**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. Nous désirons également offrir un environnement de travail sain et sécuritaire.
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 et au Lounge Sportif du Complexe Sportif Promutuel Assurance. Il n’est pas permis d’apporter vos consommations personnelles sur cet emplacement, sous peine d’expulsion et de suspension.
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, c’est au Lounge Sportif et au Centre de Dek 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. Les sites de Dek Hockey Trois-Rivières sont sous surveillance de caméras, tout comme les corridors et le Lounge Sportif.
4. Un joueur ou un spectateur peut se voir refuser le droit de jouer ou même d’assister aux matchs si la direction du Dek Hockey Trois-Rivières croit que cette personne peut être une nuisance au bon fonctionnement du jeu. Ce règlement peut être appliqué afin d’assurer la sécurité des gens présents sur le site. Un avertissement sera donné à un capitaine d’équipe si un capitaine ou un responsable d’équipe ne gère pas un spectateur nuisant au match. Une punition de banc de 2 minutes anti-sportif (équipe) peut être donnée si la situation ne cesse pas.
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. Une mise à jour sur une annulation partielle ou totale d’une soirée sera fait 1h15 avant le début de la première partie en cas de température potentiellement inadéquate à la tenue de la soirée de dek.
2. En saison régulière, si deux périodes ont été jouées et complétées et que le match est interrompu pour une période de plus 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 Nouveau joueur**

Toute personne qui vient jouer chez Dek Hockey Trois-Rivières reçoit une cote (de joueur ou de gardien de but) de notre centre. Le joueur devra remplir le formulaire « Nouveaux Joueurs » dans l’onglet « Dek 3R » au [www.dekhockey3r.ca](http://www.dekhockey3r.ca). 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 dans laquelle il jouera. Le joueur disputant une première partie chez Dek3R recevra la cote la plus forte 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 premier match 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. Une fausse déclaration concernant les informations demandées peut entraîner une suspension de 5 matchs et plus pour le joueur concerné. Le capitaine de l’équipe fautive pourrait recevoir une suspension selon l’analyse du dossier. De plus, le joueur en question pourrait causer la défaite de tous les matchs dans lesquels il a participé avec cette équipe, selon l’analyse du dossier. La dernière version de la feuille de ‘’Nouveau joueur’’ est celle du **12 février 2025**. Il pourrait donc y avoir des différences avec des cotes décernés à des joueurs avant cette date.

**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 (équipe) 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, sur son alignement papier, le capitaine est responsable d’inscrire le numéro, le prénom et nom de tous les joueurs de son équipe ainsi que d’identifier la personne qui sera responsable de l’équipe durant le 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 peut ajouter le joueur en question sur son alignement. Toute erreur sur l’alignement amène la perte du point franc-jeu (1).

* Si le joueur oublié est en retard, il doit s’enregistrer à l’admission dans les 5 premières minutes de la première période. Ensuite, **l’admission** devra aviser le marqueur pour qu’il puisse ajouter son nom à l’alignement. Un joueur ne respectant pas ce délai, ne pourra pas participer au match.
* 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. Cependant, l’équipe perd son point franc jeu.

