

RÈGLEMENTS DEK HOCKEY MÉKINAC



1. JOUEURS ÉLIGIBLES

1.1 : Alignement

A- L'alignement doit être complété en ligne par le capitaine de l'équipe. Celui-ci peut également être remis en dernier recours par le capitaine sur papier au marqueur 10 minutes avant la 3^e période du match précédent et avec les noms complets des joueurs. Après ce délai, une punition de 1 minute sera donnée à l'équipe pour avoir retardé la partie. Le capitaine doit bien identifier les remplaçants.

B- Tous les joueurs inscrits avant la fin de la première période peuvent prendre place avant la fin de la 2^e période. Un joueur non inscrit avant la fin de la première période se verra refuser l'accès au jeu.

C- Seuls les joueurs qui auront participé au jeu se verront octroyer une partie de jouée. Le nom du ou des joueurs n'ayant pas joué sera automatiquement retiré de l'alignement.

D- Le nombre maximum de joueurs en uniforme pour une partie est de 10, incluant le gardien.

1.2 : Joueurs remplaçants/ joueurs éligibles

A- Un joueur substitut sera considéré comme "joueur remplaçant" et il n'accumule pas de statistiques.

B- Un joueur remplaçant doit participer à un minimum 3 parties en saison régulière pour pouvoir jouer en séries. Il doit être inscrit sur les feuilles d'alignement correspondantes. Un joueur régulier d'une classe ne peut être remplaçant pour une autre équipe de même classe.

C- Un joueur remplaçant fera partie de la première équipe avec laquelle il disputera plus de 2 parties. Donc à sa 3^e partie avec une équipe, il appartient à cette équipe et devient régulier. Il ne pourra plus jouer avec d'autres équipes de la même catégorie.

D- Gardiens de but : Un gardien de but ne peut pas être joueur remplaçant pour une équipe de sa classe.

E- Dans le féminin, trois côtes supérieures maximum, incluant les gardiennes. Ce qui veut dire un maximum de:

- 3 joueuses F4 + ou;
- 1 joueuse F3 et 1 joueuse F4+.

F- Dans la catégorie Participation (C2), cinq côtes supérieures maximum, incluant les gardiens. Ce qui veut dire un maximum de:

- 5 joueurs C1 ou;
- 1 joueur B3 et 2 C1 ou;
- 2 joueurs B4 et 1 C1 ou;
- 1 joueur B4 et 3 joueurs C1
- Aucun joueur B2 n'est autorisé.

G- Dans la catégorie Mixte, l'alignement doit respecter les conditions suivantes:

- 2 gars et 2 filles, ainsi qu'un gardien;
- Droit à un B4 et une F3 ou;
- Droit à une F3+.

H- La direction se laisse 2 matchs pour évaluer la côte de tout nouveau joueur n'en possédant pas. Si le joueur possède une côte à plusieurs endroits, c'est la plus haute qui sera prise en compte.

I- Avec un accord entre capitaines, il est possible d'emprunter un gardien DE COTE ÉGALE ou INFÉRIEURE au sien, à une équipe de la même catégorie. Ce règlement n'est applicable que si le gardien est absent, et non pas pour que le gardien devienne un joueur sur le jeu.

2. DÉROULEMENT D'UNE PARTIE/ RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

2.1 : Temps de jeu

A- Il y aura 3 min. d'échauffement avant le début d'une partie. Après ces 3 min. le gardien devra être prêt à commencer la partie. Dans le cas contraire, l'équipe fautive écoperà d'une pénalité de 1 minute pour avoir retardé la partie. Si le gardien est absent, l'équipe a 5 min pour habiller un joueur. Après ce délai la partie doit commencer, si l'équipe n'a toujours pas de gardien elle débutera la partie avec une punition de 2 minutes et jouera avec trois attaquants.

B- Une partie de 3 périodes de 15 minutes à temps trotteur. Le temps ne sera pas arrêté sauf si l'arbitre le juge nécessaire. La dernière minute de la 3^e période est chrono, sauf si l'écart est de 3 buts ou plus. S'il y a égalité après 3 périodes, il y aura fusillade. S'il y a égalité après 3 tirs, il y aura fusillade en alternance des 2 côtés. 3 joueurs différents doivent effectuer les 3 premiers tirs, par la suite, le capitaine envoie le joueur de son choix en tout temps; il n'a pas à en aviser le marqueur.

