



Dek Hockey
St-Georges

RÈGLEMENTS

**EN PARTICIPANT À UN MATCH DE LA LIGUE, UN JOUEUR
S'ENGAGE À CONNAÎTRE ET À COMPRENDRE LES
RÈGLEMENTS CONTENUS DANS CE DOCUMENT.**

TABLE DES MATIÈRES

1	Informations générales	4
2	L'équipement	5
3	Cotes et restrictions	6
4	Catégories	7
5	Le déroulement d'une partie	8
6	Le système score	10
7	Les règles	11
8	Punitions	15
9	Les punitions mineures (1min)	16
10	Les punitions majeures (2min)	18
11	Les expulsions et les suspensions	19

1 Informations générales

- 1.1 Les matchs ont lieu beau temps mauvais temps. Seuls les dirigeants de la ligue ont l'autorité d'arrêter ou de remettre un match.
- 1.2 Une équipe est composée de 7 à 10 joueurs incluant le gardien. Le jeu se déroule à 3 contre 3.
- 1.3 Tous les joueurs, incluant le gardien, doivent être membres du réseau CDH (voir la section CDH sur le site internet).
- 1.4 Chaque équipe doit avoir un capitaine âgé de 18 ans et plus.
- 1.5 Pour les équipes qui alignent des joueurs de moins de 18 ans, c'est le capitaine qui est responsable du comportement de celui-ci et des risques associés.

2 L'équipement

- 2.1 Tous les types de bâtons sont acceptés. Les arbitres peuvent décider de retirer un bâton du match s'ils jugent que celui-ci est abîmé et/ou dangereux.
- 2.2 Le ruban sous la palette n'est pas accepté, sauf pour les gardiens.
- 2.3 Seules les balles de dekhockey sont acceptées (rose ou orange).
- 2.4 Les équipements suivants sont obligatoires pour tous les joueurs:
 - Jambières qui couvrent le genou (hockey ou dekhockey);
 - Casque de hockey ou de dekhockey avec attache;
 - Gants de hockey ou de dekhockey;
- 2.5 Les gardiens ont le choix de leur propre équipement.
- 2.6 Les chandails de même couleur et avec numéro sont fortement recommandés. À défaut d'en avoir, l'équipe devra porter les dossards fournis par la ligue et les remettre après le match.

3 Cotes et restrictions

- 3.1 La liste de tous les joueurs avec les cotes est disponible sur le site.
- 3.2 À moins d'un cas particulier, ceux qui n'ont jamais joué au dek à St-Georges seront cotés seulement après la saison.
- 3.3 Dans certains cas particuliers, la Ligue se garde le droit de modifier ou d'ajouter une cote à un joueur. Advenant le cas, c'est au Capitaine de l'équipe de s'assurer que son alignement demeure légal.
- 3.4 L'attribution des cotes sont gérées par le Comité des Cotes. Celui-ci est formé d'une soixantaine joueurs et joueuses de tous les niveaux dans la ligue.
- 3.5 Il est possible de demander une révision de cote. La demande doit se faire par courriel à cotes@dekstgeorges.com. Seul le joueur peut directement faire une demande. On ne peut pas demander une révision pour quelqu'un d'autre. Suite la demande, le Comité étudiera la question et prendra une décision.
- 3.6 Les restrictions dans chacune des catégories sont disponibles sur le site internet.
- 3.7 Un JUNIOR qui demande une révision de cote et qui a joué **3 matchs ou moins** en carrière dans l'ADULTE ne pourra pas être coté plus fort que M5 pour un gars ou que F5 pour une fille.

4 Catégories

- 4.1 Dans le Féminin, aucun gardien masculin n'est accepté et ce, peu importe son âge.
- 4.2 Dans le Mixte, il est obligatoire d'avoir au moins une fille sur le jeu en tout temps. Le gardien ne compte pas.
- 4.3 Dans le Mixte, un but marqué par une fille compte pour 2 buts. Dans les statistiques, la passe compte également pour 2 passes.
- 4.4 Lorsqu'un joueur a participé à 2 matchs avec une équipe, il appartient à celle-ci. Il ne peut donc pas jouer pour une autre équipe dans la même catégorie. Ce règlement ne s'applique pas pour les gardiens.
- 4.5 Sauf avis contraire, un joueur doit participer à au moins 4 matchs en saison régulière avec la même équipe afin de pouvoir participer aux séries. Ce règlement ne s'applique pas pour les gardiens.

