

RÈGLEMENTS EXCELLENCE DEK HOCKEY

TABLE DES MATIÈRES

Règlements de la partie.....	3
Catégorie mixte	5
Séries éliminatoires	5
Règlements pour gardiens de but.....	6
Déroulement d'une partie.....	8
Pénalités.....	11
Équipe de Dek Hockey	14
Joueurs réguliers, membres et remplaçants.....	17
Équipements de Dek Hockey.....	19
Arbitre et marqueur	20
Esprit sportif.....	21
Comité de discipline	21
Excellence Dek Hockey	21
Annexe des pénalités.....	22



Fonctionnement et procédures d'avant match

1.1 Les joueurs de la même équipe doivent porter un chandail de couleur similaire et arborer un numéro distinct. Les joueurs doivent également avoir l'équipement adéquat pour participer aux rencontres d'*Excellence Dek Hockey*. Vous référer au point 10.1.

1.2 Le responsable de l'équipe doit remettre avant le début de la partie son alignement écrit au marqueur, ou l'avoir préalablement complété et validé sur le site internet. Les numéros et les noms des joueurs doivent être remis au marqueur avant le début de la partie, et cela, au début de la période d'échauffement. Dans le cas où l'alignement n'est pas remis dans les délais ou si l'alignement est incomplet, une pénalité mineure de deux minutes sera attribuée au capitaine de l'équipe en défaut pour avoir retardé la partie. Vous référer au point 8.2, **C'est la responsabilité du capitaine de s'assurer de la validité de son alignement.**

1.2.1 Le capitaine a le mandat de s'assurer de retirer le nom d'un joueur absent inscrit sur l'alignement de départ. Le marqueur va s'assurer que le nombre de joueurs présents et le nombre de joueurs sur l'alignement concordent.

1.3 Pour jouer une partie, le joueur doit être inscrit sur l'alignement de départ. Advenant le retard d'un joueur, le capitaine a le mandat d'en aviser les arbitres et le marqueur, dès son arrivée avant de pouvoir participer à la rencontre.

1.4 En saison régulière, une partie prendra fin advenant un écart de 15 buts entre les deux équipes qui s'affrontent. Le temps de jeu restant sera continu et les équipes pourront décider de l'utiliser pour jouer ou pour se pratiquer. Les deux arbitres resteront sur place pour s'assurer du bon fonctionnement. Le marqueur pourra quitter la surface pour la durée du temps restant.

1.5 Les enfants sans casque (casque avec grille) ne sont pas admis sur la surface de Dek Hockey pendant les échauffements pour une question de sécurité.

1.6 Personne ne peut prendre place sur le banc des joueurs ni sur le banc des pénalités pendant une partie outre les joueurs de l'équipe qui sont sur l'alignement de la partie et un entraîneur dûment identifié sur l'alignement.



Règlements de la partie

2.1 Tout joueur se doit de couvrir toutes blessures/coupures/saignements adéquatement avant de participer à une partie. Les arbitres peuvent décider d'exclure le joueur fautif de la rencontre.

2.2 À tout moment, le jeu continu si la balle frappe/touche un arbitre, peu importe l'endroit sur la surface de jeu. Par contre, si la balle, après le contact avec l'arbitre, dévie directement dans le but, le but est automatiquement refusé.

2.3 L'arbitre arrête immédiatement le jeu s'il perd la balle de vue, que cela soit causé, par exemple, par un attroupement, par un joueur qui tombe accidentellement sur la balle, etc.

2.4 L'action de botter et/ou passer la balle avec ses pieds est permise sur la surface de jeu. Si la balle est bottée directement dans la zone réservée du gardien et qu'il y a but, le jeu sera arrêté et le but refusé. Advenant que la balle soit bottée sur un joueur défensif puis dévie dans le but, ce dernier sera accordé.

2.5 La passe avec la main est interdite pour les joueurs sur la toute la surface. Cependant, un joueur peut se pousser la balle avec la main ouverte à la condition que ce soit lui-même qui la récupère.

2.6 Les joueurs ne peuvent fermer la main sur la balle. Lorsqu'un joueur ferme la main sur la balle, l'équipe adverse reprend possession dans la zone délimitée.

2.7 En zone défensive, un joueur ne peut s'arrêter derrière son filet pour écouler le temps. L'arbitre fera un décompte de 5 secondes afin que le joueur quitte l'arrière du filet. Après le décompte de 5 secondes, l'équipe adverse reprend contrôle de la balle à l'intérieur du « L » au centre de la surface.

2.8 Un but est refusé si, selon l'arbitre, un joueur marque volontairement le but avec une partie de son corps. Le jeu reprend via une mise au jeu centrale.

2.9 Si la balle est immobilisée par un joueur défensif dans le carré de son gardien, il y aura un lancer de punition décerné contre l'équipe fautive. L'équipe adverse peut choisir le joueur désiré pour effectuer le lancer.

2.10 L'équipe qui obtient un lancer de punition peut choisir le joueur désiré pour effectuer le tir, et ce, peu importe le moment de la partie. Cela ne s'applique pas lors de la fusillade.

2.11 Un but ou une assistance doit compter comme un point dans le dossier d'un joueur. Il ne peut y avoir plus d'une assistance de créditée lors d'un but. Le règlement diffère dans la catégorie mixte.

2.12 Un joueur offensif qui n'est pas en contrôle de la balle ne peut demeurer dans le carré du gardien de but. S'il y a un but durant la séquence, le but sera refusé. Le jeu sera repris par l'équipe en défensive à l'arrière de la ligne des buts.

2.13 En aucun moment, un spectateur ou visiteur ne peut intervenir sur la surface de jeu. L'arbitre arrêtera immédiatement le jeu et la personne devra quitter la surface.

2.14 L'arbitre arrête le jeu si un objet est lancé sur la surface de jeu et qu'il interfère le bon déroulement de la partie. Lors de la reprise du jeu, la mise en jeu sera exécutée à l'endroit où le jeu a été arrêté.

2.15 En saison régulière, s'il y a égalité après les 45 minutes de jeu réglementaire, il y aura des tirs de fusillade. Lors de la fusillade, la liste des 3 tireurs de chaque équipe devra être remise à l'arbitre et au marqueur avant de débiter. Si l'égalité persiste après cette vague de tirs, les équipes enverront un joueur à la fois et pourront envoyer le même joueur à plusieurs reprises. Un maximum de 7 tirs sera fait pour déterminer un gagnant. Si l'égalité persiste encore, le match se terminera nul. Un joueur se trouvant au banc des pénalités à la fin de la partie est éligible pour la fusillade.