C- L'arbitre mettra la balle en jeu dans un délai de 5 secondes, que les joueurs soient prêts ou non.

D- Il y aura une minute de pause entre chaque période.

E- Chaque équipe a droit à 1 seul temps d'arrêt de 30 secondes par partie.

2.2 : Changements

Les changements sont autorisés en tout temps, mais doivent se faire rapidement lors d'arrêts de jeu. Pour effectuer un changement, le joueur doit toucher au banc.

2.3 : Double désavantage numérique

Lorsqu'une équipe se retrouve avec 2 joueurs au banc des pénalités (double désavantage), le jeu se déroule 3 vs 1, si l'équipe en désavantage numérique écope d'une autre pénalité, elle demeure à 1 VS 3 et la nouvelle pénalité commencera lorsque la première des deux pénalités se terminera. Si double mineure, on continue le jeu jusqu'à l'arrêt de jeu à 3vs 3. Après avoir purgé leur 2 minutes, lors d'un arrêt de jeu, les joueurs punis peuvent reprendre place.

2.4 : Système de pointage et pénalités

A- Deux points par période sont alloués pour l'équipe qui remporte la période. Advenant une égalité, un point sera accordé à chaque équipe.

B- Trois points sont alloués pour l'équipe gagnante de la partie. Advenant le cas d'une égalité au score final, il y aura fusillade. Le gagnant de la fusillade aura 2 points et le perdant 1 point.

C- Trois points sont alloués aux équipes qui n'auront pas eu de punitions de 5 minutes ou d'inconduite.

D- Quatre autres points sont disponibles. Pour chaque punition de 2 minutes ou plus, il y aura perte d'un point, et ce, jusqu'à concurrence de quatre points.

E- Possibilité de 16 points maximum par partie.

F- Pour les statistiques individuelles, un but et une seule passe seront comptabilisés à chaque but marqué.

2.5 : Balles

A- Les équipes doivent fournir leurs balles lors des échauffements. Les balles de parties sont fournies par Dek Hockey Mékinac. Les balles roses seront utilisées si la température est en dessous de 18 C. À partir de 18 C, les balles orange seront utilisées. Le ou les officiels peuvent décider de changer les balles en cours de partie si la température l'exige.

2.6 : Mise au jeu

A- La balle doit toucher le sol pour entrer en jeu, sinon le joueur de centre de l'équipe fautive doit être changé.

B- Les joueurs alliés doivent être en dehors du cercle de mise en jeu et du côté de leur zone défensive.

C- Le joueur de centre doit avoir les pieds de chaque côté du point de mise au jeu. Aucun empiètement ne sera permis et les joueurs doivent demeurer face à face.

D- Il y aura une mise au jeu au centre seulement lors du début de la partie, de chacune des périodes et d'un but.

E- Lorsque la balle est envoyée à l'extérieur de la surface par un joueur offensif, l'équipe non fautive reprend le jeu près de la ligne centrale dans l'autre zone. Lorsque la balle est envoyée à l'extérieur de la surface par un joueur défensif (déviation), l'équipe offensive reprend le jeu près de la ligne centrale dans l'autre zone.

F- Lorsque le gardien immobilise la balle, l'arbitre sifflera. Le jeu repartira alors dans le coin. Dès le coup de sifflet de l'arbitre, l'équipe adverse peut aller appliquer de la "pression" sur le joueur en possession de la balle situé derrière la ligne des buts.

2.7 : Buts

A- La décision finale sur un but controversé revient aux arbitres. Le marqueur peut être consulté au besoin.

B- La démarche suivante doit être respectée pour contester la décision d'un arbitre par rapport à un but :

- But accordé : le capitaine de l'équipe qui conteste doit demander à l'arbitre de consulter son collègue. L'arbitre peut refuser la demande s'il est convaincu de sa décision.

- But refusé : l'équipe qui conteste doit appliquer la démarche décrite ci-dessus.

