

TABLE DES MATIÈRES

- 1. Règles Générales
- 2. Composition d'une équipe
- 3. Cote des joueurs
- 4. Statut du joueur
- 5. Joueurs
- 6. Gardien de but
- 7. Consommation personnelle
- 8. Alignement
- 9. Début d'une partie
- 10. Durée de la partie
- 11. Remise de joute
- 12. Séries éliminatoires
- 13. Séries (joueurs)
- 14. Séries (gardiens de but)
- 15. Balles
- 16. Changements
- 17. Équipement de Gardiens de but
- 18. Chandails
- 19. Casques
- 20. Gants
- 21. Jambières
- 22. Bâtons
- 23. Espadrilles
- 24. Hors-jeux
- 25. Mise au jeu et Remise en jeu
- 26. Passe avec la main
- 27. Coup de pied
- 28. But marqué
- 29. Bancs des joueurs
- 30. Température
- 31. Bris d'équipement
- 32. Protêt
- 33. Système de points DEK (15 points / partie)
- 34. Pénalités
- 35. Abus envers un officiel
- 36. Avoir retardé la partie
- 37. Bagarre et altercation
- 38. Bâton Élevé
- 39. Coup de bâton
- 40. Obstruction / Chute Obstructive (Glissade vers le joueur)
- 41. Obstruction sur le gardien de but
- 42. Accrocher

- 43. Lancer son bâton
- 44. Donner du coude ou du genou
- 45. Darder ou 6 pouces
- 46. Main dans le dos (pousser)
- 47. Coup de Poing
- 48. Coup de Pied
- 49. Coup de tête
- 50. Gardien de but
- 51. Tir de pénalité
- 52. Pénalité d'inconduite
- 53. Pénalité d'extrême inconduite
- 54. Expulsion et suspension

10.1. Règles Générales

1.1 La ligue de Dekhockey Portneuf (LDHP) a été créée pour des fins de divertissement de ses membres.

1.2 La ligue se réserve un droit de regard sur tous les joueurs et toutes les formations, peu importe la cote du joueur ou de l'équipe, ceci dans le but de favoriser une belle parité dans la ligue.

1.3 La ligue se réserve le droit de réviser (en cours de saison) toutes les cotes établies en début de saison.

1.4 Tout comportement, commentaire offensant, méprisant ou déraisonnable envers la ligue ou ses intervenants (officiels, dirigeants, employés, bénévoles..) est proscrit, que ce soit en personne, par courriel ou par l'intermédiaire de réseaux sociaux. Des suspensions pourraient être imposées.

1.5 La ligue, par ses intervenants, a le pouvoir et l'obligation, dans une situation critique de rendre ou renverser une décision pouvant avoir un impact sur la sécurité des joueurs. Pour les décisions reliées au jeu, seul

les officiels en place (incluant le marqueur) ont le pouvoir de renverser une décision suite à une consultation.

1.6 La ligue n'est pas tenue responsable en cas de vol, bris ou vandalisme.

2. Composition d'une équipe

2.1 Chaque équipe doit être représentée obligatoirement par un capitaine ou un assistant. Une lettre "C" ou "A" est obligatoire sur le chandail (à chaque partie).

2.2 Le capitaine devra signer un contrat d'équipe en début de saison qui le rend responsable de la diffusion de la réglementation et du respect de celle-ci par ses joueurs. Il devra également diffuser toutes autres informations relatives à la ligue autant à ses joueurs réguliers que suppléants et s'assurer que le tout a été compris par l'ensemble de son équipe.

2.3 Les équipes sont responsables des actions de leurs spectateurs ; des sanctions pourraient être attribuées au capitaine ou à l'équipe après avertissement.

2.4 Le joueur ou l'équipe est responsable de tous dommages causés par leurs gestes ou attitudes. Lors d'une telle situation, la ligue se réserve le droit d'appliquer des sanctions au(x) joueur(s) ou à l'équipe fautive.

2.5 Le joueur ou l'équipe sera tenu responsable pour tous les coûts et dommages associés aux bris d'équipements ayant été causés délibérément. Des frais minimum de 10\$ seront applicables pour le remplacement de tuile ou pour effectuer d'autres réparations jugés nécessaires.

2.6 Seuls les joueurs actifs sont admis sur le banc de l'équipe, pour des raisons de sécurité. Un entraîneur est toléré mais Dek Hockey Portneuf se dégage de toutes responsabilités en cas d'incidents

3. Cote des joueurs

3.1 Les cotes des joueurs sont déterminées de façon stratégique afin de répondre aux exigences de la ligue et d'assurer une parité dans les différentes catégories de jeu.

3.2 Le comité se garde le droit de modifier les cotes de n'importe quel joueur en tout temps s'il juge que le calibre est inadéquat.

3.3 Les nouveaux joueurs arrivants non cotés seront évalués selon leurs calibre de jeu et se verront assignés une cote après 3 matchs. La cote sera ensuite révisée par tranche de 5 matchs et changé selon le calibre de jeu du joueur. Le comité se garde le droit de modifier les cotes de n'importe quel joueur en tout temps s'il juge que le calibre est inadéquat.

3.4 Les nouveaux joueurs arrivants se verront automatiquement attribuer une cote suivi d'un astérisque pour leur première saison.

3.5 Un joueur de hockey sur glace se verra attribuer automatiquement une cote minimum ayant évolué selon les différents niveaux dans tableau ci-dessous (5 dernières années).

Niveau Hockey sur glace	Cote minimum Dek Hockey Portneuf à la première année
Circuits professionnels (LNH, LAH, AHL, ECL...etc.)	A
LCH (OHL, WHL et LHJMQ)	B1 ou B2 (selon leur niveau de jeu)

Universitaire Américain	Canadien	et	B1 ou B2 (selon leur niveau de jeu)
Midget AAA ou Junior A et AA			B3 ou B4 (selon leur niveau de jeu)

3.6 Les cotes des gardiens des classes masculines et féminines ne sont pas considérées pour les restrictions d'équipe.

3.7 Les cotes des joueurs sont disponibles sur le site web et sur Facebook.

3.8 Veuillez consulter le tableau des restrictions sur le site web ou Facebook. Une équipe qui ne respectera pas les restrictions selon la catégorie de jeu perdra la partie par défaut soit 15 à 0 (pour joueur illégal). Le capitaine de l'équipe recevra une suspension minimum d'une partie car il est responsable de vérifier les cotes de chaque joueur de son équipe.