2.16 Un joueur qui effectue une remise en jeu dans le « L de remises en jeu » doit avoir le corps et la balle à l'intérieur du « L » pour que la reprise du jeu soit autorisée. Le joueur adverse doit être à une distance minimale d'un bâton du « L de remis en jeu ». Il faut attendre le sifflet de l'arbitre avant d'effectuer la remise en jeu.

2.17 Lors d'une remise en jeu derrière le filet, le joueur offensif doit se tenir à l'extérieur de la ligne pointillée.

2.18 Pour annuler un décompte derrière le but, le joueur doit passer la balle à un joueur ou à son gardien de buts (la balle doit traverser complètement la ligne pour être en jeu). Si le joueur remet la balle à son gardien et reçoit la passe de ce dernier, il peut alors quitter la zone avec la balle comme celle-ci est désormais en jeu.



2.19 Un bâton brisé pendant la partie doit être laissé au sol si le joueur souhaite rester sur la surface. Le joueur peut retourner au banc avec son bâton pour faire un changement de joueur ou de bâton, mais il ne doit en aucun cas jouer la balle avec son bâton brisé ou intervenir dans le jeu. Advenant le cas où un joueur joue avec un bâton brisé, il recevra une pénalité pour équipement illégal.

Catégorie mixte

3.1 Dans la catégorie mixte, le lancer frappé ou la feinte du lancer frappé ainsi que le revers frappé ou la feinte de revers frappé sont interdits pour les hommes peu importe l'emplacement sur la surface. Seules les femmes ont droit au lancer frappé ou au revers frappé. S'il y a faute, l'équipe adverse reprend la balle dans la zone délimitée.

3.2 Dans la catégorie mixte, il doit toujours y avoir, au minimum, une femme sur le jeu. Si toutes les joueuses sont au banc de pénalité, un joueur devra prendre la place d'une d'entre elles au banc de punition afin que cette dernière puisse évoluer sur le jeu. C'est la dernière fille punit qui doit demeurer sur la surface.

3.2.1 Pour les hommes, 3 buts maximum en première période, 3 buts maximum en deuxième période; et la troisième période est ouverte (aucune restriction de but). Pour les femmes, il n'y a aucune restriction de buts pendant toute la durée du match.

3.2.2 Dans le mixte, tout but marqué par une joueuse comptera pour 2 buts uniquement si elle touche la balle à l'aide de son bâton. Si la balle dévie sur la joueuse (autre que son bâton), le but lui sera tout de même attribué, mais ne comptera que pour un but.

3.2.3 Lors de fusillade, la liste des 3 tireurs de chaque équipe devra être remise à l'arbitre et au marqueur avant de débiter. Une joueuse devra être envoyée dans les 2 premiers tireurs. À partir du 4^e lancer, si l'égalité persiste, les joueurs devront y aller en alternance (homme-femme ou femme-homme, selon la préférence de l'équipe). Il y aura un maximum de 7 lancers pour déterminer un gagnant. Si l'égalité persiste après 7 lancers, le match restera nul.

3.2.3.1 Un but marqué par une fille en fusillade comptera pour 2 buts.

3.3 Dans le mixte, un but ou une assistance doit compter comme un point dans le dossier d'un joueur. Il ne peut y avoir plus d'une assistance de créditer lors d'un but.

3.4 Le nombre maximum de joueurs permis sur l'alignement est fixé à 10 personnes incluant le gardien de but. Le calcul de la cote doit être effectué avec le nombre de joueurs sur l'alignement (maximum 10).



Séries éliminatoires

4.1 En séries éliminatoires, une partie prendra fin advenant un écart de 15 buts entre les deux équipes qui s'affrontent.

4.2 En séries éliminatoires, une équipe peut aligner un gardien de classe équivalente ou inférieure pour remplacer le gardien régulier d'une équipe qui est absent ou blessé.

4.2.1 Un joueur d'avant ayant joué 33 % des parties avec une équipe peut s'aligner comme gardien, tant qu'il respecte les restrictions de la catégorie.

4.2.2 Vous ne pouvez pas prendre votre gardien régulier et le faire jouer à l'attaque et le remplacer par un autre gardien qui n'a pas joué 33 % des parties avec votre équipe.

4.3 En série, s'il y a égalité après les 45 minutes de jeu réglementaire, il y aura une période de surtemps de 5 minutes pour départager la victoire. S'il y a égalité après la période de surtemps, il y aura 1 vague de 3 tireurs pour la fusillade par équipe. Lors de fusillade, la liste des 3 tireurs de chaque équipe devra être remise à l'arbitre et au marqueur avant de débiter. Si l'égalité persiste après cette vague de tirs, les équipes enverront un joueur à la fois et pourront envoyer le même joueur à plusieurs reprises. Un maximum de 7 tirs sera fait pour déterminer un gagnant. Si l'égalité persiste encore, le match se terminera nul. Un joueur se trouvant au banc des pénalités à la fin de la partie est éligible pour la fusillade.

4.4 En finale seulement, il y aura une prolongation continue. Celle-ci prendra fin lorsque le but décisif sera marqué. À noter que les périodes de prolongations seront de 15 minutes en temps continu. Les équipes changeront de côté à chaque période de prolongation.

4.5 Les arbitres ont le pouvoir, série éliminatoire incluse (vous référer à 8.10) de passer directement en fusillade s'ils jugent que la prolongation pourrait menacer l'intégrité des personnes impliquées. La procédure 4.3 concernant la fusillade doit alors être mise en application.

4.6 L'horaire pour les séries éliminatoires sera fourni au plus tard une semaine avant la fin de la saison. Il sera de la responsabilité du capitaine de la consulter et de vérifier son classement pour établir quand son équipe risque de jouer. Un changement d'horaire lors des séries peut être fait de façon exceptionnelle et si l'horaire le permet.

4.7 Il est obligatoire que tous les joueurs alignés pour une partie de séries éliminatoires aient une photo d'eux sur leur profil Websports. La partie ne peut pas commencer tant que tous les joueurs n'ont pas une photo adéquate sur leur profil. Ainsi, l'équipe fautive écoperà d'une pénalité de 2 minutes pour avoir retarder la partie pour chacun des joueurs n'ayant pas de photo de profil avant l'heure prévue pour le match (par exemple, 2 joueurs sans photo = 4 minutes de pénalité).