- But refusé, mais le jeu progresse : l'équipe qui conteste doit continuer de jouer jusqu'au prochain arrêt de jeu. Ce n'est qu'à ce moment que l'équipe désirent contester pourra, en suivant la procédure, faire appel sur le but refusé. Si l'officiel accorde le but, la reprise du jeu se fera au centre de la surface par une mise en jeu et le temps sera rectifié selon le jugement des officiels.

C- Un but marqué avec le pied sera refusé seulement s'il y a un mouvement du pied vers le filet ou si le geste est posé volontairement. Si un tir ou une passe dévie sur un pied et qu'il n'y a pas eu de mouvement vers le filet, le but sera accordé.

D- Un but sera refusé s'il est marqué avec n'importe quelle partie du corps s'il y a un mouvement vers le filet, ou si le geste a été posé volontairement. Si un tir ou une passe dévie sur un joueur et qu'il n'y a pas eu de mouvements vers le filet, le but sera accordé.

2.8: Hors jeu

La ligne centrale ne sert pas de ligne de hors-jeu. Il n'y a donc pas de hors-jeu.

2.9: Grillages

Les grillages font partie du jeu, si la balle heurte le grillage et que cette dernière retombe sur la surface de jeu, ce dernier continu. Si la balle reste prise dans le grillage, l'arbitre compte 5 secondes, si une des deux équipes ne la récupère pas avant les 5 secondes comptées, le jeu va recommencer derrière le filet de l'équipe où la balle se situait.

2.10: Report d'une partie

S'il est impossible à une équipe de se présenter à une partie, elle doit prendre arrangement avec le capitaine de l'équipe adverse et en faire mention à un responsable de la ligue, minimum 24 heures à l'avance. Avec l'accord de la ligue et de l'autre équipe, la partie pourra être reportée. Des frais pourraient être exigés si cette partie se déroule en dehors des heures normales d'activités.

2.11: Passe avec la main

Aucune passe avec la main, sauf en zone défensive. Si l'arbitre voit une passe avec la main il siffle et l'équipe adverse reprend la balle à la ligne rouge du centre.

3. PÉNALITÉS

A- Un joueur sera expulsé de la partie après 3 punitions de 2 minutes. Les pénalités de 1 minute ne comptent pas dans le calcul des 3 punitions.

B- Une expulsion pour avoir écopé de 3 pénalités de 2 minutes n'entraîne pas de suspension.

C- Le joueur qui atteindra un total de 40 minutes de pénalité ou qui accumulera rapidement les minutes de punition sera rencontré par le comité de discipline et il lui sera suggéré de changer son style ou de quitter la ligue. À la suite de cet avertissement, si son attitude ne change pas, il sera suspendu ou banni.

D- Les minutes de pénalités en saison et en séries sont cumulatives. La suspension s'applique autant en saison qu'en séries.

E- Le site web des statistiques est la seule référence officielle pour le calcul des minutes de pénalités

F- L'équipe non punie reprend possession de la balle au centre.

3.1. PÉNALITÉS DE 1 MINUTE

3.1.1 Bâton élevé sur la balle

A- Une punition de 1 minute sera imposée à tout joueur qui touche ou tente de toucher à la balle plus haut que la hauteur de la barre horizontale.

3.1.2 Retarder la partie

A- Une pénalité pour avoir retardé la partie (2 minutes) sera imposée au joueur embarquant, lors d'un mauvais changement. Ce sera 2 minutes pour avoir eu trop de joueurs sur la surface.

B- Il faut au moins 4 joueurs, avec ou sans gardien de but, pour débiter la partie. Un délai de 5 min. est alloué avant le début de la partie à l'équipe dont le gardien de but n'est pas arrivé. Une punition de 1 minute pour avoir retardé la partie sera imposée à l'équipe fautive. Après 5 min. d'attente, la partie débute avec ou sans gardien de but.

C- Si le gardien gèle la balle malgré les directives de l'arbitre de remettre la balle en jeu et qu'il a les pieds hors de son rectangle bleu, une punition de 1 minute pour avoir retardé la partie lui sera alors imposée.

