



RÈGLEMENTS OFFICIELS

***** Ces règlements sont ceux qui étaient appliqués l'an passé. Des changements mineurs seront apportés pour l'été 2019. *****

RÈGLEMENTS – AUTOMNE 2018

La responsabilité de faire connaître et respecter ces règlements revient au capitaine de chaque équipe.

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

- 1- Les boissons alcoolisées, liqueur, café, jus et aliments seront vendus uniquement au kiosque réservé à cet effet. Il n'est pas permis d'apporter vos consommations personnelles sur le site.
- 2- Il est interdit de consommer de l'alcool ailleurs que sur le terrain du Dek Hockey Sorel-Tracy ou à l'intérieur du Bar 525.
- 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 alors octroyer une amende imposée par la direction.
- 4- Un joueur ou un spectateur peut se voir refuser le droit de jouer ou même d'assister au jeu si la direction de Dek hockey Sorel-Tracy croit qu'il peut causer une nuisance au bon fonctionnement du jeu et cela pour la sécurité des personnes qui sont sur le site.
- 5- Les parties auront lieu, peu importe la météo. S'il y a présence d'éclairs, les parties seront interrompues temporairement.
 - a. En saison régulière, si dans une parties ou 2 périodes ont été complétées, une attente en raison de présence d'éclairs dure plus de 15 minutes, l'officiel peut décider de terminer la partie. La troisième période sera alors considérée comme nulle et 1 point sera attribué aux deux équipes. Le résultat au moment de l'interruption sera considéré comme final.
 - i. Si le match est reporté à l'intérieur des deux premières périodes, le match est repris au même pointage et au début de la période en cours.
 - b. En séries éliminatoires, toutes les parties doivent être terminées. S'il y a présence d'éclairs, les parties seront interrompues jusqu'à ce que la température permette la reprise du match.

6- Déplacement de partie

- a. Toute équipe désirant modifier la date d'une partie doit aviser les responsables du Dek Hockey Sorel-Tracy.
- b. Toute demande faite dans un délai inférieur à 48 heures avant la date de la partie peut être rejetée automatiquement par l'organisation. L'équipe perdra alors par forfait.
- c. Seule des raisons majeures devraient être considérées afin de modifier la date d'une partie.

7- Annuler une partie

- a. **Toute équipe devant annuler une partie doit le faire dans les 24 heures précédant cette partie. Dans le cas où une équipe ne respecterait pas ce délai, le capitaine se verra décerner une suspension d'une (1) partie.**

RÈGLEMENTS DEK HOCKEY SOREL-TRACY

1. JOUEURS ÉLIGIBLES

1.1 Classement des joueurs

- 1.1.1 Tous les joueurs recevront une cote, allant de H13 à H1., le comité des cotes donnera par la suite une cote officielle après quelques matchs. Un joueur non-coté sera considéré avoir la même cote que la ligue auquel il a disputé le match.
- 1.1.2 La ligue se permet de reclasser un joueur à tout moment. Il est de votre responsabilité de vous inscrire dans une catégorie dans laquelle vous êtes en droit de jouer.
- 1.1.3 Pour ce qui est des joueurs remplaçants, la ligue se réserve le droit d'interdire un joueur ayant remplacé dans une équipe d'y retourner si son calibre s'avère être trop fort pour cette catégorie. Le comité des cotes jettera régulièrement un coup d'œil sur les joueurs utilisés à titre de remplaçant. Il est de votre responsabilité de respecter les restrictions de la catégorie.
- 1.1.4 Les nouveaux joueurs ayant joué au hockey sur glace dans les niveaux qui suivent seront classés automatiquement dans les classes suivantes :
- Midget BB : H12
 - Midget AA : H11
 - Collégial AAA : H9
 - Midget AAA ou Junior AA: H8
 - Junior AAA : H6
 - LHJMQ ou Universitaire : H4