Règlements pour gardiens de but

5.1 À tout moment, en situation d'affronter un tir, un gardien qui fait un arrêt hors de ses limites, peut garder la balle pour son équipe et la remise en jeu se fera derrière la ligne des buts. Le gardien ne peut en aucun moment immobiliser la balle si celle-ci découle d'une passe d'un membre de son équipe. S'il y a faute, l'équipe adverse reprend le contrôle de la balle dans la zone délimitée. Si le gardien immobilise la balle à l'extérieur de son rectangle sans qu'il n'y ait eu arrêt, la balle sera remise à l'autre équipe dans la zone offensive délimitée derrière le filet.

5.2 Il est possible pour une équipe de retirer son gardien de but afin d'évoluer à 4 joueurs seulement en troisième période lorsqu'il reste moins de 5 minutes à jouer.

5.3 Le gardien ne peut pas balancer son bâton dans un élan circulaire derrière la ligne des buts pour empêcher un adversaire de contourner son filet par l'arrière. Le gardien recevra une pénalité mineure pour coup de bâton même s'il ne touche pas au joueur. Le gardien peut cependant mettre son bâton pour bloquer l'axe de passe en parallèle avec la ligne rouge.

5.4 En cas de blessure ou d'expulsion du gardien de but, un joueur peut prendre la place du gardien de but, avec l'équipement complet. Dans le cas échéant, l'équipe dispose de 10 minutes pour qu'un joueur puisse revêtir l'équipement du gardien de but.

5.5 Si un gardien frappe la balle au-dessus du filet et que ce geste ne découle pas d'un arrêt, il doit recevoir une pénalité pour bâton élevé. Exemple : la balle frappe la baie vitrée derrière le but et le gardien la frappe avec son bâton au-dessus de la bande. Le gardien reçoit une pénalité de 2 minutes pour bâton élevé. À l'inverse, si le gardien fait un arrêt avec son bâton et le bâton se retrouve plus haut que la bande, il n'y a pas de pénalité.

5.6 À la discrétion de l'arbitre, tout contact physique fait par un adversaire à l'intérieur du rectangle du gardien de but entraînera automatiquement une punition mineure de 2 minutes. Si le joueur a été entraîné vers le gardien de but par un adversaire, les deux joueurs pourraient se voir imposer des punitions simultanées. Si c'est le gardien de but qui a provoqué le contact, l'officiel lui imposera une punition en conséquence.

Déroulement d'une partie

6.1 La structure d'une partie :

- Réchauffement de 5 minutes
- 3 périodes de 15 minutes (en temps continu)
- La dernière minute de jeu de la troisième période est arrêtée s'il y a un écart de 3 buts et moins.
- Entre les périodes, il y aura une pause de 1 à 2 minutes.
- Chaque équipe détient 1 temps d'arrêt de 30 secondes (les équipes ne peuvent les combiner).

6.2 La structure de pointage (système conventionnel):

- Une victoire = 2 points
- Une victoire en fusillade = 2 points
- Une partie nulle ou une défaite en fusillade = 1 point

6.2.1 Départage advenant une égalité lors du classement en saison :

1. Victoires en temps régulier
2. Différentiel de buts marqués
3. Fiche opposant les deux équipes (Duels)
4. Total de buts marqués par l'équipe
5. Total de buts accordés par l'équipe
6. But le plus rapide lors de la dernière rencontre entre les deux équipes

6.3 Les équipes se doivent d'être prêtes à l'heure et sont responsables de valider leur horaire via le site www.excellencedekhockey.com.

6.3.1 Un minimum de 3 joueurs (2 joueurs et 1 gardien) est nécessaire pour débiter une partie. Après la période d'échauffement de 5 minutes, un délai de **dix minutes** sera accordé à l'équipe fautive pour remédier à la situation, sans quoi, cette dernière perdra la partie par défaut (7 à 0).

6.3.2 Aucun joueur de l'équipe adverse n'a la permission de s'aligner avec l'équipe fautive.

6.3.3 Une pénalité sera décernée à l'équipe qui n'est pas prête à jouer. Chaque minute d'attente entraîne une pénalité mineure pour avoir retardé la partie. Celle-ci doit obligatoirement être purgée par un joueur. Si la situation cause plus d'une pénalité pour avoir retardé la partie, les pénalités subséquentes seront comptabilisées à la suite de la première. Les pénalités seront consécutivement purgées une après l'autre.

6.3.4 Chaque but en avantage numérique met fin à la pénalité de 2 minutes en cours.

6.3.5 Le même joueur n'a pas à purger toutes les pénalités pour avoir retardé la partie. Une équipe ayant plusieurs pénalités à purger pour avoir retardé la partie peut changer de joueur au banc des pénalités lorsqu'un but est compté.

6.4 Une équipe ne peut aligner plus de 10 joueurs pour une partie. Un joueur en retard qui apparaît sur l'alignement de départ doit être présent au banc avant le début de la 2^e période pour être éligible à jouer la partie en cours. Il doit se rapporter au marqueur aussitôt qu'il arrive au banc. Une omission de sa part entraînera un refus de participer à la partie en cours.

6.5 Si aucune des deux équipes ne respecte le point 6.3, après le délai de dix minutes, la rencontre sera officialisée comme 'nulle' (0 à 0).

6.6 Pour faire déplacer une partie lors de la saison, l'équipe doit en faire la demande en écrivant au info@excellencedekhockey.com. L'organisation soumettra 2 possibilités pour reprendre la partie ainsi que les coordonnées du capitaine de l'équipe adverse. C'est au capitaine à contacter l'autre équipe pour faire déplacer la partie.

6.6.1 Un capitaine peut refuser de déplacer une partie, il gagne alors la partie par forfait sans pénalité monétaire pour l'autre équipe.

6.6.2 Si l'équipe qui a demandé de faire déplacer la partie ne peut pas se présenter lors des plages horaires proposées par le centre, la partie est perdue par forfait sans pénalité monétaire si le centre est informé 48h avant la date prévue.

6.6.3 Si une équipe ne se présente pas à une partie sans en avertir le centre, ou si le centre n'est pas mis au courant 48h avant la date prévue pour jouer une partie, une pénalité monétaire est imposée à l'équipe fautive. Un montant de 100\$+txs est exigé avant le début de leur prochaine partie, pour compenser le coût de la surface, du personnel et un montant forfaitaire sera remis à l'autre équipe.

6.6.4 Si une équipe omet de se présenter ou d'aviser le centre 48h à l'avance pour plus d'une partie durant la saison, la première partie entraîne une pénalité monétaire, les suivantes entraîneront une pénalité monétaire et une suspension automatique d'un match pour le capitaine fautif, pour chaque partie où cette situation se produit.

