

RÈGLEMENTS DEK ESPOIR



RÈGLEMENTS DEK ESPOIR

1. Conduite Dek Espoir

Tout comportement négatif ou déraisonnable envers le complexe Dek Montcalm et l'ensemble de ses facilités (surfaces de jeu, bancs des joueurs, vestiaires, etc) est strictement interdit. Le joueur / équipe est responsable de tout dommage causé par raison de ses / leurs gestes est de leur faute. Lors d'une telle situation, le joueur / équipe devra payer et pourra être suspendu. L'équipe(s) impliquée(s) perdra automatiquement leur point de franc jeu pour le(s) match(s) joué(s) cette journée. La direction de la ligue décidera alors si des réclamations monétaires ou des suspensions seront nécessaires. Le joueur / équipe sera tenu totalement responsable pour tous les coûts et dommages associés aux réparations et/ou remplacements causés par l'incident.

Aucun ruban ne sera toléré sous les palettes des bâtons. Il est toutefois permis d'en mettre sur la palette, en autant qu'il n'y ait aucun contact entre le ruban et la surface de jeu.

Il est interdit de boire de l'alcool apporté de l'extérieur à l'intérieur du Complexe Dek Montcalm ou dans le terrain de stationnement.

Il est interdit de fumer (cigarettes et autres) à l'intérieur du site. Il est permis de fumer à l'extérieur du Complexe Dek Montcalm.

Tout joueur pris en délit sera expulsé du Complexe/Centre de Dek et le cas sera remis à la Ligue pour évaluer les sanctions possibles.

RÈGLEMENTS DEK ESPOIR

2. Équipement

Un équipement bien défini est exigé afin de prendre part aux parties organisées par la Ligue. Tout joueur ne respectant pas ce règlement verra son équipe recevoir une pénalité mineure. Les équipements suivants sont requis:

Les gardiens devront porter un équipement complet composé de jambières, masque, biscuit et mitaine.

Le casque, les jambières de Dek et les gants de Dek sont obligatoires. Il est fortement recommandé que les joueurs portent des lunettes de protection ou une demi-visière ou grille. Tous les bâtons sont permis.

Dans le cas où les chandails des deux équipes seraient similaires, l'équipe visiteur devra porter les dossards ou changer de chandail.

3. Déroulement de la partie:

Deux temps d'arrêt de 30 secondes seront permis à chacune des équipes durant la partie (2 temps d'arrêt consécutif ne sera permis).

Avant de participer à une partie, tout joueur se doit de couvrir toute blessure/coupure adéquatement.

Les joueurs sont encouragés à nous faire part de toute inquiétude concernant la sécurité de tout membre participant à la Ligue. Toute décision relative à l'annulation d'une partie sera la responsabilité des arbitres et/ ou de la Direction

Une partie se verra annulée au moment où elle est perçue comme étant hors contrôle à cause d'une série d'incidents disgracieux ou si les arbitres jugent que la situation pourrait dégénérer et nuire à la sécurité des joueurs en présence. Les suspensions et amendes sont imposées par la Direction. Là où le comportement d'une équipe est inacceptable, cette équipe se verra perdre la partie par défaut de 3 à 0 même si elle menait au moment où la partie a été arrêtée. L'équipe gagnante se méritera de tous points,

RÈGLEMENTS DEK ESPOIR

4. Punitif

Toute équipe se verra octroyer 10 minutes supplémentaires après l'heure cédulée du début de la partie afin d'habiller un minimum de 4 joueurs et un gardien pour le 4 vs 4 et 3 joueurs et un gardien pour le 3 vs 3. Si l'équipe est en mesure de débiter la partie dans les 5 premières minutes supplémentaires avec le nombre adéquat de joueurs, elle se fera imposer une punition mineure au début la partie. Si l'équipe débiter la partie dans les 5 minutes supplémentaires suivantes, elle devra débiter la partie en 2e période avec un retard de 3 à 0. Il est par contre permis à toute équipe de débiter un match à effectifs réduits, et même de débiter un match sans gardien si elle le désire.

Si l'équipe n'est pas prête après ces 10 minutes, l'équipe adverse gagnera par défaut ou optera d'attendre l'arrivée des joueurs manquants. Si la décision est d'attendre, le temps au tableau sera ajusté en conséquence afin que la partie puisse être jouée lors de la plage-horaire d'une heure prédéterminée.

Si la partie est perdue par défaut, l'équipe gagnante recevra trois (2) points. L'équipe perdante ne recevra aucun point. Pour des fins de statistiques, la partie se terminera par la marque de 2 à 0.

