



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 – été 2025	4
2. Informations générales.....	5
3. L'équipement.....	7
4. Cotes et restrictions.....	8
5. Alignement	10
6. Séries et Championnat.....	11
7. Système Score	13
8. Règles durant le jeu	14
9. Les punitions.....	17
10. Expulsions et les suspensions	19
11. Particularités pour les Juniors.....	21

1. Précisions – été 2025

- 1.1** Une équipe qui déclare forfait pour une 2^e fois dans la même saison est automatiquement exclue des séries.
- 1.2** Lorsqu'un incident est rapporté par les officiels, il y a une analyse par le Comité de discipline. Une fois l'analyse terminée et les sanctions établies, le Comité de discipline informe le joueur et son Capitaine par courriel. Ces sanctions sont finales et sans appel. Si le joueur, son Capitaine ou ses coéquipiers répondent, argumentent, contestent ou tentent de se justifier, un minimum de 2 matchs supplémentaires seront donnés.
- 1.3** Pour les catégories à 4 ou 5 équipes, il n'y a pas de Championnat. La saison est plus courte et leurs séries sont sur semaine, avec des matchs complets de 3 périodes.
- 1.4** Pour les catégories qui ont un nombre d'équipes impair, après la saison, les 2 dernières équipes au classement s'affrontent dans un match ultime pour déterminer qui participera au Championnat de fin de saison. C'est un match régulier de 3 périodes.
- 1.5** Les propos discriminatoires, homophobes, racistes ou sexistes entraînent une punition MAJEURE et une suspension.
- 1.6** Le processus d'attribution des cotes a été peaufiné et amélioré (voir section 4).
- 1.7** La punition MINEURE pour bâton élevé n'existe plus. Elle est remplacée par une MINEURE pour coup à la tête. Il s'agit d'un contact accidentel à la tête d'un adversaire avec le bâton ou toute partie du corps.
- 1.8** Si un spectateur ou un parent insulte un arbitre, l'équipe concernée reçoit un avertissement et ce, même s'ils ne le connaissent pas. Si ça se reproduit, l'équipe reçoit une punition MAJEURE et perd donc ses 6 pts de comportement.
- 1.9** Si le gardien échappe son bâton, son joueur peut lui redonner uniquement s'il n'est pas impliqué dans le jeu. Si un joueur brise son bâton, il peut le rapporter directement au banc uniquement s'il n'est pas impliqué dans le jeu.
- 1.10** Les jambières couvrant le genou, le casque et les gants sont obligatoires pour tous. Un casque mal attaché est toléré. Par contre, un joueur qui perd un morceau d'équipement doit retourner directement au banc.
- 1.11** Une punition MAJEURE dure 2min au complet, même si un but est marqué.
- 1.12** Un joueur en retard a jusqu'à la mise au jeu de la 2e période pour arriver. Sa présence au dek doit être confirmée par un arbitre ou le marqueur.
- 1.13** Si la balle demeure en jeu après avoir dévié sur l'arbitre, au plafond, sur les murs, sur l'appareil de chauffage ou sur tout autre objet, le jeu se poursuit. Par contre, si la balle pénètre dans le but avant que l'équipe en offensive ne prenne le contrôle, le but est refusé. L'équipe en offensive reprend alors en haut. Si la balle quitte la surface après avoir touché à un obstacle, l'équipe adverse reprend en haut.
- 1.14** Si le match se termine et que l'arbitre a une punition dans le bras, il y a lancer de punition.

