

Contenu

Règles de base	3
Règle 1 : Le Dekhockey, c'est pour s'amuser!.....	3
Règle 2 : Vandalisme	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	4
2. DÉROULEMENT D'UNE PARTIE/RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX	5
2.1 Absence d'une équipe	5
2.2 Temps de jeu	5
2.3 Changements	6
2.4 Système de pointage et pénalités	6
2.5 Balles.....	7
2.6 Mise au jeu.....	7
2.7 Buts.....	7
2.8 Règlements spécifiques	7
3. PÉNALITÉS.....	8
3.1 PÉNALITÉS DE 1 MINUTE.....	8
3.1.1 Bâton élevé sur la balle	8
3.1.2 Retarder la partie.....	8
3.2 PÉNALITÉS DE 2 MINUTES.....	9
3.2.1 Non-respect des officiels.....	9
3.2.2 Bâton élevé sur un adversaire	10
3.2.3 Coup de bâton	10
3.2.4 Obstruction.....	10
3.2.5 Contact avec le gardien.....	10
3.2.6 Glissade	10
3.2.7 Retenir ou Accrocher	10
3.2.8 Mise en échec.....	11

3.2.9 Double-échec.....	11
3.2.10 Rudesse	11
3.3 Pénalité de 5 minutes	11
3.3.1 Tentative de blessures	11
3.3.2 Bagarres	11
3.4 PÉNALITÉS D'INCONDUITE	12
3.4.1 Inconduite de partie.....	12
3.4.2 Extrême inconduite de partie.....	12
3.5 Double désavantage numérique	12
4. APPELS DES DÉCISIONS.....	12
4.1 Appel pour joueur inéligible.....	12
4.2 Comité de discipline et suspensions.....	13
5. ÉQUIPEMENT RÉGLEMENTAIRE	13
5.1 Équipement de base	13
5.2 Gardien de but	14
5.3 Chandails/Uniformes	14

RÈGLEMENTS OFFICIELS

Règles de base

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

A- Toujours vous 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.

B- Soyez toujours respectueux de vos coéquipiers, de vos adversaires et des officiels. 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.

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

Règle 2 : Vandalisme

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 La Relance croit qu'il peut causer une nuisance au bon fonctionnement du jeu et cela pour la sécurité des personnes qui sont sur le site.

1. JOUEURS ÉLIGIBLES

1.1 Classement des joueurs

A- Tous les joueurs se verront établir une « cote ». Une liste sera établie par la ligue (pour plus d'informations, veuillez consulter le site : <http://dekhockeyleftarelance.ca/>). Un nouveau joueur est coté préalablement dans la classe où il joue régulier. Il ne peut donc jouer dans une classe de 3 niveaux inférieurs que la classe la plus haute dans laquelle il est un joueur régulier. Par exemple : un joueur de C2 peut jouer dans sa classe, dans le C3 et le C4 seulement. Cette règle ne s'applique pas pour les gardiens non classés.

Important : la direction se réserve le droit de reclasser des joueurs à tout moment.

De plus, dans la classe mixte D, la direction se réserve le droit d'accepter ou refuser tout joueur qui pourrait : profiter ou nuire au bon équilibre de celle-ci.

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 dans un but de compilation de statistiques.

B- Tous les joueurs doivent présenter eux-mêmes leur carte Hockey Profil obligatoirement au responsable de l'admission pour avoir le droit de jouer. Le ou la responsable inscrira alors le joueur dans l'alignement. Par conséquent, les marqueurs n'auront plus la possibilité d'inscrire un joueur sur un alignement. Un joueur ne peut donc pas utiliser une carte Hockey Profil 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. Si un joueur oublie sa carte Hockey Profil, il sera possible de récupérer la version numérique de sa carte à partir d'un cellulaire EN TOUT TEMPS. À sa deuxième offense (oubli de la version physique et numérique), il ne pourra, en aucun cas, participer à la joute. Toutefois, la direction se réserve une marge de manœuvre discrétionnaire dans l'application de cette consigne dans le but de permettre au joueur de participer à sa partie.