6.7 Chaque période débute par une mise au jeu. Il y a également une mise au jeu après un but. Tous les joueurs doivent respecter le cercle de mise en jeu et être placés à l'extérieur. Il y aura également mise au jeu :

- Après une pénalité double ou majeure (impliquant un joueur de chaque équipe). -

Lorsqu'un bris d'équipement du centre ou de la surface ou celui des joueurs.

6.8 La reprise du jeu (sans mise au jeu) se fera par l'une des deux équipes dans les zones délimitées, au centre ou dans les coins. Le joueur doit attendre le coup de sifflet de l'arbitre avant de faire progresser le jeu et aura 3 secondes pour relancer le jeu. L'équipe n'étant pas en possession de la balle lors de la remise en jeu, doit être à l'extérieur de la zone délimitée (**incluant le bâton**). Il y aura reprise de jeu :

- Après chaque arrêt du gardien, la balle est reprise derrière la ligne de but et le joueur a 3 secondes pour remettre la balle en jeu.
- Lorsque la balle est envoyée à l'extérieur de la surface par un joueur. L'équipe non fautive reprend le jeu en zone délimitée. Si la balle est envoyée dans le filet protecteur et qu'elle revient sur la surface, le jeu continue.
- Si la balle sort à l'extérieur de la surface après avoir touché/dévié sur un joueur défensif, l'équipe offensive va reprendre le jeu dans la zone délimitée la plus près.
- Si la balle est envoyée directement à l'extérieur de la surface, l'autre équipe reprend possession de la balle au point de départ de la balle (non où la balle est sortie).
- Lorsque l'arbitre décerne une pénalité, l'équipe non fautive va reprendre le jeu dans la zone offensive à l'endroit délimité.

6.9 L'arbitre peut arrêter le jeu à tout moment, si d'après lui, un membre (joueur ou gardien) a pu être blessé et que la continuité du jeu peut aggraver sa blessure. Le jeu se déroulera jusqu'à ce que l'équipe du joueur blessé prenne contrôle de la balle. Il y aura sifflet et la balle sera reprise par l'équipe adverse du joueur blessé. Si la blessure a été causée par un joueur adverse commettant une infraction, l'arbitre arrêtera le jeu dès que l'équipe du joueur puni prendra le contrôle de la balle. Le joueur blessé doit quitter la surface.



Pénalités

7.1 Les pénalités sont classées de manière suivante :

7.1.1 Mineure = 2 minutes

7.1.1.1 Si une pénalité mineure est décerné pendant la dernière minute de jeu, l'équipe adverse se verra attribuée un lancer de punition.

7.1.1.2 Spécification en lien avec les pénalités pour bâton élevé et les pénalités pour faire trébucher : Il incombe à tous les joueurs de veiller à l'utilisation sécuritaire et au contrôle de leur bâton en tout temps pendant la partie.

7.1.2 Double mineure = 4 minutes

7.1.3 Majeure = 5 minutes

7.1.4 Mauvaise conduite = 10 minutes

7.1.5 Inconduite de partie = expulsé de la partie + rapport de l'arbitre et discussion avec le Comité de discipline si nécessaire

7.1.6 Extrême inconduite de partie = expulsé de la partie + rapport de l'arbitre + 1 partie suspendue et discussion au Comité de discipline si nécessaire

7.1.7 Puntion de match = expulsé de la partie + rapport de l'arbitre + 2 parties de suspension et discussion avec le Comité de discipline si nécessaire

7.1.8 Tir de pénalité

7.2 Toutes les pénalités à l'exception du tir de pénalité sont attribuées sous forme de temps au joueur fautif.

7.2.1 Une pénalité peut être décernée en tout temps lorsqu'une infraction est commise, peu importe si le jeu est en progression ou non.

7.2.2 Toute pénalité, commise avant, pendant et après la partie avant que les joueurs quittent la surface sera décernée et comptabilisée sur la feuille de pointage.

7.2.3 Advenant une blessure ou une expulsion, le responsable de l'équipe se doit de désigner un joueur pour prendre place au banc de punition. S'il y a refus, une pénalité mineure pour avoir retardé la partie sera attribuée en surplus à la pénalité en cours.

7.2.4 Toute mauvaise conduite qui aura lieu à l'intérieur de l'établissement ou des installations sera sanctionnée par le centre. Ce point concerne tous les membres ainsi que les partisans, spectateurs ou toute autre personne ayant une conduite inappropriée.

7.3 Les points 7.1.5 à 7.1.7 exigent un rapport de l'arbitre. Pour les points 7.1.6 et 7.1.7, une suspension automatique est attribuée. À chaque rapport de l'arbitre, le joueur pourrait être invité à rencontrer le Comité de discipline, et la suspension pourrait être augmentée en fonction de la gravité du geste posé.



7.4 Tout membre d'une équipe, omis le gardien de but, qui reçoit une pénalité mineure doit prendre place au banc des pénalités et aucun joueur ne peut le remplacer (sauf si le joueur fautif est expulsé et dans le mixte si la pénalité empêche d'avoir une femme sur la surface, un homme doit la remplacer).

7.4.1 Lorsqu'une équipe est en désavantage numérique à cause d'une ou de plusieurs pénalités mineures ou de banc, et que l'équipe adverse compte un but, la pénalité ayant causé le désavantage numérique prend fin. Si un joueur a reçu une pénalité double mineure, seulement la première prendra fin.

7.4.2 Si des pénalités mineures ou de banc sont décernées simultanément aux deux équipes, ceux-ci joueront à 3 contre 3. Les pénalités doivent se poursuivre, peu importe le nombre de buts comptés par les équipes. S'il y a une pénalité mineure d'appelée par l'arbitre, le jeu se déroulera à 3 contre 2.

7.4.2.1 Pour sortir du banc de pénalités, les deux joueurs devront attendre un arrêt de jeu.

7.5 Lorsqu'une pénalité de banc (mineure) est décernée, l'équipe fautive évolue en désavantage numérique pour la durée de l'infraction. Si l'équipe adverse marque un but en avantage numérique, la pénalité sera terminée.

7.5.1 Le joueur responsable d'une pénalité de banc devra aller purger la pénalité pour son équipe si l'arbitre est en mesure de l'identifier. Sinon, il incombe au responsable de l'équipe de désigner le joueur pour purger la pénalité de banc. Vous référer au point 7.2.3.