1. Pour finir, si le capitaine fait une erreur ou qu’il oublie certaines informations dans son alignement (nom d’équipe, catégorie, responsable de l’équipe, # des joueurs, identification du gardien de but, nom complet des joueurs), 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). Il faut faire attention pour ne pas se tromper avec la cote provinciale, mais bien celle de notre centre. Une suspension peut s’appliquer au capitaine qui ne respecte pas les cotes exigées.
4. 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.
5. 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. Prêt à jouer consiste à être déjà enregistré, habillé et être présent au banc de son équipe. C’est à dire, être en mesure de débuter la période sur la surface de façon légale.
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 pour anti-sportif (équipe). Un joueur suspendu ne peut pas être près du banc de son équipe.
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 ». Si le consentement n’est pas légal, des sanctions seront appliquées au joueur en question. 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 joués 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@complexepromutuel.ca » le plus rapidement possible. La personne qui ne respecte pas le règlement, en évoluant dans les 2 divisions en même temps, pourrait obtenir une suspension selon l’analyse du dossier par la ligue. 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. 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. Un joueur ne peut demander une libération de son équipe durant la saison pour évoluer avec une équipe de la même catégorie.
2. Un gardien doit avoir joué un minimum de deux parties pour être éligible aux séries. Cependant, si le gardien de but ayant disputé le plus de match avec l’équipe durant la saison est blessé ou qu’il ne peut pas se présenter au match pour une autre raison, et ce, avant les séries ou pendant un match des séries, le capitaine doit aviser la direction à [infodek3r@complexepromutuel.ca](mailto:infodek3r@complexepromutuel.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 ayant disputé le plus de matchs avec l’équipe durant la saison et qui n’appartient à aucune autre équipe dans la catégorie (EST ou OUEST). Nous prendrons en considération aussi la cote future du gardien remplaçant 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 absent n’est pas nécessairement retiré de la liste de l’équipe pour les séries, il ne pourra cependant pas jouer avec une autre équipe qui joue en même temps que le match dont il est absent.
3. Dans le cas d’un conflit d’horaire, il pourra tenter d’être réglé de notre part si le joueur a été ajouté à l’alignement de l’équipe avant le 10 avril 2025, cette règle s’applique pour la saison Été 2025. La règle s’applique également lors des séries éliminatoires.

**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@complexepromutuel.ca](mailto:infodek3r@complexepromutuel.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 les 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, l’officiel sifflera 1 minute avant le début de l’heure prévu de la partie. Après ce temps, l’équipe doit être prête 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 (excepté dans la catégorie 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** de banc (équipe) 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 de banc (équipe) pour avoir retardé la partie et le match commencera sans le gardien. L’équipe devra donc jouer avec trois attaquants (4 dans le mixte) 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 remporte la partie par défaut et obtient 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. Des sanctions peuvent s’appliquer. (Voir Absence d’une équipe Règlement 3.1). Un superviseur a cependant le droit de mettre fin au match en 3ème période avant la marque des 5 minutes à faire suite à l'analyse d’une situation.
5. Si un gardien reçoit une inconduite ou qu’il se blesse au cours d’un match, l’équipe aura 7 minutes pour habiller un joueur déjà inscrit sur son alignement (si le gardien n’a pas de cote, il doit remplir une feuille de nouveau joueur et l’équipe doit respecter les restrictions). L’équipe aura également **deux fois 1 minute de punition** (aucune punition en cas de blessure) 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 règlements d’un gardien absent en début de partie qui s'appliquent. Il est obligatoire d'habiller un deuxième gardien avant la fin du match, sans quoi l’équipe perdra par forfait, et ce, même si des fusillades étaient nécessaires. Dans le cas où cette situation survient avec moins de 5 minutes à la partie et que l’équipe perd par plus de 2 buts (plus de 4 buts dans les classes mixtes) le match se terminera sur le champ (sauf en cas de blessure) 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 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. Si l’égalité persiste à la fin de la troisième période, il y aura une fusillade.
7. Pour une fusillade, chaque équipe envoie 3 joueurs différents en alternance jusqu'à un maximum de 5 joueurs. Il est à noter qu’à partir du 4ème joueur, n'importe quel tireur est éligible pour défier le gardien. 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 deux buts. Un joueur puni avec du temps restant à sa punition ne peut participer à la fusillade. S’il est envoyé par erreur, l’équipe perdra son lancer et s’il avait marqué 1 but, il sera refusé et l’équipe perdra son lancer. De plus, s’il ne reste pas assez de joueurs dans une équipe pour effectuer les 3 premiers lancers, celle-ci a seulement le droit à son nombre de joueurs disponibles. S’il y a toujours impasse après les 5 tirs, la partie prendra automatiquement fin et elle sera considérée nulle, sauf en séries éliminatoires. En séries éliminatoires, après les 3 premières rondes, les tirs continuent jusqu’à ce qu’un gagnant soit déclaré. Chaque équipe obtient un point supplémentaire pour la fusillade. C’est l’équipe locale qui décide quelle équipe commence à tirer. En séries éliminatoires, l'équipe ayant terminé la plus haute au classement prend la décision de l’équipe qui commence à tirer.
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 selon la température.
9. Chaque équipe a le droit à un seul temps d’arrêt (timeout) de 30 secondes par partie. Lorsque la partie est commencée, une équipe peut décider de le prendre à n’importe quel moment. L’arbitre peut en tout temps accorder une pause à un gardien si la chaleur est trop intense.
10. 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. Le code de la punition doit également être comptabilisé EX : 2 minutes trébucher, afin d’entrer dans le cumul des minutes de punition du joueur.
11. Si une punition de banc (équipe) est donnée dans le mixte, le jeu se déroulera à 2 filles et 1 gars.

