un réserviste mais il peut remplacer un joueur régulier aussitôt qu'il y en a un d'absent.**

3- Seulement un gardien de but par équipe est alloué sur la surface. Si le gardien se blesse et ne peut terminer la partie, il peut être remplacé par un joueur de son équipe. Aucune période d'échauffement n'est permise.

4- Le gardien de but partant lors d'un match doit obligatoirement finir la partie. Il ne peut être remplacé par un autre joueur, sauf pour une blessure. Voir précédemment.

### 4.2 Réserviste affilié

1- En saison : Il peut jouer pour d'autre équipe sauf contre la sienne. Il peut remplacer un joueur régulier aussitôt qu'il y en a un d'absent ou blessé. Il ne peut pas s'ajouter à l'alignement durant une partie en cours.

2 -En série : Il peut jouer seulement pour son équipe. Il peut remplacer un joueur régulier aussitôt qu'il y en a un d'absent ou un blessé à concurrence de 1 match pour une série 2 de 3 et de 2 matchs pour une série 3 de 5. Une exception est faite au règlement dans le cas où son équipe tombe en bas de 7 joueurs. Ainsi l'équipe pourra compléter sa formation avec un réserviste affilié ou régulier jusqu'à un maximum de 7 joueurs (excluant le gardien). Il ne peut pas s'ajouter à l'alignement durant une partie en cours.

Le montant d'inscription pour le réserviste affilié est le même que pour un réserviste standard, c'est-à-dire 5.00\$ par partie qu'il doit remettre au capitaine avant chaque rencontre qui lui le remettra au dirigeant de la ligue.

### 4.2 Réserviste régulier

1- La date limite pour l'ajout de réserviste sur la liste des agents libres est le 1 juillet.

2- Un joueur **réserviste** pour être appelé doit être obligatoirement inscrit sur le tableau des agents libre sur le site internet. Un réserviste ne pourra pas jouer plus de **2** fois pour la même équipe et ce pour toute la saison.

- 3- **En série:** Une équipe pourra utiliser seulement les réservistes pour avoir un maximum de **7 joueurs** (excluant le gardien) pour compléter sa formation. **1 ou 2 réservistes (maximum)** peut être utilisé par match. L'utilisation d'un même joueur réserviste est limitée à **1 rencontre** par équipe pour toute la durée des séries.
- 4- Le réserviste doit obligatoirement avoir joué au minimum 1 match en saison régulière pour pouvoir jouer en série.
- 5- Aucun nouveau réserviste ne peut s'ajouter sur la liste durant les séries.
- 6- Le montant d'inscription pour un réserviste standard est le même que pour un réserviste affilié, c'est-à-dire 5.00\$ par partie qu'il doit remettre au capitaine avant chaque rencontre qui lui le remettra au dirigeant de la ligue.

## ➤ SECTION 5 : Début, durée de la partie et prolongation

### 5.1 Partie en temps règlementaire

- 1- Le jeu se déroule à 5 contre 5.
- 2- Si le nombre de joueurs minimum n'est pas respecté après 5 minutes, l'équipe fautive perd automatiquement le match **2 à 0**. De plus, tout délai causé par un non-respect du nombre minimal de joueurs entraînera à l'équipe fautive une pénalité mineure pour avoir retardé la partie. Une équipe qui veut quand même débiter la partie même si son gardien n'est pas arrivé pourra le faire en gardant 6 joueurs sur le jeu. Par contre un des joueurs devra rester en tout temps dans la zone défensive.
- 3- Une partie comporte 3 périodes de 15 minutes. Ses périodes sont chronométrées. Une pause de 2 minutes est accordée entre les périodes ainsi qu'une période d'échauffement de 5 minutes avant la partie.
- 4- Un temps d'arrêt de 30 secondes est permis une seule fois par équipe lors d'une partie.
- 5- **En cas de mauvais temps avant le match:** le programme de la soirée sera reporté au **lundi libre dans les semaines suivantes de la saison**. La décision sera prise par le président de la ligue au moins 1 heure avant le début de la partie la décision sera affichée en rouge sur le site internet au [www.dekhockeybds.com](http://www.dekhockeybds.com) dans le haut la page d'accueil. Ceux qui n'ont pas le service internet pourront communiquer avec leur capitaine pour obtenir l'information.
- 6- **En cas de mauvais temps durant le match :** l'arbitre consulte les 2 capitaines des équipes concernées lorsqu'il juge que cela devient dangereux pour les joueurs. Les 2 capitaines doivent être d'accord pour arrêter la partie sinon elle continue comme prévue. Si le match est arrêté, il sera repris plus tard durant la saison avec le même pointage et le même temps restant au tableau d'affichage. Important : lors de cette reprise les 2 équipes peuvent utiliser tout joueur régulier qui était présent ou non lors du match annulé. Par-contre ils ne pourront pas faire appel à d'autres réservistes que ceux qui étaient présents lors de la première rencontre.