1.2 Alignement

- 1.2.1 L'alignement officiel incluant les 10 joueurs réguliers de l'équipe sera remise en début de saison lors de l'inscription. Tous les joueurs ne faisant pas partie de cette liste en début de saison seront considérés comme remplaçants et devront payer les frais de 5\$ à chaque partie où ils remplaceront. Chaque équipe peut effectuer un changement pendant la saison à cette liste des 10. Un joueur libéré ayant joué le nombre de match nécessaire pour appartenir à une équipe ne pourra pas jouer pour une autre équipe à moins d'entente exceptionnel avec la ligue.
- 1.2.2 Il est de votre responsabilité de compléter votre alignement avant chaque partie.
- 1.2.3 En séries éliminatoires exclusivement, un joueur doit obligatoirement effectuer une présence lors des 2 premières périodes afin de pouvoir prendre part au match en troisième période et prolongation/fusillade.
- 1.2.4 Tous les joueurs remplaçants doivent être clairement identifiés sur l'alignement de l'équipe. Chacun de ces remplaçants devra aller se procurer un coupon au coût de 5\$. Ce coupon devra être remis au marquer avant que le joueur prenne part au jeu.
- 1.2.5 Tout joueur utilisant, ou tentant d'utiliser l'identité d'un autre joueur sera passible de suspension. L'équipe fautive se verra décerner une pénalité de deux minutes pour

alignement illégal et perdra un point Dek. Une équipe tentant d'utiliser un joueur illégal en séries éliminatoires perdra le match par défaut.

- 1.2.6 Un joueur doit avoir une photo associée à son compte. Après trois matchs, le joueur fera perdre un point à son équipe. Nous devons bien voir le visage du joueur pour que la photo soit approuvée.
- 1.2.7 Le nombre maximum de joueurs en uniforme pour une partie est de 10, incluant le gardien. Il est interdit d'enlever un joueur afin d'en ajouter un autre pendant le match. Une équipe ne peut pas avoir plus de 10 joueurs différents qui prennent part à un match.
- 1.2.8 L'officiel peut refuser l'accès au banc des joueurs à toutes personnes ne faisant pas partie de l'alignement de l'équipe pour la partie en cours.
- 1.2.9 Un maximum d'un partisan/entraîneur est accepté au banc des joueurs, excepté pour les Juniors. Cela revient à l'arbitre de juger de la situation. L'équipe devient responsable de ce partisan.

1.3 Joueurs remplaçants / joueurs éligibles

- 1.3.1 Tout joueur doit participer à un minimum de 2 parties en saison régulière pour pouvoir jouer en séries. Il doit être inscrit sur les feuilles d'alignement correspondantes.
- 1.3.2 Un joueur appartient à l'équipe avec laquelle il a joué 2 matchs. Si après avoir joué ces matchs, le joueur ou gardien prend part à un match avec une autre équipe de la catégorie, l'équipe perdra son match par défaut.
- 1.3.3 Un gardien doit avoir joué un minimum de 2 parties pour être éligible aux séries. Cependant, si le gardien de l'équipe est blessé ou suspendu, l'équipe pourra choisir un gardien n'ayant pas joué ses 2 matchs en saison régulière. L'équipe doit demander l'approbation de la ligue. Si ce règlement est appliqué, aucun joueur ayant gardé les buts à trois reprises ou plus durant la saison dans l'équipe en question ne peut jouer comme attaquant/défenseur.
- 1.3.4 Pour les classes mixtes, un(e) joueur(se) appartient à son équipe après deux matchs. Il (ou elle) doit avoir joué deux matchs dans une équipe pour prendre part aux séries.
- 1.3.5 Règlement applicable exclusivement pour les niveaux féminins.
 - 1.3.5.1 *En saison régulière ou en séries éliminatoires, les équipes féminines ont le droit d'habiller une gardienne jouant pour une autre équipe de la même catégorie. L'équipe doit toutefois continuer de respecter les contraintes de cotes.*
 - 1.3.5.2 *Également, pour toutes situations, une gardienne n'a pas à jouer trois matchs dans une équipe pour jouer en séries éliminatoires pour cette même équipe.*
 - 1.3.5.3 *Si une équipe désire profiter des points 1.3.5.1 et 1.3.5.2 en séries éliminatoires, une gardienne ayant gardé les buts à trois reprises ou plus dans l'équipe ne peut jouer à l'attaque durant ce match. Exemple, Julie a gardé les buts 4 matchs en saison pour l'équipe*

ABC. Si l'équipe ABC profite de la flexibilité des règlements 1.1 et 1.2, Julie ne peut jouer à l'attaque. Elle devra donc être gardienne.

1.3.5.4 Une gardienne doit être cotée pour jouer en séries éliminatoires

Il est de la responsabilité du capitaine et de son / ses assistants de s'assurer que les joueurs présents sur le terrain sont éligibles.

2. DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

2.1 Absence d'une équipe

2.1.1 Une équipe qui ne se présente pas à la partie sans que l'équipe adverse soit avertie une journée avant la rencontre, le capitaine ou le responsable de l'équipe fautive sera suspendu une (1) partie. Si ce cas arrive en série, l'équipe perdra la série automatiquement.

2.2 Temps de jeu

2.2.1 Il y aura 3 minutes d'échauffement au début d'une partie. Après ces 3 minutes, l'équipe devra être prête à commencer la partie. Si elle n'est pas prête, elle reçoit automatiquement un deux minutes pour avoir retardé la partie. Seul cas d'exception ; l'équipe n'est pas en mesure de fournir le minimum de joueur dû au retard sur l'autre surface.

2.2.2 Après 5 minutes d'attente, la partie débute avec ou sans gardien de but. Si l'équipe n'est pas prête immédiatement et attend son gardien, elle devra alors purger une pénalité de 2 minutes pour avoir retardé la partie. Seule exception est si le gardien régulier ou identifié à l'avance comme remplaçant est gardien lors du match précédent sur l'autre surface.

2.2.3 Si le gardien d'une équipe reçoit une inconduite ou une extrême inconduite au cours d'un match, l'équipe aura 6 minutes pour habiller un joueur et recevra un 2 minutes pour antisportif.

2.2.4 Une partie comporte 3 périodes de 13 minutes à temps trotteur. Le temps sera arrêté aux buts, punitions et en d'autres temps seulement si l'arbitre le juge nécessaire. La dernière minute de la 3e période est chronométrée, sauf si l'écart est de 3 buts ou plus. S'il y a égalité après 3 périodes, il y aura fusillade. Il est important de noter qu'un joueur toujours en punition à la fin de la 3e période n'a pas le droit de participer à la séance de tirs de barrage.

2.2.4.1 En séries éliminatoires, dès qu'il y a un écart de 7 buts ou plus après la deuxième période, le match prend fin automatiquement. Pour le mixte, l'écart est de 12.

2.2.5 Fusillade : 3 joueurs différents de chaque côté en alternance ; l'équipe locale décide qui lancera en premier. S'il y a toujours égalité après 3 lancés, les équipes enverront un joueur à tour de rôle. Le capitaine peut envoyer le joueur de son choix après 3 lancés. Lire règlement ci-après pour le mixte.

2.2.5.1 Pour le mixte, 2 gars et 2 filles feront un lancer. Le premier lancer sera fait par un gars. Par la suite, ce sera à tour de rôle. Un but de fille compte pour 2. Après les 4 premiers lancés, n'importe qui peut lancer et l'alternance doit continuer.

2.2.6 Il y aura une minute de pause entre chaque période.

2.2.7 Chaque équipe a droit à 1 seul temps d'arrêt de 30 secondes par partie. Les changements sont permis lors d'un temps d'arrêt. Un temps d'arrêt supplémentaire sera donné aux gardiens si la température est considérée suffisamment chaude selon l'arbitre.

2.3 Soleil

2.3.1 Pour débiter le match, l'équipe locale défendra le but de la zone du côté du banc local. L'équipe visiteur défendra le but de la zone du côté visiteur. Aucun changement ou tirage. Il y a un changement de côté à chaque période.

3. CHANGEMENTS

3.1 Les changements sont autorisés en tout temps, mais doivent se faire rapidement lors d'arrêts de jeu.

3.2 Pour effectuer un changement pendant le jeu, il faut absolument déposer la main (et non le bâton) sur la bande du banc respectif. Il en va de même pour un changement de gardien de but. Lors d'une faute, une pénalité de 2 minutes sera imposée au joueur embarquant sur la surface.

3.3 Double désavantage numérique

3.3.1 Lorsqu'une équipe se retrouve avec 2 joueurs au banc des pénalités (double désavantage), l'équipe adverse ajoute un 4^e 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.

4. SYSTÈME DE POINTAGE ET PÉNALITÉS

4.1 Le système de pointage suivant sera utilisé :

Objet	Point(s) alloué(s)	Maximum possible
Période gagnée	2	6
Partie gagnée	3	3
Pénalités mineures*	1	3
Pénalités majeures**	3	3
Total		15

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

*Chaque équipe disposera d'une banque de trois points qu'il lui sera remise à la fin de chaque match. Pour chaque pénalité mineure violente, un point sera soustrait, jusqu'à concurrence de trois points. Donc, si une équipe se voit décernée 2 pénalités mineures violentes durant un match, 1 point lui sera remis à la fin du match.