**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. La même règle s’applique si l’état de la surface dans une des deux zones offre un avantage à une équipe.
3. Pour les matchs qui se passent à l’intérieur, les équipes garderont le même côté pour toutes les périodes. Il pourrait y avoir une inversion des côtés pour les 2 périodes si l’état de la surface dans une des deux zones offre un avantage à une équipe.
4. Au jugement de l’arbitre ou le superviseur, ceux-ci peuvent exiger que les équipes changent de côté entre chaque période si la zone du gardien est jugée glissante (ajout d’une substance illégale qui n’a pas été constatée dans une partie antérieure.)

**3.4 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. Lorsqu’une punition majeure, une punition d’inconduite ou une punition d’extrême inconduite est décernée l’équipe perd automatiquement ses 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.

**3.5 Balles**

1. Chaque équipe doit fournir 3 balles obligatoirement, 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 à 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 et d’avoir suffisamment de balle pour le déroulement de celui-ci. Si l'arbitre n’a pas de balle, le temps continuera de s'écouler et l’arbitre attendra une balle pour reprendre le match. Si une équipe ne collabore pas à cette directive, elle recevra une punition de banc (équipe) de 1 minute et perdra son point franc-jeu.

**3.6 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. Si l'arbitre doit changer plus de deux fois les joueurs d’une même équipe durant la mise au jeu, une pénalité d’une minute pour retarder le match sera décernée au joueur fautif.
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. Si tous les joueurs ont traversé la ligne de mise en jeu, que le joueur de centre n’est pas placé et que le décompte est terminé, l’arbitre effectue la mise en jeu sans le joueur de centre.

**3.7 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. La balle doit complètement traverser la ligne jaune.
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 de façon volontaire. 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 touché pour avoir ce nombre de but, 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.
8. Durant une pénalité à retardement, si l’équipe ayant une punition à retardement fait une entrave à l’adversaire qui amène à un but dans le filet laissé vacant par le gardien, le but ne sera pas accordé.

**3.8 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. Tous les lancers en direction du filet qui sortent en dehors de la surface et provenant de la zone offensive amèneront une mise en jeu en zone de l’équipe qui défend. Que la balle frappe un adversaire, un joueur de la même équipe, le poteau ou le gardien de but, c’est un automatique. Lorsque le lancer au filet provient de la zone défensive, le même règlement s’applique, sauf si la balle est envoyée directement à l’extérieur de la surface. Une minute de pénalité sera décernée au joueur pour avoir retardé la partie.
2. 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. Si une balle se loge sur le dessus du but et qu’elle est immobilisée, le jeu reprend dans la zone du dernier joueur à avoir touché la balle. Si un gardien immobilise une balle sur son but ou dans le filet derrière son but à partir de son demi-cercle, la mise au jeu aura lieu dans la zone du gardien ayant immobiliser le jeu.
4. 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. Si ceci n’est pas respecté, une punition pour changement illégal sera alors décernée à l’équipe. Dans le mixte, un homme ou une femme peut prendre place sur la surface à la place du gardien.
5. Lorsque le gardien de but est retiré, afin d’ajouter un joueur supplémentaire, 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.
6. 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 l'avantage.
7. Fermer la main sur la balle est permis excepté si le joueur en prend l'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.