3.9 Pour reclasser un joueur, une demande doit être faite par courriel (dekhokeyportneuf@hotmail.com) au maximum 2 semaines avant le début de la saison.

4. Statut du joueur

4.1 Un joueur agent libre coté, est dans l'obligation de respecter le tableau des restrictions (voir point 3.8).

4.2 La ligue se réserve un droit de regard sur tous les joueurs cotés ou non cotés.

Définition

- Joueur Régulier: Joueur ayant joué trois (3) parties dans au moins une des classes autorisées selon sa cote.
- Joueur Substitut: Joueur régulier qui joue dans une catégorie supérieure ou inférieure à celle où il évolue ayant joué moins de trois (3) parties, et ce en respectant le nombre de joueurs surclassés autorisés.
- Joueur agent libre: Joueur qui offre ses services à plusieurs équipes, mais qui obtiendra le statut de joueur régulier avec la première équipe où il aura atteint trois (3) parties.
- Gardien Régulier: Gardien ayant joué cinq (5) parties dans au moins une des classes autorisées selon sa cote.
- Gardien Substitut: Gardien régulier qui joue dans une catégorie supérieure ou inférieure à celle où il évolue ayant joué moins de cinq (5) parties, et ce en respectant le nombre de joueurs surclassés autorisés.
- Gardien agent libre: Gardien qui offre ses services à plusieurs équipes, mais qui obtiendra le statut de gardien régulier avec la première équipe où il aura atteint cinq (5) parties.

5. Joueurs

5.1 Un maximum de 10 joueurs, incluant le gardien, peut être inscrit sur l'alignement partant d'une équipe.

5.2 Un joueur peut jouer l'ensemble de la partie seulement si ce dernier arrive au banc des joueurs avant le début de la 2^{ième} période. Il devra donc être inscrit sur la feuille d'alignement également avant le début de la 2^{ième} période.

5.3 Un joueur régulier ne peut évoluer pour deux équipes de la même catégorie.

5.4 Un seul joueur doit figurer comme gardien de but sur l'alignement partant.

5.5 Un joueur qui est sous influence d'alcool, de drogue, ou autres substances se fera automatiquement refuser l'accès à la partie.

5.6 Tous les joueurs de la LDHP doivent être âgés de 16 ans et plus pour la ligue adulte.

5.7 Pour les joueurs de moins de 18 ans, une autorisation parentale écrite doit être remise à la ligue avant le début de la partie ou de la saison selon le cas.

6. Gardien de but

6.1 Les gardiens ne sont pas considérés dans le calcul de classement des joueurs.

6.2 Pour qu'un gardien ait le statut de « gardien régulier », il doit avoir joué au moins cinq (5) parties complètes avec sa formation. Il est donc possible d'avoir plus d'un gardien régulier dans la même équipe qui peut prendre place devant le filet sans aucune autre formalité.

6.3 Un gardien régulier ne peut évoluer pour deux équipes de la même catégorie.

7. Consommation personnelle

7.1 Les boissons alcoolisées sont interdites sur le site : estrades, terrasse et près du terrain. (Règlement municipal).

Règlements du jeu

8. Alignement

8.1 Le capitaine ou l'assistant doivent maintenir l'alignement régulier par le biais de la page d'équipe du site Dek Hockey Portneuf

8.2 Un capitaine inscrivant un joueur sous un faux nom sur l'alignement sera automatiquement suspendu. Suspension pouvant aller jusqu'au reste de la saison.

8.3 Un joueur remplaçant n'ayant pas un compte WebSports doit faire partie de l'énumération de l'alignement. Le marqueur va activer un joueur temporaire que le joueur remplaçant doit fusionner avec son compte WebSport avant de pouvoir disputer son 3^{ième} match

9. Début d'une partie

9.1 Il est de la responsabilité du capitaine de veiller à ce que son équipe soit en règle pour prendre part à la partie.

9.2 Pour débiter une partie une équipe doit avoir un minimum de quatre (4) joueurs, soit trois (3) joueurs et un (1) gardien.

9.3 En cas de manque de joueurs pour débiter la partie, la partie débitera à l'heure prévue, vous aurez à ce moment un délai d'une période (12 minutes) pour être conforme, sans quoi vous perdrez votre match par défaut. Dans le cas où le gardien est absent et l'équipe aligne au moins 4 joueurs, ils auront le choix d'attendre le gardien ou de jouer dans les 5 premières minutes. Si l'équipe est conforme à l'intérieur des 5 premières

minutes, il y'aura 3 périodes de 12 minutes. Après 5 minutes, la partie débutera avec le temps restant au tableau indicateur.

- Si le 4^{ième} joueur (ou gardien) arrive dans les 5 premières minutes, une pénalité mineure de 2 minutes sera imposée.

- Si le 4^{ième} joueur (ou gardien) arrive dans les 10 dernières minutes, 2 pénalités mineures de 2 minutes sera imposées et la partie débute avec le temps restant au tableau indicateur.

- Si après la première période, l'équipe n'as pas son minimum de quatre (4) joueurs sur la surface, l'équipe adverse remportera la partie par défaut au compte de 7-0. Quinze (15) points Dek seront alors attribués à l'équipe s'étant présentée.

9.4 Si les deux équipes ne présentent pas un nombre suffisant de joueurs pour débiter la partie, la partie sera officialisée au compte de 1-1. Trois (3) points Dek seront alors attribués à chacune deux (2) équipes.

9.5 Dans le cas où un gardien de but est en retard, un joueur peut prendre place comme gardien de but suppléant (équipement complet ou non). Le gardien régulier doit arriver avant la fin de la première période afin de pouvoir prendre part au match devant le filet. Dans ce cas, le gardien suppléant est autorisé et doit revenir au jeu à titre de joueur. Aucun délai ne sera accordé pour un changement d'équipement pour éviter les pertes de temps.

9.6 Un seul gardien (identifié comme tel) par équipe par partie portant l'équipement complet est autorisé à jouer, sauf en cas de blessure.

9.7 Dans le cas d'une équipe qui ne se présente pas sans avoir averti dans un délai de 48 heures minimum, l'équipe fautive recevra une amende à payer avant son prochain match de 60\$.

10. Durée de la partie

10.1 La période de réchauffement est d'une durée de cinq (5) minutes. À la fin de ce cinq (5) minutes, les deux équipes doivent être prêtes à débiter la partie.