### 5.2 Partie nulle après 3 périodes de jeu

1- Durant la saison régulière: Si, à la fin des trois périodes réglementaires la partie demeure égale, il y aura une fusillade à 3 joueurs. Si l'égalité persiste, la fusillade se poursuivra avec un joueur de chaque côté jusqu'à ce que l'on détermine un gagnant. Un joueur ne peut être réutilisé lors de la fusillade tant que tous les joueurs de l'équipe n'ont pas tiré au moins une fois. L'équipe locale décide de sa position.

2- En séries éliminatoires: La prolongation se déroule à 4 contre 4 pendant 10 minutes chronométrées, puis à 3 contre 3 jusqu'à ce qu'un but soit fait.

### 5.3 Point pour le classement des équipes

1- Victoire en temps régulier ou non : **2**

2- Défaite en fusillade : **1**

3- En cas d'égalité au classement, voici l'ordre de priorité: 1. Nombre de victoires 2. Fiche entre les 2 équipes 3. Différentiel (+/-) 4. Nombre de buts comptés

### 5.4 Classement pour les séries

1- La position 1, 2 et 3 en saison régulière font automatiquement la première ronde des séries.

2- Un affrontement entre la 4<sup>ième</sup> et la 5<sup>ième</sup> position déterminera celle qui sera éliminée des séries.

Voici le déroulement :

a) 2 matchs le même soir. Aucune prolongation en cas d'égalité pour chacun des matchs. Un gagné donne 1 point, un match égal donne 0 point aux 2 équipes.

b) Si une équipe gagne ses 2 parties, elle passera à la première ronde des séries et l'autre sera éliminée.

c) En cas d'égalité après les 2 matchs, une période de 15 minutes sera jouée et l'équipe qui a le plus de but après cette période gagne. Si l'égalité se poursuit, une période supplémentaire sera jouée jusqu'à ce qu'il y est une équipe qui compte un but.

3- Affrontement en série selon la position en saison régulière : 1 VS 4 (équipe gagnante de l'affrontement), 2 VS 3

## ➤ SECTION 6 : Règlementation spécifique

1- Il est interdit de transporter la balle lorsque celle-ci est attrapée par un joueur. Il doit obligatoirement la déposer immédiatement devant lui sinon l'arbitre reprend le jeu dans la zone neutre si cela c'est produit dans la zone offensive.

2- Lors d'une mise en jeu, le joueur ne peut jouer la balle avant qu'elle touche le sol. **Sinon après 2 reprises sur la même mise au jeu, le joueur fautif sera remplacé par un autre joueur. Et si cela se reproduit encore pas le nouveau joueur remplaçant, on reprend la mise au jeu à l'extérieur de la zone.**

3- Dégagement refusé: Le dégagement est refusé lorsqu'un joueur dégage volontairement la

balle de son territoire sans avoir traversé la ligne rouge (centre de la patinoire) et que la balle traverse la ligne de but de la zone adverse. L'arbitre doit siffler automatiquement l'arrêt de jeu et la mise au jeu se fera en zone défensive de l'équipe fautive. Le dégagement est accepté si le gardien sort de son demi-cercle avant que la balle dépasse la ligne rouge du fond de la patinoire, **qu'il touche ou non à la boule.**

