[1. Règles de base 3](#_Toc37773202)

[1.1 Le Dek Hockey, c’est pour s’amuser! 3](#_Toc37773203)

[1.2 Consommations personnelles / Vandalisme 3](#_Toc37773204)

[1.3 Température 3](#_Toc37773205)

[2. JOUEURS ÉLIGIBLES 4](#_Toc37773206)

[2.1 Classement des joueurs 4](#_Toc37773207)

[2.2 Alignement / Composition d’une équipe 4](#_Toc37773208)

[2.3 Joueurs remplaçants / Joueurs éligibles 6](#_Toc37773209)

[3. DÉROULEMENT D’UNE PARTIE / RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX 6](#_Toc37773210)

[3.1 Absence d’une équipe 6](#_Toc37773211)

[3.2 Temps de jeu 7](#_Toc37773212)

[3.3 Soleil 8](#_Toc37773213)

[3.4 Changements 8](#_Toc37773214)

[3.5 Système de pointage et pénalités 8](#_Toc37773215)

[3.6 Balles 9](#_Toc37773216)

[3.7 Mise au jeu 9](#_Toc37773217)

[3.8 Buts 9](#_Toc37773218)

[3.9 Règlements spécifiques 10](#_Toc37773219)

[3.10 Match remis 11](#_Toc37773220)

[3.11 Séries éliminatoires 11](#_Toc37773221)

[4. PÉNALITÉS 11](#_Toc37773222)

[4.1 Pénalité de 1 minute 12](#_Toc37773223)

[4.2 Pénalité de 2 minutes 13](#_Toc37773224)

[4.3 Pénalité de 5 minutes 16](#_Toc37773225)

[4.4 Pénalité d’inconduite 17](#_Toc37773226)

[4.5 Double désavantage numérique 17](#_Toc37773227)

[5. APPELS DES DÉCISIONS 18](#_Toc37773228)

[5.1 Appel pour joueur inéligible 18](#_Toc37773229)

[5.2 Comité de discipline et suspensions **Erreur ! Signet non défini.**](#_Toc37773230)

[6. ÉQUIPEMENT RÈGLEMENTAIRE 20](#_Toc37773231)

[6.1 Joueur 20](#_Toc37773232)

[6.2 Gardien de but 21](#_Toc37773233)

[6.3 Chandails / Uniformes 21](#_Toc37773234)

[7. RÈGLEMENT CATÉGORIE MASSE SALARIALE 22](#_Toc37773235)

# 1. Règles de base

### 1.1 Le Dek Hockey, c’est pour s’amuser!

1. Il faut toujours se rappeler que le **Dek Hockey est un jeu, un loisir!** Dans aucun cas, ce sport n’est un gagne-pain. Il est donc important de se rappeler la ligne de pensée de l’organisation lorsqu’on y prend part. Le but de la ligue est de permettre à toute personne de pratiquer un sport rapide et cardiovasculaire dans un environnement sécuritaire et sans violence.
2. Les capitaines ont la responsabilité de communiquer à leurs joueurs la ligne de pensée de la ligue. Ils doivent aussi faire connaître et faire respecter ces règlements en tout temps à leurs équipes.

### 1.2 Consommations personnelles / Vandalisme / Respect

1. Les boissons alcoolisées seront vendues uniquement sur le site de Dek Hockey Trois-Rivières. **Il n’est pas permis d’apporter vos consommations personnelles sur cet emplacement.**
2. Le permis en vigueur et les lois permettent la consommation d’alcool : pour le Dek Extérieur, autant sur la terrasse qu’à l’intérieur du pavillon des services et pour le Dek Intérieur, seulement au Lounge qu’il est permis d'en consommer. Les fautifs seront expulsés du site.
3. Le joueur ou l’équipe sera tenu responsable pour tous les coûts et dommages associés aux bris d’équipement ayant été causés délibérément. L’équipe fautive peut se voir octroyer une amende imposée par la direction. Un joueur causant des dommages ou des gestes contre les installations peut être tenu responsable et subir une suspension.
4. Un joueur ou un spectateur peut se voir refuser le droit de jouer ou même d’assister au jeu si la direction du Dek Hockey Trois-Rivières croit que cette personne peut être une nuisance au bon fonctionnement du jeu. Ce règlement serait appliqué afin d’assurer la sécurité des gens présents sur le site.
5. Soyez toujours respectueux envers vos coéquipiers, vos adversaires, les officiels et le personnel. Sans eux, vous ne pourriez pas jouer au Dek Hockey comme vous le faites actuellement. Notre vision est de respecter et de faire respecter les joueurs, les arbitres, les marqueurs ainsi que tous les individus gravitant autour du Dek Hockey.

### 1.3 Température

1. Beau temps, mauvais temps, il y aura du Dek Hockey. En présence d’éclairs, la partie sera interrompue temporairement. Le superviseur peut prendre toute décision en ce qui concerne les prochains matchs à jouer durant la soirée, ce qui implique l’arrêt définitif des parties restantes pour le bien et la sécurité de tous.
2. En saison régulière, si deux périodes ont été jouées et complétées et que le match est interrompu pour une période de 15 minutes, le superviseur pourrait prendre la décision d’officialiser la partie comme étant complétée, indépendamment du pointage. Dans cette optique, peu importe le pointage de la 3e période en cours, un point sera accordé à chaque équipe pour la 3e période. Le pointage au moment de l’arrêt du match sera le score final.
3. En séries éliminatoires, toutes les parties doivent être complétées. Si en raison du mauvais temps, le match est interrompu, une décision sera prise par le superviseur sur place.

# 2. JOUEURS ÉLIGIBLES

### 2.1 Classement des joueurs

1. Toute personne qui vient jouer à Dek Hockey Trois-Rivières reçoit une cote (de joueur ou de gardien de but) de notre centre. Dans un premier temps, un joueur désirant faire partie de notre ligue se doit de remplir le formulaire « Nouveaux Joueurs » sur notre site web : [www.dekhockey3r.ca](http://www.dekhockey3r.ca) dans l’onglet « Dek 3R ». Advenant le cas où une personne n’aurait jamais joué au Dek Hockey, ni au hockey sur glace, le nouveau joueur sera coté préalablement dans la classe où il jouera comme régulier. Le joueur disputant une première partie chez Dek3R recevra la cote la plus haute selon notre formulaire, en tenant compte : sa cote NBHPA, son passé au hockey sur glace, la catégorie qu’il vient jouer dans notre centre et sa cote dans une autre ligue. Ce joueur sera évalué dès sa première présence sur le terrain afin d’obtenir une cote selon ses habiletés. Afin de consulter les cotes, veuillez-vous rendre sur notre site web dans l’onglet « Joueurs ». Il est important de noter que la direction se réserve le droit de reclasser des joueurs à tout moment. Aucun remboursement ne sera accordé à un joueur dont sa cote change en cours de saison.
2. Depuis la saison « Été 2019 », le système de cotation est tout nouveau et fonctionne maintenant avec un passeport NBHPA. Pour avoir accès à la liste détaillée du fonctionnement des nouvelles classes et des nouvelles cotes, veuillez-vous rendre sur le site web : [www.dekhockey3r.ca](http://www.dekhockey3r.ca) dans l’onglet « Dek3R ». Dans ce document, vous y retrouverez aussi le fonctionnement pour les classes mixtes et masses salariales.
3. Lorsqu’un joueur de hockey sur glace a joué minimum 5 matchs dans l’une des catégories suivantes, une cote lui est attribuée automatiquement. Voici les niveaux et les cotes pour ces joueurs :
   1. Bantam AA (M) / Bantam (F) / Junior B (M-F) / Midget A/B (M) H12 / H11/ F6