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 écoperera 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 pour une 2^e fois dans la même saison est automatiquement exclue des séries.
- 2.17** Une équipe qui déclare forfait moins de 24h avant le début de son match perd 12 pts supplémentaires au classement.
- 2.18** 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.
- 2.19** 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.
- 2.20** 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.
- 2.21** 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. Un casque mal attaché est toléré. Par contre, un joueur qui perd un morceau d'équipement doit retourner directement au banc.
- 3.5** Les gardiens ont le choix de leur propre équipement.
- 3.6** 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.
- 3.7** 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** Dans la ligue, les cotes **locales** sont utilisées. Elles sont gérées par un Comité d'une cinquantaine de joueurs de tous les niveaux dans la ligue.
- 4.2** Tous les joueurs et les gardiens sont cotés et ce, à partir du Junior M15.
- 4.3** La liste des cotes et le tableau des restrictions pour chaque catégorie se trouvent sur le site.
- 4.4** Certains membres du Comité sont également Vérificateurs. Leur rôle est de repérer des joueurs potentiellement mal cotés. N'importe qui peut informer un Vérificateur par courriel concernant un joueur à vérifier. Les coordonnées des Vérificateurs se trouvent sur le site.
- 4.5** Si un joueur est trop dominant dans sa catégorie, le Comité peut lui attribuer une cote ou la modifier n'importe quand.
- 4.6** Nouveaux joueurs **sans** expérience :
- Ils peuvent jouer sans cote durant leur première saison.
 - Une cote leur sera attribuée à partir de leur 2e saison.
- 4.7** Nouveaux joueurs **avec** expérience :
- Ces nouveaux joueurs arrivent dans la ligue avec un bon bagage de hockey sur glace ou bien ils ont joué au dek ailleurs. Ils doivent être cotés.
 - N'importe qui dans la ligue peut informer le Comité ou un Vérificateur par courriel de l'arrivée de ce type de joueur. Le courriel doit inclure la preuve d'expérience (cotes@dekstgeorges.com).
 - Lorsque le Comité est informé, le joueur est analysé. Le tableau référence ci-dessous donne quelques exemples. Par contre, chaque situation est du cas par cas.

Domine au hockey glace dans :	Dek ailleurs	Cote Joueur	Cote Gardien
LNH - LNAH - LHJMQ	H7 ou mieux	M1, M2	GM1
Senior AAA - Junior AAA - M18 AAA ¹ - Collégial D1	H8	M3	GM1
Senior AA - Junior AA - M18 AA/D1 ¹ - Collégial D2	H9	M4	GM2
Junior A - M15 AAA ²	H10	M5	GM2
M18 A ¹ - M15 AA/D1 ²	H11	M6	GM3
LPHF - Universitaire D1 - Collégial D1	W4 ou mieux	F1	GF1
Collégial D2 – M18 AAA ¹	W5	F2	GF1
Fille ayant joué avec les gars - double lettre	W6	F3	GF2
Fille ayant joué avec les gars – simple lettre	W7	F4	GF2

¹M18 = Midget

²M15 = Bantam

- 4.8** En tout temps, le Capitaine est responsable de la légalité de son alignement, au risque de perdre par forfait.
- 4.9** Seul le joueur lui-même peut demander une révision de sa cote, par courriel à cotes@dekstgeorges.com.
- 4.10** 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 janvier pour la saison d'hiver.
- 4.11** 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 Un joueur en retard a jusqu'à la mise au jeu de la 2e période pour arriver. Sa présence au dek doit être confirmée par un arbitre ou le marqueur. 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. Séries et Championnat

6.1 Pour les catégories à 4 ou 5 équipes, il n'y a pas de Championnat. La saison est plus courte et leurs séries sont sur semaine, avec des matchs complets de 3 périodes.

6.2 Pour les catégories qui ont un nombre d'équipes impair, après la saison, les 2 dernières équipes au classement s'affrontent dans un match ultime pour déterminer qui participera au Championnat de fin de saison. C'est un match régulier de 3 périodes.