5 Le déroulement d'une partie

- 5.1 Il n'y a qu'un seul arbitre par match.
- 5.2 Un match est divisé en 3 périodes de 10 minutes chronométrées. Il n'y a pas de prolongation en saison régulière.
- 5.3 À l'heure prévue à l'horaire, il y a une période de réchauffement de 2 minutes. Une équipe qui n'est pas prête pour le début de la partie reçoit une pénalité mineure + une autre pour chaque tranche de 2 minutes de retard. Au moment de débiter le match, l'arbitre décide si la durée du match doit être ajustée afin d'éviter un retard sur le match suivant.
- 5.4 Durant la période d'échauffement, chaque joueur (incluant le gardien) doit se présenter au marqueur. Un joueur qui n'est pas membre CDH sera refusé (voir section CDH sur le site internet).
- 5.5 Les joueurs qui sont en retard ont jusqu'au début de la 2e période pour se présenter. Après la mise au jeu du début de la 2e période, aucun joueur ne peut être ajouté à l'alignement.
- 5.6 À la demande de l'un des deux capitaines, on effectue un tirage au sort pour le choix du côté de surface.
- 5.7 Si deux équipes ont une couleur semblable de chandails, il y aura tirage au sort pour déterminer qui devra porter les dossards fournis par la ligue.
- 5.8 Avant le début de la rencontre, chaque équipe doit remettre 3 balles aux arbitres. Si d'autres balles sont nécessaires en cours de partie, chaque équipe devra en fournir. À défaut d'en avoir, l'équipe recevra un avertissement. Si d'autres balles sont nécessaires, l'équipe déjà avertie écopera d'une punition pour retarder la partie si elle n'a toujours pas de balles.

- 5.9 C'est le système score qui détermine le gagnant d'un match (voir section Système score).
- 5.10 En 3e période, une équipe qui tire de l'arrière peut demander à ce que le reste du match se déroule sans arrêt du chronomètre (*running time*).
- 5.11 Chaque équipe dispose d'un temps d'arrêt d'une minute par match.
- 5.12 Après un match, chaque Capitaine est responsable de vérifier qu'il n'y a pas d'erreurs dans l'alignement ou dans les statistiques. Les corrections doivent être faites au bar, le soir même.

6 Le système score

Une équipe peut aller chercher un maximum de 15 points par partie.

6.1 Périodes - 6 points

- Gagnée: 2 points
- Nulle: 1 point
- Perdue: 0 point

6.2 Match (marque finale) - 3 points

- Gagné: 3 points
- Nul: 1 point
- Perdu: 0 point

6.3 Comportement - 6 points

- 3 points sont accordés à l'équipe qui écope de 3 punitions MINEURES et moins lors d'un match. Chaque punition MINEURE supplémentaire enlève 1 point.
- À noter que les punitions "Retardé le match" et "Trop de joueurs" n'entraînent pas la perte de points de comportement.
- 3 points sont accordés à l'équipe qui n'écope d'aucune punition MAJEURE durant le match. Chaque punition MAJEURE enlève 2 points de comportement.

7 Les règles

7.1 Bâton élevé (*High stick*)

- Un joueur qui touche à la balle plus haut que la barre horizontale est en infraction. L'équipe adverse reprend possession de la balle dans la zone délimitée.

7.2 Hors-jeu

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

7.3 Mise au jeu

- Lors d'une mise au jeu, les 2 palettes doivent être totalement en contact avec la surface.
- Les 2 joueurs doivent attendre que la balle touche à la surface avant de bouger.

7.4 Zone de remise en jeu

- Lorsqu'une équipe reprend possession de la balle suite à un arrêt de jeu, l'arbitre lui indique la zone déterminée.
- Le bâton du joueur doit demeurer au sol jusqu'au coup de sifflet.
- Tous les joueurs adverses (incluant les bâtons) doivent demeurer derrière la ligne indiquée jusqu'au coup de sifflet.
- Après un but, il n'y a pas de mise au jeu. L'équipe reprend derrière sa ligne de but et le jeu repart dès le coup de sifflet.

