



Dek Hockey
St-Georges

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

TABLE DES MATIÈRES.....	3
1. Précisions – hiver 24-25	4
2. Informations générales	5
3. L'équipement.....	7
4. Cotes et restrictions.....	8
5. Alignement	10
6. Championnat de fin de saison.....	11
7. Système Score	13
8. Règles durant le jeu	14
9. Les punitions.....	17
10. Expulsions et les suspensions	18
11. Particularités pour les Juniors.....	20

1. Précisions – hiver 24-25

1.1 Tous ceux ayant joué un match à Dek St-Georges sont cotés dès leur 2^e saison et ce, à partir du Junior M15.

1.2 N'importe qui peut aviser le Comité par courriel concernant un joueur non-coté avec expérience (cotes@dekstgeorges.com). Le Comité peut coter un joueur n'importe quand, même durant la saison. Pour éviter les mauvaises surprises, il est **FORTEMENT RECOMMANDÉ** de demander la cote d'un nouveau joueur avant de le faire jouer. Le tableau ci-dessous donne des exemples qui peuvent mener à une cote. Cependant, ça reste du cas par cas :

Expérience	Niveaux (ou équivalent)	Cote Joueur	Cote Gardien
A joué du bon hockey sur glace	LNH - LHJMQ - LNAH	M2	GM1
	AAA (Senior / Junior / M21 / M18) - Collegial D1	M3	GM1
	AA (Senior / Junior) - Collegial D2 - M18 D1 - M17 Espoir	M4	GM2
	Junior A - M18 (D1R / AA) - M15AAA	M5	GM2
	M18A - M15 (D1R / AA)	M6	GM3
	LPHF	F1	GF1
	Collégial / Universitaire Féminin	F2	GF1
	Fille ayant joué Hockey Mineur avec les gars - double lettre	F3	GF2
Fille ayant joué Hockey Mineur avec les gars - simple lettre	F4	GF2	
Possède une cote dans un autre centre de dek	H6 ou mieux	M1	GM1
	H7	M2	GM1
	H8	M3	GM1
	H9	M4	GM1
	H10	M5	GM2
	H11	M6	GM2
	H12	M7	GM3
	H13	M8	GM3
	W4 ou mieux	F1	GF1
	W5	F2	GF1
	W6	F3	GF1
	W7	F4	GF2
	W8	F6	GF3

1.3 Lors d'une suspension, une analyse est effectuée. Ensuite, les sanctions sont annoncées aux joueurs et/ou aux Capitaines concernés. Ces sanctions sont finales et sans appel. Si le joueur ou ses coéquipiers argumentent, contestent ou tentent de se justifier, un minimum de 2 matchs supplémentaires seront donnés.

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. Peu importe ce que l'arbitre, le marqueur ou l'adversaire dit et même si personne ne l'a averti, IL NE PEUT PAS JOUER (alignement illégal). Chaque joueur est responsable lui-même d'avoir un compte CDH valide.
- 2.2** En cas de pluie, les matchs ont lieu quand même. Si une surface intérieure est disponible, c'est la surface CANAC qui transfère à l'intérieure. Si les conditions deviennent non-jouables selon le jugement de l'arbitre, les matchs en cours seront interrompus temporairement le temps que l'orage passe.
En cas de conditions météo extrême et que les matchs ne sont pas jouables, les Capitaines seront contactés pour recéduler les matchs.
- 2.3** 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. Seules les balles avec liquide sont autorisées. À défaut d'en avoir, l'équipe écoperait d'une punition pour retarder la partie.
- 2.5** En conditions normales, lorsqu'une période se termine, le chronométrateur inscrit 12 min et démarre le chrono. L'arbitre met la balle en jeu lorsqu'il reste 10 min. L'arbitre peut ajuster le temps de pause selon les conditions.
- 2.6** À l'heure prévue du match, le chronométrateur inscrit 15 min et démarre le chrono. L'arbitre met la balle en jeu lorsqu'il reste 10 min. Si tout le monde est prêt ou s'il y a du retard, l'arbitre peut décider de débiter plus tôt.
- 2.7** Si une équipe n'est pas prête pour le début du match, elle peut utiliser son temps d'arrêt. Ensuite, le match doit débiter peu importe. À ce moment-là, si l'équipe refuse de jouer, elle perd par forfait.
- 2.8** 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*).
- 2.9** Le jeu se déroule à 3 contre 3.
- 2.10** Un match est divisé en 3 périodes de 10 minutes chronométrées. Il n'y a pas de prolongation en saison régulière.
- 2.11** Chaque équipe dispose d'un temps d'arrêt d'une minute par match.
- 2.12** Une équipe peut récolter jusqu'à 15 points par match avec le Système Score (voir plus bas).
- 2.13** 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.