RSEQ Juv. D3 (M H11) / Junior A (M H11) / RSEQ Cadet D2 (M)

* 1. Midget AA/BB/CC (M) / Junior A (F) / RSEQ (M-F) / Midget (F) H10 / F5

RSEQ Juv. D2 (M) / Bantam AAA (M) / RSEQ Cadet D1 (M)

* 1. Junior AA (M) / LHPS M18 (M) / Midget Espoir (M) H9

Collégial D2 (M) / RSEQ Juv. D1 (M)

* 1. Collégial (F) / Junior AA (F) / Midget AA (F) / Miget AAA (F) F4
  2. Midget AAA (M) / Senior A (M) H8
  3. Junior AAA (M) / Collégial D1 (M) /Sénior AAA (M) H6
  4. LHJMQ (M) / Universitaire (M-F) / LNAH / ECHL / Europe H4 / F3

### 2.2 Alignement / Composition d’une équipe

1. Il est important que chaque capitaine remette son alignement papier final avant la fin de l’échauffement (3 minutes) au marqueur. Si ce n’est pas fait dans ce délai, l’équipe fautive se verra décerner 1 minute de punition de banc et un délai de 5 minutes sera accordé. Si les 5 minutes sont écoulées, la partie sera déclarée comme FORFAIT – Règlement 3.1 et des sanctions s’appliqueront. De plus, le capitaine est responsable d’inscrire le numéro, le prénom et nom de tous les joueurs de son équipe sur son alignement papier. Si un capitaine oubli de mettre un joueur sur son alignement papier et que le joueur était présent au banc ou pendant la séance d’échauffement de 3 minutes, le capitaine peut ajouter le joueur en question sur son alignement.

* Si le joueur oublié est en retard, il doit arriver dans les 5 premières minutes de la première période pour que le marqueur puisse ajouter son nom. Si le joueur n’est pas présent dans ces premières minutes, il ne pourra pas jouer la partie.

1. Pour finir, si le capitaine fait une erreur ou il oublie certaines informations dans son alignement, l’équipe perdra automatiquement son point « franc jeu ».
2. **Tous les joueurs doivent se présenter à l’admission et s’identifier pour tous leurs matchs de la soirée.** Les **NOUVEAUX JOUEURS** doivent aller à l’admission pour faire valider leur passeport et leur formulaire de nouveau joueur. Vous ne pouvez pas utiliser le passeport d'un autre joueur ainsi qu'utiliser une photo qui n'est pas vous-même. Vous êtes passible d'une suspension de 5 matchs et plus pour le non-respect de ce règlement. Vous ne pouvez pas venir vous enregistrer et faire jouer quelqu’un d’autre à votre place. Si cela devait se produire, une sanction serait appliquée. Il est possible de récupérer la version numérique de son passeport à partir d’un cellulaire sur le site [www.nbhpa.com](http://www.nbhpa.com) dans l’onglet « cotes de joueurs ».
3. Pour que l’alignement soit légal, le capitaine a la responsabilité de vérifier le document « Explication cotes et classes » sur le site [www.dekhocker3r.ca](http://www.dekhocker3r.ca) sous l’onglet « Dek3R ». Il faut faire attention pour ne pas se tromper avec la cote provinciale, mais bien celle de notre centre.
4. **Tous les joueurs NON COTÉS devront remplir le formulaire « nouveaux joueurs » AVANT de jouer leur premier match** et la remettre au responsable de l'admission **avec une pièce d’identité avec photo**. Celle-ci sera disponible à l'admission et sur notre site web. **La cote qui est attribuée peut changer en tout temps pendant la saison.** Nous tenons à vous rappeler qu’une fausse déclaration peut entraîner une suspension de 5 matchs et plus pour le joueur concerné ainsi que le capitaine de l’équipe fautive. De plus, le joueur en question pourrait causer la défaite de tous les matchs dans lesquels il a participé avec cette équipe.
5. Pour une partie, le nombre maximum de joueurs en uniforme tout en incluant le gardien est de 10. Cependant, dans le mixte le maximum est de 11 toujours en incluant le gardien. De plus, dans la catégorie masse salariale, le nombre minimum de joueurs en uniforme tout en incluant le gardien est de 7 et 8 dans le féminin.
6. Chaque équipe a le droit à une seule personne ne participant pas au match derrière le banc. Si la personne nuit au travail de l’arbitre, ce dernier a le droit de l’expulser en tout temps. Dans cette éventualité, l’équipe fautive écopera d’une punition de 2 minutes de banc.
7. Afin de participer dans la ligue d’adultes Dek Hockey Trois-Rivières, vous devez être âgé de 17 ans et plus pour avoir le droit de jouer votre premier match. De plus, si vous n’avez pas 18 ans, vous devez remplir un formulaire de consentement légal avec la signature d’un parent ou d’un titulaire AVANT votre premier match. Le formulaire est disponible à l'admission de notre centre ou sur notre site web dans l'onglet « dek3r » – « consentement légal ». **Les joueurs de 17 ans devront jouer avec un protecteur facial complet.**
8. **Dans une catégorie, un joueur ou un gardien peut seulement évoluer dans une seule équipe.** Pour faire partie officiellement d’une équipe, un joueur doit avoir un minimum de 2 matchs de joué avec une équipe pour lui appartenir. Un joueur ne peut pas appartenir à une équipe H13 EST et à une autre équipe H13 OUEST. Il doit choisir une seule division soit EST ou OUEST. Malgré notre vigilance, certains joueurs peuvent nous échapper. Si vous avez connaissance qu’un joueur n’a pas respecté le règlement, veuillez s’il vous plaît, nous en aviser par courriel à « infodek3r@csad.ca » le plus rapidement possible. La personne qui ne respecte pas le règlement, en évoluant dans les 2 divisions en même temps, obtiendra une suspension. Pour l’équipe fautive, elle perdra les matchs auxquels le joueur a participé. La responsabilité revient au capitaine de s’assurer que ses joueurs appartiennent seulement à une équipe par catégorie (même s’il y a deux divisions : EST et OUEST).

### 2.3 Joueurs remplaçants / Joueurs éligibles

1. Afin qu’un joueur puisse prendre part à un match, certains éléments doivent être respectés. Les joueurs qui arrivent en retard ou ceux et celles qui jouent leur premier match à notre centre de dek devront venir s’enregistrer à l’admission. De plus, le nom doit apparaitre au complet et sans faute sur l’alignement papier qui sera remis au marqueur avant la fin de l’échauffement, soit avant le début du match. Si un capitaine oublie de mettre un joueur sur son alignement papier et que le joueur était présent au banc ou pendant la séance d’échauffement de 3 minutes, le capitaine ou le marqueur peut ajouter le joueur en question. Si un joueur a été oublié, il doit être ajouté dans les 5 premières minutes du match sans quoi aucune modification ne peut être apportée par un joueur ou par le capitaine.
2. Un joueur ou un gardien appartient à l’équipe dès qu’il joue son 2e match avec l’équipe en question. Il est impossible pour un joueur de se joindre à une autre équipe d’une même catégorie/division s’il appartient déjà à une équipe de cette même catégorie.
3. Pour pouvoir prendre part à une partie, le joueur doit être prêt à jouer au maximum avant le début de la troisième période en saison régulière, et avant le début de la deuxième période en séries éliminatoires.
4. Un joueur ou un gardien doit participer à un minimum de deux matchs complets en saison régulière pour pouvoir jouer avec une équipe en séries. Il peut avoir joué 1 match attaquant et 1 match gardien.
5. Un gardien doit avoir joué un minimum de deux parties pour être éligible aux séries. Cependant, **si le gardien régulier** (celui qui a joué le plus de matchs en saison) **de l’équipe est blessé avant les séries ou pendant un match des séries, le capitaine doit aviser la direction à** [**infodek3r@csad.ca**](mailto:infodek3r@csad.ca) **ou un superviseur le plus rapidement possible.** À ce moment, **l’équipe pourra choisir un gardien ayant une cote égale ou inférieure au gardien blessé et qui n’appartient à aucune autre équipe dans la catégorie (EST ou OUEST). Nous prendrons en considération aussi la cote future de ce gardien, s’il y a lieu, pour prendre notre décision.** Il sera possible de choisir un gardien si la direction est en accord avec le choix de l’équipe. **La direction se laisse un droit de regard sur l’application de ce règlement dans le but de garder l’intégrité d’un calibre. Le gardien blessé n’est pas retiré nécessairement de la liste de l’équipe pour les séries.**
6. Chaque capitaine ou assistant-capitaine est responsable de vérifier les cotes de ses joueurs, par le fait même la conformité de son équipe, sous peine de suspension.