7.5 Changement

- Lors d'un changement, le joueur sur le banc peut embarquer sur le jeu aussitôt que son coéquipier avec qui il change touche à la zone tampon indiquée.

- Lorsque le joueur sur le banc est déjà embarqué, si la balle touche accidentellement au joueur qui est en train de quitter la surface, il y a perte de possession.
- Lorsque le joueur sur le banc est déjà embarqué, si le joueur qui est en train de quitter la surface joue volontairement la balle, il y a punition pour "trop de joueurs".

7.6 Fermer la main

- Lorsqu'un joueur ferme la main sur la balle, l'équipe adverse reprend possession de la balle dans la zone délimitée.

7.7 Passe avec la main

- En zone offensive, lorsqu'il y a une passe avec la main, l'équipe adverse reprend possession de la balle dans la zone délimitée.

7.8 Balle à l'extérieur

- Lorsque la balle quitte la surface de jeu, elle est reprise par l'équipe adverse du dernier joueur ayant touché celle-ci.
- Sur la surface intérieure, si la balle touche au plafond en premier et quitte la surface, il y a mise en jeu.

7.9 Balle immobilisée

- Lorsque la balle est immobilisée et non-jouable, l'arbitre siffle. Si l'arbitre peut identifier un joueur qui a délibérément immobilisé la balle, l'équipe adverse reprend possession dans la zone délimitée. Sinon, il y a mise au jeu. Cela s'applique également lorsqu'il y a une mêlée et que l'arbitre ne voit plus la balle.

7.10 Immobilisation par le gardien

- Le gardien ne peut pas geler la balle lorsqu'il est à l'extérieur de sa zone. L'équipe adverse reprend alors possession de la balle dans la zone délimitée. Ceci ne s'applique pas lorsque la balle provient d'un tir direct.

7.11 Zone du gardien

- Un joueur ne peut pas demeurer intentionnellement dans la zone du gardien adverse. Après avertissement, il y aura perte de possession si le joueur demeure toujours en place.

7.12 But refusé

- Si la balle dévie sur un arbitre, le but est refusé.
- Si la balle est déviée intentionnellement par une partie du corps d'un joueur offensif, le but est refusé.

7.13 Balle dirigée

- Si le joueur offensif dirige la balle avec son corps vers le gardien, le jeu se poursuit.

7.14 Trois secondes

- En zone défensive, lorsqu'un joueur se trouve derrière le filet de son gardien avec la balle, l'arbitre compte à haute voix. Le joueur dispose alors de 3 secondes pour avancer et traverser la ligne de but. Après cette limite, il y a perte de possession.

7.15 Discussion avec les arbitres

- L'arbitre peut exiger de discuter seulement avec le capitaine lorsque des explications sont nécessaires.

7.16 Blessures

- Un arbitre peut arrêter le jeu en tout temps lorsque, d'après lui, un joueur ou un gardien de but est blessé et que la continuité du jeu pourrait

aggraver sa blessure. L'équipe adverse du joueur blessé reprend possession de la balle dans la zone délimitée.

- Si un gardien de but est blessé, 2 minutes sont accordées afin qu'il récupère et retourne dans sa cage. S'il est incapable d'y retourner, il doit être remplacé immédiatement afin que le match se poursuivre.

8 Punitions

- 8.1 Une punition est soit mineure, soit majeure. Il n'y a pas de lancer de punition.
- 8.2 Un joueur recevant une punition mineure doit passer 1 minute au banc des punitions.
- 8.3 Un joueur recevant une punition majeure doit passer 2 minutes au banc des punitions.
- 8.4 Un joueur recevant 3 minutes de punitions ou plus dans un match est expulsé.
- 8.5 Lorsqu'une équipe est en désavantage numérique et que l'équipe adverse compte un but, la pénalité prend fin. S'il y a plusieurs punitions, seule la première prend fin.
- 8.6 Lorsqu'il y a des punitions doubles (une de chaque côté), le jeu reprend à 3 contre 3. Les joueurs au banc doivent attendre l'arrêt de jeu avant de sortir.
- 8.7 Un gardien de but ne peut pas être envoyé au banc des punitions. Lorsqu'il reçoit une pénalité, un joueur de son équipe doit prendre sa place sur le banc des punitions.
- 8.8 Si un joueur reçoit une pénalité pendant qu'un autre joueur de son équipe écoule déjà une punition, la 2e punition débute seulement lorsque la 1ère se termine (retardement).