10.2 Les 3 périodes sont d'une durée de douze (12) minutes non chronométrées. Seules les deux (2) dernière minutes de la troisième (3e) période de chaque partie seront chronométrées s'il y a un écart de 3 buts et moins. Si l'écart est de plus de 3 buts, le temps demeurera non chronométré. Si l'écart devient à 3 buts et moins à l'intérieur des 2 dernières minutes de jeu, le temps redeviendra chronométré.

10.3 Une pause d'une (1) minute sera accordée aux équipes entre chaque période.

10.4 En cas d'égalité au terme des trois périodes réglementaires, des tirs de barrage seront effectués. L'équipe locale décide alors de procéder en premier ou non. Trois tirs seront alloués à chaque équipe par trois joueurs différents. Si l'égalité persiste, la partie sera inscrite comme nulle. Donc 1 point de chaque coté sera alloué.

10.5 Les arbitres et marqueurs peuvent juger nécessaire d'arrêter le temps, notamment pour un bris d'équipement du gardien de but, un bris de la surface, un blessé grave, ou toute autre raison qu'ils pourraient juger opportun de le faire.

10.6 Chaque équipe peut demander un temps d'arrêt par partie d'une durée de 30 secondes. Le temps de jeu sera alors arrêté.

10.7 En présence de canicule, les gardiens auront droit à un temps d'arrêt supplémentaire de 30 secondes par période. L'arbitre doit en faire mention au début de la partie.

10.8 S'il y a un écart de 7 buts entre 2 équipes, la partie sera automatiquement terminée. Les équipes pourront continuer à occuper la surface de jeu pour la durée restante de la partie. Il doit y avoir au minimum un arbitre sur la surface de jeu. Ceci est aussi applicable pour les parties remportées par défaut. Il est à noter que les officiels peuvent décider de ne pas continuer la partie s'ils jugent que la tension est trop forte entre les deux équipes. Tout cela, bien entendu, dans le but d'éviter les conflits.

10.9 En saison régulière, le système de points DEK détermine l'équipe gagnante et le classement des équipes.

11. Remise de joute

11.1 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 (identifié), **au moins 48 heures à l'avance**. À ce moment, vous devrez reconduire, replacer immédiatement la partie dans une case horaire libre suite à l'approbation de la ligue. S'il y'a arrangement entre les 2 équipes et ils ont averti la LDHP **moins de 48 heures avant la partie**, la partie peut être déplacé sous peine d'un amende de 60\$ (30\$ chaque équipe).

12. Séries éliminatoires

12.1 Si une équipe ne peut se présenter pour une partie, vous pourrez alors contacter l'autre capitaine pour en venir à une entente, (frais à la charge de l'équipe demanderesse si applicable). L'entente peut être refusée, à la discrétion de l'autre équipe. Il est de votre responsabilité d'aviser le responsable de la ligue au moins 48 heures à l'avance.

12.2 La formule des séries utilisée sera des 2 de 3. Des « Bails » seront accordés aux premières équipes (à déterminer) au classement selon les catégories. À préciser le moment venu.

12.3 Les parties doivent déterminer un gagnant, il y aura donc prolongation(s) de 10 minutes. La ou les périodes de prolongation se joueront à trois (3) contre trois (3) plus le gardien. Le premier but met fin à la partie.

12.4 En cas d'égalité après la 2^{ième} partie de la série (1-1 dans les parties), une 3^e partie de 2 périodes d'une durée de 12 minutes non chronométrées chacune, fera office la même soirée que la 2^e partie. L'équipe gagnante sera déterminée à la fin de cette 3^e partie à moins qu'il y ait prolongation comme stipulé précédemment. Si l'égalité persiste au pointage après cette période de prolongation, une fusillade prendra place; au premier tour, 3 joueurs/équipe se présenteront devant le gardien. Au besoin, des rondes supplémentaires auront lieu avec 1 joueur/équipe lors de chacune de ces rondes. On ne peut pas ré-envoyer un même joueur avant que tous les joueurs de l'équipe aient eu la possibilité de prendre part à la fusillade.

12.5 Pendant les séries, les buts comptés déterminent l'équipe gagnante.

13. Séries (joueurs)

13.1 Un Joueur doit avoir participé à un minimum de huit (8) parties en saison régulière et être inscrit sur huit (8) feuilles d'alignement correspondantes pour pouvoir prendre part aux séries avec cette équipe.

13.2 Si un joueur illégal prend part à un match, l'équipe fautive perdra automatiquement la série et le capitaine sera automatiquement suspendu. Suspension à la discrétion de l'organisation.

14. Séries (gardiens de but)

14.1 Un gardien de but doit avoir participé à un minimum de trois (3) parties en saison régulière et être inscrit sur trois (3) feuilles d'alignement correspondantes pour pouvoir prendre part aux séries avec cette équipe.

14.2 Si un gardien illégal prend part à un match, l'équipe fautive perdra automatiquement la série et le capitaine sera automatiquement suspendu. Suspension à la discrétion de l'organisation.

14.3 Si plus d'un gardien se qualifient pour les séries en ayant disputé au moins 3 matchs en tant que gardien partant en saison, l'équipe peut choisir quel gardien faire jouer en série. Le gardien régulier peut jouer en tant que joueur si celui-ci a joué 8 parties en saison.

15. Balles

15.1 Les équipes doivent fournir trois (3) balles homologuées «D-Gel »

(rose en bas de 15°C, ou orange à 15°C ou plus dépendamment de la température) à l'officiel, qui déterminera la couleur, avant le début de la partie.

15.2 Il est de la responsabilité de chaque équipe d'avoir en main suffisamment de balles. Le temps demeurera non-chronométré en attente de balles.

15.3 Les officiels peuvent décider de changer les balles en cours de partie si la température l'exige.

15.4 Advenant l'impossibilité de remettre les balles avant la fin de la période de réchauffement, une pénalité mineure de 2 minutes sera attribuée au capitaine de l'équipe fautive pour avoir retardé la partie.

15.5 Si au cours de la partie, il n'y a plus de balles pour jouer, l'arbitre va demander aux équipes qu'on lui remettre des balles supplémentaires.

15.6 Les joueurs sont responsables d'aller chercher les balles durant la partie.

16. Changements

16.1 Le joueur qui effectue un changement doit toucher la bande devant le banc des joueurs avec la main seulement pour qu'un autre joueur puisse prendre sa place sur la surface. Toucher la bande avec le bâton n'est pas accepté. En cas de défaut, une pénalité mineure de 2 minutes sera imposée à l'équipe fautive pour avoir eu trop de joueurs sur la surface de jeu et ce, même si le jeu se déroule plus loin.