# 3. DÉROULEMENT D’UNE PARTIE/RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

### 3.1 Absence d’une équipe

**Le capitaine de l’équipe doit avertir au PLUS TARD à 13h00 la journée même de leur partie pour déclarer forfait OBLIGATOIREMENT par courriel à** [infodek3r@csad.ca](mailto:infodek3r@csad.ca) **.** Si le délai n’est pas respecté, le capitaine de l’équipe fautive devra purger 1 match de suspension. La suspension ne s’appliquera pas avec ses autres équipes. L’équipe adverse pourra profiter gratuitement de la surface durant ces 50 minutes.

### 3.2 Temps de jeu

1. Le capitaine peut exiger que le match débute à l'heure prévue s’il lui manque des joueurs.
2. Avant le début d’un match, il y a 3 minutes d’échauffement. Après ce temps, l’équipe doit être prête à commencer à jouer. Prendre note que tous les enfants de moins de 18 ans doivent porter un casque et une grille pour pouvoir participer à la période d’échauffement et être sur le banc lors des matchs.
3. Pour pouvoir commencer le match dans toutes les catégories (excepté dans le masse salariale), il faut un minimum de 4 joueurs, avec ou sans gardien de but. Dans le mixte, c’est 5 joueurs. Si l’équipe décide d’attendre son gardien de but, un délai de 5 minutes sera mis au tableau. Si le gardien est prêt avant la fin des 5 minutes, 1 minute de punition lui sera décernée pour avoir retardé la partie. Si le gardien n'est pas prêt après les 5 minutes, nous mettrons deux fois 1 minute au tableau (total de 2 minutes) pour avoir retardé la partie et le match commencera sans le gardien. L’équipe jouera donc avec trois attaquants en plus d’un joueur sur le banc de punitions. Si l’équipe adverse compte un but et qu’il reste plus d’une minute à la punition, la première minute sera enlevée du tableau et la deuxième commencera après la mise au jeu au centre du terrain. Après avoir purgé les punitions, un quatrième joueur pourra prendre place au jeu. Dès que le gardien est prêt à jouer, il doit attendre le prochain arrêt de jeu pour pouvoir prendre place devant son filet. Pour qu’une partie soit valide, l’équipe doit avoir, avant le début de la deuxième période, un minimum de trois joueurs (4 joueurs : 2 gars et 2 filles dans le mixte) et obligatoirement un gardien de but pour pouvoir poursuivre la partie, sans quoi, le match prendra automatiquement fin après la première période. L’équipe adverse remportera la partie par défaut et obtiendra 16 points Dek. Si aucune des deux équipes ne respecte le règlement ci-dessus, aucun point Dek ne sera attribué.
4. Une équipe a le droit d’abandonner la partie lors des 5 dernières minutes de la 3e période. Elle perdra cependant la 3e période ainsi que la partie. Dans un cas où une équipe abandonne avant les 5 dernières minutes de la 3e période, elle se verra attribuer un FORFAIT et des sanctions s’appliqueront (voir Absence d’une équipe Règlement 3.1).
5. Si le gardien d’une équipe reçoit une inconduite ou une extrême inconduite au cours d’un match, l’équipe aura 7 minutes pour habiller un joueur déjà inscrit sur son alignement. Le gardien recevra également deux fois 1 minute de punition pour retarder la partie. Si le gardien remplaçant n'est pas prêt après les 7 minutes, le match reprend sans lui et ce sont les mêmes règlements qu’un gardien absent en début de partie. C’est obligatoire d'habiller un deuxième gardien rapidement et avant la fin du match, sans quoi l’équipe peut perdre par forfait, et ce, même s’il y avait eu des fusillades. Dans le cas où cette situation survient avec moins de 5 minutes à faire et que l’équipe perd par plus de 2 buts (4 buts dans les classes mixtes) le match se terminera sur le champ et les points de la troisième période iront à l’équipe adverse.
6. Une partie comporte 3 périodes de 13 minutes à temps continu. Le temps pourrait être arrêté par l’arbitre s’il juge nécessaire : aux buts, aux punitions et à d’autres moments. Seule la dernière minute de la 3e période est chronométrée, à l’exception d’un écart de 3 buts ou plus dans les catégories hommes, femmes ou masse salariale et un écart de 5 buts dans le mixte. En saison régulière, lorsqu’il y a un écart de 10 buts et plus dans toutes les catégories après les 2 premières périodes, le match est considéré terminé (MERCY RULE) et l’équipe ayant remporté la partie remporte les 2 points de la 3ième période. Dans les séries éliminatoires, en deuxième période, un écart de 7 buts pour les catégories hommes, femmes, masse salariale et un écart de 10 buts dans le mixte seulement mettra fin au match. Si l’égalité persiste à la fin de la troisième période, il y aura une fusillade. Il est important de noter qu’un joueur ayant une punition à la fin de la 3e période et qu’elle n’est pas purgé en totalité, n’a pas le droit de participer en aucun cas à la fusillade.
7. Pour une fusillade, chaque équipe envoie 3 joueurs différents en alternance. Un joueur puni ne peut participer à la fusillade, s’il est envoyé par erreur et marque 1 but il sera refusé et l’équipe perdra son lancer. C’est l’équipe locale qui décide quelle équipe commence à tirer. En séries, c’est l’équipe qui a terminé le plus haut dans le classement qui prend la décision peu importe s’il est sur le banc local ou visiteur durant le match. S’il y a toujours égalité après ces 3 joueurs, chaque capitaine peut envoyer le joueur de son choix de façon à être en alternance. De plus, s’il ne reste pas assez de joueurs dans une équipe pour effectuer leurs 3 premiers lancers, elle a seulement droit à son nombre de joueurs disponibles. Dans la catégorie mixte seulement, l’équipe doit envoyer au moins 1 fille dans les 3 premiers tireurs. Si une fille compte en fusillade, le but compte pour un but.
8. Une minute de pause est accordée entre chaque période. Pour la saison d’été, le superviseur peut prendre la décision de modifier ce temps ou d’ajouter des pauses selon la température.
9. Chaque équipe a le droit à un seul temps d’arrêt (timeout) de 30 secondes par partie. L’équipe peut décider de le prendre à n’importe quel moment, et ce, même avant que le match débute. Les changements sont permis lors d’un temps d’arrêt. L’arbitre peut en tout temps accorder une pause à un gardien si la chaleur est trop intense.