C- Tous les joueurs NON COTÉS devront avant la première partie et par l'entremise de son capitaine contacter le responsable de LaRelance pour faire inscrire son ou ses joueurs n'ayant pas de carte Hockey Profil sur le « line-up » officiel de son équipe. (7868@hotmail.ca) Cette règle s'appliquera aussi pendant la saison pour les joueurs remplaçants qu'une équipe veut ajouter à son alignement.

D- Le nombre maximum de joueurs en uniforme pour une partie est de 10, incluant le gardien.

E- Chaque équipe n'a le droit qu'à 1 seule personne ne participant pas au match en arrière du banc. Tout joueur faisant l'objet d'une suspension ne peut se retrouver derrière le banc d'une équipe pendant sa suspension. La personne ne jouant pas en arrière du banc ne peut pas intervenir auprès des officiels sous peine de punitions.

G- Nous vous rappelons que vous avez droit à une seule partie sans votre carte Hockey Profil. Avant de jouer votre deuxième partie, il faudra absolument que votre demande de carte Hockey Profil soit complétée et en bonne et due forme. Le système refusera votre participation à toute partie en cas contraire.

1.3 Joueurs remplaçants/joueurs éligibles

A- Un joueur remplaçant doit s'inscrire à l'admission avant que la première période se termine pour participer au match. Tous les joueurs réguliers, inscrits à l'admission, peuvent prendre part à tout moment du match. Ils doivent également être sur la feuille d'alignement, avant le début de la partie, remise par le capitaine. On entend par joueur régulier un joueur appartenant à une équipe. Le capitaine de l'équipe doit dans la mesure du possible aviser une journée à l'avance la direction de LaRelance de son intention d'ajouter un joueur remplaçant à son équipe.

B- Un joueur doit participer à un minimum de 3 parties en saison régulière pour pouvoir jouer en séries. Pour les gardiens, le nombre sera de 2 parties.

C- Un joueur régulier d'une classe peut être remplaçant pour une autre équipe de même classe pour un maximum de 2 parties en cas de dépannage (si l'équipe a moins de 6 joueurs excluant le gardien). (Ex : Un joueur évoluant dans le C3 peut remplacer dans une autre équipe de C3 pour un maximum de 2 parties).

D- Un joueur remplaçant appartient à l'équipe avec laquelle il a joué 3 parties. Pour un gardien de but, il appartient à une équipe après 2 parties.

E- Un gardien de but ne peut pas être joueur remplaçant pour une autre équipe de sa classe. Un gardien doit avoir joué un minimum de 2 parties pour être éligible aux séries. Cependant, si le gardien de l'équipe est blessé ou suspendu, l'équipe pourra choisir un gardien évoluant dans une classe inférieure. Il sera possible de choisir ce gardien si son équipe est éliminée des séries, si sa cote lui permet et si la ligue est en accord. Ce gardien blessé ou suspendu ne pourra en aucun cas revenir au jeu. 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 24h en avance pour déclarer forfait par courriel (7868@hotmail.ca) à la direction de LaRelance et copie à l'équipe adverse. En cas contraire, le responsable devra purger 1 partie de suspension.

2.2 Temps de jeu

A- Si le temps le permet, il y aura 3 minutes d'échauffement au début d'une partie. Après ces 3 minutes, l'équipe devra être prête à commencer la partie.

B- Pour débiter 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 5 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 3 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 légitime 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- Si le gardien d'une équipe reçoit une inconduite ou une extrême inconduite au cours d'un match, l'équipe aura 5 minutes pour habiller un joueur et recevra un 2 minutes pour antisportif.

D- Une partie comporte 3 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 3 buts ou plus. S'il y a égalité après 3 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 à la séance des 3 premiers tirs de barrage.

E- Fusillade : 3 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 3 premiers lancers, elle a seulement droit à son nombre de joueurs disponibles.

F- Il y aura une minute de pause entre chaque période.

G- Chaque équipe a droit à 1 seul temps d'arrêt de 30 secondes par partie. Les changements sont permis lors d'un temps d'arrêt. Le jeu recommence au point de mise en jeu où il a été arrêté.

2.3 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 1 minute sera appelée.

2.4 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- Trois points sont alloués aux équipes qui n'auront pas eu de punitions de 5 minutes ou d'inconduite.

D- Trois autres points sont disponibles. Pour chaque punition de 2 minutes, il y aura perte d'un point, et ce, jusqu'à concurrence de trois points.

E- 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.