Toute partie perdue par défaut n'est pas considérée comme étant une partie sanctionnée pour un joueur suspendu. Une partie de suspension sanctionnée sera accordée lorsque l'équipe en question aura joué une partie réglementaire du début à la fin.

Un décompte de 5 secondes sera fait par l'arbitre lors de la mise en jeu.

Tous les joueurs devront être prêt pour à jouer, sinon l'arbitre émettra un temps d'arrêt au dépend de l'équipe fautive.

Quand l'équipe fautive n'aura plus de temps d'arrêt, un deux minutes pour avoir retardé la partie sera octroyé à celle-ci.

RÈGLEMENTS DEK ESPOIR

5. Règlements

Avant le début de chaque partie, chaque équipe devra avoir complété sur la feuille de match l'alignement complet de son équipe (nom des joueurs présents & numéros des chandails). C'est la responsabilité du capitaine ou de son représentant d'aller compléter son alignement par lui-même. L'exactitude de l'alignement officiel est la responsabilité de chaque capitaine d'équipe ou de son représentant et ne pourra être modifié suite au début du match. Dans le cas où l'alignement officiel n'est pas mis à jour correctement avant le début de la partie la partie, l'équipe prise en défaut se verra décerner une punition mineure en début de partie.

La joute d'une heure est divisée de la manière suivante:

- Réchauffement de 5 minutes
- 3 périodes x 15 minutes à temps continues. Une joute ayant un écart de 2 buts ou moins jouera la dernière minute à temps arrêté.
- 1 minute par entracte
- 2 temps d'arrêt sont accordés à chaque équipe lors de la partie
- Saison régulière: toute partie terminant en égalité se terminera en tirs de barrages. Ce dernier débutera avec 3 joueurs de chaque équipe. Aucune répétition de joueur ne sera tolérée avant que tous les joueurs de l'équipe sont utilisés. Dans le cas où une des équipes a moins de joueurs que l'autre et que la première revient avec des joueurs ayant déjà effectué un lancer, l'autre équipe peut dès lors elle aussi recommencer avec des joueurs ayant effectué un tir lors de la ronde précédente.

RÈGLEMENTS DEK ESPOIR

6. Joueur éligible

Tout joueur se doit de porter un chandail ayant un numéro unique imprimé dans le dos. De plus, deux joueurs différents ne pourront plus porter le même numéro. Les arbitres ont le dernier mot est est obligatoire que TOUS les joueurs d'une équipe portent un chandail de la même couleur, incluant les joueurs remplaçants. Dans le cas contraire, l'équipe au complet se verra obligé d'emprunter un ensemble de chandails d'une couleur différente pour débiter le match. n ce qui concerne la définition d'un chandail acceptable.

Il est interdit de jouer sans au moins porter un chandail en manches courtes, Donc sous tout dossard il doit y avoir un chandail à manches courtes, et interdiction de jouer en camisole.

Chaque joueur ne faisant pas partie de l'alignement de 10 joueurs réguliers d'une équipe doit payer \$10 pour les frais d'enregistrement avant le début du match. Ce joueur ne sera pas autorisé à débiter le match tant que le 10\$ n'aura pas été payé et qu'il aura l'estampe PAYÉ sur son line-up. Les capitaines d'équipes sont responsables pour l'enregistrement des joueurs de son équipe.

Aucun joueur ne peut jouer pour une 2e équipe d'une même catégorie s'il fait partie de l'alignement des joueurs « réguliers » d'une équipe ou dès qu'il a joué le nombre de parties faisant de lui un joueur « régulier » d'une équipe (5 parties requises) Il est alors considéré comme un joueur régulier de cette équipe.

Lorsqu'un gardien doit se retirer d'un match pour une raison autre qu'une expulsion, il peut être remplacé par n'importe qui (pas besoin d'un joueur qui est inscrit sur le line-up) .Le temps sera arrêté à ce moment et un chronomètre de 10 minutes partira. Si après ces 10 minutes le nouveau gardien n'est toujours pas prêt, une punition pour avoir retardé le match sera octroyée à l'équipe en défaut.

Le gardien ne peut pas être retiré de son filet pour être remplacé par un joueur avant les 5 dernières minutes d'un match.

Si une équipe est prise à jouer avec un joueur illégal, les parties concernées seront perdues par défaut.

RÈGLEMENTS DEK ESPOIR

Afin d'être éligible aux séries avec une équipe, un joueur se doit d'avoir participé en saison régulière avec cette équipe au nombre minimal de parties communiqué par la ligue (5 parties).