16.2 L'arbitre doit arrêter le jeu si tout joueur qui touche la bande devant le banc des joueurs avec la main et qui se fait frapper par la balle sans qu'il participe au jeu. L'équipe adverse du joueur frappé par la balle, repart en zone offensive.

16.3 Dans le cas où le joueur est en changement (touche la bande du banc des joueurs avec la main) et fait un geste volontaire en touchant la balle et que le joueur au banc (4^{ème} joueur) à au moins 1 pied sur la surface, l'arbitre doit appeler une pénalité mineure de 2 minutes pour trop de joueurs sur la surface (ou changement illégal).

17. Équipement de Gardiens de but

17.1 Le gardien de but doit obligatoirement porter l'équipement complet avec des espadrilles et chandail aux couleurs de l'équipe, incluant le bâton de gardien (aucun bâton de joueur toléré).

En cas de non-respect de ce règlement, il lui sera interdit d'agir à titre de gardien de but. Le gardien peut utiliser le bâton d'un coéquipier temporairement en cas de perte ou de bris pendant la partie; à l'arrêt de jeu suivant, il devra reprendre son bâton ou le remplacer en cas de bris.

17.2 L'équipement de gardien doit respecter les règlements de Hockey-Québec.

17.3 Les 'slides Pads' sont acceptés seulement s'ils sont fixés de manière à ne pas endommager la surface (velcro ou adhésif).

18. Chandails

18.1 Tous les joueurs de la LDHP doivent obligatoirement porter un chandail de la même couleur (gardien compris) avec un numéro visible au dos (ruban non permis). Une pénalité mineure de 2 minutes sera accordée au joueur fautif pour équipement illégal et il ne pourra prendre part à la partie tant que son chandail ne sera pas réglementaire.

18.2 Le chandail de chaque capitaine devra être visiblement identifié par un « C ».

Prévoyez un assistant (identifié « A ») au cas où le capitaine sera absent (ruban non permis).

18.3 Si un joueur n'a pas de chandail, des dossards numérotés pourront être loués au coût de 3\$ (pour 1 seul ou pour l'ensemble de l'équipe). Veuillez en faire la demande au comptoir du Pro shop avant le début de la rencontre. Pénalité mineure de 2 minutes pour équipement illégal, c'est au capitaine de s'assurer d'avoir des chandails pour les remplaçants.

18.4 Si la partie est retardée à cause des chandails, une pénalité mineure de 2 minutes pour avoir retardé la partie sera décernée à l'équipe fautive.

18.5 Si 2 équipes portent des chandails de couleur similaire, l'équipe visiteur devra porter automatiquement les dossards et ce sans frais. Cependant, si l'équipe n'est pas prête à débiter la partie à l'heure prévue. Deux (2) minutes de punition sera attribuées à l'équipe et purgée dès le début de la partie.

19. Casques

19.1 Le casque est obligatoire sur la surface de jeu, il doit être attaché par une ganse, une corde ou un cordon. Une pénalité mineure de 2 minutes peut être décernée au joueur fautif. Le port de la visière et de la grille ou lunette de sécurité est fortement suggérée mais pas obligatoire pour les ligues adultes. **Les joueurs en dessous de 18 ans doivent obligatoirement portés une grille ou visière complète.** Si le joueur perd son casque sur la surface de jeu, il doit immédiatement remettre ce dernier ou se rendre au banc. Une punition de 2 minutes sera décernée si le joueur joue sans casque.

20. Gants

20.1 Seuls les gants de hockey, de Dekhockey ou encore « snoot » et de crosse sont acceptés.

Les gants de travail, moto etc.... ne sont pas permis. En cas de perte durant le jeu, le joueur devra retraiter immédiatement au banc de son équipe. Une pénalité de 2 minutes pourra alors être décernée.

21. Jambières

21.1 Seules les jambières de Dekhockey sont acceptées. Elles doivent être visibles et être mises par-dessus les vêtements et non en dessous. Les marques autorisées sont D-GEL, MYLEC, KNAPPER, DECADENCE. Vous n'aurez pas le droit de porter des jambières d'une autre marque pour prendre part aux parties.

22. Bâtons

22.1 Seul le bâton réglementaire de Dekhockey est autorisé. Il est composé essentiellement d'un manche fait de bois solide et d'une palette de plastique trouée de compagnie. Les bâtons *one piece* de marque Dékadence, MYLEC, Millénium et D-Gel sont aussi acceptés. Aucun autre bâton n'est toléré. Si un des trous du bâton est brisé, le bâton est considéré comme dangereux.

22.2 Le ruban (tape) sous la palette est interdit. Un joueur ne peut jouer si l'arbitre considère que son bâton n'est pas en bon état. Il doit le changer pour participer au jeu. Si un but est compté avec ce bâton et qu'il a été averti avant que le but ne soit compté, le but sera refusé.

22.3 Un joueur n'a pas le droit de jouer avec un bâton brisé. Il doit être déposé au sol immédiatement. Une pénalité mineure de 2 minutes lui sera imposée en cas de faute.

23. Espadrilles

23.1 Tous types d'espadrilles de sport, souliers de ballon-balai ou de « snoot » sont acceptés. Seules les bottes à cap d'acier et les souliers de travail ne sont pas permis.

24. Hors-jeux

24.1 Il n'y a aucun hors-jeu (pas de ligne centrale, pas de dégagement).

25. Mise au jeu et Remise en jeu

25.1 La balle doit toucher le sol en premier lors de la mise au jeu. Le joueur de centre doit avoir les pieds de chaque côté du point de mise au jeu et les bâtons doivent être derrière le point de mise en jeu, sur la surface. Aucun empiètement n'est permis. Si l'une des règles n'est pas suivie, l'arbitre doit substituer le joueur de centre par un autre joueur sur la surface.

25.2 Les joueurs ailiers doivent être de chaque côté de leur zone défensive.

25.3 Il n'est pas permis à un joueur de fermer la main sur la balle afin de la déposer au sol. Si tel est le cas, un arrêt de jeu sera appelé et l'équipe adverse prendra possession de cette dernière en zone offensive.

25.4 Il y aura une mise au jeu à chaque début de période ainsi qu'à chaque arrêt de jeu pouvant survenir par la suite d'un but ou encore d'une balle sortie de la surface par les 2 joueurs (jugement de l'arbitre). Un délai de trois (3) secondes sera attribué aux équipes pour se placer pour la remise en jeu. À l'expiration de ce délai, la balle sera mise en jeu et ce, même si les deux équipes ou l'une d'entre elles n'est pas prête.