7.6 Tout joueur (omis le gardien de but) recevant une première pénalité majeure lors d'une partie, doit prendre place sur le banc des pénalités pour la durée complète de l'infraction, peu importe le nombre de buts marqués.

7.6.1 Tout joueur, incluant le gardien de but, recevant une inconduite ou extrême inconduite de partie ou une deuxième pénalité majeure dans la même rencontre, sera automatiquement expulsé. Un rapport de discipline sera achevé par l'arbitre relatant l'incident et il doit ensuite être remis au Comité de discipline. Le joueur pourrait être invité à rencontrer le Comité de discipline. Un autre joueur présent sur la surface doit immédiatement remplacer le joueur fautif expulsé sur le banc des pénalités pour purger la punition complète. Le point 8.10 peut également s'appliquer.

7.6.2 Si un joueur reçoit une pénalité mineure et une majeure lors de la même séquence, la pénalité majeure sera purgée en premier. Ce joueur ne pourra retourner sur la surface si l'équipe adverse compte un but durant la pénalité majeure. Par contre, une fois la majeure terminée, la pénalité mineure commencera. Si l'équipe adverse compte un but durant la pénalité mineure, le joueur fautif pourra retourner sur la surface.

7.7 Une pénalité pour mauvaise conduite sera imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui utilise un langage vulgaire envers un arbitre ou toutes autres personnes. Tout joueur, omis le gardien de but, recevant une pénalité de mauvaise conduite, doit prendre place sur le banc des pénalités. Un joueur assigné devra prendre place au banc des punitions à la place du gardien de but pour toute la durée de la punition. Le joueur fautif pourra revenir sur la surface ou à son banc lorsque la pénalité sera terminée et qu'il y aura un arrêt de jeu.



7.8 Tout membre, incluant le gardien, recevant une pénalité d'inconduite de partie est automatiquement expulsé de la rencontre. L'équipe devra désigner un autre joueur pour le remplacer sur le banc des pénalités. Un rapport de discipline sera achevé par les arbitres et remis au responsable de la ligue. Le membre pourrait être invité à rencontrer le Comité de discipline afin de valider la situation. Le point 8.10 est également en vigueur si cela implique le gardien.

7.8.1 Si ce joueur s'est mérité aussi une pénalité mineure, un autre joueur prendra place au banc des pénalités pour servir la pénalité mineure.

7.9 Tout membre d'une équipe, incluant le gardien de but, qui reçoit une extrême inconduite de partie, sera automatiquement expulsé de la rencontre et sera par le fait même suspendu pour un minimum d'une partie. Lorsqu'une inconduite de partie est décernée, l'équipe fautive reçoit obligatoirement une pénalité majeure. Celle-ci doit être servie par un joueur qui était présent sur la surface et désignée par le responsable d'équipe. Il y aura un rapport de discipline complété par les arbitres relatant l'incident et il sera remis au responsable de la ligue. Ce dernier pourra augmenter cette suspension selon la gravité de l'incident. De plus, le joueur pourrait être invité à rencontrer le Comité de discipline afin de valider la situation.

7.10 Une pénalité de match sera décernée à tout joueur ou membre impliqué dans un acte violent. Le joueur sera suspendu automatiquement pour un minimum de deux parties. Lorsqu'une pénalité de match est décernée, l'équipe fautive reçoit obligatoirement une pénalité majeure. Celle-ci doit être servie par un joueur qui était présent sur la surface et désigné par le responsable d'équipe. Il y aura un rapport de discipline complété par les arbitres relatant l'incident et il sera remis au responsable de la ligue. Ce dernier pourra augmenter cette suspension selon la gravité de l'incident. Le joueur pourrait être invité à rencontrer le Comité de discipline afin de valider la situation.

7.11 Lors d'un tir de pénalité, le joueur désigné doit partir du centre de la surface. **Le gardien de but ne peut quitter son carré avant que le joueur ait touché la balle.** Les joueurs des deux équipes doivent demeurer près de leur banc respectif. S'il y a but, le jeu reprendra avec une mise au jeu centrale. S'il y a arrêt, le jeu reprend en zone défensive derrière la ligne des buts. Le tir de pénalité accordé n'est pas inclus dans le temps d'une partie et peut être servi à la fin d'une période ou d'une partie si la pénalité (tir de pénalité) est à retardement.

7.12 Si une équipe a déjà un joueur au banc de pénalité et que cette équipe se retrouve avec une seconde pénalité à retardement et qu'il y a but contre eux, la pénalité déjà en cours s'arrête. Celle-ci est annulée par le but marqué en avantage numérique. La seconde pénalité à retardement est active et le joueur fautif doit prendre place au banc de punition pour y purger sa pénalité de deux minutes.

7.13 Si un joueur envoie la balle de façon délibérée à l'extérieur de la surface, une punition mineure pour avoir retardé la partie sera décernée à l'équipe fautive.



7.14 À noter qu'un joueur ayant reçu 3 pénalités d'impacts durant une partie se verra expulsé de la partie et un autre joueur devra purger la dernière pénalité à sa place.

7.14.1 Pénalités d'impact : Voir annexe des pénalités.

Équipe de Dek Hockey

8.1 Chaque équipe doit être représentée par un capitaine et un assistant. Ces derniers doivent obligatoirement prendre connaissance des règlements et du fonctionnement d'*Excellence Dek Hockey*.

8.2 Le capitaine/assistant se doit de remettre au marqueur l'alignement complet de son équipe par écrit, et ce, avant chaque partie (l'alignement doit indiquer les personnes désignées comme capitaine et assistant). Ils sont par le fait même, les seuls joueurs pouvant demander des explications aux arbitres avant, pendant et après la partie. Toutes situations dérogeant du point 8.2 peuvent avoir comme conséquence une pénalité mineure pour avoir retarder la partie ou un rapport disciplinaire.

8.2.1 Un joueur dont le nom n'est pas inscrit sur la feuille d'alignement ne pourra en aucun temps participer à la partie en cours à partir de la première mise au jeu de la rencontre.

8.2.2 Le capitaine ou l'assistant devra s'assurer d'avertir le marqueur si un joueur est absent et que son nom figure sur l'alignement fournit avant la rencontre.

8.2.3 Si vous alignez un joueur avec une fausse identité, l'équipe fautive perd la partie 7 à 0. Le capitaine sera suspendu pour 4 parties et le joueur ayant utilisé une fausse identité sera suspendu pour toute la saison peu importe les classes dans lesquelles il évolue.