Un gardien est éligible s'il a joué au moins un match en saison régulière avec une équipe de la Ligue dans la saison en cours et qu'il n'était pas considéré comme le gardien régulier d'une autre équipe de la même catégorie. Une équipe peut donc au besoin utiliser en séries un gardien régulier d'une classe inférieure, ou un gardien régulier d'une classe supérieure d'au maximum un calibre de différence. Un gardien n'a le droit de garder les buts que pour une seule équipe lors des séries d'une catégorie. La Direction se garde le droit d'évaluer toute situation portée à son attention et de prendre une décision en conséquence.

Une partie remportée par défaut en saison régulière permet de rajouter un match d'éligibilité à n'importe quel joueur de l'équipe.

RÈGLEMENTS DEK ESPOIR

7. Règlements générale

Aucun hors-jeu. (3 vs 3 et 4 vs 4)

- **4 VS 4**

Dès qu'un arrêt de jeu est sifflé par l'arbitre, celui-ci prendra la balle et se dirigera au point de mise en jeu. Il débutera alors un compte de 5 et si à la fin du décompte une des deux équipes n'est pas en position jugée adéquate de reprise de jeu, l'équipe prise en défaut sera considérée comme venant de demander un temps d'arrêt. Dans le cas où cette équipe aurait déjà utilisé ses deux temps d'arrêt, une pénalité mineure pourra leur être imposée. En tout temps la décision finale de déterminer la définition de « position jugée adéquate de reprise de jeu » reviendra aux arbitres présents.

- **3 VS 3**

Dès qu'un arrêt de jeu est sifflé suite au contrôle de la balle par le gardien ou par un but de l'équipe adverse, une remise en jeu sera effectuée derrière son but pour plus de trois secondes sans quoi la balle sera remise à l'équipe adverse dans la même zone, Après le décompte de trois, le joueur sera forcé de sortir de derrière le filet.

Le joueur défensif ne peut s'approcher à plus de deux mètres et ne peut lui soutirer la balle pendant le décompte de trois secondes. Par contre, le joueur offensif peut partir à tout moment sans attendre le compte de trois secondes, dès qu'il fait une action le joueur en défensive peut entrer dans le jeu.

Peu importe la zone, le jeu sera arrêté lorsqu'un joueur passera la balle avec sa main à un coéquipier. Le jeu reprendra alors dans la zone défensive de l'équipe dont le joueur a effectué une passe avec la main.

Peu importe la zone, le jeu sera arrêté lorsqu'un joueur effectue une double touche avec sa main sur la balle. Le jeu reprendra alors dans la zone défensive de l'équipe dont le joueur a effectué une passe avec la main.

RÉGLEMENTS DEK ESPOIR

Un joueur a le droit de fermer la main sur la balle et de par la suite la déposer devant lui à ses pieds, et uniquement devant lui et à ses pieds. Aucune pénalité ne sera accordée à un joueur qui ferme la main sur la balle et qui déplace la balle de côté, dans ce cas le jeu reprendra alors dans la zone défensive de l'équipe dont le joueur a fermé la main sur la balle et qui l'a déplacé de côté. La définition de « déplacer la balle de côté » reste à la discrétion de l'arbitre.

Un lancer de punition sera accordé à l'équipe en question lorsqu'un joueur ferme la main sur la balle alors qu'il se retrouve dans le demi-cercle de son gardien.

Une pénalité mineure sera accordée à un joueur qui fermera la main sur la balle dans le but volontaire de retarder le jeu.

Une pénalité mineure sera accordée à un joueur pour tout contact du bâton d'un joueur avec la balle au-dessus de ses épaules ou avec le visage d'un adversaire, tout comme s'il essaie de jouer la balle avec le bâton au-dessus des épaules sans touche à la balle. Par contre, si le bâton est élevé (pour appeler la balle, pour un lancer frappé, etc) et qu'il n'y a pas de contact avec la balle, aucune punition.

Le jeu sera arrêté lorsqu'un joueur est 3 secondes dans le cercle du gardien de but adverse. Le jeu reprendra alors dans la zone défensive de l'équipe dont le joueur était dans le cercle du gardien de but adverse. Un but sera tout de même accordé si un joueur se retrouve dans le cercle du gardien de but adverse moins de 3 secondes sans le déranger.

RÈGLEMENTS DEK ESPOIR

8. Réglementation des arbitres :

Lors d'une altercation, les arbitres ont le droit de faire arrêter le temps.

Les arbitres peuvent arrêter une partie en tout temps s'ils trouvent que ce dernier est hors-contrôle disciplinaire.