**Trois points seront remis à l'équipe si aucune pénalité majeure n'a été décernée durant le match.

Liste des punitions violentes : Donner de la bande, double-echec, bâton élevé, rudesse, conduite anti-sportive, interférence sur le gardien, coup de bâton, contact illégal à la tête, charge illégale contre le genou, assaut, coup de coude, donner du genou.

5. BALLE

- 5.1. Chaque équipe doit fournir 3 balles homologuées à l'arbitre avant le début de la partie sinon, une punition de 2 minutes pour avoir retardé la partie sera donnée au capitaine de l'équipe fautive. 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.
- 5.2. Advenant qu'il manque des balles, l'arbitre demandera à chacune des équipes de lui remettre une autre balle dans un délai de 30 secondes. Les joueurs inscrits pour la partie sont responsables d'aller chercher les balles durant la partie. Ce n'est ni la responsabilité de la direction ni des officiels d'aller chercher les balles.

6. MISE AU JEU

- 6.1. Le joueur de centre ne peut toucher à la balle de façon délibérée avant que celle-ci touche à la surface, sinon le joueur de centre de l'équipe fautive reçoit un avertissement. S'il récidive une 2^e fois sur la même mise en jeu, il reçoit une pénalité pour avoir retardé la partie. S'il récidive à plusieurs occasions durant le match, il peut avoir une pénalité à la première tentative manquée au jugement de l'arbitre.
- 6.2. Les joueurs ailiers doivent être du côté de leur zone défensive lors de la mise en jeu.
- 6.3. Le joueur de centre doit avoir les pieds de chaque côté du point de mise au jeu.
- 6.4. L'arbitre mettra la balle en jeu dans un délai de 5 secondes, que les joueurs soient prêts ou non. Si un joueur n'a pas eu le temps de revenir du bon côté de sa zone avant que l'arbitre laisse tomber la balle, il doit quand même retourner de son côté avant de prendre part au jeu. Si le joueur prend part au jeu sans revenir dans sa zone, il recevra un deux minutes pour avoir retardé la partie.

7. BUTS

- 7.1. La décision finale sur un but controversé revient aux arbitres. Le marqueur peut être consulté au besoin.
- 7.2. Un but sera refusé s'il est marqué avec n'importe quelle partie du corps, s'il y a mouvement volontaire de pousser la balle vers le filet. 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.

8. CATÉGORIE MIXTE

8.1. Alignement

8.1.1. Pour la composition de leurs équipes, les capitaines doivent respecter les restrictions applicables à la catégorie mixte :

M12 : 1 M8 ou 1 M9 + 1 M11 ou 2 M10 + 1 M11 ou 1 M10 + 3 M11 ou 5 M11

8.1.2. Le jeu en catégorie mixte se déroule à 3 contre 3 sur la surface.

8.1.3. Lorsque le gardien est au banc des joueurs, il est permis d'avoir trois gars ou deux filles sur la surface (si l'équipe n'était pas en désavantage numérique).

8.1.4. Le gardien ne compte pas dans le nombre de filles présentes sur le jeu. Seule les joueuses d'avant sont considérées.

8.1.5. Si une équipe venait à manquer d'effectif suite à une expulsion, elle perdrait le match par défaut.

8.1.6. À l'automne 2018, il est possible d'abaisser des cotes féminines de ces deux façons. La décision est à prendre à chaque match et aucune décision est permanente durant la saison.

**8.1.6.1. 1. Baisser deux filles d'une cote. (Ex. : Faire passer deux filles F6 à deux filles F7)
 2. Baisser une fille de deux cotes. (Ex. Faire passer une fille de F5 à F7).**

8.1.7. Voici la conversion des cotes féminines en cotes mixte :

**F2 = M6
F3 = M7
F4 = M8
F5 = M10
F6 = M11
F7 = M12
F8 = M13**

8.2. Lancers et buts

8.2.1. Il est interdit en tout temps aux hommes d'effectuer un lancer frappé dans la catégorie mixte. Le bâton ne soit pas dépasser la hauteur des hanches. Tout joueur pris en défaut se verra décerner une pénalité de 2 minutes.