F- Possibilité de 16 points maximum par partie.

G- Pour les statistiques individuelles, un but et une seule passe seront comptabilisés à chaque but marqué.

2.5 Balles

A- Chaque équipe doit fournir 3 balles homologuées (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.

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.

2.6 Mise au jeu

A- Les joueurs ailiers doivent être en dehors du « jaune » et du côté de leur zone défensive.

B- Le joueur de centre doit avoir les pieds de chaque côté du point de mise au jeu. Aucun empiètement ne sera permis.

C- L'arbitre mettra la balle en jeu dans un délai de 5 secondes dès qu'une des 2 équipes est prête.

D. Après un arrêt de jeu, il n'y a pas de mise au jeu. Le jeu repart derrière la ligne de but de l'équipe qui a la possession de la balle. Le joueur adverse doit se placer au cercle de mise en jeu et attendre la fin du compte de l'arbitre de 5 secondes ou dès que le joueur dépasse la ligne du but avant d'avancer vers le porteur de la balle.

E. Il n'y a pas de ligne de hors-jeu.

2.7 Buts

A- La décision finale sur un but controversé revient aux arbitres. Le marqueur peut être consulté au besoin.

B- Un but sera refusé s'il est marqué avec n'importe quelle partie du corps 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 volontaire vers le filet, le but sera accordé.

2.8 Règlements spécifiques

- La ligne centrale ne sert pas de ligne de hors-jeu. Il n'y a donc pas de hors-jeu.

- La passe avec la main est légale en zone défensive ou si la passe est faite en zone offensive et récupérée en zone défensive.

- 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.

Les capitaines ou leur remplaçant seront les seuls à pouvoir discuter avec les officiels.

3. PÉNALITÉS

A- Un joueur sera expulsé de la partie après 3 punitions de 2 minutes. Les pénalités de 1 minute ne comptent pas dans le calcul des 3 punitions.

B- Une expulsion pour avoir écopé de 3 pénalités de 2 minutes n'entraîne pas de suspension.

C- 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.

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 1 minute sera imposée à tout joueur qui touche à la balle plus haut que la hauteur de la bande.

3.1.2 Retarder la partie

A- Une pénalité pour avoir retardé la partie (1 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, 1 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 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. 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 1

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- 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 1 minute pour avoir retardé la partie.

E- Le joueur qui se trouve derrière le filet se doit de faire progresser le jeu. Ce dernier aura 5 secondes pour sortir de la zone délimitée ». Les 2 pieds ainsi que la balle doivent être en dehors dans un délai de 5 secondes. Le cas échéant, il y aura pénalité de 1 minute pour avoir retardé la partie.

F- 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 1 minute pour avoir retardé la partie sera imposée.

Notes : Si un joueur ferme la main sur la balle ou fait une passe avec la main, on reprend le jeu en zone défensive du fautif. Il n'y a pas de pénalité pour ce geste.

3.2 PÉNALITÉS DE 2 MINUTES

Pour toutes pénalités de 2 minutes, l'arbitre peut donner des pénalités de 4 minutes selon la gravité du geste. Une pénalité de 4 minutes compte pour 2 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.

a. 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 (expulsion 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 2 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 5 minutes sera automatiquement imposée.

3.2.3 Coup de bâton

A- Une punition de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui donne un coup avec son bâton à un adversaire.

B- Aucun balayage de gardien derrière le filet ne sera toléré s'il y a un joueur adverse près de son filet. Une pénalité de 2 minutes s'en suivra s'il y a contact avec le joueur adverse.

3.2.4 Obstruction

Une punition de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui : interfère ou empêche la progression d'un adversaire qui n'est pas en possession de la balle, 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 2 minutes sera imposée à tout joueur qui entre en contact avec le gardien adverse dans son rectangle, volontairement 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 2 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, il se méritera automatiquement une pénalité de 2 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 5 minutes pourrait être imposée.

3.2.7 Retenir ou Accrocher

Une pénalité de 2 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 2 minutes sera imposée à tout joueur qui donne une mise en échec à un adversaire. Si le coup est fort, l'arbitre peut donner 5 minutes et expulser le joueur pour usage de force excessive.