Aucun joueur n'a le droit de questionner le jugement de l'arbitrage.

L'abus envers les arbitres, les marqueurs et les représentants officiels de la Ligue ne sera pas toléré et sera sanctionné.

Tout abus verbal ou physique envers un arbitre, un marqueur, un représentant officiel de la Ligue ou un joueur adverse sera sanctionné et fortement pénalisé. Des suspensions et amendes seront imposées par la Ligue.

Tout joueur expulsé d'une partie, peu importe la raison, se doit de quitter le Complexe ou de retourner à son vestiaire et y rester pour le restant de la partie. Il ne peut donc être en aucun temps autour d'aucune des surfaces de jeu. L'équipe d'un joueur expulsé qui ne respectera pas cette consigne obtiendra des pénalités mineures jusqu'à ce que le joueur se rende à son vestiaire et y reste.

Tout joueur impliqué dans une bataille sera suspendu automatiquement.

Tout joueur qui quitte son banc lors d'une altercation sera suspendu automatiquement.

Tout joueur qui arrive comme 3^e homme dans une altercation (autre que pour enlever de façon claire et évidente son joueur) sera suspendu automatiquement.

Si les deux équipes se retrouvent dans une bataille générale, les deux équipes seront suspendues pour un nombre de matchs qui sera déterminé Dek Hockey Montcalm et perdront automatiquement cette partie.

L'historique d'un joueur ou d'une équipe sera toujours considéré lors de la prise de décisions reliée à des incidents. Cet élément pourra avoir un impact autant sur la durée de la suspension que des différentes sanctions imposées.

Les incidents impliquant des joueurs de la Ligue à l'extérieur des surfaces de jeu (vestiaires, stationnement, etc.) seront considérés de la même façon par la Ligue et seront sujets à des suspensions, des amendes et toute autre sanction jugée adéquate.

RÈGLEMENTS DEK ESPOIR

La Ligue se réserve le droit de suspendre toute équipe à n'importe quel moment, et ce, pour une durée déterminée ou indéterminée. Ce règlement sera employé lors de graves situations précises. Toute équipe suspendue de la Ligue ne recevra aucun remboursement.

Après avoir consulté le rapport d'incident (si celle-ci est concluante), Dek Hockey Montcalm tranchera et des amendes et sanctions pourront être encourues. Le capitaine de l'équipe fautive sera avisé dans les jours suivant l'incident de la pénalité encourue

Une amende de 10\$ par partie de suspension devra être payée par le joueur fautif (ou son équipe) avant qu'il soit permis à ce joueur de retourner au jeu. Le règlement s'applique ici aussi, la définition de joueur illégal correspondant ici à un joueur suspendu qui participe à une partie alors que sa suspension n'est pas complétée, ou qui participe à une partie suite à sa suspension sans avoir payée l'amende.

Dans le cas où une équipe a 12 minutes ou plus de punition ou une inconduite de 10 minutes lors d'une partie de séries éliminatoires, l'équipe débutera la période de prolongation avec un joueur en moins pour la durée d'une punition. Ce règlement ne s'appliquera pas lorsque les deux équipes auront perdues leur point de franc-jeu lors de la même partie.

RÈGLEMENTS DEK ESPOIR

9. Tableau des punitions :

Punition	Durée	Mesures disciplinaires
Accrochage	2 min. continu	Non applicable
Trébucher	2 min. continu	Non applicable
Cinglé	2 min. continu	Non applicable
Bâton élevé (avec ou sans contact avec la balle en tentant de la jouer)	2 min. continu	Non applicable
Bâton élevé (avec contact avec visage de l'adversaire)	2 min. continu	Non applicable
Bâton élevé (avec contact avec visage de l'adversaire avec saignement)	4 min. Continu	Non applicable
Bâton élevé majeur	5 min.continu + 10 min inconduite	À déterminer par Dek Hockey Montcalm
Double échec mineur	2 min. continu	Non applicable
Double échec majeur	5 min.continu + 10 min inconduite	À déterminer par Dek Hockey Montcalm
Contact mineur	2 min. continu	Non applicable
Contact majeur	5 min.continu + 10 min inconduite	À déterminer par Dek Hockey Montcalm
Bataille	5 min.continu + 10 min inconduite	À déterminer par Dek Hockey Montcalm
Abus verbal ou racial envers officiel, marqué, joueur adverse et responsable de la ligue.	5 min.continu + 10 min inconduite	À déterminer par Dek Hockey Montcalm
Interférence	2 min. continu	Non applicable
Geste déplacé sur les facilités (surface, bande, banc, filet, but et vestiaire)	2 min. continu	À déterminer par Dek Hockey Montcalm
Cracher sur la surface	2 min. continu	Non applicable
Mauvaise conduite mineur	2 min. continu	Non applicable
Mauvaise conduite majeur	5 min.continu + 10 min inconduite	À déterminer par Dek Hockey Montcalm

