



RÈGLEMENTS

**TOUT SE QUI SE PASSE AU DEK EST FILMÉ. CES IMAGES PEUVENT
SE RETROUVER SUR LA PLACE PUBLIQUE.**

**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. Précisions – hiver 22-23	4
2. Informations générales	5
3. L'équipement.....	7
4. Cotes et restrictions.....	8
5. Alignement	9
6. Championnat de fin de saison.....	10
7. Système Score	12
8. Règles durant le jeu	13
9. Les punitions.....	16
10. Expulsions et les suspensions	17
11. Particularités pour les Juniors.....	19

1. Précisions – hiver 22-23

- 1.1** Tout ce qui se passe au dek est filmé. Ces images peuvent se retrouver sur la place publique.
- 1.2** Lorsque le jeu reprend "en haut", le joueur avec la balle doit partir à l'intérieur du carré désigné. Tous les autres joueurs peuvent être n'importe où sur la surface. Il n'y a plus de ligne de recul à respecter.
- 1.3** Lorsqu'une punition est appelée avec moins d'une minute au match, l'équipe non-fautive peut choisir de jouer en avantage numérique ou de prendre un lancer de punition avec le joueur de son choix. Durant le lancer de punition, la balle doit toujours être en progression vers l'avant. Dans le mixte, un but de fille en lancer de punition compte pour un but. S'il n'y a pas de but, l'équipe non-fautive reprend en haut.
- 1.4** Sauf si la surface est mouillée, on change toujours de côté entre les périodes, même si les deux équipes préfèrent rester du même bord.
- 1.5** Une équipe qui déclare forfait doit avertir la Ligue au minimum 24h avant le début de son match. Si ce délai n'est pas respecté, l'équipe perdra 10 pts supplémentaires au classement.
- 1.6** Un joueur n'ayant pas de compte CDH ou un compte CDH expiré ne peut pas jouer. Si le match est terminé, l'équipe perd par forfait et ce, même si aucun employé du dek ne l'a averti. Chaque joueur est responsable lui-même d'avoir un compte CDH valide.
- 1.7** Pour corriger un but ou une passe qui a été attribué au mauvais joueur, un courriel doit être envoyé à stats@dekstgeorges.com. Les corrections à faire doivent datées d'un mois maximum.
- 1.8** Après la fin d'une période ou d'un match, le chronométrateur redémarre immédiatement le temps au tableau. Il inscrit 12 min si c'est entre deux périodes et 15 min si c'est entre deux matchs. Lorsqu'il reste 10 min, l'arbitre met la balle en jeu.
- 1.9** Un joueur qui joue sous une fausse identité est passible d'une suspension de même que le Capitaine de l'équipe. De plus, l'équipe risque de perdre plusieurs matchs par forfait selon le cas.

2. Informations générales

- 2.1** Tous les joueurs réguliers et remplaçants, incluant le gardien, doivent avoir un compte CDH valide pour jouer (voir la section CDH sur le site internet). Un joueur n'ayant pas de compte CDH ou un compte CDH expiré ne peut pas jouer. Si le match est terminé, l'équipe perd par forfait et ce, même si aucun employé du dek ne l'a averti. Chaque joueur est responsable lui-même d'avoir un compte CDH valide.
- 2.2** Les matchs ont lieu beau temps mauvais temps. Advenant des conditions extrêmes, les dirigeants de la ligue communiqueront avec les Capitaines. Si aucune nouvelle n'est annoncée, c'est que le match a lieu.
- 2.3** Si le soleil est aveuglant ou si une équipe doit enfiler des dossards, les Capitaines doivent tirer au sort avant d'embarquer sur la surface pour éviter les pertes de temps.
- 2.4** Chaque équipe doit remettre 3 balles à l'arbitre et en fournir plus si nécessaire. À défaut d'en avoir, l'équipe pourra écoper d'une punition pour retarder la partie.
- 2.5** Après la fin d'une période ou d'un match, le chronométrateur redémarre immédiatement le temps au tableau. Il inscrit 12 min si c'est entre deux périodes et 15 min si c'est entre deux matchs. Lorsqu'il reste 10 min, l'arbitre met la balle en jeu.
- 2.6** 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*).
- 2.7** Le jeu se déroule à 3 contre 3.
- 2.8** Un match est divisé en 3 périodes de 10 minutes chronométrées. Il n'y a pas de prolongation en saison régulière.
- 2.9** Chaque équipe dispose d'un temps d'arrêt d'une minute par match.
- 2.10** C'est le Système Score qui détermine le gagnant d'un match (voir plus bas).