4- Une pénalité automatique (retardé la partie) est décernée au gardien de but expédiant la balle à l'extérieur de la patinoire sans qu'il y est déviation. La même pénalité est décernée à un joueur si la boule n'a pas touchée un joueur ou la bande avant de sortir. Dans les 2 cas la pénalité entre en fonction si le joueur est dans sa zone défensive. La cabane des joueurs est considérée comme étant à l'extérieur de la patinoire. **Par-contre les 2 paniers de basket-ball ne sont pas considéré comme à l'extérieur, si celle-ci y touche une mise au jeu se fera dans la zone où la balle a été lancée.**

5- Une pénalité automatique (retardé la partie) est décernée au gardien de but qui gèle la boule en dehors de sa zone. Pour ne pas être pénalisé, il doit obligatoirement avoir une partie de son équipement (pied, main ou autre) à l'intérieur de celle-ci. Le gardien a le droit de sortir de son cercle pour faire l'arrêt et ensuite gelé la balle, mais il ne peut pas sortir pour geler une balle.

6- Le capitaine peut être choisi par le commanditaire de l'équipe ou par le comité d'administration de la ligue. Le capitaine sera le porte-parole de l'équipe envers l'arbitre durant les matchs. En cas d'absence du capitaine, un autre joueur de l'équipe doit être nommé comme co-capitaine.

7- Seuls le capitaine et le co-capitaine (en l'absence du capitaine) d'équipe peut discuter avec l'arbitre suite à une décision, sans toutefois manquer de respect. Tout joueur autre que le capitaine qui argumentera avec l'arbitre recevra une pénalité mineure. Et si ce même joueur continue à argumenter sur cette même séquence, il recevra une inconduite de 5 minutes. L'expulsion de la partie serait la troisième conséquence. Selon la nature des paroles, une pénalité majeure ou une inconduite de partie pourront immédiatement être émises. Un match ou plus de suspension sera alors décerné par le comité de discipline.

**8- Les plongeurs sont acceptés dans les cas où celui-ci n'est pas dangereux pour les autres joueurs, le contact avec l'autre joueur étant l'élément clé pris en considération dans l'évaluation du geste.** Sinon, une pénalité mineure sera décernée au joueur fautif.

9- Les 2 lignes bleues servent comme lignes de hors-jeu et pour délimiter la zone défensive/neutre.

10- Faire trébucher un joueur qui s'échappe seul entraîne un lancer de pénalité.

11- Situation lorsqu'un joueur met le pied à l'intérieur du rectangle de protection du gardien de but adverse: **1- Aucun but ne sera accordé si un joueur adverse entre en contact avec le gardien qu'il soit en possession de la boule ou non et que la boule est soit entrée juste avant le contact, pendant ou tout de suite après. Même chose si le joueur nuit au déplacement du gardien.** Ce but sera alors refusé, et le jeu sera repris en zone neutre.

Toutefois, un joueur qui est en possession de la boule pourra entrer dans le rectangle, sans toutefois entrer en contact avec le gardien de but. Les règles d'interférence envers le gardien s'appliquent toujours.

12- Tout joueur qui a une intention de frapper la balle avec son bâton au-dessus **de la barre horizontale du but** (contact ou non) écoperà d'une punition mineure de 2 minutes pour bâton élevé.

13- Il n'y aucune limite de hauteur pour l'exécution d'un lancer frappé.

14- Lors d'une expulsion de la partie, le joueur sera automatiquement suspendu pour un minimum d'une partie.

15- **Gardien** :

- a) Pour être admissible au trophée en fin d'année, le gardien régulier doit avoir joué un minimum de 10 matchs sur 16 **ou de 8 sur 12.**
- b) Si le gardien régulier veut jouer des matchs comme joueur au lieu de garder les buts, il doit avoir joué au moins 50% des parties en saison régulière.