8.2.4 Une équipe ne peut aligner plus de 10 joueurs pour une partie. Un joueur en retard qui apparaît sur l'alignement de départ doit être présent au banc avant le début (mise au jeu) de la 2^e période pour être éligible à la partie en cours. Il doit se rapporter à son capitaine aussitôt qu'il arrive au banc pour que celui-ci avise le marqueur. Une omission de sa part entraînera un refus de participer à la partie en cours.

8.3 Les équipes doivent fournir au minimum un ensemble de chandails. Si les deux équipes ont des couleurs de chandails semblables, l'équipe visiteur devra changer de chandails et/ou porter des dossards.

8.4 Tous les joueurs et joueuses évoluant dans une ligue adulte d'*Excellence Dek Hockey*, doivent être âgés de 18 ans et plus.

8.4.1 Il est possible d'aligner un gardien âgé de 16 ans et plus.

8.4.2 Il est possible d'aligner un maximum d'un joueur mineur âgé de 17 ans et plus. Il est donc possible d'avoir au maximum deux mineurs (un gardien de but de 16 ans et plus et un joueur de 17 ans et plus).



8.4.3 Tous les joueurs mineurs doivent porter un casque complet avec grillage.

8.4.4 Lors de situation exceptionnelle, le centre peut donner une dérogation pour permettre à une équipe d'aligner plus de joueurs mineurs

8.4.5 L'organisation, par le biais de son personnel, se réserve le droit de demander une pièce d'identité avec photo et date de naissance en tout temps.

8.5 Chaque joueur est responsable de ses actions. Chaque équipe est responsable de ses joueurs. Des mesures disciplinaires peuvent être prises envers une équipe ou envers le capitaine de celle-ci si le comportement d'un ou des joueurs n'est pas conforme aux règlements de la ligue via le Comité de discipline.

8.6 Les équipes sont responsables également des actions de leurs invités et de leurs spectateurs. Des sanctions pourraient être attribuées au capitaine de l'équipe responsable advenant un incident.

8.7 Un joueur qui est sous une forte influence d'alcool, de drogue ou autres produits pouvant changer l'attitude du joueur, va se voir refuser l'accès à la partie. En aucun moment, les boissons alcoolisées et autres substances illicites ne seront tolérées sur le banc des joueurs ou sur la surface.

8.8 Chaque équipe doit fournir leurs balles durant la période d'échauffement ainsi que 2 balles homologuées « Mylec » lors des rencontres. Advenant l'impossibilité de remettre les balles avant la fin de la période d'échauffement, une pénalité mineure de deux minutes sera attribuée au capitaine de l'équipe fautive pour avoir retardé la partie. Advenant le cas où l'équipe n'a pas de balles en sa possession, il est possible de s'en procurer au pro-shop au encore d'en faire la location au comptoir du centre.

8.8.1 Si, au cours de la partie, il n'y a plus de balles pour jouer, l'arbitre va demander aux équipes d'autres balles pour poursuivre la partie. Il est de la responsabilité de chaque équipe d'avoir suffisamment de balles en main et de récupérer les balles qui vont à l'extérieur du terrain. Le temps ne sera pas chronométré pendant l'attente des balles supplémentaires.

8.9 Une équipe peut avoir un maximum de 11 joueurs réguliers incluant le gardien de but sur leur liste d'équipe et étant protégés. Tout autre joueur non inscrit comme régulier sera considéré comme joueur remplaçant. Une équipe ne peut aligner plus de 10 joueurs sur le banc incluant le gardien de but.



8.9.1 Le capitaine a dix (10) jours après le début officiel de la saison pour mettre à jour l'alignement et le nom de ses joueurs protégés. Si un joueur se présente pour une partie et que son nom n'apparaît pas sur la liste des joueurs protégés, celui-ci doit payer les frais de remplacements pour jouer cette partie, et ce, même si le capitaine le protège par la suite.

8.10 Les arbitres sont les mandataires afin de s'assurer du bon fonctionnement sur la surface de jeu. À tout moment, ils peuvent prendre la décision de reporter, d'annuler, d'arrêter, etc. une partie advenant une situation inhabituelle afin d'éviter toutes blessures ou atteinte à l'intégrité des personnes impliquées. Ce règlement s'applique aussi en série éliminatoire (voir 4.5).

8.11 La classification d'une équipe sera prise en considération à chaque fin de saison. Excellence Dek Hockey s'assure ainsi de garder un niveau de compétition adéquat via les catégories et les différentes équipes. Si une équipe joue pour une moyenne supérieure à .850 elle pourrait être changée de catégorie lors de sa prochaine saison. De même qu'une équipe jouant pour moins de .350 pourrait être descendue de catégorie. **Excellence Dek Hockey se garde le droit d'accepter ou non une équipe dans une catégorie supérieure/inférieure en prenant en considération des faits pouvant justifier la décision. La moyenne supérieure et inférieure sert uniquement de barème et d'autres facteurs peuvent aussi être pris en compte.**

8.11.1 **Excellence Dek Hockey se réserve le droit de changer exceptionnellement une équipe de classe en cours de saison si une équipe est mal classée. Le cas échéant, un échange sera effectué entre deux équipes de catégories différentes. Une équipe sera donc surclassée et une autre équipe sera déclassée pour mieux équilibrer les catégories. Les deux équipes qui échangeront de catégories se verront échanger également de calendrier. Les points déjà accumulés à la saison en cours (les statistiques) seront conservés pour chacune des équipes.**

8.12 Un joueur suspendu doit purger sa suspension dans la classe/équipe avec laquelle s'est produit l'incident. Un joueur suspendu ne peut remplacer pour une autre équipe tant que sa suspension n'est pas terminée.

8.12.1 Pour un joueur qui évolue comme joueur régulier dans plus d'une équipe ou comme joueur appartenant à plus d'une équipe, la suspension est purgée dans les différentes équipes dans lesquelles le joueur évolue. Le cumulatif des parties de suspension sera donc établi en fonction du calendrier des équipes régulières du joueur en question.

8.12.2 Une suspension débute dès la prochaine partie au calendrier de l'équipe et se purge de la façon suivante :

8.12.2.1 Chaque partie jouée par une équipe pour laquelle un joueur est régulier (c'est-à-dire qu'il apparaît sur la liste de joueurs du début de la saison) et/ou par une équipe à laquelle un



joueur appartient (donc avec laquelle il a joué plus de 33% de la saison) réduira d'une partie la suspension du dit joueur.