Il y aura également une mise au jeu au centre s'il y a des punitions mineures simultanées.

Si la balle reste prise dans le grillage, il est permis de la prendre avec la main et de la déposer immédiatement au sol et ce, sans en tirer avantage. Aucun bâton élevé pour déprendre la balle ne sera toléré sous peine d'une pénalité pour bâton élevé.

25.5 Suite à un arrêt de jeu lors de l'immobilisation de la balle par le gardien, le joueur de l'équipe défensive devra se positionner derrière sa ligne de buts et pourra alors effectuer une passe ou partir avec la balle **au sifflet de l'arbitre**. L'équipe adverse devra se tenir à une distance minimum d'une longueur de bâton (au minimum au début du rectangle du gardien de but) à la discrétion des officiels. Aucune passe à son gardien de but n'est permise pour la reprise du jeu.

25.6 Remise en jeu en territoire offensif : le joueur offensif place la balle dans la zone offensive à l'intérieur du demi-carré jaune. Il doit positionner ses pieds à entre l'intérieur du demi-carré jaune et la ligne rouge centrale. Le joueur en défensive doit être à une distance de bâton à partir du demi-carré jaune. Le jeu reprend au sifflet de l'arbitre.

25.7 Si un joueur en offensive effectue un lancer et que la balle se retrouve dans le grillage derrière la ligne des buts, l'équipe en défensive reprendra possession de la balle derrière sa ligne. Cependant, si la balle dévie sur un joueur en défensive et se retrouve dans le filet, l'équipe en offensive reprendra possession de la balle en zone offensive (à l'intérieur de la zone centrale, dans le demi-carré jaune prévu à cet effet).

25.8 Lorsqu'une punition est appelée, l'équipe en avantage numérique reprend possession de la balle en zone offensive lors de la reprise du jeu.

25.9 Lorsqu'un joueur envoie la balle à l'extérieur de la surface de jeu, l'équipe adverse reprend automatiquement possession de la balle en zone offensive.

25.10 Lorsqu'un lancer est effectué et que la balle touche les poteaux ou encore le filet avant de sortir de la surface, l'équipe en défensive reprend possession de celle-ci en zone offensive. Cependant, si la balle touche le gardien et quitte ensuite la surface de jeu, la balle revient en possession de l'équipe en offensive. La remise en jeu aura lieu en zone offensive.

25.11 En tout temps, le joueur défensif en possession de la balle ne doit pas se réfugier derrière la ligne des buts (sans la pression du joueur offensif). Si tel est le cas, l'arbitre débutera un décompte de 3 secondes et le joueur défensif en possession de la balle doit franchir la ligne des buts avec la balle (balle seulement doit sortir) afin d'interrompre le décompte. Advenant que le décompte atteint 3 secondes, l'équipe qui n'était pas en possession de la balle reprend en zone offensive.

26. Passe avec la main

26.1 Une passe avec la main est autorisée en zone défensive seulement. La réception de la passe doit être en zone défensive (à l'intérieur de la ligne rouge).

26.2 Un joueur ne peut toucher 2 fois de suite (sur la même séquence) à la balle. Une double touche sera alors appelée par l'officiel et l'équipe adverse reprendra possession de la balle en zone offensive.

27. Coup de pied

27.1 Si un joueur effectue un mouvement vers le filet adverse (botter ou rediriger la balle), l'officiel sifflera l'arrêt de jeu. L'équipe adverse reprendra possession de la balle en zone offensive.

27.2 Si un but est compté après que la balle ait dévié sur le pied du joueur en offensive (que ce soit volontaire ou non), le dit but sera refusé. L'équipe en défensive reprendra possession de la balle en zone offensive.

27.3 Si un but est compté après qu'un joueur ait projeté VOLONTAIREMENT la balle dans le but à l'aide de sa jambière, le but sera refusé. Si c'est involontaire et qu'un but est compté avec la jambière, le but sera autorisé.

28. But marqué

28.1 Pour un but soit accordé, la balle doit avoir traversée la ligne du but complètement.

29. Bancs des joueurs

29.1 Pendant la saison régulière, le coté des bancs des joueurs doit être respecté selon l'attribution de l'horaire effectuée au préalable.

30. Température

30.1 Beau temps, mauvais temps, les parties auront lieu. En présence d'éclairs ou de pluie torrentielle, ou s'il y a une grande accumulation d'eau sur la surface, la partie pourrait être interrompue temporairement et ce, à la discrétion des officiels et des responsables de la ligue.

30.2 En saison régulière, après deux (2) périodes complètes de jeu, à la suite d'une attente de douze (12) minutes, suite à l'interruption d'une partie, les officiels pourront prendre la décision d'officialiser la partie comme étant une partie complétée, peu importe le pointage.

30.3 En séries éliminatoires, toutes les parties doivent être terminées. Si en raison du mauvais temps, la partie est interrompue, les officiels pourront prendre la décision de reporter la fin de la partie en cours au début de la

partie suivante. Si cela survient au cours du 2e ou 3e match de la série, la partie devra être reprise en fonction de l'horaire (par rapport au prochain match à jouer dans cette catégorie et en fonction des disponibilités des capitaines).

31. Bris d'équipement

31.1 Tout joueur qui brise ou détériore l'équipement de jeu écopera d'une pénalité d'extrême inconduite (10 minutes et expulsion) pour geste antisportif et devra assumer les frais de remplacement et/ou de réparation (10\$ minimum selon le cas). (Coup de bâton intentionnel sur la surface, bandes, portes, buts, bancs des joueurs etc..). L'officiel constatera la nature du bris et en fera mention au joueur fautif et un rapport des officiels sera complété.

32. Protêt

32.1 Aucun protêt n'est recevable concernant les suspensions.

32.2 Vous pouvez déposer un protêt uniquement pour l'éligibilité des joueurs.

32.3 Un protêt est recevable dans les 24 heures suivant une partie en saison ou dans la même soirée suivant une partie de séries par le capitaine seulement. Le demande doit être fait par écrit au dekhockeyportneuf.com. L'équipe demanderesse devra fournir les preuves au responsable de la ligue pour évaluation. L'équipe fautive perdra la partie par défaut (15 – 0) et le capitaine sera suspendu minimum 1 match.

33. Système de points DEK (15 points / partie)

33.1 Deux (2) points par période sont alloués à l'équipe qui remporte une période.

Advenant une égalité, un (1) point sera attribué à chaque équipe. Possibilité : 6 pts.