## ➤ **SECTION 7 : Pénalités**

### **7.1 Pénalités mineures**

1- Les pénalités mineures entraînent une punition de 2 minutes, et la mise au jeu se fait dans zone offensive. Un but marqué avec l'avantage d'un joueur entraîne la fin de la pénalité mineure.

- a) Obstruction sur un gardien de but.
- b) Faire trébucher
- c) Avoir retenu
- d) Obstruction
- e) Retarder la partie
- f) Rudesse
- g) Donner du coude
- h) Coup de bâton accidentel
- i) Antisportif (exemple: lancer son bâton ou la balle en geste de frustration, plongeon ou autres)
- j) Avoir trop de joueurs
- k) Jouer avec un bâton cassé
- l) Toutes autres pénalités jugées mineures par le comité-responsable
- m) Bâton élevé touchant le visage ou la tête accidentellement

### **7.2 Pénalités majeures**

1- Les pénalités majeures entraînent une punition majeure de 5 minutes. Elles peuvent également selon la gravité du geste entraîner une extrême inconduite de partie, amenant ainsi l'expulsion du joueur de la rencontre et une suspension automatique. Une deuxième punition majeure dans la même rencontre entraîne en plus de la punition une extrême inconduite de partie. Le cas sera alors réévalué par le comité de discipline de la ligue.

- a) Tentative de blessure
- b) Avoir dardé
- c) Grossière inconduite ou manque de respect envers l'arbitre
- d) Double-échec
- e) Coup de bâton non-accidentel
- f) Toutes autres pénalités jugées majeures par le comité-responsable

### **7.3 Suspensions**

1- Tout geste passible d'une suspension, ainsi que les expulsions entraînant une suspension automatique, feront l'objet d'une évaluation par le responsable de la ligue, et une décision sera rendue avant le match suivant. Le responsable de la ligue avertira le responsable d'équipe de la

sanction, si applicable, et ce dernier sera chargé d'en aviser le joueur fautif. La durée de la suspension dépendra de la gravité du geste, ainsi que des antécédents du joueur.

a) ÉCHELLE GRADUELLE DE SUSPENSIONS POUR LES JOUEURS RÉGULIERS:

**1re suspension:** Minimum d'une rencontre

**2e suspension:** Minimum de 3 rencontres

**3e suspension:** Suspension pour le reste de la saison, et le joueur devra soumettre une demande de réadmission au sein de la ligue s'il veut jouer la saison suivante. Cette demande sera évaluée par le comité responsable.

\*\*A chaque saison, le compteur repart à zéro pour les joueurs réguliers. Toutefois, les antécédents du joueur seront pris en considération et pourraient amener l'ajout de matchs de suspension à la pénalité minimale.

b) ÉCHELLE GRADUELLE DE SUSPENSIONS POUR LES JOUEURS RÉSERVISTES:

**1re suspension:** Une suspension minimale de 2 semaines sera appliquée, durant laquelle aucune équipe ne pourra faire jouer le joueur fautif.

**2e suspension:** Le joueur sera rayé de la liste des réservistes.

c) BAGARRES: Les bagarres entraînent une expulsion du ou des joueurs impliqués pour le reste de la saison.

d) COMPORTEMENT HORS PATINOIRE: Un comportement inadéquat hors de la patinoire sera aussi sanctionné par le comité responsable. Il y aura un avertissement à la première offense et une suspension à partir de la deuxième. La durée de la suspension sera accordée selon le geste posé.

## ➤ SECTION 8 : Comportement

- 1- DEK hockey Baie-des-Sables se réserve le droit de suspendre un joueur, une équipe ou un dirigeant advenant une attitude et/ou une conduite nuisant au bon fonctionnement de la ligue.
- 2- Lorsqu'un joueur est suspendu, il doit purger sa suspension. Il ne peut jouer pour aucune autre équipe car il est suspendu de toutes les activités de la ligue.
- 3- Les batailles ne sont pas tolérées au dekhockey.

**MERCI À TOUS ET BONNE SAISON!**



Pour informations visitez notre site internet au [www.dekhockeybds.com](http://www.dekhockeybds.com) et notre facebook