**3.9 Match remis**

1. Lorsque des matchs doivent être annulés pour une raison majeure ou de mauvaise température, 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.

**3.10 Séries éliminatoires**

**3.10.1 Règlements**

1. Durant la saison régulière, les points franc jeu de pénalités accumulés donneront un avantage durant les séries éliminatoires. Selon un barème établi (voir grille ci-bas), une équipe se verra attribuer un nombre de minutes de pénalité selon les points pénalités accumulés au courant de la saison. Il y a une possibilité maximale de 108 points dans une saison. (6/match). Lorsque qu’un match de séries débutera, le nombre de minutes de pénalités associé aux équipes sera soustrait. Exemple : Équipe A qui a terminé la saison avec un total de 77 points devra débuter chaque match de séries avec 1 minute de punition. Cependant elle affronte l’équipe B qui totalise 64 points (2 minutes de punitions). L’équipe B commence l’affrontement en désavantage numérique pendant 1 minute ( 2 minutes (B) - 1 minute (A) ). Le calcul doit se faire avant le début de chaque partie. Chaque minute de pénalité équivaut à une punition d’une minute. Dans le mixte la pénalité sera purgée par le sexe masculin. La totalité de la punition doit être purgée, qu’il y est but ou non.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Pts pénalités** | 80 et + | 79 à 70 | 69 à 60 | 59 à 50 | 49 à 40 | 39 et - |
| **Minute de punition** | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

1. Un joueur ou un gardien doit avoir participé 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.
2. Le format des séries éliminatoires est sous la formule de double élimination.
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 une équipe mène en deuxième période avec un écart de 7 buts pour les catégories hommes, femmes, masse salariale et un écart de 10 buts dans le mixte, le match prendra fin. Si l’égalité persiste, il y aura une fusillade. C’est l’équipe qui a terminé le plus haut dans le classement qui prend la décision de qui débutera la fusillade.
6. À noter qu’en cas d’égalité lors d’un match si nécessaire de **grande 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.

**3.10.2 Bris d’égalité dans le classement**

Si jamais il a un bris d’égalité dans le classement, voici l’ordre des critères.

1. Plus de points (PTS)
2. Plus de victoires (total)
3. Moins de défaites (total)
4. Plus de points de parties (Dek)
5. Meilleur différentiel
6. Duels gagnés (match up)
7. Plus de buts pour
8. 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. Lorsqu’un but est compté en avantage numérique, la punition mineure prend automatiquement fin s’il reste du temps à celle-ci. Si une équipe à deux punitions au tableau, ce sera la pénalité décernée en premier qui prendra fin. Lorsqu'une équipe a plus de deux punitions, les prochaines punitions seront à retardement. Elles débuteront à tour de rôle lorsqu’une punition au tableau sera purgée ou qu’un but est compté.
3. Un joueur peut recevoir une inconduite de partie, qui peut se transformer en extrême inconduite selon les agissements du joueur.
4. Une expulsion pour avoir écopé de 3 pénalités de 2 minutes n’entraîne pas de suspension.
5. Tout joueur accumulant 30 minutes de pénalité aura 1 match de suspension. Lorsqu’il atteint 36 minutes, il aura 2 matchs supplémentaires de suspension et à 40 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 de discipline. Il est à noter que les pénalités continuent de s’accumuler durant les séries.
6. L’onglet « statistiques » sur notre site web est la seule référence pour le calcul des minutes de pénalité.
7. 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.
8. 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.

**4.1 Pénalité de 1 minute**

**4.1.1 Bâton élevé sur la balle**

1 minute de punition est décernée pour tout joueur qui touche la balle avec son bâton plus haut que la barre horizontale du but. Un joueur tentant de jouer la balle avec son bâton alors qu’elle se retrouve au-dessus du but se verra décerner une punition de 1 minute. Le geste sera accepté si il se fait par l’intérieur du but et dans le respect des autres règlements en vigueur.