### 3.3 Soleil

1. Pour les matchs de saison régulière à l’extérieur, au moment de commencer le match, chaque équipe défend le but dans sa zone, c’est-à-dire du côté de leur banc respectif. Aucun changement ou tirage au sort ne sera toléré. De plus, il y a un changement de côté à chaque période.
2. Pour les matchs de séries à l’extérieur, les gardiens commencent le match dans la zone opposée de leur banc respectif, et ce, seulement s’il y a du soleil.
3. Pour les matchs qui se passent à l’intérieur, les équipes garderont le même côté pour les 3 périodes.

### 3.4 Changements

1. Les changements sont autorisés en tout temps. (En cours de jeu, durant les arrêts de jeu, etc.)
2. Pour effectuer un changement pendant le jeu, il faut absolument déposer la main sur le dessus de la bande du banc respectif. Le bâton n’est pas accepté pour ce changement. Il en va de même pour le gardien de but. Advenant le cas où il y aurait trop de joueurs sur la surface, 1 minute de pénalité sera appelée.

### 3.5 Système de pointage et pénalités

1. 2 points par période sont alloués à l’équipe qui remportera la période. Advenant une égalité, 1 point sera accordé à chaque équipe.
2. 3 points sont alloués à l’équipe gagnante de la partie. Si l’égalité persiste après 3 périodes, il y aura fusillade. Le gagnant de la fusillade aura 2 points et le perdant, 1 point.
3. 6 autres points sont attribués pour les punitions. Alors, pour chaque punition de 2 minutes, il y aura perte de 1 point, et ce, jusqu’à concurrence de 6 points.
4. 1 point sera soustrait à l’équipe lorsqu’il y a non-conformité des chandails (joueurs et gardiens) ou en cas d'erreurs ou d’oubli lors de la remise de l’alignement au marqueur.
5. Il y a une possibilité de 16 points maximum par partie.
6. Pour les statistiques individuelles lors d’un but, la personne qui a compté et celle qui lui a passé la balle seront comptabilisées.

### 3.6 Balles

1. Chaque équipe doit fournir 2 balles, identifiées au nom de l’équipe, homologuées (BAUER, Mylec, KNAPPER, LEGEND ou D-Gel) à l’arbitre avant le début de la partie. Si ce n’est pas fait, 1 minute de punition pour avoir retardé la partie sera donnée au capitaine de l’équipe fautive. Les officiels peuvent décider de changer les balles en cours de partie si la température l’exige.
2. S’il manque des balles pendant le match, l’arbitre demandera à chacune des équipes de lui remettre une balle supplémentaire dans un délai de 30 secondes. C’est la responsabilité des joueurs de chaque équipe d’aller chercher les balles durant le match. Ce n’est en aucun cas la responsabilité de la direction ou des officiels d’aller les chercher.

### 3.7 Mise au jeu

1. La balle doit toucher le sol pour entrer en jeu, sinon le joueur de centre de l’équipe fautive doit être remplacé par un joueur de son équipe.
2. Le joueur de centre doit avoir les pieds de chaque côté du point de mise au jeu. Aucun empiètement ne sera permis.
3. Les joueurs ailiers doivent être en dehors du « jaune » et du côté de leur zone défensive.
4. Lorsque l’arbitre est prêt à effectuer une mise en jeu et qu’un joueur ou une équipe n’est pas en place sur le terrain, il commencera un décompte de 5 secondes. Si les joueurs n’ont toujours pas traversé la ligne de mise au jeu à la fin de ce décompte, il y aura 1 minute de pénalité pour l’équipe fautive.

### 3.8 Buts

1. La décision finale sur un but controversé revient aux arbitres. Le marqueur ou le superviseur peut être consulté au besoin.
2. La balle doit complètement dépasser la ligue jaune afin que le but soit alloué.
3. La démarche suivante doit être respectée pour contester la décision d’un arbitre par rapport à un but :
4. Si le but est accordé, le capitaine de l’équipe qui conteste doit demander à l’arbitre de consulter son collègue de façon respectueuse. Prendre note que l’arbitre peut refuser la demande s’il est convaincu de sa décision.
5. Si l’arbitre fait signe que le but est refusé, l’équipe doit appliquer la démarche décrite ci-dessous. Si jamais le jeu progresse, l’équipe qui conteste le but doit continuer de jouer jusqu’au prochain arrêt de jeu. Ce n’est qu’à ce moment que l’équipe désirant contester pourra le faire en suivant la procédure. Si jamais il y a appel sur un but et qu’il est accordé, la reprise du match se fera au centre de la surface avec une mise au jeu. Le temps sera rectifié selon le jugement des officiels.
6. **Un but sera refusé s’il est marqué avec quelconque partie du corps, s’il y a un mouvement vers le filet ou si le geste a été effectué volontairement. Si un tir ou une passe dévie sur un joueur et qu’il n’y a pas de mouvement vers le filet, le but sera accordé. Pour la catégorie mixte seulement, une fille doit compter avec son bâton pour qu’on accorde 2 buts à l’équipe. Elle doit être la dernière de son équipe (toujours avec le bâton) à y avoir toucher pour avoir ce nombre de point, et ce, même si l’équipe adverse touche à la balle avant d’atterrir dans le but. Si un homme lance et que la balle est déviée sur une fille (autre que sur son bâton) et qu’il n’y a pas de mouvement volontaire en direction du but, ce sera seulement 1 but qui sera attribué. S’il y a un mouvement volontaire avec une quelconque partie du corps (homme ou femme) le but sera automatiquement refusé.**
7. Si un tir ou une passe dévie sur l’arbitre et qu’elle entre directement dans le but, celui-ci sera refusé.

### 3.9 Règlements spécifiques

1. Pour que la mise au jeu soit reprise dans la zone de l’équipe qui défend, la balle doit sortir à l’extérieur du terrain. Il faut que celle-ci dévie sur un joueur ou le bâton de l’équipe qui défend ou sur le but. Le tir qui a été dévié en direction du but peut toucher n’importe quelle partie (filet, poteau) avant d’atterrir à l’extérieur pour que le jeu se reprendre dans cette zone.
2. Pour la saison automne – hiver, si la balle reste coincée dans le filet protecteur, la mise au jeu a toujours lieu dans la zone où la balle se trouve.
3. À la fin du match, si l’équipe veut enlever son gardien de but, même s’il n’y a pas de punition à retardement, afin d’ajouter un quatrième joueur (ou un 5ième dans le mixte), c’est possible. Cependant pour la saison régulière, il doit rester moins de 2 minutes de jeu en 3e période et pour les séries ce sont les 2 dernières minutes de la 2e période. Si ceci n’est pas respecté, une punition pour mauvais changement sera alors décernée. Dans le mixte, un homme ou une femme peut prendre place sur la surface à la place du gardien.
4. Lorsque le gardien de but est retiré, afin d’ajouter un 4e joueur (ou un 5ième dans le mixte), il doit rester en tout temps au banc des joueurs. S’il veut reprendre place devant son filet, il doit attendre un arrêt de jeu.
5. Si un joueur fait une passe avec la main, on reprend le jeu en zone défensive de l’équipe fautive. Une passe avec la main peut être appelée contre un gardien si l’arbitre juge que l’équipe en prend avantage.
6. Fermer la main sur la balle est permis excepté si le joueur en prend avantage. S’il y a avantage, le jeu reprend dans la zone défensive de l’équipe fautive. Il n’y a pas de pénalité pour ce geste.