8.12.2.2 Si un joueur n'est le joueur régulier d'aucune équipe et qu'il n'appartient à aucune équipe, les parties de suspension seront déterminées en fonction de l'équipe avec laquelle le joueur a obtenu sa suspension.

8.12.2.3 Toute suspension doit être purgée en totalité, et ce, même si la saison régulière est terminée. Une suspension obtenue en saison régulière se prolonge donc pendant les séries éliminatoires ou pendant les prochaines saisons tant que le nombre de parties de suspension n'est pas complètement purgé, le tout conformément au règlement 8.12.2

8.12.2.4 Un joueur ne peut mettre son nom sur la liste de plusieurs équipes comme joueur régulier pour purger sa suspension plus rapidement si la dite suspension se prolonge à la saison suivante.

8.13 Pour qu'un joueur soit éligible à s'aligner dans une équipe comme joueur régulier pour purger sa suspension, un joueur doit avoir joué au minimum 33% de la saison avec l'équipe avec laquelle il veut s'inscrire.

8.13.1 En cas de non-respect du protocole de suspension, le joueur ainsi que le capitaine de l'équipe fautive seront passibles de sanctions additionnelles.

8.14 Une équipe a 48 heures pour faire la demande de correction sur le crédit des points d'une partie. La demande doit être faite à *Excellence Dek Hockey* par le capitaine de l'équipe.

8.15 Vous avez accès à votre vestiaire environ 30 minutes avant le début de votre partie. Vous devez prendre la clé du vestiaire qui est vous assigné à la réception. Pour emprunter la clé, vous devez fournir une pièce d'identité ou un trousseau de clés que nous vous rendrons en échange de votre clé à la fin de la partie. Pendant la partie, pensez à barrer la porte de votre vestiaire ainsi que celle donnant accès aux toilettes. Nous ne sommes pas responsables des bris ou des vols. Veuillez libérer votre vestiaire au maximum 30 minutes après votre partie afin de rendre celui-ci disponible à l'autre équipe. Barrez la toilette ainsi que la porte du vestiaire avant de retourner la clé à la réception. L'échange de clés entre les équipes ne se fait qu'à la réception.

Joueurs réguliers, membres et

remplaçants Définitions :

Joueur régulier (R) : Un joueur régulier est identifié sur l'alignement d'une équipe au début de la saison.



Membre d'une équipe (M) : Un membre est un joueur remplaçant dans une équipe, qui n'a pas été désigné comme régulier sur l'alignement. Un joueur devient membre lorsqu'il a joué 3 parties avec l'équipe. Les joueurs qui sont membre d'une équipe ne peuvent pas jouer de parties pour une autre équipe de la même catégorie/division.

9.1 Un joueur régulier ne peut jouer pour deux équipes différentes évoluant dans la même catégorie/division. *Excellence Dek Hockey* se réserve cependant le droit de permettre à un joueur d'évoluer pour deux équipes d'une même catégorie lors de situation jugée non-habituelle. C'est un responsable de la ligue qui déterminera de la pertinence de la situation et des impacts sur les équipes.

9.1.1 Le capitaine a 10 jours après le début de la saison pour mettre à jour les joueurs réguliers (jusqu'à 11 joueurs) de son alignement.

9.1.1.1 Dans le mixte, les équipes peuvent avoir jusqu'à 11 joueurs réguliers (minimum de 2 femmes).

9.2 Le ou les joueurs de remplacements doivent respecter les restrictions sur les cotes permises dans la catégorie où il remplace. **C'est la responsabilité du capitaine de s'assurer de la validité de son alignement.** En cas de protêt pour alignement illégal, et après vérification par les responsables de la ligue, l'équipe se verra alors privée des points et de la victoire acquise avec cet alignement. La victoire sera alors attribuée à la fiche de l'autre équipe qui sera confirmée gagnante par défaut.

9.2.1 Pour remplacer dans une équipe, un joueur ne peut être régulier ou membre dans une équipe de même catégorie/division. Le coût pour remplacer dans une équipe est de 8\$ txs inc. Ce coût doit être défrayé avant le début de la partie au comptoir d'Excellence Fitness. La personne à la réception vous remettra une confirmation de paiement à remettre au marqueur pour confirmer que vous avez bien payé.

9.2.1.1 Les gardiens n'ont pas à défrayer ce coût.

9.3 Une cote sera attribuée à chaque membre d'*Excellence Dek Hockey*. Cette cote sera établie en fonction de la catégorie dans laquelle le joueur évoluera. Par la suite, elle sera ajustée périodiquement afin de tenir compte de la progression des joueurs. Nous nous réservons également le droit de vérifier les cotes et les statistiques des joueurs dans les autres ligues pour ajuster la cote d'un joueur chez *Excellence Dek Hockey*.

9.4 Tout joueur, régulier ou membre, d'une équipe sera considéré comme appartenant à l'équipe. Il ne pourra remplacer pour une autre équipe dans la même classe. Advenant le non-respect de cette règle, un forfait peut être attribué à l'équipe ayant aligné un joueur inéligible.



9.4.1 Si un joueur remplace à plusieurs reprises dans des équipes d'une même classe alors que ce dernier a joué plus de 3 parties avec une équipe (membre), le joueur fautif sera suspendu pour 2 parties (effectif dans toutes les classes).

9.5 Pour participer aux séries éliminatoires avec une équipe, un joueur doit avoir joué un minimum de 33% de la saison avec celle-ci. Cela ne s'applique pas au gardien de but. Pour être considéré comme présent, le joueur doit être en mesure de jouer (présent au banc et équipement adéquat) pendant au minimum 2 périodes. L'équipe adverse peut demander une révision si elle croit qu'un joueur ne respectait pas ces conditions. Cette mesure ne s'applique pas si un joueur quitte en raison d'une blessure évidente ou s'il y a attestation d'une consultation médicale.

9.5.1 En séries, l'équipe peut aligner comme gardien (qui respecte les restrictions de la catégorie) tout joueur de son équipe ayant joué 33% de la saison. En second lieu, il peut remplacer son gardien par un gardien de cote égale ou inférieure. Il n'est cependant pas permis de faire jouer un gardien remplaçant si le gardien régulier est disponible.

9.6 Il est possible d'obtenir l'autorisation pour jouer en série, malgré qu'un joueur ait joué moins de 33% des parties en présentant un papier médical expliquant de manière explicite les raisons de l'absence. Le joueur doit cependant apparaître sur le formulaire d'inscription initial présenté par le représentant de l'équipe, comme joueur régulier, lors de l'acceptation de l'équipe par le responsable du centre. Le centre se donne le droit de refuser toute autorisation jugée invalide.