**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 intérieure). Prendre note qu’une ligne imaginaire au-dessus des bancs des joueurs entraîne 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 arrête 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. Les deux pieds du joueur ainsi que la balle doivent être en dehors de la zone dans un délai de 5 secondes ou jusqu’à ce qu’un joueur adverse mette de la pression, 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**

Une minute de punition est décernée à la dernière personne qui a embarqué sur la surface s’il y a trop de joueurs. Si le joueur n’est pas identifié, c’est une punition de banc (équipe) qui est octroyé pour la pénalité.

**4.1.4 Changement illégal**

1. Pour effectuer un changement pendant le jeu, il faut absolument déposer la main sur le dessus de la bande du banc respectif. Le joueur embarquant sur la surface doit attendre que le joueur sortant touche la bande devant son banc avec sa main afin d’être dans les règles. 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, une minute de pénalité de banc (équipe) sera appelée.
2. Un joueur doit avoir les deux pieds sur la surface pour pouvoir participer au jeu. À défaut, une pénalité pour changement illégal sera imposée au joueur fautif. La même décision s’appliquera dans le cas d’un joueur qui s'apprête à quitter la surface, mais joue la balle alors qu’il a au moins un pied au banc.
3. Si un joueur débarque de la surface et que sa main touche 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 punition sur le jeu.
4. Un joueur qui participe au jeu et que sa pénalité n’est pas terminée, se verra décerner une pénalité pour changement illégal. (à noter que celle-ci s’ajoute au temps restant de la pénalité qu’il purgeait.)

**4.1.5 Équipement illégal**

A- Une minute de pénalité sera donnée au joueur qui continue à jouer en l’absence d'un morceau de son équipement obligatoire à l’exception du bâton de hockey. (voir règlement 6.1 A). De plus, un joueur peut récupérer le bâton d’un coéquipier (joueur ou gardien) pour un total de deux dans les mains, mais doit absolument le remettre de main à main à son coéquipier ou aller directement au banc même s’il se retrouve aux alentours du jeu afin d'éviter d’écoper d’une punition. Cependant, il ne doit pas participer au jeu de quelconque façon, à défaut d’une pénalité pour équipement illégal. Une fois que le joueur s’est engagé à transporter le bâton au joueur / gardien, il doit respecter son engagement. En laissant tomber le bâton, le joueur se rend coupable d’un équipement illégal.

B- 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 infliger 1 minute de punition pour équipement illégal.

1. 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 donnée à l’équipe.

**4.1.6 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 1 minute 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. Lors des tirs de barrages, s'il y a une feinte d’un joueur masculin, l’équipe perd son lancer. Si le joueur masculin fait un lancer frappé, l’équipe perd son lancer et le joueur écope d’une minute de punition.

**4.2 Pénalité de 2 minutes**

Il est à noter que selon le jugement de l’arbitre sur la gravité du geste commis, toutes les pénalités mineures de 2 minutes peuvent être transformées en mineur double (2 x 2 minutes). Qui plus est, l’arbitre peut juger bon de transformer la pénalité mineure en pénalité majeure. De ce fait, ce sera une punition de 5 minutes qui s’appliquera accompagnée d'une extrême inconduite de partie.

**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. Advenant le cas qu’un joueur persiste, l’arbitre pourra lui décerner une inconduite de partie et il sera expulsé du match. De plus, au jugement de l’arbitre, cette inconduite de partie peut se transformer en Extrême Inconduite de partie.
2. Seul le joueur identifié comme responsable de l’équipe sur l’alignement de départ peut interagir avec les officiels afin d’avoir des explications. Il est à noter qu’une punition mineure de 2 minutes peut être donnée à un joueur ne respectant pas ce règlement. Advenant l’expulsion ou une blessure du joueur responsable, l'équipe devra communiquer avec le marqueur en place afin d’identifier le nouveau responsable.
3. La direction, incluant le superviseur, 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 pour molester un officiel.
5. Tout joueur manquant de respect envers un officiel sera passible de sanction.
6. L’équipe est responsable de ses spectateurs et l’équipe peut être pénalisée pour des gestes inappropriés.
7. Tout joueur qui frappe violemment la bande, le but, 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 et une punition d’inconduite de partie ou d’extrême inconduite de partie peut être octroyé selon la gravité du geste et le joueur sera passible d’une suspension.