- 2.14** 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.
- 2.15** 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.
- 2.16** 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 12 pts supplémentaires au classement.
- 2.17** 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.
- 2.18** On ne change plus de côté entre les périodes, Par contre, si la pluie ou le soleil sont un facteur et que le Capitaine fait la demande, il y a un tirage au sort pour le début du match. Ensuite, les équipes changent de côté vers la mi-match, lors d'un arrêt de jeu.
- 2.19** À tout moment, l'arbitre peut mettre fin au match dès que les deux équipes ne se respectent pas entre elles. La partie est alors considérée comme étant complétée.
- 2.20** Dans le Mixte, un but marqué par une fille compte pour 2 buts. Dans les statistiques, la passe compte également pour 2 passes. Si le but est marqué de manière non-intentionnelle par la fille, c'est seulement un but.

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 avec liquides 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** Les cotes locales sont gérées par un Comité d'une cinquantaine de joueurs de tous les niveaux dans la ligue.
- 4.2** La liste des cotes et le tableau des restrictions pour chaque catégorie se trouvent sur le site.
- 4.3** Tous ceux ayant joué un match à Dek St-Georges sont cotés dès leur 2^e saison et ce, à partir du Junior M15.
- 4.4** N'importe qui peut aviser le Comité par courriel concernant un joueur non-coté avec expérience (cotes@dekstgeorges.com). Le Comité peut coter un joueur n'importe quand, même durant la saison. Pour éviter les mauvaises surprises, il est **FORTEMENT RECOMMANDÉ** de demander la cote d'un nouveau joueur avant de le faire jouer. Le tableau ci-dessous donne des exemples qui peuvent mener à une cote. Cependant, ça reste du cas par cas :

Expérience	Niveaux (ou équivalent)	Cote Joueur	Cote Gardien
A joué du bon hockey sur glace	LNH - LHJMQ - LNAH	M2	GM1
	AAA (Senior / Junior / M21 / M18) - Collegial D1	M3	GM1
	AA (Senior / Junior) - Collegial D2 - M18 D1 - M17 Espoir	M4	GM2
	Junior A - M18 (D1R / AA) - M15AAA	M5	GM2
	M18A - M15 (D1R / AA)	M6	GM3
	LPHF	F1	GF1
	Collégial / Universitaire Féminin	F2	GF1
	Fille ayant joué Hockey Mineur avec les gars - double lettre	F3	GF2
	Fille ayant joué Hockey Mineur avec les gars - simple lettre	F4	GF2
Possède une cote dans un autre centre de dek	H6 ou mieux	M1	GM1
	H7	M2	GM1
	H8	M3	GM1
	H9	M4	GM1
	H10	M5	GM2
	H11	M6	GM2
	H12	M7	GM3
	H13	M8	GM3
	W4 ou mieux	F1	GF1
	W5	F2	GF1
	W6	F3	GF1
	W7	F4	GF2
	W8	F6	GF3

- 4.5** En tout temps, le Capitaine est responsable de la légalité de son alignement, au risque de perdre par forfait.
- 4.6** Seul le joueur concerné peut lui-même demander une révision de sa cote. La demande doit se faire par courriel (cotes@dekstgeorges.com).
- 4.7** Un joueur ne peut pas diminuer de cote en cours de saison **APRÈS** la date limite : 30 juin pour la saison d'été et 31 décembre pour la saison d'hiver.
- 4.8** Au Québec, il existe 2 systèmes de cotes provinciales: CDH et NBHPA. Celles-ci ne sont pas gérées par Dekhockey St-Georges. Ceux qui souhaitent ajuster leur cote provinciale doivent faire une demande en se connectant à leur compte sur la plateforme CDH ou NBHPA.