Un joueur qui reçoit une punition de 5 minutes incluant une inconduite de partie devra quitter le terrain de jeu. Un autre membre de l'équipe devra subir sa sanction au banc de punition. Tout joueur expulsé de la partie doit se diriger automatiquement aux vestiaires ou à l'extérieur du Dek Hockey Montcalm et il ne lui est pas permis de retourner sur le terrain de jeu lors de la partie en question.

RÈGLEMENTS DEK ESPOIR

10. Classement de fin de saison

Bris d'égalité au classement en fin de saison

- Pts (décroissant)
- Nombre de victoires (décroissant)
- Nombre de défaites (croissant)
- Différentiel (décroissant)
- Total buts pour (décroissant)
- Total buts contre (croissant)

11. Règlement catégorie Mixte

Deux filles doivent être sur le jeu en tout temps (sauf en désavantage numérique si c'est un gars qui est en punition)

S'il y a une punition de gars : 1 seul gars peut être sur la surface

S'il y a une punition de fille : 1 seul fille peut être sur la surface

Si une équipe enlève le gardien : il doit être remplacé par une fille

Les buts de filles valent 2

S'il y a tirs de punition : aucune obligation d'envoyer gars ou filles mais les buts de filles valent toujours 2. Et après 3 lancers : tout le monde doit passer avant de renvoyer le même joueur.

Lancer frappé aux hanches pour les gars (autrement c'est une punition)

RÈGLEMENTS DEK ESPOIR

Réglementation Série éliminatoire

Après chaque ronde, les opposants sont déterminés en fonction de leur classement en saison régulière

L'équipe ayant obtenu le meilleur rang en saison régulière obtient l'avantage de conserver son gilet (si les 2 équipes ont la même couleur) et de déterminer qui tirera en 1er s'il y a fusillade.

Deux temps d'arrêt par partie sont permis (à l'exception des mini-matches de la finale : 1 seul temps d'arrêt par mini-match. Aucun temps d'arrêt additionnel n'est permis en prolongation.

S'il y a égalité après le temps régulier, il y a un 5 minutes de prolongation à temps arrêté.

S'il n'y a pas de but après la prolongation... fusillade. Pour la fusillade, si un joueur termine la prolongation dans la boîte de punitions, ce joueur ne peut tirer qu'à la fin. Tous les joueurs de son équipe doivent passer avant lui.

S'il y a fusillade, l'équipe a le droit de faire lancer un même joueur une 2ème fois quand l'équipe ayant le moins de joueurs a passé tout le monde.

Pour les rondes en format « mini-matches » : **2 parties de 3x10 minutes**, avec un match de **15 minutes à temps continu** additionnel si chacune des équipes remporte un match - en cas d'égalité après un mini-match ou le 15 minutes de plus, il y aura prolongation de 10 minutes à temps arrêté, suivi d'une fusillade si nécessaire). Pour le mini-match additionnel de 15 minutes, 1 seul temps d'arrêt par équipe est alloué.

Un joueur doit respecter le nombre minimal de parties communiqué par la Ligue avec l'équipe en questions pour être éligible à participer aux séries avec une équipe, à l'exception des gardiens qui n'ont besoin d'avoir joué qu'une partie dans la saison, comme GARDIEN, et ce, peu importe l'équipe, peu importe la catégorie.

Un joueur a le droit de jouer seulement avec une équipe de sa catégorie en série.

RÈGLEMENTS DEK ESPOIR

Les capitaines se doivent de prendre en main toute action posée par l'équipe. Ils sont entièrement responsable de l'enregistrement des joueurs et de la collection de tout frais d'enregistrement et amende non-payée.

La Ligue a droit de regard final en ce qui a trait à tout ce qui concerne l'interprétation de toute règle et / ou de toute situation.

La Ligue reste ouverte à toute question, commentaire ou suggestion reliée aux règlements ou à son interprétation d'un membre de la Ligue, si cela est effectué de manière professionnelle et par l'intermédiaire d'un capitaine. Les capitaines d'équipes pourront aussi s'adresser aux arbitres de la Ligue après les heures de joute. Tout questionnement pourra se faire en personne ou via téléphone ou courriel.