8.2.2. Chaque but de fille compte pour 2 buts. Chaque but d'homme compte pour 1 but. Même chose en fusillade.

8.2.3. Si un match se rend en fusillade, les équipes devront alterner homme/femme pour choisir qui s'élancera, à commencer par les hommes. Donc :

Lancer 1 : Homme
Lancer 2 : Femme
Lancer 3 : Homme
Lancer 4 : Femme
Etc.

9. CATÉGORIE FÉMININES

9.1. Les mêmes règlements que pour les catégories adultes s'appliquent, à l'exception des restrictions pour composer les équipes.

9.2. Restrictions pour la saison Automne 2018 :
F8 : 1 F5 + 1 F6 + 4 F7 ou 3 F6 + 5 F7 ou 8 F7

9.3 Les contraintes de nombres de matchs pour participer aux séries et avant d'appartenir à une équipe sont les mêmes que le masculin.

10. CATÉGORIES MASCULINES

Voici les contraintes pour les catégories masculines pour la saison Automne 2018:

H12 : (1 H10) ou (2 H11)

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

1. La ligne centrale ne sert pas de ligne de hors-jeu. Il n'y a donc pas de hors-jeu.
2. Il est possible de faire des passes avec la main. Le seul cas où cela est toléré est lorsque nous recevons la passe en zone défensive.
3. Si un tir est effectué en direction du gardien de but, que la balle dévie sur un de ses poteaux et s'en va à l'extérieur, le jeu reprendra dans la zone de l'équipe qui défend. Il y aura alors mise en jeu.
4. Lorsque la balle reste prise dans le grillage et peut causer du retard au jeu, l'arbitre sifflera et la mise en jeu se fera au centre.
5. Lorsqu'un tir reste immobilisé dans le grillage, les joueurs sont autorisés à retirer la balle avec la main seulement. Si la balle est jugée trop haute par l'officiel, le point 4 précédent s'applique.

6. Fermer la main sur la balle : il est permis de fermer la main sur la balle mais seulement pour la déposer à ses pieds. Une passe avec la main sera appelée si le geste est effectué en vue de faire une passe à un autre joueur. Même règlement qu'au hockey sur glace.

1. SÉRIES ÉLIMINATOIRES

- 1.1 Les séries éliminatoires se dérouleront sous le format suivant : Faux 2 de 3.

Fonctionnement : Les deux équipes disputeront deux parties. Si après ces deux parties les deux équipes comptent une victoire, une troisième partie sera disputée. Celle-ci durera 10 minutes et sera non-chronométrée, à l'exception de la dernière minute.

S'il y a égalité lors d'un match éliminatoire, il y a prolongation de 5 minutes. Suite à cette prolongation, il y a fusillade.

En finale, s'il y a égalité, ce sera des prolongations de 15 minutes jusqu'à ce qu'il y ait un but.

- 1.2 Une équipe qui perd par forfait le 2^e match d'une série perdra également le 3^e match de façon automatique.

2. PÉNALITÉS

- 2.1 Un joueur sera expulsé de la partie après 3 punitions de 2 minutes.

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

- 2.3 Le site web des statistiques est la seule référence officielle pour le calcul des minutes de pénalité.

2.4 Pénalités

2.4.1 Bâton élevé sur la balle

- 2.4.1.1 Une punition de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui touche à la balle plus haut que la hauteur de la bande.

2.4.2 Retarder la partie

- 2.4.2.1 Une pénalité pour avoir retardé la partie (2 minutes) sera imposée au joueur embarquant, lors d'un mauvais changement (s'il n'a pas touché à la bande). S'il y a trop de joueurs sur la surface, 2 minutes de pénalité sera attribuée au dernier à être embarqué sur la surface.

- 2.4.2.2 Le gardien doit avoir un pied dans son demi-cercle pour immobiliser la balle sauf si celle-ci provient d'un tir. Il peut également geler la balle s'il accorde un retour.

- 2.4.2.3 Il est interdit pour un gardien de geler la balle au travers du filet de son but. Tout gardien ne respectant pas ce règlement se verra décerner une pénalité de 2 minutes pour avoir retardé la partie.