**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.
3. Si un joueur tente de frapper la balle au vol et qu’il atteint un joueur ou le gardien de but, il pourrait recevoir une punition de 2 minutes pour coup de bâton selon le jugement de l’officiel.

**4.2.4 Obstruction**

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.

**4.2.5 Contact avec le gardien**

1. Si un joueur entre en contact avec un gardien, une punition de 2 minutes pourrait être imposée selon le jugement de l’arbitre. La punition pourrait être décernée si le gardien est 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. L’arbitre peut refuser un but le cas échéant.

**4.2.6 Glissade obstructive**

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 punitions. La pénalité lui sera octroyée même si le contact survient après avoir frappé la balle.

**4.2.7 Retenir ou accrocher**

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**

A- 2 minutes seront imposées à tout joueur qui donne une mise en échec à un adversaire.

B- Dans le cas d’une mise en échec par derrière, l'arbitre peut imposer 2X2 minutes de punitions au joueur fautif

**4.2.9 Double-échec**

2 minutes seront imposées à tout joueur qui donne un double-échec à un adversaire.

**4.2.10 Rudesse**

2 minutes seront imposées à tout joueur qui bouscule, pousse ou utilise une force jugée trop grande contre un adversaire.

**4.2.11 Saisir le protecteur facial**

A- Une punition mineure double (2 x 2 minutes) sera imposée à tout joueur qui agrippe le protecteur facial de son adversaire. La même règle s’applique même si le joueur n’a pas de protecteur facial (gant(s) au visage).

B- Une punition de 5 minutes sera automatiquement décernée si l’assaillant prend l'avantage dans une altercation en saisissant le protecteur facial.

**4.2.12 Lancer frapper dans la catégorie MIXTE**

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 1 minute 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. Lors des tirs de barrages, s'il y a une feinte d’un joueur masculin, l’équipe perd son lancer. Si le joueur masculin fait un lancer frappé, l’équipe perd son lancer et le joueur écope d’une minute de punition.

**4.2.13 Darder**

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.

**4.2.14 6 pouces**

Une punition de deux fois 2 minutes sera imposée à tout joueur qui donne ou tente de donner un six-pouces à un adversaire malgré une force faible.

**4.2.15 Coup à la tête**

Aucun type de contact à la tête, au visage ou au cou n’est permis. Il incombe aux joueurs d’éviter d’entrer en contact avec la tête, le visage ou le cou d’un adversaire, et ce, en tout temps. Une punition mineure est imposée à tout joueur qui entre accidentellement en contact avec la tête, le visage ou le cou d’un adversaire 2 minutes. Un contact direct à la tête avec le corps ou le bâton et ce peu importe les circonstances entraîne automatiquementune punition mineure de 2 minutes. À la discrétion de l’arbitre, selon le degré de violence de l’impact, une punition mineure double, une punition majeure et une punition d’extrême inconduite peuvent être imposées pour un contact à la tête. Suite à un contact à la tête avec un bâton, en présence de sang, il n’y aura pas de punition supplémentaire. Il est du devoir du joueur de se protéger adéquatement avec un protecteur facial.

**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 blessure**

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 de simples coups de poing avec ou sans les gants et ce peu importe la force est considéré comme une bagarre. Les joueurs recevront automatiquement une extrême inconduite de partie.
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.
5. À la discrétion de la direction, lorsqu’un joueur participe à une bagarre, le capitaine de l’équipe peut aussi être suspendu pour non-contrôle de son équipe.
6. Le premier joueur à quitter le banc, qu’il s’implique ou non dans une altercation ou une bagarre, recevra une suspension.