Équipements de Dek Hockey

10.1 Afin d'être éligible, un joueur doit obligatoirement porter les items de protection suivant : casque de hockey, gants de hockey et jambières de marques répondant aux normes de hockey et dek hockey. Tout autre équipement jugé non adéquat est interdit. Les jambières doivent être complètement visibles (interdiction : casque de skate, snow ou de vélo, gants de travail ou sans protection...).

10.1.1 Il est possible d'obtenir une dérogation médicale temporaire pour le port d'un équipement tel que les coudes ou autre. Vous devez présenter un papier de médecin au responsable du centre. Nous validerons ensuite la pertinence de la dérogation. Le centre se donne le droit de refuser toute dérogation qui pourrait donner un avantage à un joueur ou à une équipe.

10.2 Les gardiens de but doivent porter l'équipement complet et conforme à leur position : jambières, mitaine, bloqueur, culotte, plastron, casque et bâton. Il est interdit de combiner



les équipements de hockey/dek hockey avec les équipements d'un autre sport (crosse, football...)

10.3 L'utilisation de jambières équipées de « SLIDER » artisanal ou de production est autorisée. Cependant, si le « SLIDER » de par sa conception, brise ou altère la surface, le gardien devra à ce moment changer de jambières ou enlever la pièce d'équipement pour que l'on puisse poursuivre la partie.

10.4 Les bâtons de composite, 'one piece', et autres bâtons répondant aux standards de la pratique du dek hockey sont acceptés. **Tout bâton ayant une palette avec du ruban gommé sous la lampe sera refusé. Il est également interdit de jouer avec une palette de bois sauf pour les gardiens de but.** Un joueur ne peut jouer si l'arbitre considère que son bâton est dangereux et que ce dernier peut entraîner des risques (palette craquée ou détériorée). Aucune pénalité ne sera infligée au joueur ou à l'équipe fautive, à moins que cette pièce ne revienne sur le jeu au cours de la partie. Advenant le cas, une pénalité mineure pour équipement inadéquat sera décernée au joueur fautif.

Arbitre et marqueur

11.1 Les responsables de la ligue ainsi qu'*Excellence Dek Hockey*, sont les mandataires pour nommer les arbitres ainsi que les marqueurs.

11.2 Chaque partie est gérée par deux arbitres et un marqueur. Les arbitres ont le plein contrôle de la rencontre et sont considérés comme égaux. Ils transmettent au marqueur les numéros des joueurs suite à un but ou à une pénalité.

11.3 Si un des arbitres ne se présente pas, s'il se blesse, ou s'il est dans l'incapacité de pouvoir terminer la rencontre, l'arbitre restant devra faire ou finaliser la rencontre seul. Les responsables apporteront les changements nécessaires pour la prochaine partie s'il y a lieu (cela implique aussi le marqueur). Il n'y a pas de remboursements aux équipes advenant le cas où un arbitre ne se présente pas.

11.4 Tout joueur, instructeur, membre, spectateur ou responsable manquant de courtoisie, adressant des menaces envers un employé (arbitres, marqueur, etc.) avant, pendant, après une partie, ou à tout autre moment de l'année, doit être rapporté à *Excellence Dek Hockey*. Des mesures disciplinaires seront prises tout dépendant de la situation, allant jusqu'à l'exclusion du centre. Si cela se produit durant une rencontre, une pénalité pour agression verbale envers un arbitre sera décernée au joueur fautif. Tous les joueurs et/ou instructeurs qui sont assis sur le banc doivent apparaître sur l'alignement qui est remis au marqueur.



11.5 Le marqueur est un officiel, qui a notamment le contrôle du temps, l'enregistrement de chaque but (buteur et passeur). Il enregistre aussi les pénalités que l'arbitre lui transmettra. Le rôle de ce dernier est important avant la rencontre, car il doit vérifier si l'alignement est complet (nom et numéro des joueurs) des équipes est bien inscrit sur la feuille de pointage. S'il y a dérogation, il doit en avertir immédiatement l'arbitre. Advenant un doute sur l'identité d'un joueur, ce dernier peut exiger au joueur de présenter une pièce d'identité.

Esprit sportif

Aucun contact violent n'est toléré. Les joueurs doivent jouer la balle, pas le joueur sous peine de sanctions. Il y va de votre sécurité et de celle des autres membres. Cela a pour but d'éviter toutes blessures. Également, tout non-respect de l'établissement (vandalisme, bris de porte, claquage de porte, coup sur les bandes...) pourra être sanctionné par une pénalité mineure, une expulsion ou même une suspension. Des frais pourront aussi être envoyés **à l'équipe fautive** pour tout bris.

Les capitaines ont le mandat de contrôler leurs joueurs et de communiquer avec les arbitres et le capitaine adverse pour garder une ambiance de jeu agréable.

Comité de discipline

Tout manquement aux règlements *d'Excellence Dek Hockey* par un membre ou plusieurs membres sera pris en considération. Tous les joueurs impliqués dans des incidents tels que mentionnés ci-haut et selon la charte des pénalités, sont susceptibles d'avoir à rencontrer avec le Comité de discipline. Ce Comité est mis en place afin de garder un haut standard de qualité de l'ensemble de l'expérience client.

Excellence Dek Hockey

La ligue n'est pas responsable des coups, blessures ou accidents qui peuvent survenir avant, pendant ou après ses activités. Le capitaine de chaque équipe est responsable de la communication des renseignements entre la ligue et ses joueurs. De plus, c'est à ce dernier que revient la responsabilité de s'assurer que son équipe garde un esprit sportif, peu importe le dénouement de la partie. Sa présence devient un élément important afin de garder le respect entre les membres du centre.

Avec l'obtention du permis d'alcool, il est possible d'acheter de la bière à la réception du Excellence Fitness et de la consommer du côté Dek de l'établissement. Les produits vendus au centre sont identifiés. Ainsi, aucun alcool non étiqueté ne sera toléré. **À partir de la saison d'automne 2017, une équipe qui consomme de l'alcool venant de l'extérieur verra son capitaine suspendu.**

Si vous avez des requêtes, vous devez passer par votre capitaine. Si vous formulez une requête, il est important de ne pas oublier d'y mentionner une/des solution(s) pertinente(s) pouvant promouvoir l'amélioration continue du centre. Veuillez passer par le courriel du centre, info@excellencedekhockey.com.

À tout moment, *Excellence Dek Hockey* se réserve le droit de changer un règlement pour améliorer le jeu et l'esprit sportif.