33.2 Trois (3) points sont alloués pour l'équipe gagnante de la partie. Advenant une égalité, un (1) point sera attribué à chaque équipe. Dans le cas d'une défaite en tir de barrage, l'équipe perdante aura un (1) point alors que l'équipe gagnante aura deux (2) points.

33.3 Trois (3) points sont alloués à chaque équipe en cas d'absence de pénalité majeure (code B ou D sur la feuille de partie).

33.4 Trois (3) points sont alloués à chaque équipe qui aura 3 pénalités mineures **violentes** ou moins. Un (1) point est perdu à partir de la 4^{ième} pénalité mineure **violente** et à chaque pénalité subséquente. Les pénalités mineures violentes sont :

- Coup de bâton
- Bâton élevé (joueur)
- Glissade vers le joueur (avec contact)
- Mise en échec
- Rudesse
- Donner du genou ou coude
- Pousser avec la main
- Conduite antisportive

33.5 Une pénalité de quatre (4) minutes (double mineure) équivaut à deux (2) pénalités mineures que ce soit pour la même infraction ou non.

Sanctions reliées au jeu

34. Pénalités

34.1 Si une équipe écope d'une pénalité, le jeu se déroulera à 3 contre 2.

34.2 Si une équipe écope d'une 2^{ième} pénalité, le jeu se déroulera à 3 contre 2 et celle-ci commencera à la fin de la première pénalité.

34.3 Si une équipe écope d'une 3^{ième} pénalité, le jeu se déroulera à 3 contre 2. La 3^{ième} pénalité débutera lorsque la 2^{ième} pénalité se terminera.

34.4 Si des joueurs se retrouvent au banc de punition au même moment et que le jeu se déroule à 3 contre 3, les joueurs devront attendre l'arrêt de jeu pour revenir sur la surface de jeu ou sur le banc.

34.5 Dans le cas de pénalités simultanées, le jeu se déroulera à 2 contre 2 sauf dans les 5 dernières minutes de jeu en 3^{ième} période qui se déroulera à 3 contre 3 (les joueurs devront attendre l'arrêt du jeu afin de sortir des bancs de punition et aller à leur banc des joueurs respectifs) afin de donner l'avantage numérique immédiatement s'il y'a une autre pénalité durant ces 5 dernières minutes.

34.6 Types de pénalités :

- **Mineure:** 2 minutes et se termine au premier but.
- **Double mineure:** 4 minutes (2 x 2 minutes). S'il y'a but dans les première 2 minutes, il restera 2 minutes à la pénalité. S'il y'a but dans le deuxième 2 minutes, la pénalité se termine.

- **Majeure** : 5 minutes en continue même s'il y'a 1 but ou plus.

- **Expulsion** : Doit rédiger un rapport (se référer à la section 47).

- **Suspension** : Comité de discipline

- **Inconduite** : 10 minutes (individuel) + Doit rédiger un rapport
 - Utilise un bâton illégal après avertissement.
 - Utilise un langage vulgaire envers un arbitre et/ou marqueur.
 - Menace un joueur de l'équipe adverse verbalement ou physiquement.
 - 3^{ème} homme dans une altercation.
 - Coup de poing.
 - 2^{ème} pénalités majeures dans la partie.
 - Enlève ses gants avec l'intention de démarrer une bagarre.
 - 3 Expulsions.

- **Extrême Inconduite** : 10 minutes (individuel) + Doit rédiger un rapport.
 - Utilise un langage vulgaire envers un arbitre et/ou marqueur.
 - Brise intentionnellement l'équipement d'un adversaire.
 - Brise intentionnellement les installations de DEK Hockey Portneuf.
 - Brise intentionnellement son bâton de façon dangereuse.
 - Lance un objet envers un adversaire, arbitre ou marqueur.
 -
 - 3^{ème} joueur dans une bagarre.
 - Agrippe la grille de son adversaire avec la main pour le bousculer.
 - Abus physique envers un arbitre/marqueur (pousse, crache, coup...etc.).

35. Abus envers un officiel / Conduite antisportive

35.1 Tout joueur qui manquera de respect envers un officiel (incluant le marqueur) recevra une pénalité pour antisportif ou sera automatiquement expulsé de la rencontre (au jugement de l'arbitre selon la gravité geste ou des paroles). Tout spectateur qui manquera de respect envers un officiel sera passible de sanction (expulsion de la LDHP, suspension ou punition attribuée à l'équipe). Aucun écart de conduite ne sera toléré sur le site.

35.2 Tout joueur qui, intentionnellement, menace ou agresse verbalement ou physiquement un officiel (incluant le marqueur), de quelque manière que ce soit, avant, pendant ou même après une partie, se verra imposer une pénalité d'extrême inconduite (10 minutes), expulser de la partie et il sera suspendu un minimum de 5 parties et sera soumis au comité de discipline.

36. Avoir retardé la partie

36.1 Si le gardien gèle la balle et qu'il a les pieds en dehors de son rectangle de protection, une pénalité mineure de 2 minutes pour avoir retardé la partie lui sera imposée.

36.2 Si un joueur ou le gardien de but envoie la balle directement, sans toucher à aucun obstacle, à l'extérieur de la surface sans que la balle ne soit déviée de façon intentionnelle ou non (en zone défensive), une pénalité mineure de 2 minutes lui sera décernée pour avoir retardé la partie. Sauf sur le banc des joueurs (à moins que l'arbitre juge que le geste était volontaire).

36.3 La balle doit toujours demeurer en mouvement. Si un joueur demeure inactif derrière le filet ou derrière la ligne des buts de son équipe pendant plus de trois (3) secondes (l'arbitre fera le décompte à haute voix), une pénalité mineure de 2 minutes pour avoir retardé la partie lui sera imposée et ce, même en désavantage numérique ou la balle sera donner à l'équipe adverse en zone offensive selon le

jugement de l'arbitre (geste volontaire ou non). Le joueur devra sortir la balle et les pieds de derrière le filet pour que le décompte s'arrête.

37. Bagarre et altercation

37.1 Aucune bagarre n'est tolérée. Une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite de partie ainsi qu'une suspension pour le reste de la saison et des séries seront imposées à tout joueur qui se bat (équivalent d'un an à la première offense et à vie si récidive. (Les cas seront réévalués par le comité par la suite). Veuillez noter qu'une bagarre signifie qu'une ou les deux personnes en cause se soient échangés des coups de poing répétitifs avec ou sans les gants, qu'il y ait ou non grille ou visière. Aucun remboursement ne sera fait suite à une suspension.