6.3 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 dont le gardien n'a pas ses 4 matchs en saison 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	Doit avoir goalé un total de 4 matchs dans:		Ne doit PAS avoir goalé 4 matchs dans l'une de ces catégories:
A	GM1 - GM2 - GM3	Toutes les catégories	ET	-
B	GM1 - GM2 - GM3	B et moins + Mixte	ET	A
C1	GM1 - GM2 - GM3	C1 et moins + MC1 et moins	ET	A - B
C2	GM2 - GM3	C2 et moins + MC1 et moins	ET	A - B - C1
C3	GM2 - GM3	C3 et moins + MC1 et moins	ET	A - B - C1 - C2
D1	GM3	D1 et moins + MC2 et moins	ET	A - B - C1 - C2 - C3 - MC1
D2	GM3	D2 et moins + MC2 et moins	ET	A - B - C1 - C2 - C3 - D1 - MC1
D3	GM3	D3 + MD1 et moins	ET	A - B - C1 - C2 - C3 - D1 - D2 - MC1 - MC2
MC1	GM2 - GM3 - Filles	C3 et moins + MC1 et moins + Féminin	ET	A - B - C1 - C2
MC2	GM3 - Filles	D1 et moins + MC2 et moins + Féminin	ET	A - B - C1 - C2 - C3 - MC1
MD1	GM3 - Filles	D2 et moins + MD1 et moins + Féminin	ET	A - B - C1 - C2 - C3 - D1 - MC1 - MC2
MD2	GM3 - Filles	D3 et moins + MD1 et moins + Féminin	ET	A - B - C1 - C2 - C3 - D1 - D2 - MC1 - MC2
FB1	GF1 - GF2 - GF3 - GF4	Toutes les catégories	ET	-
FB2	GF1 - GF2 - GF3 - GF4	FB2 et moins + MD1 et moins	ET	FB1 - MB - MC1 - MC2
FC1	GF2 - GF3 - GF4	FC1 et moins + MD1 et moins	ET	FB1 - FB2 - MB - MC1 - MC2
FC2	GF2 - GF3 - GF4	FC2 et moins + MD1 et moins	ET	FB1 - FB2 - FC1 - MB - MC1 - MC2
FD1	GF3 - GF4	FD1 et moins	ET	FB1 - FB2 - FC1 - FC2 - Mixte
FD2	GF3 - GF4	FD2 et moins	ET	FB1 - FB2 - FC1 - FC2 - FD1 - Mixte
FD3	GF4	FD3	ET	FB1 - FB2 - FC1 - FC2 - FD1 - FD2 - Mixte

6.4 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.
- En cas d'égalité, 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 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.

6.5 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.

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 Déviation sur l'arbitre ou autres obstacles

Si la balle demeure en jeu après avoir dévié sur l'arbitre, au plafond, sur les murs, sur l'appareil de chauffage ou sur tout autre objet, le jeu se poursuit. Par contre, si la balle pénètre dans le but avant que l'équipe en offensive ne prenne le contrôle, le but est refusé. L'équipe en offensive reprend alors en haut. Si la balle quitte la surface après avoir touché à un obstacle, l'équipe adverse reprend en haut.

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.

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 échappé ou brisé

Si le gardien échappe son bâton, son joueur peut lui redonner uniquement s'il n'est pas impliqué dans le jeu. Si un joueur brise son bâton, il peut le rapporter directement au banc 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. Le but est également accordé si un joueur lance son bâton vers la balle.

8.20 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.

8.21 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 – Coup à la tête – 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 – Propos discriminatoire
- 9.2** Une punition MAJEURE entraîne automatiquement l'expulsion 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 (**en séries, 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). Si le match se termine et que l'arbitre a une punition dans le bras, il y a 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 (sauf si c'est une punition MAJEURE). 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. Même chose pour une fille dans le mixte qui est seule.
- 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.

- 9.12** Si un spectateur ou un parent insulte un arbitre, l'équipe concernée reçoit un avertissement et ce, même s'ils ne le connaissent pas. Si ça se reproduit, l'équipe reçoit une punition MAJEURE et perd donc ses 6 pts de comportement.
- 9.13** La punition MINEURE pour bâton élevé n'existe plus. Elle est remplacée par une MINEURE pour coup à la tête. Il s'agit d'un contact accidentel à la tête d'un adversaire avec le bâton ou toute partie du corps.
- 9.14** Les propos discriminatoires, homophobes, racistes ou sexistes entraînent une punition MAJEURE et une suspension.