### 3.10 Match remis

1. **Lorsque des matchs doivent être annulés pour une raison majeure ou de pluie abondante, ceux-ci pourraient être remis le dimanche de jour ou de soir ou un soir ou il y a des plages horaires de libre. Le tout sera déterminé par les dirigeants du Dek 3R.**

### 3.11 Séries éliminatoires

#### 3.11.1 Règlements

1. Le format des séries éliminatoires est sous la formule de double élimination.
2. La position la plus forte affrontera la position la moins forte au premier tour.
3. Le match est composé de 2 périodes de 12 minutes.
4. Toutes les punitions mineures sont de 1 minute. Une punition majeure est de 3 minutes.
5. Si jamais l'égalité persiste, il y aura une fusillade.
6. À noter qu’en cas d’égalité lors d’un match si nécessaire de finale, il y aura une période de 5 minutes de prolongation. Dès qu’une équipe marquera un but, celui-ci mettra fin à la partie. Si l’égalité persiste toujours après la prolongation, il y aura une fusillade pour déterminer le gagnant.
7. **Il est de la responsabilité du capitaine de vérifier la date et l’heure de son prochain match avant de quitter le site.**
8. **Un joueur suspendu en série dans une équipe ne peut pas jouer pour une autre équipe avant d’avoir purgé sa suspension avec l’équipe dans laquelle il s’est retrouvé à être suspendu. Prendre note que si l’équipe en question est éliminée le joueur ne peut plus jouer en série pour aucune autre équipe.**

#### 3.11.2 Bris d’égalité dans le classement

1. Si jamais il a un bris d’égalité dans le classement, voici l’ordre des critères.
2. Plus de points (PTS)
3. Plus de victoires (total)
4. Moins de défaites (total)
5. Plus de points de parties (Dek)
6. Meilleur différentiel
7. Duels gagnés (match up)
8. Plus de buts pour
9. Moins de buts contre

# 4. PÉNALITÉS

1. Si un joueur obtient 3 punitions de 2 minutes, il sera expulsé du match. Cependant, les punitions de 1 minute ne comptent pas.
2. Une expulsion pour avoir écopé de 3 pénalités de 2 minutes n’entraîne pas de suspension.
3. Tout joueur accumulant 36 minutes de pénalité aura 1 match de suspension. À 44 minutes, il aura 2 matchs supplémentaires de suspension et **à 50 minutes, le joueur concerné sera suspendu pour le reste de la saison ainsi que les séries éliminatoires et son cas sera évalué par le comité disciplinaire. Seulement les matchs en saison régulière compte dans le cumul. Suivre la charte des suspensions pour les récidivistes.**
4. L’onglet « statistiques » sur notre site web est la seule référence pour le calcul des minutes de pénalité.
5. Dans la catégorie mixte, lorsque c’est une punition de gars, le désavantage se joue à deux filles et un gars. Tandis que lorsque c’est une punition de fille, le désavantage se joue à deux gars et une fille. Si c’est le gardien qui écope d’une punition, un joueur du même sexe que le gardien doit purger la sentence à sa place.
6. Dans la catégorie mixte, lorsque le gardien de but sort du jeu pour laisser place à un cinquième joueur, il peut être remplacé par un gars ou une fille.
7. Dans le mixte, lorsqu’il y a un écart de 5 buts le temps ne sera plus chronométré lors de la dernière minute.
8. Lorsqu’il y a un lancer de pénalité décerné à un joueur durant une partie, le temps doit être arrêté jusqu’à la reprise du jeu.

### 4.1 Pénalité de 1 minute

#### 4.1.1 Bâton élevé sur la balle

1. 1 minute de punition est décernée pour tout joueur qui touche la balle avec son bâton plus haut que la barre horizontale du but.

#### 4.1.2 Retarder la partie

1. Si le gardien gèle la balle et qu’il a les pieds en dehors de son rectangle de protection, une pénalité mineure de 1 minute pour avoir retardé la partie lui sera octroyée. Cependant, si le gardien reçoit un lancer dans sa direction et qu’il se trouve avancé devant son filet pour défier le joueur, il lui est permis de geler la balle d’où il se trouve. Par contre, si le gardien sort de sa zone de protection pour **aller chercher** la balle dans le coin, il ne peut pas la geler à cet endroit ni revenir dans son rectangle pour immobiliser la balle. Il a tout de même la possibilité de remettre la balle en jeu avant que le match soit arrêté.
2. **1 minute de punition est décernée au joueur ou au gardien de but pour avoir retardé la partie si celui-ci envoie directement la balle à l’extérieur de la surface à partir de sa zone défensive. La balle doit sortir au-dessus des filets ou de la grille tout autour de la surface pour que cette punition ait lieu sans toucher ni dévier sur qui que ce soit. Il en va de même si la balle touche le rideau bleu (surface intérieur). Prendre note qu’une ligne imaginaire au-dessus des bancs des joueurs entraine également cette punition. La punition est donnée, et ce, même si le geste est volontaire ou non. Elle peut être décernée que ce soit un lancer en direction du but ou non.**
3. La balle doit toujours demeurer en mouvement. Si, malgré les directives de l’arbitre, un joueur refuse de s’y conformer et immobilise la balle, l’officiel arrêtera le jeu et l’équipe dont le joueur immobilise la balle aura la mise au jeu dans son territoire.
4. Le joueur qui se trouve derrière le filet se doit de faire progresser le jeu. Ce dernier aura 5 secondes pour sortir de la zone délimitée. **Les deux pieds ainsi que la balle doivent être en dehors dans un délai de 5 secondes** sinon 1 minute de pénalité pour avoir retardé la partie lui sera donnée.
5. À certain moment, l’arbitre incitera les gardiens à remettre la balle en jeu le plus rapidement possible en lui disant de bouger la balle. Si le gardien refuse alors que l’arbitre juge qu’il pourrait la remettre en jeu sans se faire marquer, 1 minute de punition pour avoir retardé la partie peut lui être donnée.

#### 4.1.3 Trop de joueurs

1. 1 minute de punition est décernée à la dernière personne qui a embarqué sur la surface s’il y a trop de joueurs.

#### 4.1.2 Changement illégal

1. 1 minute de pénalité sera octroyée au joueur embarquant lorsque celui-ci fait un mauvais changement. Le joueur doit toucher à sa bande selon les règlements « 3.4 Changements ».

### 4.2 Pénalité de 2 minutes

1. Pour toutes pénalités de 2 minutes, l’arbitre peut donner des pénalités de 4 minutes selon la gravité du geste. Une pénalité de 4 minutes compte pour 2 pénalités mineures.
2. Si un but est compté durant qu’une punition est purgée, la punition de ce joueur s’effacera. Dans le cas où il y aurait 2 punitions dans la même équipe de joueurs différents et qu’un but est compté, ce sera la première punition qui sera enlevée seulement. Les punitions s’effacent dans l’ordre qu’elles ont été données.

#### 4.2.1 Non-respect des officiels

1. Tout joueur manquant de respect envers un officiel sera puni. Pour commencer, l’arbitre donnera un avertissement. Si le joueur continue, il aura une pénalité de 2 minutes. Si le joueur persiste, l’arbitre pourra lui décerner une inconduite de partie et il sera expulsé du match. Sinon, l’arbitre peut lui donner une extrême inconduite de partie et le joueur sera expulsé du match en plus d’être suspendu automatiquement.
2. **Seulement le capitaine ou le joueur désigné responsable de l’équipe peut interagir avec les officiels afin d’avoir des explications. Une punition mineure de 2 minutes peut être donnée à un joueur ne respectant pas ce règlement.**
3. La direction se réserve le droit d’ajouter une extrême inconduite advenant le cas où elle serait témoin de gestes intolérables, et ce, même si l’arbitre n’a pas rendu verdict.
4. Tout joueur qui intentionnellement touche, retient, pousse, frappe, menace, tente de frapper, fait trébucher, lances-en sa direction, ou met en échec un officiel avant, pendant ou après un match se verra imposer une extrême inconduite et il aura une suspension.
5. Tout joueur manquant de respect envers un officiel sera passible de sanction (expulsé du site).
6. L’équipe est responsable de ses spectateurs et le capitaine peut être pénalisé pour des gestes inappropriés.
7. Tout joueur ou personne sur le banc ou la surface qui frappe violemment la bande, le but ou la surface, claque la porte violemment, lance la balle ou une pièce d’équipement hors de la surface recevra automatiquement une punition de 2 minutes pour anti-sportif.