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 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.
- 5.5 10 joueurs maximum incluant le gardien sont autorisés pour un même match.
- 5.6 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.
- 5.7 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.
- 5.8 Il faut minimum 14 ans pour jouer dans l'Adulte. De plus, un jeune doit avoir un comportement adéquat, sous peine de lui retirer son droit de jouer.
- 5.9 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.
- 5.10 Le Capitaine est responsable de remplir l'alignement sur le site web **AVANT** le début de la période d'échauffement. Un joueur qui joue sous une fausse identité est passible d'une suspension de même que le Capitaine de l'équipe. Même chose pour un joueur absent mais qui se retrouve sur l'alignement. C'est un alignement illégal et l'équipe risque de perdre des matchs par forfait selon le cas.

6. Championnat de fin de saison

6.1 Alignement

- Les joueurs et les gardiens doivent avoir 4 matchs avec l'équipe en saison.
- Le Capitaine doit remplir son alignement sur le site avant l'heure prévue du match.
- Une équipe peut compter un maximum de 10 joueurs pour un même match incluant le gardien.
- Une équipe sans gardien avec 4 matchs de disponible a deux options:
 - 1) Un joueur s'habille en gardien;
 - 2) Trouver un gardien qui répond aux critères ci-dessous et avertir la Ligue;

Catégorie	Cote éligible	En saison, doit avoir goalé un total de 4 matchs dans les catégories suivantes:	En saison, ne doit PAS avoir goalé 4 matchs dans l'une des catégories suivantes:
A	GM1 - GM2 - GM3	Toutes les catégories	-
B	GM1 - GM2 - GM3	B et moins + Mixte	A
C1	GM1 - GM2 - GM3	C1 et moins + MC1 et moins	A - B
C2	GM2 - GM3	C2 et moins + MC1 et moins	A - B - C1
C3	GM2 - GM3	C3 et moins + MC1 et moins	A - B - C1 - C2
D1	GM3	D1 et moins + MC2 et moins	A - B - C1 - C2 - C3 - MC1
D2	GM3	D2 et moins + MC2 et moins	A - B - C1 - C2 - C3 - D1 - MC1
D3	GM3	D3 + MD1 et moins	A - B - C1 - C2 - C3 - D1 - D2 - MC1 - MC2
MC1	GM2 - GM3 - Filles	C3 et moins + MC1 et moins + Féminin	A - B - C1 - C2
MC2	GM3 - Filles	D1 et moins + MC2 et moins + Féminin	A - B - C1 - C2 - C3 - MC1
MD1	GM3 - Filles	D2 et moins + MD1 et moins + Féminin	A - B - C1 - C2 - C3 - D1 - MC1 - MC2
MD2	GM3 - Filles	D3 et moins + MD1 et moins + Féminin	A - B - C1 - C2 - C3 - D1 - D2 - MC1 - MC2
FB1	GF1 - GF2 - GF3	Toutes les catégories	-
FB2	GF1 - GF2 - GF3	FB2 et moins + MD1 et moins	FB1 - MB - MC1 - MC2
FC1	GF2 - GF3	FC1 et moins + MD1 et moins	FB1 - FB2 - MB - MC1 - MC2
FC2	GF2 - GF3	FC2 et moins + MD1 et moins	FB1 - FB2 - FC1 - MB - MC1 - MC2
FD1	GF3	FD1 et moins	FB1 - FB2 - FC1 - FC2 - Mixte
FD2	GF3	FD2 et moins	FB1 - FB2 - FC1 - FC2 - FD1 - Mixte
FD3	GF3	FD3	FB1 - FB2 - FC1 - FC2 - FD1 - FD2 - Mixte

6.2 Déroulement 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 (match extérieur seulement).
- Un temps d'arrêt par équipe par match est accordé.
- Il n'y a pas de prolongation en matchs préliminaires.
- Pour tous les autres matchs, c'est une prolongation à 3 contre 3 et les équipes jouent à l'opposé de leur banc.
- En cas de punition dans la dernière minute, que ce n'est pas un match préliminaire et que LE SCORE EST ÉGAL, l'équipe non-fautive NE PEUT PAS choisir le lancer de punition. C'est obligatoirement un avantage numérique qui se poursuivra en prolongation.