9 Les punitions mineures (1min)

9.1 Attaque verbale

- Lorsqu'un joueur manque de respect envers un arbitre ou envers un autre joueur.
- Lorsqu'un partisan d'une équipe manque de respect envers un arbitre ou un autre joueur.

9.2 Bâton élevé

- Lorsque la palette d'un joueur atteint un adversaire et que celle-ci dépasse le dessus de la bande.

9.3 Mise en échec

- Lorsqu'un joueur utilise son corps pour frapper l'adversaire.

9.4 Avoir retenu

- Lorsqu'un joueur retient le bâton d'un adversaire.
- Lorsqu'un joueur entoure ou retient un adversaire.

9.5 Accrochage

- Lorsqu'un joueur empêche la progression d'un adversaire avec son bâton ou son corps.

9.6 Obstruction

- Lorsqu'un joueur entre en contact avec un gardien de but.
- Lorsqu'un joueur empêche la progression d'un adversaire avec son corps.

9.7 Rudesse

- Lorsqu'un joueur pousse un adversaire avec ses mains ou ses bras, avant ou après le coup de sifflet.

9.8 Coup de bâton

- Lorsqu'un joueur utilise son bâton pour frapper un adversaire.

9.9 Bâton brisé

- Lorsqu'un joueur continue de jouer avec un bâton qui vient de se briser.

9.10 Lancer son bâton

- Lorsqu'un joueur ou un gardien lance intentionnellement son bâton.

9.11 Retardé le match

- Lorsqu'un joueur ou un gardien expédie la balle à l'extérieur de la surface alors qu'il est en zone défensive.
- Lorsqu'un joueur ou un gardien déplace délibérément le but.
- Lorsqu'une équipe n'est pas prête à débiter la rencontre.

9.12 Trop de joueurs

- Lorsqu'il y a trop de joueurs à la fois sur la surface.

10 Les punitions majeures (2min)

10.1 Anti-sportif

- Lorsqu'un joueur provoque physiquement un autre joueur.
- Lorsqu'un geste est jugé anti-sportif par l'arbitre.

10.2 Bris d'équipement

- Lorsqu'un joueur brise intentionnellement son bâton.
- Lorsqu'un joueur endommage les installations ou les équipements.

10.3 Bagarre

- Lorsque des coups sont portés envers un adversaire (expulsion et suspension).

10.4 Geste dangereux

- Tout geste jugé dangereux par l'arbitre.

11 Les expulsions et les suspensions

- 11.1 Tous les évènements passibles de suspensions seront analysés au lendemain du match. Au besoin, les évènements seront révisés par les dirigeants de la Ligue via le système de caméras.
- 11.2 Un joueur qui accumule 3 minutes ou plus de punition dans un même match est expulsé.
- 11.3 La charte ci-après présente des exemples de gestes pouvant mener à une suspension. Selon le jugement des arbitres et des dirigeants de la ligue, d'autres situations peuvent également mener à des expulsions et à des suspensions. Chaque situation est un cas particulier et sera analysée au lendemain du match.
- 11.4 Un joueur suspendu ne peut jouer dans aucune autre équipe ni aucune autre catégorie de la ligue. Il est suspendu jusqu'à ce que l'équipe pour laquelle il évoluait lors de l'événement ait joué le nombre de matchs à purger.



CHARTE DES
SUSPENSIONS



<u>Infraction</u>	<u>Minimum</u>
Bagarre (1ère fois)	3 matchs
Bagarre (2e fois)	saison en cours + séries
Bagarre (3e fois)	1 an
Instigateur d'une bagarre	5 matchs
Incitation à la bagarre	1 match
Antisportif majeur	1 match
Abus verbal envers un officiel	2 matchs
Menace envers un officiel	4 matchs
Coup porté à la tête	3 matchs
Non-respect d'une expulsion	1 match
Non-respect d'une suspension	saison en cours + séries
Altercation avec un spectateur	1 match
Bris volontaire de matériel	5 matchs
Récidiviste	2 matchs supplémentaires
Geste dangereux <i>coup de bâton</i> <i>coup de poing</i> <i>double-échec</i> <i>darder</i> <i>mise en échec</i> <i>6 pouces</i> <i>etc...</i>	2 matchs