37.2 Tout joueur identifié par le(s) officiel(s) ou la ligue comme étant l'instigateur ou l'agresseur dans une bagarre se verra imposer une pénalité mineure de deux (2) minutes additionnelles à toutes autres pénalités qu'il pourrait encourir.

37.3 Tout joueur se joignant à une bagarre ou prenant part à une autre bagarre durant le même arrêt de jeu se verra imposer une pénalité d'extrême inconduite de partie, en plus de toutes autres pénalités (suspension de saison complète) qu'il aurait pu encourir selon les règles du jeu.

37.4 Si le banc se vide lors d'une altercation, le capitaine de l'équipe fautive sera automatiquement suspendu pour 1 partie pour ne pas avoir contrôlé son banc (qu'il soit sur le banc ou non). AVISEZ VOS JOUEURS. Si le capitaine n'est pas présent, c'est l'assistant ou encore celui qui aura remis le line-up au marqueur qui écopera de la suspension.

38. Bâton élevé

38.1 Une pénalité double mineure de quatre (4) minutes sera imposée à tout joueur qui porte son bâton trop élevé sur l'adversaire.

38.2 Si un joueur est atteint et est blessé gravement, une pénalité majeure pour bâton élevé de cinq (5) minutes et une pénalité d'extrême inconduite de partie seront imposées.

38.3 Advenant le cas où la balle est touchée ou qui tente de la toucher au-delà de la hauteur de la bande et du filet (même hauteur), une pénalité mineure de 2 minutes sera attribuée au joueur fautif. S'il y a eu but sur le jeu, le but sera refusé et la pénalité accordée.

38.4 Lors d'un lancer frappé, il n'y aura aucune pénalité pour bâton élevé si le bâton ne touche aucun joueur sinon voir points 40.1 et 40.2.

39. Coup de bâton

39.1 Une pénalité double mineure de quatre (4) minutes ou majeure de cinq (5) minutes, pouvant aller jusqu'à une pénalité d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui donne un coup avec son bâton à un adversaire.

39.2 Un balayage du bâton du gardien de but effectué derrière le filet pour faire perdre délibérément la balle au joueur adverse sera considéré comme un coup de bâton ; une pénalité mineure de 2 minutes pour coup de bâton sera alors automatiquement donnée, qu'il y ait eu contact ou non avec la balle ou le joueur.

40. Obstruction / Chute obstructive (Glissade vers le joueur)

40.1 Une pénalité mineure de 2 minutes ou, à la discrétion de l'arbitre, une pénalité majeure pour obstruction sera imposée à tout joueur qui interfère ou empêche la progression d'un adversaire qui n'est pas en possession de la balle ou s'il empêche un adversaire qui a perdu ou échappé son bâton d'en reprendre possession.

40.2 Aucune glissade en direction d'un adversaire ne sera tolérée, une pénalité mineure (esquive ou contact léger), majeure ou d'inconduite de partie (contact lourd) lui sera imposée selon le degré de contact et ce, qu'il lui touche ou non. Ce règlement est dans le but de protéger les joueurs.

40.3 Si un joueur est blessé par une glissade, une pénalité majeure en plus d'une pénalité d'extrême inconduite de partie seront imposées au joueur fautif.

41 Obstruction sur le gardien de but

41.1 Une pénalité mineure de 2 minutes pour obstruction sera imposée à tout joueur qui commet de l'obstruction ou restreint les mouvements du gardien de but par un contact physique ou non. Un joueur ne peut rester dans le rectangle réservé au gardien de but. Une pénalité mineure de 2 minutes pour obstruction sera imposée à tout joueur fautif.

42 Accrocher

42.1 Une pénalité mineure de 2 minutes doit être infligée à tout joueur qui retarde ou tente de retarder la progression d'un adversaire en l'accrochant avec son bâton. Lorsqu'un joueur accroche en-dessous ou par dessus le bâton de son adversaire avec son propre bâton, l'empêchant ainsi d'agir, cette action est considérée comme de l'accrochage. Dès qu'un joueur utilise la palette de son bâton comme un crochet sur celui de l'adversaire ou qu'il bloque le bâton avec le sien, une pénalité sera infligée au joueur fautif.

42.2 Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui accroche un adversaire ce qui entraînerait une blessure.

43 Lancer son bâton

43.1 Tout joueur ou gardien de but qui lance son bâton ou tout autre objet en direction de la balle se méritera:

- Si le geste est posé dans sa zone défensive, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe non fautive. Le responsable d'équipe devra désigner un joueur qui est sur la surface pour exécuter ce tir.

- Si le geste est posé dans les autres zones, une pénalité mineure de 2 minutes sera décernée au joueur fautif.

- Si un joueur se dirige vers le but adverse et qu'aucun joueur ou gardien n'est devant le but et qu'un objet est lancé vers lui (qu'il soit atteint ou non), le but sera accordé (si le but est manqué) au joueur qui était en possession de la balle (aucune autre pénalité ne sera décernée).

44 Donner du coude ou du genou

44.1 Une pénalité mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur qui utilise son coude ou son genou pour arrêter ou pour frapper l'adversaire.

44.2 Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui donne un coup de genou ou un coup de coude à un adversaire ce qui entraînerait une blessure.

45 Darder ou 6 pouces

45.1 Une pénalité majeure ou inconduite ou extrême inconduite doit être infligée à tout joueur qui tente ou qui darde l'adversaire. Darder est l'action de diriger la pointe de sa palette vers le corps de son adversaire en tenant son bâton avec une ou deux mains.

45.2 Une pénalité majeure ou inconduite ou extrême inconduite doit être infligée à tout joueur qui tente ou qui donne un six pouces à l'adversaire. Donner un 6 pouces est l'action d'utiliser la partie de son bâton qui est situé au-dessus de la

main au bout du bâton pour frapper un adversaire que le geste soit à une ou deux mains.

46. Main dans le dos (pousser)

46.1 En situation de partie, tout joueur qui portera la main au dos d'un adversaire (bâton à une main) et qui occasionne une conséquence (chute, perte d'équilibre...) sera puni pour avoir poussé (2 minutes).

47. Coup de Poing

47.1 Si un joueur porte un coup de poing à un adversaire, il se verra décerné une pénalité majeure et une extrême inconduite (expulsion + 10 minutes).

48. Coup de Pied

48.1 Si un joueur porte un coup de pied à un adversaire, il se verra décerné une pénalité majeure et une extrême inconduite (expulsion + 10 minutes).