3.2.9 Double-échec

Une pénalité de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui donne un double-échec à un adversaire. Si le coup est fort, l'arbitre peut donner 5 minutes et expulser le joueur pour usage de force excessive.

3.2.10 Rudesse

Une pénalité de 2 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 5 minutes et expulser le joueur pour usage de force excessive.

3.3 Pénalité de 5 minutes

Une pénalité de 5 minutes entraîne automatiquement une inconduite de partie.

3.3.1 Tentative de blessures

Une punition de 5 minutes sera imposée à tout joueur qui, délibérément, tente de blesser ou blesse un adversaire qu'elle que soit l'infraction commise. Une pénalité de 5 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 5 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 2 minutes additionnelle 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 ce que le joueur fautif quitte les lieux du Dekhockey 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 score de 0.

D- Un joueur qui est expulsé pour 10 minutes ne peut rejouer le même jour.

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. 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.

3.5 Double désavantage numérique

Lorsqu'une équipe se retrouve avec 2 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.

B- L'appel doit être obligatoirement remis par courriel (7868@hotmail.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, elle se verra retirer tous ses points pour ce match et obtiendra un score de 0. L'équipe adverse 16 obtiendra donc 9 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 1 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.

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 RÉGLEMENTAIRE

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. Les mineurs (-18 ans) doivent obligatoirement porter le casque avec visière ou une grille complète, sous peine d'une pénalité d'une minute pour avoir utilisé un équipement illégal. Le mineur ne pourra pas retourner au jeu tant qu'il n'aura pas cet équipement obligatoire.

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 (Mylec, Cosmik, Protek, SQ5, SQ7, D-Gel, Knapper). 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 pads.

D- Bâtons : Seuls les bâtons avec manche en bois, bois recouvert, avec palette en plastique perforée en usine sont acceptés (Mylec, D-Gel, Millénium, Shaft Dek3R). Les bâtons avec palette en ABS sont acceptés. La direction se réserve le droit d'accepter certains bâtons ou non et en conformité avec les règles qu'aura établies le CSAD pour protéger les surfaces de DEK.

E. « Jack Strap » : Le port de cette pièce d'équipement sera obligatoire pour les hommes, quoique cette pièce ne soit pas vérifiée par les arbitres pour des raisons évidentes. Toutefois, il est de votre responsabilité de le porter et les contrevenants seront les seuls responsables de leurs propres blessures en cas d'accident couvrant cette zone du corps.

F- Le ruban (tape) est permis à l'avant ou à l'arrière de la palette du hockey. Le ruban (tape) n'est pas permis en dessous de la palette afin d'éviter de briser les équipements (surface).

G- 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 2 minutes pour équipement illégal.

H. Les souliers de sport sont obligatoires. Tout joueur devra cesser immédiatement de jouer s'il perdait un soulier, sous peine d'avoir une punition d'une minute pour avoir utilisé un équipement illégal.

5.2 Gardien de but

A- Le gardien de but doit obligatoirement porter l'équipement complet d'un gardien (incluant le hockey 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 identiques avec des numéros. En cas contraire, le port d'un chandail est obligatoire sous le dossard. Aucun chandail avec numéro en tape ou sans numéro ne sera accepté. 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 ou si un joueur n'a pas un gilet conforme, l'équipe perdra son point « franc jeu ».

B- Lorsque 2 équipes ont la même couleur de chandail, l'équipe locale conserve ses chandails et l'équipe visiteur doit changer de couleur de chandail (ou mettre ses dossards).

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. L'équipe fautive perdra ainsi son point « franc jeu. »

6. Consommation d'alcool, drogue et usage de la cigarette.

A- Les boissons alcoolisées, la drogue et la cigarette sont interdites sur les lieux.

B. Un joueur sous l'influence de l'alcool ou de la drogue ne sera pas toléré sur les lieux et encore moins sur la surface de jeu. Un joueur sous une telle influence sera immédiatement expulsé de la partie. Le jeu reprendra dès que le joueur aura quitté les lieux. Le chronomètre ne sera pas arrêté pendant cette expulsion.

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.

De plus, la ligue est ouverte à toute suggestion pour améliorer ses règlements et le déroulement du jeu.

Merci et bonne saison d'automne 2016!

La direction.

LaRelance 2016

Comité de la discipline :

Guy Simard

Antoine Beaulieu-Michel