D- En Zone défensive, si un joueur ou gardien envoie la balle directement hors de la surface de jeu, une punition de 1 minute pour avoir retardé la partie lui sera automatiquement imposée, que le geste soit volontaire ou non et que ce soit un lancer en direction du but ou non.

E- 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 imposera une punition de 1 minute pour avoir retardé la partie.

F- Le joueur qui se retrouve derrière le filet se doit de faire progresser le jeu. Il ne peut rester derrière le filet plus de 5 secondes. Si, malgré les recommandations de l'arbitre, le joueur refuse de faire progresser le jeu, une pénalité de 1 minute sera imposée.

G- L'arbitre incitera les gardiens à remettre la balle en jeu le plus rapidement possible. L'arbitre donnera la commande « bouge la balle ». Si le gardien refuse de mettre la balle en jeu alors que l'arbitre juge qu'il pourrait le faire sans danger de se faire marquer, une pénalité de 1 minute pour avoir retardé le match sera imposée.

Notes : Si un joueur ferme la main sur la balle, l'arbitre arrête le jeu et on reprend dans la zone défensive du fautif. Il n'y a pas de pénalité pour ce geste.

3.2 PÉNALITÉS DE 2 MINUTES

Pour toutes pénalités de 2 minutes, l'arbitre peut donner une pénalité de 4 minutes selon la gravité du geste. Une pénalité de 4 minutes compte pour 2 pénalités.

3.2.1 Non-respect des officiels

A- Tout joueur qui manquera de respect envers un officiel sera puni. L'arbitre peut lui donner une pénalité de 2 minutes, 4 minutes, 5 minutes ou une inconduite de partie.

B- La direction se réserve le droit d'ajouter une extrême inconduite advenant le cas où elle serait témoin de gestes intolérables et que l'arbitre ne se soit pas rendu à donner une extrême inconduite.

C- Tout joueur qui, intentionnellement, touche, retient, pousse, frappe, menace ou tente de frapper, fait trébucher, lance en sa direction, ou met en échec un officiel avant, pendant ou après une partie se verra imposée une extrême inconduite et sera suspendu.

N.B. Tout spectateur qui manquera de respect envers un officiel sera passible de sanction (expulsion du site).

3.2.2 : Bâton élevé sur un adversaire

A- 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 de 4 minutes.

B- Si un joueur atteint délibérément un autre joueur avec son bâton élevé, une punition de 5 minutes sera automatiquement imposée.

3.2.3 : Coups de bâton

A- Une punition de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui donne un coup avec son bâton à un adversaire ou sur le but ou sur les bandes.

B- Si en faisant un balayage derrière le filet le gardien accroche ou fait de l'obstruction à un joueur une pénalité de 2 minutes s'en suivra.

C- Aucun balayage dans le but d'enlever la rondelle à un joueur ne sera tolérée. Une punition de 2 minutes s'en suivra.

3.2.4 : Obstruction

Une punition de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui : interfère ou empêche la progression d'un adversaire qui n'est pas en possession de la balle, enlève délibérément le bâton des mains d'un adversaire, empêche un adversaire qui a perdu ou échappé son bâton d'en reprendre possession.

3.2.5 Contact avec le gardien

A- Une punition de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui entre en contact avec le gardien adverse dans son rectangle. Un joueur poussé par un joueur adverse qui entre en contact avec le gardien pourrait être puni ainsi que l'adversaire fautif, le tout selon le jugement de l'arbitre.

B- Sur avis de l'arbitre, un joueur doit immédiatement quitter le rectangle du gardien de but, une punition de 2 minutes pour obstruction sera imposée à tout joueur fautif. Le joueur ne doit pas nuire au jeu du gardien.

3.2.6 : Glissade

A- En aucun temps, une glissade ne sera tolérée.

3.2.7 : Retenir ou accrocher ou entourer avec les bras

Une pénalité de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui retient ou accroche son adversaire, avec son bâton, ses mains ou ses bras.

3.2.8: Mise en échec

Une pénalité de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui donne une mise en échec à un adversaire. Si le coup est fort, l'arbitre peut donner un 5 minutes et expulser le joueur pour usage de force excessive.