**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 (exemple: rester sur le bord de la clôture et crier après les arbitres). Sa punition d’inconduite pourrait être transformée en punition d’extrême inconduite.
3. Un joueur qui ne quitte pas la surface après avoir reçu une punition d’inconduite se verra changer sa punition en extrême inconduite. Pour que le match reprenne, il doit quitter les alentours de cette surface. Si le joueur refuse de coopérer, le superviseur peut mettre fin au match. 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.
5. Un joueur qui se livre à des injures, à des insultes ou à de l’intimidation de nature discriminatoire se voit imposer une punition d’extrême inconduite et une suspension sévère s’appliquera. Les motifs de nature discriminatoire comprennent notamment :

La race, l’origine nationale ou ethnique, la couleur de la peau ou la langue parlée, la religion, la foi ou les convictions, l’âge, le sexe, l’orientation sexuelle, ou l’identité ou l’expression de genre, l’état matrimonial ou le statut familial, les caractéristiques génétiques ou un handicap.

Si le joueur ne peut pas être identifié clairement par les officiels, le marqueur ou le superviseur en place, une punition de banc (équipe) de 2 minutes sera décernée à l’équipe fautive. Le capitaine sera également avisé d’avertir son équipe de ce règlement. Le tout doit cesser sur le moment.

* + 1. **Geste Négligeant**

1. Une pénalité d’extrême inconduite sera décerné à tout moment par l’arbitre pour un geste négligeant d’un joueur envers un officiel, un adversaire ou un spectateur. Tout geste pouvant mettre en danger la sécurité des joueurs, des officiels et des autres intervenants

(EX : Lancer la balle en direction d’un officiel en raison de la frustration)

**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. Une équipe étant en avantage numérique et ne pouvant ‘’fournir’’ le nombre de joueur requis pourra continuer à jouer. Il ne pourra seulement pas profiter de son avantage numérique.

**5. SUSPENSION**

Une image contenant texte, capture d’écran, Parallèle, nombre

Le contenu généré par l’IA peut être incorrect.

1. Les suspensions automatiques prévues dans la liste de suspensions ne peuvent être contestées 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 réglementation de Dek 3R, il ne pourra y avoir de révision sur une décision de 5 matchs et moins. Un capitaine, ou un joueur suspendu, peut aller en appel d'une suspension de 6 matchs et plus en écrivant à [comitedek3r@complexepromutuel.ca](mailto:comitedek3r@complexepromutuel.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 pas évoluer chez 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 6 matchs ou plus de suspension, le joueur sera contacté par un membre du comité.
4. Le comité de discipline se basera sur le geste, la gravité du geste, l'historique du joueur, la jurisprudence, le rapport des officiels, les séquences vidéos, le rapport du superviseur et le rapport du marqueur afin de prendre la meilleure décision possible pour la sécurité de nos joueurs. Des matchs de suspension peuvent donc être ajouté par le comité en plus de la suspension automatique prévu dans la charte.
5. Un joueur ne peut pas 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 près du banc d’une équipe.
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. Le capitaine doit également aviser son joueur de la suspension et de la durée.
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.
8. Lorsqu’un joueur écope d’une deuxième suspension durant la saison, le comité discutera avec le joueur avant de pouvoir intégrer à nouveau la ligue.
9. Aucun remboursement n’est prévu pour un joueur écopant d’une suspension. Il est de la responsabilité du joueur de jouer de façon légale et en respect des règlements.
10. La période de temps alloué pour juger d’un récidiviste est les 3 dernières saisons avant la saison en cours (saison ÉTÉ 2023 et plus récentes dans ce cas-ci).

**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 durant le match. 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 participé sera enlevé de la feuille de pointage et le match continuera à la même place où la décision aura été rendue.
2. L’appel doit absolument être remis par courriel à [infodek3r@complexepromutuel.ca](mailto:infodek3r@complexepromutuel.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 et que le match est considéré terminé, 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 sera suspendu d’un match. En séries, l’équipe complète sera disqualifiée et le capitaine suspendu.