- 2.11** Après un match, le Capitaine est responsable de vérifier qu'il n'y a pas d'erreurs dans l'alignement. Les corrections doivent être faites au bar, le soir même.
- 2.12** Pour corriger un but ou une passe qui a été attribué au mauvais joueur, un courriel doit être envoyé à stats@dekstgeorges.com. Les corrections à faire doivent datées d'un mois maximum.
- 2.13** Lorsqu'un match est interrompu pour une raison particulière (tempête, blessure, etc.) et qu'il reste moins de 5min en 2^e période, le match est considéré comme complété avec le score actuel. S'il reste plus de 5min en 2^e période, les Capitaines seront contactés pour recéduler le match. Ils pourront aussi choisir de le considéré comme complété avec le score actuel. Lorsqu'un match est recédulé, les statistiques et l'alignement pour le match annulé ne comptent pas.
- 2.14** Une équipe qui déclare forfait doit avertir la Ligue au minimum 24h avant le début de son match. Si ce délai n'est pas respecté, l'équipe perdra 10 pts supplémentaires au classement.
- 2.15** Lorsqu'une équipe déclare forfait, l'équipe adverse peut quand même utiliser la surface à l'heure prévue pour une pratique ou un match amical.
- 2.16** Sauf si la surface est mouillée, on change toujours de côté entre les périodes, même si les deux équipes préfèrent rester du même bord.

3. L'équipement

- 3.1** 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.
- 3.2** Le ruban sous la palette n'est pas accepté, sauf pour les gardiens.
- 3.3** Seules les balles de dekhockey sont acceptées (rose ou orange).
- 3.4** Les jambières couvrant le genou, le casque et les gants sont obligatoires pour tous.
- 3.5** La courroie du casque doit être attachée convenablement sans quoi, le joueur doit retourner au banc et ne peut rembarquer tant que ce n'est pas réglé.
- 3.6** Les gardiens ont le choix de leur propre équipement.
- 3.7** Les chandails de même couleur et avec numéros sont fortement recommandés. À défaut d'en avoir, l'équipe devra porter les dossards fournis par la ligue et les remettre après le match.
- 3.8** Pour les gardiens, il est strictement interdit d'appliquer de l'eau, du Pledge ou tout autre substance dans la zone de gardien ou sur son équipement, sous peine de suspension.

4. Cotes et restrictions

- 4.1 La liste de tous les joueurs avec les cotes est disponible sur le site.
- 4.2 À moins d'un cas particulier, ceux qui n'ont jamais joué au dek à St-Georges n'ont pas de cote à leur première saison.
- 4.3 En tout temps, le Capitaine est responsable de la légalité de son alignement, au risque de perdre par forfait.
- 4.4 Dans certains cas particuliers, la Ligue se garde le droit de modifier ou d'ajouter une cote à un joueur en cours de saison. Advenant le cas, c'est au Capitaine de l'équipe de s'assurer que son alignement demeure légal.
- 4.5 L'attribution des cotes sont gérées par le Comité des Cotes. Celui-ci est formé de plusieurs dizaines de joueurs de tous les niveaux dans la ligue.
- 4.6 Il est possible de demander une révision de cote. La demande doit se faire par courriel à cotes@dekstgeorges.com. Seul le joueur concerné peut lui-même faire une demande.
- 4.7 Les restrictions dans chacune des catégories sont disponibles sur le site internet.