#### 4.2.2 Bâton élevé sur un adversaire

1. Si un joueur atteint accidentellement un autre joueur avec son bâton élevé, une pénalité de 2 minutes sera automatiquement imposée. S’il y a présence de sang, la pénalité sera automatiquement de 4 minutes. Ne pas oublier que le joueur est toujours responsable de son bâton même s’il atteint un joueur qui se trouve derrière ou devant lui. Ce règlement s’applique également dans le cas d’une continuité du mouvement sur une passe ou un tir au but.
2. Si un joueur atteint délibérément un autre joueur avec son bâton élevé, une punition de 5 minutes sera automatiquement imposée.

#### 4.2.3 Coup de bâton

1. Une punition de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui donne un coup avec son bâton à un adversaire.
2. Si un gardien fait un balayage derrière son but et frappe une partie du corps d’un adversaire avant ou après avoir touché à la balle, il aura 2 minutes pour coup de bâton.

#### 4.2.4 Obstruction

1. Une punition de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui : interfère ou empêche la progression d’un adversaire, enlève délibérément le bâton des mains de son rival, empêche un adversaire qui a perdu ou échappé son bâton d’en reprendre possession ou encore, s’il donne un coup avec force sous le bâton de son adversaire dans le but de lui faire perdre des mains et le faire valser dans les airs.
2. Si un joueur est en train d’embarquer sur la surface ou débarquer de la surface et que sa main touche toujours au banc et qu’il y a plus de 3 joueurs sur la surface (4 joueurs dans le mixte) et que la balle le frappe et empêche la progression du jeu, l’arbitre sifflera et l’équipe fautive aura une mise en jeu dans sa zone. Il n’y aura pas de punitions sur le jeu.

#### 4.2.5 Contact avec le gardien

1. Si un joueur entre en contact volontairement ou non avec le gardien, une punition de 2 minutes sera imposée. La punition sera décernée que le gardien soit dans sa zone de protection ou même s’il effectue un arrêt hors de cette zone. Prendre note qu’un joueur poussé par un des membres de l’équipe adverse qui entre en contact avec le gardien pourrait être puni ainsi que l’adversaire fautif, le tout selon le jugement de l’arbitre. Il appartient aux joueurs d’éviter le gardien.
2. Sur l’avis de l’arbitre, le joueur doit immédiatement quitter le rectangle jaune du gardien de but. Une punition de 2 minutes pour obstruction sera imposée à tout joueur fautif. Aucun joueur ne doit nuire au jeu du gardien.

#### 4.2.6 Glissade obstructive

1. Si un joueur glisse au sol et touche volontairement ou involontairement toute partie du corps adverse avec son bâton ou son corps, il obtiendra 2 minutes de punition. La pénalité lui sera octroyée même si le contact survient après avoir frappé la balle.
2. Si l’arbitre juge que le joueur fautif a agi délibérément, ce geste pourrait être considéré comme une tentative de blessure et une punition de 5 minutes pourrait être imposée à ce joueur.

#### 4.2.7 Retenir ou accrocher

1. 2 minutes seront imposées à tout joueur qui retient ou accroche son adversaire, avec son bâton, ses mains ou ses bras.

#### 4.2.8 Mise en échec

1. 2 minutes seront imposées à tout joueur qui donne une mise en échec à un adversaire. Si le coup est fort selon l’arbitre, il peut donner 5 minutes et expulser le joueur pour usage de force excessive.

#### 4.2.9 Double-échec

1. 2 minutes seront imposées à tout joueur qui donne un double-échec à un adversaire. Si le coup est fort, l’arbitre peut donner 2 x 2 minutes ou un 5 minutes et expulser le joueur pour usage de force excessive.

#### 4.2.10 Rudesse

1. 2 minutes seront imposées à tout joueur qui bouscule, pousse ou utilise une force jugée trop grande contre un adversaire. Si le coup est fort, l’arbitre peut donner 5 minutes et expulser le joueur pour usage de force excessive.

**4.2.11 Saisir le protecteur facial**

A- Une punition de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui agrippe le protecteur facial de son adversaire.

B- Une punition de 5 minutes sera donnée si l’asseyant prend avantage dans une altercation en saisissant le protecteur facial.

#### 4.2.12 Lancer frapper dans la catégorie MIXTE

1. Les hommes n'ont pas le droit au lancer frappé. Le mouvement avec le bâton est toléré jusqu’à la hauteur des genoux, que ce soit devant ou derrière lui. Une punition de 2 minutes est donnée

au joueur fautif. S’il y a une feinte de lancer frapper, alors l’arbitre siffle et reprend le jeu dans la zone défensive du joueur en question.

**4.2.13 Darder**

A- Une punition de deux fois 2 minutes sera imposée à tout joueur qui pique ou tente de piquer un adversaire avec le bout de son bâton.

B- Une punition de 5 minutes peut être donnée selon la gravité du geste**.**

**4.2.14 6 pouces**

A- A- Une punition de deux fois 2 minutes sera imposée à tout joueur qui donne ou tente de donner un six-pouces à un adversaire avec un degré de violence faible

B- Une punition de 5 minutes peut être donnée selon la gravité du geste**.**

### 4.3 Pénalité de 5 minutes

1. Une pénalité de 5 minutes entraîne automatiquement une extrême inconduite de partie.
2. Dans le cas d’une punition majeure, elle ne s’efface pas du tableau suite à un but. La punition continue à être purgée, et ce, jusqu’à ce qu’elle soit terminée.

#### 4.3.1 Tentative de blessures

1. Une punition de 5 minutes sera imposée à tout joueur, quelle que soit l’infraction commise, s’il tente de blesser ou blesse un adversaire délibérément. Une pénalité de 5 minutes peut donc être imposée pour : mise en échec, coup de bâton, bâton élevé, double-échec, glissade, etc. si l’arbitre juge qu’il s’agissait d’un geste dangereux pouvant causer des blessures.

#### 4.3.2 Bagarres

1. Aucune bagarre ne sera tolérée. Une punition de 5 minutes et une extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui se bat. Le mot bagarre comprend un échange entre 2 joueurs minimum, même un simple coup de poing avec ou sans les gants est considéré comme une bagarre. Le joueur ou les joueurs seront automatiquement suspendus.
2. Tout joueur identifié par le ou les officiels comme étant l’instigateur dans une bataille, se verra imposer une punition de 2 minute additionnelle à toute punition qu’il pourrait encourir.
3. Tout joueur se joignant à une bataille, ou prenant part à une autre bataille durant le même arrêt de jeu se voit imposer une extrême inconduite, et ce, en plus de toute autre punition qu’il aurait pu encourir selon les règles du jeu.
4. Tout joueur qui incite un autre joueur à la violence en l’invitant à se battre ou en le menaçant se verra imposer une extrême inconduite et sera passible de suspension.
5. Dans certains cas, lorsqu’un joueur participe à une bagarre, le capitaine de l’équipe peut aussi être suspendu pour non-contrôle de son équipe.