6.3 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.

6.4 Bris d'égalité (matchs préliminaires)

- 1) Plus de points :
 - Victoire = 2pts
 - Nulle = 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

- Il n'y a aucune perte point lorsqu'une équipe écope de 3 punitions MINEURES et moins lors d'un match. Ensuite, chaque punition MINEURE enlève 1 point.
- Dès la première punition MAJEURE, l'équipe perd ses 6 points de comportement.
- Les punitions "Retardé le match" et "Trop de joueurs" ne comptent pas dans les 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

La passe avec la main est interdite partout sur la surface, même en zone défensive.

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. Lorsqu'un tir frappe le poteau et sort, c'est l'équipe du joueur qui a lancée qui reprend en haut.

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 continu 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 a perte de possession si le joueur demeure toujours en place. Si un but est marqué alors qu'il y a eu avertissement de l'arbitre, le but est refusé et l'équipe du gardien reprend en haut. Par contre, le but est accordé si le joueur n'a pas nuit au gardien et qu'il n'y a pas eu avertissement de l'arbitre.

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 la balle n'est pas sortie 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 Balle sur le filet du but

Le gardien ne peut pas immobiliser la balle par l'intérieur du but si celle-ci se trouve sur le filet à l'extérieure du but. Advenant le cas, l'équipe adverse reprend en haut.

8.18 Bâton du gardien

Si le gardien échappe son bâton, son joueur peut lui redonner uniquement s'il n'est pas impliqué dans le jeu.

8.19 Gardien retiré

En fin de match, si un joueur écope d'une punition pour empêcher la balle de rentrer dans le filet désert, le but est accordé.

8.20 Déviation sur l'arbitre

Si la balle dévie sur l'arbitre avant de rentrer, le but est refusé. L'équipe en offensive reprend en haut.

8.21 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.

8.22 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 a 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) :
- MINEURES**
Antisportif – Attaque verbale – Équipement illégale – Bâton élevé – Mise en échec – Lancer son bâton – Trébuché – Avoir retenu – Trop de joueurs – Accrochage – Obstruction – Rudesse – Coup de bâton
- MAJEURES**
Antisportif – Bris d'équipement – Geste dangereux – Insulte envers un officiel - Bagarre
- 9.2** Une punition MAJEURE entraîne automatiquement l'expulsion et la suspension du joueur. De plus, l'équipe perd automatiquement ses 6 points de comportement.
- 9.3** Dès qu'une équipe reçoit une 2^e punition MAJEURE dans un même match, elle perd par forfait et la partie est terminée.
- 9.4** 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 (**au championnat, SI C'EST ÉGAL ET QU'IL Y A POSSIBILITÉ DE PROLONGATION c'est obligatoirement un avantage numérique**). 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 2 buts. S'il n'y a pas de but, l'équipe non-fautive reprend en haut. S'il y a 2 punitions MINEURES d'appeler ou une punition MAJEURE, l'équipe non-fautive doit faire ses 2 choix avant de reprendre le jeu (avantage numérique ou lancer de punition).
- 9.5** Dès qu'un joueur qui reçoit 3 punitions MINEURES dans un match, il est expulsé.
- 9.6** 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.
- 9.7** 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.
- 9.8** 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.
- 9.9** Un joueur reçoit une punition pour avoir fait trébuché même **s'il touche la balle en premier.**
- 9.10** 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).
- 9.11** Lorsqu'une pénalité se termine, le joueur en punition doit passer par la surface pour retourner au banc avant qu'un autre joueur puisse embarquer.