5. Alignement

- 5.1 Dans le Féminin, aucun gardien masculin n'est accepté et ce, peu importe son âge.
- 5.2 À moins d'un cas particulier, une fille ne peut pas jouer dans le Masculin.
- 5.3 Dans le Mixte, il est obligatoire d'avoir au moins une fille sur le jeu en tout temps. Le gardien ne compte pas.
- 5.4 Dans le Mixte, un but marqué par une fille compte pour 2 buts. Dans les statistiques, la passe compte également pour 2 passes.
- 5.5 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.
- 5.6 10 joueurs maximum incluant le gardien sont autorisés pour un même match.
- 5.7 Les joueurs qui sont en retard ont jusqu'à la mise au jeu de la 2e période pour se présenter. Ensuite, aucun joueur ne peut être ajouté à l'alignement. Ce règlement ne s'applique pas pour les Juniors.
- 5.8 Chaque équipe doit avoir un capitaine ou un responsable d'équipe âgé de 18 ans et plus. Ce dernier est responsable du comportement et des risques associés pour ses joueurs de moins de 18 ans.
- 5.9 Sauf avis contraire, il faut minimum 14 ans pour jouer dans la ligue ADULTE. Les parents sont responsables des risques associés à un jeune qui évolue dans une ligue adulte. De plus, le jeune joueur doit avoir un comportement adéquat, sous peine de lui retirer son droit de jouer.
- 5.10 Lorsqu'un alignement est illégal, l'équipe perd automatiquement par forfait. L'équipe adverse peut accepter de jouer quand même pour le fun mais le forfait demeure.
- 5.11 L'équipe est responsable d'aller porter sa feuille d'alignement au marqueur avant la fin du match précédent et non durant la période d'échauffement. Si l'alignement n'est pas fini de rentrer au moment où le match commence, l'équipe recevra une punition pour avoir retardé la partie.

6. Championnat de fin de saison

6.1 Alignement

- Un joueur doit avoir joué 4 matchs avec l'équipe en saison.
- Un gardien qui n'a pas ses 4 matchs, doit avoir goalé 4 matchs dans la même catégorie ou plus faible. Il ne doit pas avoir goalé 4 matchs dans une catégorie plus forte. Le Capitaine doit avertir la ligue avant le championnat.
- Le Capitaine doit présenter sa feuille de line-up au marqueur avant la fin du match précédent.
- Une équipe peut compter un maximum de 10 joueurs pour un même match incluant le gardien.

6.2 Durée des matchs

- Une seule période de 18min chrono.
- Il n'y a pas de période d'échauffement.
- Si une surface prend du retard, la durée des matchs sera ajustée.
- À la demande d'un Capitaine, les équipes changent de côté à mi-match, lors d'un arrêt de jeu.
- Un temps d'arrêt par équipe par match est accordé.

6.3 Prolongation

- PRÉLIMINAIRE et 1ÈRE RONDE: c'est une fusillade avec 2 joueurs de chaque côté. Si c'est égal, on continue à tour de rôle.
- En fusillade, quand une équipe a fait le tour de ses joueurs et l'autre non, l'autre équipe peut également choisir son tireur.
- Dans le Mixte, un but en fusillade par une fille compte seulement pour 1 but.
- À partir de la 2e ronde, c'est une prolongation normale à 3 contre 3.

6.4 Conflit d'horaire

- S'il n'y a pas de retard et qu'un joueur est déjà en train de jouer sur une autre surface, on accorde un délai maximum de 5min.
- Après le délai de 5min, le match commence. Le ou les joueurs impliqués doivent choisir un match ou l'autre.
- Si c'est le gardien qui est déjà en train de jouer, l'équipe adverse se doit d'accepter temporairement un gardien de but équivalent.
- Un joueur qui arrive en retard peut embarquer n'importe quand durant le match, même en prolongation.

6.5 Bris d'égalité (rondes préliminaires)

- 1) Plus de points :
 - Victoire en temps régulier = 3pts
 - Victoire en fusillade = 2pts
 - Défaite en fusillade = 1pt
 - Défaite = 0pt
- 2) Matchup (gagnant du match entre les deux équipes).
- 3) Meilleur différentiel (buts pour, buts contre).
- 4) Classement en saison.

7. Système Score

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

7.1 Chaque période

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

7.2 Marque finale

- Gagnée: 3 points
- Nulle: 1 point
- Perdue: 0 point

7.3 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.
- 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.
- Les punitions "Retardé le match" et "Trop de joueurs" n'entraînent pas la perte de points de comportement.