3.2.9 : Double-échec

Une pénalité de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui donne un double-échec à un adversaire. Si le coup est fort, l'arbitre peut donner un 5 minutes et expulser le joueur pour usage de force excessive.

3.2.10 : Rudesse

Une pénalité de 2 minutes sera imposée 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 un 5 minutes et expulser le joueur pour usage de force excessive.

3.3.1 Tentative de blessures

A- Une punition de 5 minutes sera imposée à tout joueur qui, délibérément, tente de blesser ou blesse un adversaire, quelle que soit l'infraction commise. 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.

3.3.2 : Bagarres

A- 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 même un simple coup de poing avec ou sans les gants. Le joueur est alors suspendu et pourrait être banni.

B- Tout joueur identifié par le ou les officiels comme étant l'investigateur ou l'agresseur dans une bataille se verra imposer une punition de 2 minutes additionnelle à toute punition qu'il pourrait encourir.

C- Tout joueur se joignant à une bataille, ou prenant part à une autre bataille durant le même arrêt de jeu se verra imposer une extrême inconduite, en plus de toute autre punition qu'il aurait pu encourir selon les règles du jeu.

D- Tout joueur qui se voit imposer une punition en rapport à cet article devra automatiquement se présenter devant le comité de discipline, avant de participer à son prochain match.

E- 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 est passible de bannissement.

3.4 PÉNALITÉS D'INCONDUITE

3.4.1 Inconduite de partie

A- Une pénalité d'inconduite de partie peut être décernée à tout moment par l'arbitre pour non-respect des officiels ou geste violent. Le joueur doit alors immédiatement quitter la surface de jeu. Il n'est pas nécessaire qu'un joueur prenne sa place au banc des pénalités.

B- Un joueur qui reçoit une pénalité d'inconduite (ou d'extrême 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).

C- Si un joueur qui s'est vu imposer une inconduite ne quitte pas la surface, l'arbitre lui décernera une extrême inconduite et ne reprendra pas le match jusqu'à tant que le joueur fautif se dirige au vestiaire. Si le joueur refuse de se conformer, son équipe sera alors disqualifiée et le match prendra fin. Son équipe perdra tous les points acquis dans ce match et se verra attribuer le score de 0.

D- Une inconduite de partie entraîne automatiquement une suspension de 1 partie minimum.

N.B il faut un minimum de 3 joueurs et 1 gardien pour que la partie se poursuive.

3.4.2 Extrême inconduite de partie

A- Une pénalité d'extrême inconduite sera décernée à tout moment et à tout joueur qui se comportera de façon inadéquate selon les standards établis par la direction. Tous ces gestes peuvent se mériter 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 ou incitation à la violence ou invitation à se battre. (Coup de bâton dans les bandes ou les buts)

B- Une extrême inconduite de partie entraîne automatiquement une suspension (1 partie ou plus) et le joueur devra automatiquement se présenter devant le comité de discipline qui établira la sanction finale.

4. ÉQUIPEMENT RÉGLEMENTAIRE

4.1 Équipement de base

A- Casque : Le casque est obligatoire sur la surface de jeu. Le port de la visière complète est fortement suggéré.

B- Gants : Seuls les gants de hockey, dekhockey ou de snout sont tolérés.

C- Jambières : Tous les types de jambières de dek sont tolérés.

D- Bâtons : Tous les bâtons de dek hockey ou avec une palette de dek hockey sont tolérés ainsi que tous les Bauer, Dekadence, Mylek, D-Gel, Knapper.

E- Aucun ruban (tape) n'est permis sous la palette du hockey pour éviter de briser les équipements (Surface).

4.2. Gardien de but

A- Le gardien de but doit obligatoirement porter l'équipement complet d'un gardien (incluant le hockey de gardien; pas de bâton de joueur), mais avec des espadrilles ou bottes. Sinon, il lui sera interdit d'agir à titre de gardien. Le gardien doit avoir un gilet identique ou très semblable à l'équipe. Une punition de 1 minute sera décernée en cas contraire.