**6. ÉQUIPEMENT RÉGLEMENTAIRE**

**6.1 Joueur**

1. Tous les joueurs devront obligatoirement être équipés d’un casque avec grille, visière complète ou demi-visière, des gants, des jambières, des souliers et un bâton de hockey afin de pouvoir jouer au dek hockey sur nos surfaces. Pour établir si la grille est conforme, si le joueur coupe un espace dans sa grille, il ne pourra y avoir une ouverture plus grande que la grosseur d’une balle.
2. 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, le joueur doit porter une grille, visière complète ou demi-visière.
3. Seuls les gants de hockey, de Dek Hockey, de snout, ou de crosse sont tolérés.
4. 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. En cas d’un bris majeur de la jambière, un arbitre ou un superviseur pourrait exiger à ce que le joueur change sa pièce d’équipement.
5. Voici les bâtons légaux ou illégaux pour les joueurs:
   1. Toutes les marques de bâtons sont acceptées chez nous. Si un bâton est jugé dangereux en raison qu’il est trop abîmé ou modifié, l’arbitre pourrait exiger que le joueur change de bâton
   2. 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.
   3. Si un joueur évolue avec une pièce d’équipement jugé non-sécuritaire par un officiel ou un superviseur, il devra arrêter d’utiliser cette pièce d’équipement sous peine d’écoper d’une punition d’inconduite de partie.
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).

**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 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.

**6.3 Chandails / Uniformes**

1. Tous les membres d’une équipe doivent porter un chandail identique avec des numéros différents. 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 sans numéro (sauf pour le gardien) et aucun chandail avec numéro en tape ne sera accepté. Aucun joueur ne peut jouer tant qu’il ne porte pas un gilet conforme. À défaut de ne pas respecter ce règlement, l’équipe perdra son point franc jeu et recevra une punition mineure de banc (équipe) de 1 minute pour avoir retardé la partie. Le gardien de but doit obligatoirement avoir un gilet semblable au gilet de son équipe. Le superviseur sur place aura le dernier mot en cas de litige. Dans le cas où le gardien ne se conforme pas, l’équipe écopera d’une punition mineure de 1 minute pour avoir retardé la partie
2. Si les 2 équipes ont des chandails de couleurs très similaires, l’équipe au banc visiteur devra obligatoirement porter des dossards (aucun frais) y compris le gardien. Lors des séries éliminatoires, l’équipe ayant terminé le plus bas au classement de la saison régulière doit porter les dossards. Ensuite, le responsable de l’équipe devra divulguer au marqueur les nouveaux numéros de ses joueurs et ce avant le début du match. À défaut de ne pas respecter ce règlement, une punition pour retarder la partie de 1 minute sera imposée à l’équipe. De plus, L’équipe perd son point franc jeu. Il est de la responsabilité de l’équipe visiteuse de vérifier auprès de l’arbitre si le changement de dossard est nécessaire.

**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, l’équipe 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 capitaine inscrit le mauvais nom du joueur sur l’alignement papier, alors le joueur qui n’y apparaît pas sera retiré du match. Tous les buts auxquels il aura participé seront enlevés et 2 X 1 minute de punition seront données à l’équipe pour alignement illégal. Le match poursuivra avec 1 joueur en moins.

Nétiquette   
Complexe sportif Promutuel Assurance

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 Complexe Sportif Promutuel Assurance. L’ensemble des noms commerciaux exploités par le Complexe Sportif Promutuel Assurance 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 Complexe Sportif Promutuel Assurance.

Les commentaires sont lus et considérés par le Complexe Sportif Promutuel Assurance. Cependant, le suivi et la surveillance ne se font pas toujours en temps réel : un délai raisonnable doit être octroyé au Complexe Sportif Promutuel Assurance. 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 Complexe Sportif Promutuel Assurance se réserve le droit de modifier sa nétiquette sans préavis.

Les avis partagés par les utilisateurs des plateformes web ne représentent pas nécessairement l’avis du Complexe Sportif Promutuel Assurance.

Le non-respect de ces principes élémentaires permet au Complexe Sportif Promutuel Assurance 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 Complexe Sportif Promutuel Assurance 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!**