- 2.4.2.4** Si un joueur ou gardien envoie la balle directement en dehors de la surface de jeu (le banc des joueurs fait partie de la surface de jeu) à partir de sa zone défensive, une punition de 2 minutes 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.
- 2.4.2.5** 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 2 minutes pour avoir retardé la partie. Ce règlement s'applique même si l'équipe immobilisant la balle est en désavantage numérique.
- 2.4.2.6** Le joueur qui se trouve 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 2 minutes sera imposée. L'arbitre cessera de compter lorsque le joueur en défensive cessera d'utiliser le but comme obstacle à l'adversaire.
- 2.4.2.7** 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 2 minutes pour avoir retardé la partie sera imposée.

2.5 PÉNALITÉS DE 2 MINUTES

2.5.1 Pour toutes pénalités de 2 minutes, l'arbitre peut donner des pénalités de 4 minutes ou des pénalités majeures selon la gravité du geste. Une pénalité de 4 minutes compte pour 2 pénalités mineures.

2.5.2 Non-respect des officiels

2.5.2.1 Tout joueur qui manquera de respect envers un officiel sera puni. À la première offense, le joueur pourra recevoir un avertissement, un 2 minutes ou une expulsion selon le jugement de l'arbitre. À la 2^e offense, le joueur aura un 2 minutes ou une expulsion selon le jugement de l'arbitre. DEK Hockey Sorel-Tracy comptabilisera les expulsions et pourra suspendre un joueur pour une accumulation.

2.5.2.2 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.

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

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

2.5.3 L'équipe est responsable de ses spectateurs et le capitaine peut être pénalisé pour des gestes inappropriés.

2.5.4 Bâton élevé sur un adversaire

2.5.4.1 Si un joueur atteint accidentellement un autre joueur avec son bâton élevé, une pénalité de 2 minutes sera automatiquement imposée.

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

2.5.5 Coup de bâton

2.5.5.1 Une punition de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui donne un coup avec son bâton à un adversaire.

2.5.5.2 Aucun balayage de gardien derrière le filet ne sera toléré s'il y a un joueur adverse près de son filet. Une pénalité de 2 minutes s'en suivra s'il y a contact avec le joueur adverse.

2.5.6 Obstruction

2.5.6.1 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.

2.5.7 Contact avec le gardien

2.5.7.1 Une punition de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui entre en contact avec le gardien adverse dans son rectangle, volontairement ou non. 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. Il appartient au joueur d'éviter le gardien.

2.5.7.2 Sur l'avis de l'arbitre, le joueur doit immédiatement quitter le rectangle vert 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.

2.5.8 Glissade

2.5.8.1 Si un joueur glisse et touche volontairement ou involontairement toute partie du corps adverse avec son corps ou bâton, il se méritera automatiquement une pénalité de 2 minutes, même si le contact survient après le contact avec la balle.

2.5.8.2 Si l'arbitre juge que le joueur fautif a agi délibérément, ce geste pourrait être considéré, à la discrétion de l'arbitre, comme une tentative de blessure et une punition de 5 minutes pourrait être imposée.

2.5.9 Retenir ou Accrocher

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

2.5.10 Mise en échec

2.5.10.1 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 5 minutes et expulser le joueur pour usage de force excessive.

2.5.11 Double-échec

2.5.11.1 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 5 minutes et expulser le joueur pour usage de force excessive.

2.5.12 Rudesse

2.5.12.1 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 5 minutes et expulser le joueur pour usage de force excessive.

2.6 PÉNALITÉ DE 5 MINUTES

2.6.1 Une pénalité de 5 minutes entraîne automatiquement une inconduite de partie.

2.6.2 Tentative de blessures

2.6.2.1 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.

2.6.3 Bagarres

2.6.3.1 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 même un simple coup de poing avec ou sans les gants. Le joueur est alors suspendu.

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

2.6.3.3 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, de plus de toute autre punition qu'il aurait pu encourir selon les règles du jeu.

2.6.3.4 Tout joueur qui incite un autre joueur à la violence en l'invitant à se battre ou en le menaçant se verra imposer une extrême inconduite et sera passible de suspension.

2.6.3.5 Pour certains cas, le capitaine de l'équipe d'un joueur qui participe à une bagarre pourrait être suspendu une partie pour non contrôle de son équipe.

2.7 PÉNALITÉS D'INCONDUITE

2.7.1 Inconduite de partie

2.7.1.1 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.