10. Expulsions et les suspensions

- 10.1** Une punition MAJEURE entraîne automatiquement l'expulsion du joueur
- 10.2** Tous les évènements passibles de suspensions seront analysés dans les jours suivants le match. Au besoin, les évènements seront révisés par les dirigeants de la ligue via le système de caméras et le rapport de match.
- 10.3** Une fois l'analyse terminée, les sanctions sont annoncées aux joueurs et/ou aux Capitaines concernés. Ces sanctions sont finales et sans appel. Si le joueur ou ses coéquipiers argumentent, contestent ou tentent de se justifier, un minimum de 2 matchs supplémentaires seront donnés.
- 10.4** La charte ci-dessous présente des exemples de gestes pouvant menés 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.
- 10.5** 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.
- 10.6** 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



Infraction

Minimum

Bagarre (1ère fois)	8 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
Quitter le banc pour se mêler d'une altercation	2 matchs
Antisportif majeur	1 match
Insulte envers un officiel	1 match
Menace envers un officiel	5 matchs
Coup porté à la tête	5 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
Jouer sous une fausse identité	1 match
Geste dangereux	Selon la gravité du geste

11. Particularités pour les Juniors

- 11.1** Un joueur peut marquer maximum de 5 buts par matchs. S'il marque de nouveau, le but est refusé et l'équipe du gardien repart derrière la ligne du but.
- 11.2** Un joueur ou un gardien appartenant à 2 équipes doit jouer pour l'équipe qui l'a repêché en premier en cas de conflit d'horaire. Si c'est avec le féminin, il y a tirage au sort et le résultat sera appliqué pour le reste de la saison.
- 11.3** Un joueur en retard peut embarquer n'importe quand durant le match.
- 11.4** Une plage de 45min est allouée pour chaque match. Il y a 3 périodes de 10 minutes chrono. Par contre, la durée de la 3^e période peut être ajustée au besoin pour éviter de prendre du retard sur le match suivant.
- 11.5** Un gardien ne peut pas jouer sur le jeu dans son équipe régulière, même juste pour un match.
- 11.6** 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.
- 11.7** Un match annulé est considéré comme une partie nulle 0-0.
- 11.8** En cas d'incident, des suspensions peuvent être données. Chaque situation est analysée cas par cas.

REMPLAÇANTS

- 11.9** Le rôle principal d'un remplaçant est de compenser pour les absents et non pas d'améliorer une équipe.
- 11.10** Tout remplaçant doit obligatoirement être inscrit au dek à St-Georges.
- 11.11** En tout temps, un remplaçant jugé trop fort par les Coordonnateurs peut être refusé.
- 11.12** Les statistiques sont attribuées au « JOUEUR REMPLAÇANT » ou au « GARDIEN REMPLAÇANT ».
- 11.13** Une équipe sans gardien peut habiller un joueur en goaler ou se référer au Tableau ci-dessous. Même chose au Championnat.
- 11.14** Une équipe avec 5 joueurs ou moins (gardien exclu) peut prendre un remplaçant (voir Tableau). Même chose au Championnat sauf qu'il faut 4 joueurs ou moins pour prendre un remplaçant.
- 11.15** Un remplaçant non-mentionné dans le Tableau doit être approuvé par les Coordonnateurs 24h d'avance.

TABLEAU DES REMPLAÇANTS

Catégorie	JOUEUR et GARDIEN SANS approbation	GARDIEN AVEC approbation*
M7	Mini-Dek	M7
M9A	M7	M9A
M9AA	M7 - M9A	M9AA
M11A	M9A	M9AA - M11A
M11AA	M9A - M9AA - M11A	M11AA
M13A	M11A	M11AA - M13A
M13AA	M11A - M11AA - M13A	M13AA
M15A	M13A	M13AA - M15A
M15AA	M13A - M13AA - M15A	M15AA

*l'approbation doit être obtenue par la majorité des autres Coachs

Championnat de fin de saison

- 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 Coach, les équipes changent de côté à mi-match, lors d'un arrêt de jeu (match extérieur seulement).
- Un temps d'arrêt par équipe par match est accordé.
- En cas de prolongation, c'est à 3 contre 3 et les équipes jouent à l'opposé de leur banc.

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.