8. Règles durant le jeu

8.1 Bâton élevé (high stick)

Il y a perte de possession lorsqu'un joueur touche à la balle plus haute que la bande, sauf si la balle reprise par l'équipe adverse.

8.2 Hors-jeu

Il n'y a pas de hors-jeu.

8.3 Mise au jeu

Les deux palettes doivent être en contact avec la surface. Les joueurs doivent attendre que la balle touche à la surface avant de bouger.

8.4 Reprise derrière le but

Le joueur ne peut pas repartir directement derrière le but dans la zone indiquée. Il doit choisir un côté. Tous les joueurs adverses (incluant les bâtons) doivent être derrière la ligne indiquée. Dès que le joueur avec la balle est prêt, l'arbitre siffle et le jeu reprend.

8.5 Reprise en haut

Le joueur avec la balle doit partir à l'intérieur du carré désigné. Tous les autres joueurs peuvent être n'importe où sur la surface. Il n'y a pas de ligne de recul à respecter. Le jeu reprend au sifflet de l'arbitre.

8.6 Changement

Lorsqu'un joueur se rend au banc pour changer, dès qu'il touche à la ligne jaune de la zone délimitée, son remplaçant peut embarquer.

8.7 Fermer la main

Un joueur peut attraper la balle au vol en fermant la main et la déposer directement au sol. Le jeu se poursuit normalement. Il y a perte de possession seulement si le joueur retarde avant de déposer la balle au sol.

8.8 Passe avec la main

En zone offensive, lorsqu'il y a une passe avec la main, il y a perte de possession.

8.9 Balle à l'extérieur

Lorsque la balle quitte la surface de jeu, elle est reprise en haut par l'équipe adverse du dernier joueur ayant touché celle-ci. Si le joueur en question était en zone défensive, c'est une punition.

8.10 Obstacles – surface intérieure

- Le garde-corps en bois qui se trouve tout au long de la surface près des spectateurs fait partie du jeu, au même titre que la clôture.
- Lorsque la balle touche à l'unité de chauffage, c'est une perte de possession.
- Lorsque la balle touche au plafond et :
 - retombe en jeu, on continue à jouer.
 - sort à l'extérieur, c'est une perte de possession.
 - entre directement dans le but, le but est refusé.

8.11 Balle non-jouable

Lorsque la balle est immobilisée ou non-jouable, l'arbitre siffle. Si l'arbitre peut identifier un joueur qui a délibérément immobilisé la balle, l'équipe adverse reprend possession en haut. 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.

8.12 Geler la balle

Pour pouvoir geler la balle, le gardien doit obligatoirement toucher à sa zone. Sinon, c'est une perte de possession. Ceci ne s'applique pas lorsque la balle provient d'un tir direct.

8.13 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.

8.14 Déviation avec le corps

Si la balle est déviée intentionnellement avec le corps, le but est refusé. Même chose si la balle dévie sur un arbitre.

8.15 Trois secondes

En zone défensive, un joueur avec la balle ne peut pas demeurer derrière le filet de son gardien. L'arbitre compte alors à haute voix (3...2...1...sifflet). Au coup de sifflet, si le joueur et la balle ne sont pas sortis complètement de la zone indiquée, il y a perte de possession.

8.16 Discussion avec les arbitres

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

8.17 Gardien blessé

Si un gardien de but est blessé et qu'il est incapable de continuer, il doit être remplacé afin que le match se poursuivre. Si c'est avant le début de la 2^e période, l'équipe peut prendre un gardien qui est légal dans sa catégorie. Sinon, il y a consultation avec l'équipe adverse pour accepter un gardien remplaçant.

8.18 Obligation de jouer la balle

Après un *high stick* ou une passe avec la main, le joueur ne peut pas volontairement perdre du temps en ne jouant pas la balle. Après un avertissement de l'arbitre, il y aura mise au jeu si le joueur continue à ne pas jouer la balle.