2.7.1.2 Un joueur qui reçoit une pénalité d'inconduite doit immédiatement quitter la surface de jeu. Il ne peut pas rester sur le banc des joueurs, et il ne doit pas nuire au bon fonctionnement de la partie (ex : rester sur le bord de la clôture et crier après les arbitres)

2.7.1.3 Un joueur ne quittant pas la surface après avoir reçu une inconduite, l'arbitre lui décernera une extrême inconduite et ne reprendra pas le match jusqu'à temps que le joueur fautif quitte les lieux du Dek Hockey Sorel-Tracy pour la soirée. 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.

2.7.1.4 Un joueur qui est expulsé pour 10 minutes ne peut rejouer le même soir.

2.7.2 Extrême inconduite de partie

2.7.2.1 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, incitation à la violence ou invitation à se battre.

2.7.2.2 Une extrême inconduite de partie entraîne automatiquement une suspension (1 partie ou plus).

2.8 APPELS DES DÉCISIONS

2.8.1 Appel pour joueur inéligible

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

2.8.1.2 L'appel doit être obligatoirement remis par courriel au plus tard 24h après la partie comportant un joueur inéligible ou une autre plainte.

2.8.1.3 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.

2.8.1.4 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.

2.8.2 Comité de discipline et suspensions

2.8.2.1 Toutes les décisions de suspension seront prises par le comité de discipline.

2.8.2.2 Les décisions du comité de discipline sont finales et sans appel.

2.8.2.3 Tout joueur suspendu dans sa classe ne peut prendre part à un match d'une autre classe tant et aussi longtemps que sa suspension dans sa classe respective n'a pas été purgée.

2.8.2.4 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 à la responsabilité du capitaine de vérifier sur le site s'il y a eu suspension ou non.

3. ÉQUIPEMENT RÈGLEMENTAIRE

3.1 Équipement de base

- 3.1.1 Casque :** Le casque est obligatoire sur la surface de jeu. Le port de la visière complète est fortement suggéré. Le port de la grille est obligatoire pour les catégories juniors.
- 3.1.2 Gants :** Seuls les gants de hockey, Dek Hockey, snout, ou de crosse sont tolérés.
- 3.1.3 Jambières :** Le port de jambières de Dek Hockey est fortement suggéré. (Mylec, Cosmik, Protek, SQ5, SQ7, D-Gel, Knapper). Les jambières ne doivent pas être recouvertes par quoi que ce soit. Cependant, les gardiens font exception à cette règle, ils peuvent porter des tissus afin de protéger leurs pads.
- 3.1.4 Bâtons :** Tous les bâtons sont acceptés. Les arbitres seront très sévères sur l'état de la palette et pourront déclarer un équipement illégal en tout temps.
- 3.1.5 Souliers :** Les espadrilles avec semelle en vinyle ou en caoutchouc sont obligatoires. Aucune modification dans le but d'améliorer le rendement des souliers ne sera tolérée. Le port de bottes de travail avec bout en acier sera permis pour les gardiens uniquement.
- 3.1.6 Le ruban (tape) est permis à l'avant ou à l'arrière de la palette du hockey. Le ruban (tape) n'est pas permis en-dessous de la palette afin d'éviter de briser les équipements (surface).**
- 3.1.7 Tout joueur ne peut augmenter l'ampleur de son équipement de façon à augmenter son efficacité (ex : rembourrage de jambières pour les gardiens de but ou joueurs portant des caméras sur leur casque).**

3.2 Chandails/Uniformes

- 3.2.1 Une équipe doit avoir des chandails identiques avec des numéros. En cas contraire, elle doit utiliser les dossards ou les chandails en location à l'accueil. Le port de chandail sous le dossard est obligatoire.**
- 3.2.2 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) et ce, sans coûts supplémentaires.**
- 3.2.3 Si un ou plusieurs chandails doivent être changés, l'officiel avisera immédiatement le responsable de l'équipe qui devra s'occuper, sans délai, de faire le changement des chandails concernés.**

Ancien tableau	FEMMES	
	CATÉGORIES	
	F8**	F6
POINTS SELON LE NOMBRE DE JOUEUSES		
5 (min. de joueuses / équipe)	1000	2000
6	1200	2400
7	1400	2800
8	1600	3200
9	1800	3600
10	2000	4000
MOYENNE* / JOUEUR	200	400