4.3 Chandails/ Uniformes :

A- Une équipe doit avoir des chandails identiques avec des numéros. Si ce n'est pas le cas, elle doit utiliser des dossards numérotés. Le port d'un chandail est obligatoire sous le dossard. Aucune camisole ne sera tolérée. Aucun chandail avec numéro en tape ou sans numéro ne sera accepté. Un joueur ne peut jouer tant qu'il ne porte pas un chandail conforme. Le capitaine aura une punition de 2 minutes si l'équipe est fautive. Le tout demeure à la discrétion de l'arbitre.

B- Lorsque 2 équipes ont la même couleur de chandail, l'équipe locale conserve ses chandails et l'équipe *visiteur* doit changer de couleur de chandail (ou mettre les dossards).

C- 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. Si la partie est retardée, une punition de 2 minutes sera imposée au capitaine de l'équipe fautive.

5. APPEL DES DÉCISIONS

5.1 Discussion avec l'officiel durant un match: Capitaine

A- Seuls les capitaines (selon la feuille de match) ou un adjoint pourront discuter avec les officiels.

B- Un capitaine ou adjoint qui se verra imposer une punition perdra ainsi ses droits pour la durée de la punition.

5.2 Appel pour joueur inéligible

A- Une équipe qui croit un joueur inéligible dans l'équipe adverse peut demander un appel.

B- L'appel doit être fait, au plus tard à 18h00 le lendemain du match en question, et doit contenir le nom du joueur supposément fautif et l'équipe pour laquelle il a joué ce soir-là.

C- Si une équipe est fautive d'avoir aligné un joueur inéligible, elle se verra retirer tous ses points pour ce match et obtiendra un score de 0. L'équipe adverse obtiendra donc 9 points, plus les points de discipline qu'elle a acquis dans ce match.

D- Le capitaine d'une équipe fautive d'avoir aligné un joueur inéligible en saison, sera suspendu 1 match. En séries, l'équipe complète sera disqualifiée et le capitaine suspendu.

5.3 Comité de discipline et suspensions

A- Toutes les décisions de suspension seront prises par les responsables du dek hockey.

B- Les décisions des responsables sont finales et sans appel.

C- Tout joueur suspendu dans une classe doit purger entièrement la suspension uniquement dans la classe / ligue dont l'incident est survenu avant jouer un match dans cette classe, sans quoi l'équipe perdra le match par défaut. Le joueur sera éligible à jouer dans les autres classes / ligues dont il fait partie.

6. TEMPÉRATURE

A- Beau temps, mauvais temps, il y aura du Dek hockey. En présence d'éclairs, la partie sera interrompue temporairement.

B- En saison régulière : après 2 périodes et à la suite d'une attente de 15 min. suite à l'interruption d'une partie, le ou les officiels de la partie pourront prendre la décision d'officialiser la partie comme étant complétée, peu importe le pointage. Peu importe le pointage de la 3e période en cours, 1 point sera accordé à chaque équipe pour la 3e période, et le pointage au moment de l'arrêt du match sera le pointage final.

C- En séries éliminatoires : toutes les parties sont à finir. Si en raison du mauvais temps, la partie est interrompue, le ou les officiels pourront prendre la décision de reporter la fin de la partie en cours au début de la partie suivante.

D- En cas de très grande chaleur, on alloue au gardien, à partir du début de la 2^e période, un temps d'arrêt d'une minute par période par gardien.

E- Les lumières resteront allumées jusqu'à 23h maximum les soirs de parties.

7. RÈGLEMENTS SPÉCIAUX DE LA CATÉGORIE MIXTE

A- Les hommes n'ont pas le droit au Lancer-frappé (slap shot).

B- Toujours une fille sur la surface (si le gardien est une fille ça ne compte pas)

C- Toujours une fille sur le jeu en avantage ou désavantage numérique;

D- Si une fille marque un but, ceci comptera pour 2 buts sur le pointage du match ;

E- AUCUNE BOUSCULADE n'est permis entre un homme vis-à-vis une femme, messieurs soyez GENTLEMEN.

F- Un but d'une fille en fusillade comptera aussi pour deux points.

8. DÉROULEMENT DES SÉRIES

A- Sera à déterminer au cours de la saison!