### 4.4 Pénalité d’inconduite

#### 4.4.1 Inconduite de partie

1. Une pénalité d’inconduite de partie peut être décernée à tout moment par l’arbitre pour non-respect des officiels ou geste violent. À ce moment, le fautif doit immédiatement quitter la surface de jeu ainsi que le banc des joueurs.
2. Un joueur qui reçoit une pénalité d’inconduite doit immédiatement quitter la surface de jeu. Il ne peut pas rester sur le banc des joueurs, et il ne doit pas nuire au bon fonctionnement de la partie (ex. : rester sur le bord de la clôture et crier après les arbitres).
3. Un joueur qui ne quitte pas la surface après avoir reçu une inconduite recevra une extrême inconduite. Pour que le match reprenne, si le joueur fautif a une inconduite de partie, il doit quitter les alentours de cette surface. S’il a une extrême inconduite, il doit quitter le site du Dek3R immédiatement. Si le joueur refuse de se conformer, son équipe perdra par forfait. Alors, tous les points acquis dans ce match seront annulés et l’équipe se verra attribuer le pointage de 0.

#### 4.4.2 Extrême inconduite de partie

1. Une pénalité d’extrême inconduite sera décernée avant, pendant ou après le match à tout joueur qui se comporte de façon inadéquate selon les standards établis par la direction. Tous ces gestes peuvent entraîner une extrême inconduite : des gestes violents pendant le jeu ou sur le banc; des gestes de frustrations dangereux pouvant blesser ou briser l’équipement; un langage abusif envers les officiels ou les adversaires; incitation à la violence ou invitation à se battre.
2. Une extrême inconduite de partie entraîne automatiquement une suspension (une partie ou plus).
3. **Si un joueur est expulsé avec une extrême inconduite, c’est-à-dire qu’un rapport est produit, il ne peut pas jouer le même soir. Cela s’applique également pour les séries éliminatoires.**
4. **Du moment où un officiel décerne une punition majeure de 5 minutes à un joueur, ceci vient automatiquement avec une extrême inconduite et par le fait même, une suspension.**

### 4.5 Double désavantage numérique

1. Lorsqu’une équipe se retrouve avec deux joueurs au banc des pénalités (double désavantage), l’équipe adverse ajoute un 4e joueur sur la surface. Le jeu se déroule donc à 4 vs 2. À la fin de la pénalité, le joueur puni retourne sur la surface et le jeu se poursuit ainsi jusqu’au prochain arrêt de jeu, où l’on revient à 3 joueurs.

# 5. APPELS DES DÉCISIONS

### 5.1 Appel pour joueur inéligible

1. Une équipe qui croit qu'un joueur est inéligible dans l’équipe adverse peut demander un appel, si le joueur fautif a joué le match au complet. Par contre, si durant le match la direction se rend compte de l’erreur, alors, le joueur fautif est retiré. Tous les buts auxquels le joueur fautif à participer sera enlevé de la feuille de pointage et le match continuera à la même place où la décision aura été rendu.
2. L’appel doit absolument être remis par courriel à [infodek3r@csad.ca](mailto:infodek3r@csad.ca), au plus tard 24h, après la fin de la partie comportant un joueur inéligible ou une autre plainte.
3. Si une équipe est fautive d’avoir fait jouer un joueur inéligible pour un match complet, elle se verra retirer tous ses points pour ce match et obtiendra un pointage de 0. Alors, l’équipe adverse obtiendra 9 points et elle gardera les points de discipline acquis dans ce match.
4. Le capitaine de l'équipe fautive, en ayant fait participer un joueur inéligible, en saison sera suspendu d’un match. En séries, l’équipe complète sera disqualifiée et le capitaine suspendu.

Une image contenant table

Description générée automatiquement

1. Les suspensions automatiques prévues dans la liste de suspensions sont sans appel sauf pour le cas où une preuve vidéo avec une attestation écrite de l’arbitre en chef viendrait corriger qu’il y a erreur sur le joueur suspendu.
2. En conformité avec la règlementation de Dek 3R, il ne pourra y avoir de révision sur une décision de 4 matchs et moins. Un capitaine, ou un joueur suspendu, peut aller en appel d'une suspension de 5 matchs et plus en écrivant à [comitedek3r@csad.ca](mailto:comitedek3r@csad.ca) dans les 7 jours suivant sa suspension. Il devra remplir un formulaire expliquant sa demande et le comité aura 72 heures (journées ouvrables) afin de statuer sur la sanction.
3. De plus, un joueur ayant obtenu une suspension et qui va en appel ne pourra évoluer au Dek 3R tant que son appel n’aura pas été entendu, et ce, jusqu’à ce qu’une nouvelle décision soit rendue. Lors d'une décision du comité de 5 matchs ou plus de suspension, le joueur sera contacté par un membre du comité.
4. Le geste, la gravité du geste, l'historique du joueur, la jurisprudence, le rapport des officiels, les séquences vidéo, le rapport du superviseur et le rapport du marqueur peuvent être utilisés afin de prendre la meilleure décision pour la sécurité de nos joueurs.
5. Un joueur ne peut disputer de match dans la Ligue de Dek3R tant que sa suspension n'est pas purgée en totalité avec l'équipe qu'il a commis le geste, à noter qu’un joueur suspendu ne pourra, en aucun cas, aller derrière le banc d’une équipe, même à titre de spectateur.
6. Lorsqu’une suspension est appliquée, le comité de discipline envoie un courriel au capitaine de l’équipe fautive afin de lui expliquer la décision. Cependant, c’est la responsabilité du capitaine de vérifier sur le site s’il y a eu suspension ou non. Le capitaine devra accuser réception du courriel d’une suspension ou d’un verdict d’un appel.
7. **Le comité de discipline peut à tout moment décerner une suspension à la suite d'un visionnement des caméras même si l’arbitre n’a pas décerné de punition au joueur durant le match.**

# 6. ÉQUIPEMENT RÈGLEMENTAIRE

### 6.1 Joueur

1. Le casque est obligatoire sur la surface de jeu. Le port de la visière complète est fortement suggéré et obligatoire pour les 17 ans. Le casque doit minimalement avoir une attache, que le joueur porte un protecteur facial ou non.
2. Seuls les gants de hockey, de Dek Hockey, de snout, ou de crosse sont tolérés.
3. Seules les jambières de Dek Hockey approuvées par la direction sont tolérées. Vous pouvez faire approuver par le superviseur en cas de doute. Les jambières ne doivent pas être recouvertes par quoi que ce soit.
4. Si un joueur perd un de ses équipements de protection durant le jeu : (casque, gant, jambière, soulier), il doit obligatoirement le remettre immédiatement sans poursuivre son jeu ou il doit retourner à son banc. S’il ne le fait pas et participe au jeu, il pourrait recevoir une punition de 1 minute pour équipement illégal.
5. Voici les bâtons légaux ou illégaux pour les joueurs:
   1. Pour les bâtons de joueurs, deux pièces, seulement les bâtons avec manche en bois, bois recouvert, avec palette en plastique perforée en usine sont acceptées. Les palettes Bauer et Dekadence sont également acceptées.
   2. Pour les bâtons de joueur, une pièce, seulement les Dekadence, les bâtons ne montrant aucunes marques, les Knapper, Legend, ainsi que tous les Bauer sont acceptés.
   3. Pour les bâtons de joueur, les Powertek, CCM, Reebok, True, Easton, Warriors et Sherwood sont refusés ainsi que tous les bâtons qui ne se retrouvent pas sur la liste des bâtons acceptés.
   4. En cas de doute pour les bâtons, faire approuver par le superviseur.
   5. Si un joueur ne se conforme pas à cette réglementation (Bâtons), il aura un avertissement. Si le joueur ne se conforme toujours pas, il recevra une punition pour équipement illégal et ne pourra réintégrer le jeu tant qu’il ne sera pas conforme. Si le joueur ne coopère pas, il recevra une punition d’inconduite de 10 minutes.
6. Le ruban (tape) est permis à l’avant ou à l’arrière de la palette du bâton de hockey. Le ruban (tape) n’est pas permis en dessous de la palette afin d’éviter de briser les équipements (surface).
7. Tout joueur ne peut pas augmenter l’ampleur de son équipement de façon à améliorer son efficacité (ex. : rembourrage de jambières pour les gardiens de but, joueurs portant des caméras sur leur casque, produit « spray net » sous les semelles ou tout produit connexe). L’équipe fautive se verra 1 minute de punition pour équipement illégal.