9. Les punitions

- 9.1** Une punition est soit mineure (1min), soit majeure (2min).
- 9.2** Lorsqu'une punition est appelée avec moins d'une minute au match, l'équipe non-fautive peut choisir de jouer en avantage numérique ou de prendre un lancer de punition avec le joueur de son choix. Durant le lancer de punition, la balle doit toujours être en progression vers l'avant. Dans le mixte, un but de fille en lancer de punition compte pour un but. S'il n'y a pas de but, l'équipe non-fautive reprend en haut.
- 9.3** Un joueur qui reçoit 3 minutes de punitions ou plus dans un match est expulsé.
- 9.4** 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.
- 9.5** 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.
- 9.6** 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.
- 9.7** 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).

MINEURES

Anti-sportif	Attaque verbale
Bâton élevé	Mise en échec
Trébuché	Avoir retenu
Accrochage	Obstruction
Rudesse	Coup de bâton
Équipement illégal	Lancer son bâton
Retarder le match	Trop de joueurs

MAJEURES

Anti-sportif	Bris d'équipement
Geste dangereux	Bagarre

10. Expulsions et les suspensions

- 10.1** Tous les événements passibles de suspensions seront analysés dans les jours suivants le match. Au besoin, les événements seront révisés par les dirigeants de la ligue via le système de caméras et le rapport de match.
- 10.2** La charte ci-dessous 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 dans les jours suivants le match.
- 10.3** 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.
- 10.4** Un joueur qui joue sous une fausse identité est passible d'une suspension de même que le Capitaine de l'équipe. De plus, l'équipe risque de perdre plusieurs matchs par forfait selon le cas.



CHARTRE 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

11. Particularités pour les Juniors

- 11.1** Un joueur en retard peut embarquer n'importe quand durant le match.
- 11.2** Une plage de 45min est allouée pour chaque match. Les 2 premières périodes sont 10 minutes chrono. Pour éviter de prendre du retard sur le match suivant, la durée de la 3^e période est ajustée au besoin.
- 11.3** Un gardien régulier ne peut pas jouer sur le jeu dans son équipe régulière, même juste pour un match.
- 11.4** Comme dans l'adulte, lorsqu'une punition est appelée avec moins d'une minute à faire au match, l'équipe peut choisir l'avantage numérique ou le lancer de punition. Le reste du temps, c'est un avantage numérique régulier.
- 11.5** Tout remplaçant doit obligatoirement être inscrit dans la ligue.

11.6 GARDIENS remplaçants

- Une équipe sans gardien régulier ou en l'absence de son gardien régulier est autorisée à prendre un remplaçant.
- OPTION 1 : un joueur de l'équipe peut s'habiller en gardien (équipements disponibles sur place).
- OPTION 2 : le coach peut recruter un gardien (ou un joueur qui s'habille en gardien) provenant d'une catégorie plus jeune. Dans le Récréatif, il doit provenir du Récréatif seulement.
- OPTION 3 : le coach peut demander l'approbation du coach adverse pour utiliser un autre gardien (ou un joueur qui s'habille en gardien) de la même catégorie.
- OPTION 4 - *été Compétitif seulement* : le coach peut recruter un gardien (ou un joueur qui s'habille en gardien) qui évolue uniquement dans le Récréatif du même âge.
- Les matchs d'un gardien remplaçant ne sont pas comptabilisés et sont attribués au joueur nommé "GARDIEN REMPLAÇANT".
- Au championnat, les mêmes règles s'appliquent pour les gardiens.

11.7 JOUEURS remplaçants

- Si une équipe a 5 joueurs ou moins sans compter le gardien, elle est autorisée à prendre un remplaçant.
- SAISON D'HIVER : Un remplaçant doit provenir d'une catégorie plus jeune ou de l'Initiation.
- SAISON D'ÉTÉ (Récréatif) : un remplaçant doit provenir du Récréatif plus jeune ou de l'Initiation. Aucun joueur provenant du Compétitif n'est accepté.
- SAISON D'ÉTÉ (Compétitif) : un remplaçant doit provenir du Récréatif de même âge ou d'une catégorie plus jeune (Récréatif ou Compétitif).
- Les points d'un remplaçant ne sont pas comptabilisés et sont attribués au joueur nommé "REEMPLAÇANT".
- Au championnat, aucun joueur remplaçant n'est accepté.