10. Expulsions et les suspensions

- 10.1** Une punition MAJEURE entraîne automatiquement l'expulsion du joueur
- 10.2** Lorsqu'un incident est rapporté par les officiels, il y a une analyse par le Comité de discipline. Une fois l'analyse terminée et les sanctions établies, le Comité de discipline informe le joueur et son Capitaine par courriel. Ces sanctions sont finales et sans appel. Si le joueur, son Capitaine ou ses coéquipiers répondent, argumentent, contestent ou tentent de se justifier, un minimum de 2 matchs supplémentaires seront donnés.
- 10.3** 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.
- 10.4** 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.
- 10.5** 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.

CHARTE DES SUSPENSIONS

<u>Infraction</u>	<u>Minimum</u>
Bagarre (1 ^{ère} fois)	8 matchs
Bagarre (2 ^e fois)	saison en cours + séries
Bagarre (3 ^e fois)	1 an
Instigateur d'une bagarre	5 matchs
Incitation à la bagarre	4 matchs
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
Propos discriminatoires	2 matchs

11. Particularités pour les Juniors

- 11.1** Seuls les Coachs sont autorisés à communiquer avec les Coordonnateurs. De plus, aucune communication ne doit être faite le dimanche après la fin d'un match. Il faut attendre au lendemain.
- 11.2** 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 en bas.
- 11.3** 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, le choix revient à l'enfant.
- 11.4** Un joueur en retard peut embarquer n'importe quand durant le match.
- 11.5** 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.
- 11.6** Un gardien ne peut pas jouer sur le jeu dans son équipe régulière, même juste pour un match.
- 11.7** 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.
- 11.8** Un match annulé est considéré comme une partie nulle 0-0.
- 11.9** En cas d'incident, des suspensions peuvent être données. Chaque situation est analysée cas par cas.
- 11.10** Si un parent insulte un arbitre, l'équipe concernée reçoit un avertissement. Si ça se reproduit, l'équipe reçoit une punition MAJEURE et perd donc ses 6 pts de comportement.

REMPLAÇANTS

- 11.11** Les joueurs et les gardiens remplaçants dans le tableau ci-dessous sont automatiquement autorisés.
- 11.12** Un gardien de la même catégorie peut remplacer avec l'autorisation du coach adverse.
- 11.13** Les gardiens non-autorisés dans le tableau doivent être approuvés par les Coordonnateurs 48hr à l'avance.
- 11.14** Une équipe sans gardien peut toujours habiller un joueur en goaler.
- 11.15** Le rôle principal d'un remplaçant est de compenser pour les absents et non pas d'améliorer une équipe. Un remplaçant jugé trop fort peut être refusé.
- 11.16** Un joueur remplaçant doit porter un dossard et n'a pas le droit de marquer de but. Advenant le cas, le but est refusé et l'équipe du gardien repart en bas.
- 11.17** En saison, une équipe qui a 2 *next* ou moins peut utiliser un remplaçant.
- 11.18** Tout remplaçant doit obligatoirement être inscrit dans la Ligue.
- 11.19** Les statistiques sont attribuées au « JOUEUR REMPLAÇANT » ou au « GARDIEN REMPLAÇANT ».
- 11.20** Au Championnat, tout remplaçant, joueur ou gardien, doit être accepté par la majorité des autres Coachs.

Remplaçants automatiquement autorisés en saison - été 2025

JOUEURS et GARDIENS

	Mini Dek	M7			M9				M11				M13			M15			
		F	A	AA	F	A	AA	AAA	F	A	AA	AAA	A	AA	AAA	F	A	AA	AAA
M7F*	○		○																
M7A	○	○																	
M7AA	○	○	○																
M9F*	○	○	○			○													
M9A	○	○	○		○														
M9AA		○	○	○	○	○													
M9AAA		○	○	○	○	○	○												
M11F*		○	○	○	○	○				○									
M11A		○	○	○	○	○			○										
M11AA		○	○	○	○	○	○		○	○									
M11AAA		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○								
M13A					○	○	○	○	○	○									
M13AA					○	○	○	○	○	○	○		○						
M13AAA					○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					
M15F*									○	○	○		○						
M15A									○	○	○	○	○			○			
M15AA									○	○	○	○	○	○	○	○	○		
M15AAA									○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	

M18

Doit être né en 2007 ou après - Joueur: max M6 - Gardien: max GM3

* Doit être obligatoirement une fille.

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.