### 6.2 Gardien de but

1. Le gardien de but doit obligatoirement porter l’équipement complet d’un gardien avec des espadrilles ou des bottes. Il doit absolument avoir un bâton de gardien. Si ce n’est pas respecté, il lui sera interdit d’agir à titre de gardien. Il doit avoir un gilet identique ou très semblable à l’équipe.
2. Afin de protéger leurs jambières, les gardiens peuvent porter des tissus dessus ou des ‘’sliders’’.
3. Le bâton complètement en bois ou graphite (manche et palette) sera toléré pour le gardien seulement. Un gardien ne peut garder les buts avec un bâton de joueur, sauf si c’est parce qu’il s’est brisé durant une séquence du match. Si tel est le cas, il devra utiliser un bâton de gardien lors du prochain arrêt de jeu.
4. Dans le cas d’un gardien de but qui utilise un liquide ou cire pour aider les déplacements, s’il est reconnu coupable de cette infraction par l’officiel et/ou le superviseur il devra, dans le délai de 7 minutes prescrit, avoir un équipement réglementaire. De plus, une punition de 1 minute pour équipement illégal sera donné à l’équipe.

### 6.3 Chandails / Uniformes

1. Une équipe doit avoir des chandails de la même couleur avec un logo d’équipe semblable avec des numéros. En cas contraire, elle doit utiliser les dossards ou les chandails en location ($1 chacun) à l'endroit approprié. Le port d’un chandail avec au minimum des manches courtes est obligatoire sous le dossard. Aucun chandail avec numéro en tape ou sans numéro ne sera accepté sauf pour le gardien. Tous les joueurs de la même équipe doivent avoir un numéro différent. Il est interdit d’avoir deux fois le même numéro. Aucun joueur ne peut jouer tant qu’il ne porte pas un gilet conforme. De plus, si le gardien n’a pas un gilet semblable, l’équipe perdra son point franc jeu en saison.
2. **Si les 2 équipes ont des chandails identiques, l’équipe au banc visiteur devra obligatoirement porter des dossards (aucun frais) y compris le gardien sous peine de perdre leur point franc jeu.**
3. Si un ou plusieurs chandails doivent être changés, l’officiel avisera immédiatement le responsable de l’équipe qui devra s’occuper, sans délai, de faire le changement des chandails concernés ainsi que modifier les numéros des joueurs sur leur alignement.

# 7. RÈGLEMENT CATÉGORIE MASSE SALARIALE

1. Le capitaine ne doit jamais dépasser la limite établie selon la masse salariale (40, 45 ou 60 millions), et ce, sans oublier de calculer le gardien de but.
2. **Pour une partie, le nombre minimum de joueurs en uniforme tout en incluant le gardien est de 7 et le maximum est de 10 incluant le gardien. Pour la catégorie masse salariale FÉMININE seulement, le minimum de joueuses est 8 incluant la gardienne et le maximum est de 10 incluant la gardienne.**
3. Toutes les personnes participantes au jeu doivent être inscrites à l’admission et sur l’alignement papier, avant le début de la partie.
4. Si au début du match, l’équipe a seulement 5 attaquants (6 attaquantes pour la catégorie masse salariale FÉMININE), le joueur manquant doit être inscrit sur l’alignement papier et le match peut débuter. Toutefois, le capitaine recevra 2 X 1 minute de punition pour alignement illégal. Le joueur doit absolument être prêt à jouer au début de la 2e période sans quoi le match prend fin et l’équipe perd par forfait.
5. Si le match est commencé et que le capitaine a oublié d’inscrire un de ses joueurs sur l’alignement papier, mais que celui-ci est enregistré à l’admission, le joueur peut continuer à jouer. Le capitaine aura 2 X 1 minute de punition pour alignement illégal.
6. Si le capitaine inscrit le mauvais nom du joueur sur l’alignement papier, alors le joueur qui n’y apparait pas sera retiré du match. Tous les buts auxquels il aura participé seront enlevés et 2 X 1 minute de punition seront données au capitaine pour alignement illégal. Le match poursuivra avec 1 joueur en moins.



Nétiquette   
Complexe sportif Alphonse-Desjardins (CSAD)

Une nétiquette est un ensemble de règles de bon usage qui régit les échanges sur Internet. Le présent document présente les règles d’utilisation des internautes sur les différentes plateformes du CSAD. L’ensemble des noms commerciaux exploités par le CSAD sont touchés par la présente nétiquette.

Les internautes sont invités à participer aux conversations et à poser des questions sur les différentes plateformes web et d’y favoriser des échanges authentiques et constructifs. Bien utilisés, ces plateformes sont des facteurs de croissance et de progression.

Afin de préserver un climat courtois, certaines règles sont toutefois essentielles :

* Utiliser un langage respectueux.
* Faire attention à l’utilisation des majuscules, car en langage web, elles équivalent à crier et pourraient être interprétées comme de l’agressivité.
* Éviter de publier des messages à répétition ou hors sujet.
* Respecter la vie privée des autres et ne pas publier d’informations confidentielles sur soi, les autres ou une organisation.
* Ne pas tenir de propos injurieux, diffamatoires, harcelants, agressifs, grossiers, racistes ou sexistes.
* Aucune sollicitation ou acte publicitaire promotionnel ne sera permis sans approbation.
* Les hyperliens en commentaires sont acceptés tant qu’ils respectent la nétiquette.
* Émettre des commentaires, opinions ou idées qu’en lien avec les sujets abordés ou avec les activités offertes par le CSAD.

Les commentaires sont lus et considérés par le CSAD. Cependant, le suivi et la surveillance ne se font pas toujours en temps réel : un délai raisonnable doit être octroyé au CSAD. Aussi, nous jugeons que les commentaires ne nécessitent pas tous une réponse.

Tous commentaires jugés inappropriés ou à saveur commerciale pourront être retirés selon notre bon jugement. Le CSAD se conserve le droit de modifier sa nétiquette sans préavis.

Les avis partagés par les utilisateurs des plateformes web ne représentent pas nécessairement l’avis du CSAD.

Le non-respect de ces principes élémentaires permet au CSAD de modérer ou supprimer sans préavis toute publication contrevenante ou, ultimement, de bannir temporairement ou définitivement tous participants ne s’y conformant pas.

En publiant du contenu sur nos plateformes web, les internautes accordent au CSAD le droit gratuit et illimité d’utiliser et de diffuser leur contenu à toutes fins utiles.

**Note importante : la ligue se réserve le droit de modifier un règlement ou d’en ajouter, dans un but positif pour la majorité de la ligue. S’il y a changement, la ligue vous en avisera.**

**Merci et bonne saison!**