49. Coup de Tête

49.1 Si un joueur porte un coup de tête à un adversaire, il se verra décerné une pénalité majeure et une extrême inconduite (expulsion + 10 minutes).

50. Gardien de But

50.1 Il est interdit de mouiller le rectangle du gardien de but. Si tel est le cas, une pénalité mineure de 2 minutes pour avoir retarder la partie sera imposée au joueur/gardien fautif. La deuxième offense, une inconduite de partie (10 minutes individuelles) sera imposée. La troisième offense, une grossière inconduite de partie (10 minutes individuelles + suspension) sera imposée.

50.2 Il est interdit d'appliquer un produit sur les jambières de gardien de but afin d'améliorer la glisse (exemple : WD-40, Jigaloo...etc.). Si tel est le cas, une pénalité mineure de 2 minutes pour équipement illégal sera imposée au gardien de but et aura un délai de 10 minutes afin de changer ses jambières. La deuxième offense, une inconduite de partie (10 minutes individuelles) sera imposée. La troisième offense, une grossière inconduite de partie (10 minutes individuelles + suspension) sera imposée. **À noter que l'arbitre peut appliquer ce règlement après vérification des jambières en cas de soupçon (il n'a pas besoin d'avoir vu l'application du produit en question).**

51. Tir de Pénalité

51.1 Lors du tir de pénalité, La balle doit constamment être en mouvement en direction de la ligne des buts adverses. Le gardien de but doit demeurer dans son rectangle jusqu'à ce que le joueur prenne possession de la balle. Le jeu est complété lorsqu'il y'a un tir effectué ou lorsque le joueur recule lors de sa progression vers le filet.

51.2 Lors d'un tir de pénalité, n'importe quel joueur qui était sur la surface lors de l'infraction peut effectuer le lancer.

51.3 Lors d'un tir de pénalité, tous les autres joueurs doivent rester près de leurs bancs respectifs sous peine de recommencer le tir.

51.4 Le tir de pénalité est repris si le gardien lance son bâton.

51.5 Un tir de pénalité est accordé si un joueur tombe ou ferme la main sur la balle dans le rectangle du gardien de but.

52. Pénalité d'inconduite

52.1 Entraîne une expulsion automatique de la partie (10 minutes) irrévocable (se référer au point 34.6))

52.2 Un rapport doit être rédigé.

53. Pénalité d'extrême inconduite

53.1 Entraîne une expulsion automatique de la partie (10 minutes) et ce, avec suspension (le nombre de partie sera évaluée selon l'organisation et le tableau ci-après.)

53.2 Un rapport doit être rédigé.

54. Expulsion et suspension

54.1 Un rapport doit être rédigé à chaque expulsion afin de garder un historique (récidive). Tout joueur qui aura totalisé 3 pénalités mineures **violentes** (3 pénalités de 2 minutes – voir section 33.4 pour pénalité violente) sera automatiquement expulsé de la rencontre et ne pourra pas demeurer sur le banc des joueurs. Un joueur qui sera expulsé à 3 reprises recevra une inconduite de partie (10 minutes individuels) et sera automatiquement suspendu pour 1 partie.

54.2 Tout joueur qui accumulera 40 minutes de pénalité sera suspendu 1 partie.

Tout joueur qui accumulera 50 minutes de pénalité sera suspendu 2 partie. Tout joueur qui accumulera 60 minutes de pénalité sera suspendu pour le reste de la saison et des séries.

54.3 Les joueurs expulsés d'une rencontre ne peuvent pas retourner sur le terrain pour la poignée de main à la fin de la partie.

54.4 Un joueur qui sera suspendu à 2 reprises aura automatiquement 1 partie de suspension supplémentaire à sa 2e suspension sauf les suspensions reliées au nombre de minutes de pénalité.

54.5 À la 3e suspension, le joueur sera automatiquement suspendu pour le reste de la saison régulière et les séries.

54.6 Un joueur jouant dans 2 classes devra purger sa suspension dans la classe à laquelle la suspension a été décernée et ne pourra pas jouer dans d'autres classes tant et aussi longtemps que le nombre de parties soit écoulé dans la classe visée.

54.7 Un joueur qui frappe un arbitre se verra automatiquement banni de la ligue.

54.8 Les responsables de la LDHP aviseront verbalement ou par courriel le capitaine du joueur fautif dans des délais raisonnables selon l'horaire de la partie suivante.

54.9 Un joueur remplaçant n'ayant aucune attache avec la ligue et qui pose des gestes graves d'indiscipline ou de violence, sera automatiquement banni de la ligue.

54.10 Chaque joueur est responsable de ses actions. Chaque capitaine est responsable de ses joueurs. Des sanctions peuvent être imposées à une équipe et/ou au capitaine d'une équipe dont le comportement des joueurs n'est pas conforme aux règlements de la ligue.

54.11 Advenant le cas où un capitaine inscrit un joueur sous un faux nom sur son alignement, le capitaine et le joueur en question seront suspendus pour le reste de la saison, peu importe la catégorie. Tous les points accumulés lors des parties auxquelles le joueur illégal a participé, seront entièrement perdus (l'équipe aura donc zéro (0) point pour toutes ces parties). Si l'on découvre ce fait lors des séries éliminatoires, les points accumulés dans la saison seront conservés, puisque les changements à apporter au classement seront irréparables, mais les deux (2) joueurs seront tout de même suspendus et ne pourront participer aux séries.

RÈGLEMENTS DU CENTRE - DekHockey Portneuf -

- La ligue de dekhockey Portneuf est amicale.
- Le dekhockey se veut un sport sans contact axé sur la course et les jeux de passe.
- Le bon esprit sportif de même qu'un comportement exemplaire sont souhaités de la part des joueurs avant, pendant et après les matchs.
- Les spectateurs se doivent eux aussi d'avoir une attitude positive à l'extérieur de la surface en encourageant leur équipe.
- Les joueurs et les spectateurs doivent faire preuve de respect en tout temps envers les joueurs des autres équipes, les arbitres, les marqueurs de même que le personnel bénévole ou rémunéré de l'organisation.
- Le respect des différents équipements (toilettes, centre, surface, estrades ou autres) est obligatoire. D'ailleurs, il est souhaité que chacun jette ses déchets à l'endroit approprié.
- Les boissons alcoolisées de l'extérieur sont interdites. Seules les boissons alcoolisées vendues sur le site sont acceptées en vertu d'un règlement municipal.
- La consommation de drogue est interdite sur le site.
- Les balles qui se retrouvent à l'extérieur pendant un match se doivent de retourner sur la surface.