Règlements de

**Dek Hockey Mont-Laurier**



Dernière Mise à jour effectuée le :

9 janvier 2019

Table des matières

[Règlements de Dek Hockey Mont-Laurier 3](#_Toc534818463)

[1.0 Objectifs de la ligue 3](#_Toc534818464)

[2.0 Règlements généraux du jeu / Déroulement de la partie 3](#_Toc534818465)

[3.0 Classe Mixte 6](#_Toc534818466)

[4.0 Abus / Pénalités 6](#_Toc534818467)

[5.0 Équipement de base du joueur 9](#_Toc534818468)

[6.0 Administration des équipes 10](#_Toc534818469)

[7.0 Les cotes de joueurs 10](#_Toc534818470)

[8.0 Responsabilité 11](#_Toc534818471)

# Règlements de Dek Hockey Mont-Laurier

## 1.0 Objectifs de la ligue

* 1. La ligue est instaurée dans un but récréatif, ainsi que pour promouvoir la diversité sportive chez les gens de la région. Elle sera composée de deux divisions, la première ouverte aux personnes de 16 ans et plus, et l’autre permettant aux jeunes de 5 à 15 ans de pratiquer ce beau sport. Le Dek hockey est à la portée de tous, autant aux hommes qu’aux femmes, et peu dispendieux. Prodiguer les installations nécessaires pour promouvoir la bonne santé physique, voilà la véritable motivation de Dek Hockey Mont-Laurier.

## Règlements généraux du jeu / Déroulement de la partie

* 1. Les règles applicables au hockey sur glace s’appliquent, sauf si des dispositions du présent règlement y dérogent expressément.
	2. Une partie se déroule en jouant 3 vs 3 (excluant le gardien) sur une surface 50’ par 100’ de tuiles construites expressément pour le Dek Hockey.
	3. Une partie se jouera en 3 périodes, chacune durant 12 minutes, sans arrêt du chrono. Une période d’échauffement de 3 minutes aura lieu avant chaque partie. Une pause d’une (1) minute sera accordée aux équipes entre chaque période.
	4. La règle du hors-jeu n’est pas applicable au Dek Hockey.
	5. Une mise au jeu sera effectuée lors des débuts de parties ou lorsque l’arbitre hésite sur le déroulement du jeu. Pour tous buts, arrêts du gardien ou sortie de la balle, la balle sera remise à l’équipe derrière sa ligne. Le joueur en possession de la balle bénéficie de 3 secondes (crié par l’arbitre) à partir du coup de sifflet de l’officiel, sans quoi il perd son immunité et le joueur de l’équipe adverse peut lui soutirer la balle. Le joueur en possession de la balle peut avancer avec la balle ou faire une passe, mais dès qu’il dépasse la ligne son immunité cesse. En cas de non-respect de l’immunité (une longueur de bâton de distance), le joueur à la défensive recevra un avertissement. En cas de récidive, l’équipe pourra monter à la ligne centrale pour ses 3 secondes. Ce règlement s’applique aussi en tout temps lorsque le joueur se cache derrière son but défensif (3 secondes sera comptées). Le gardien ne peut pas repartir le jeu, seule un joueur le peut. Si vous quittez le jeu pour un changement et que la balle est à vous, l’arbitre peut commencer à compter même si personne n’a la balle, pour éviter de faire perdre du temps de jeu.
	6. Le gardien de but peut geler la balle seulement si au minimum une partie de son corps se trouve à l'intérieur de la surface bleu lui étant réservée. Si celui-ci arrête le jeu plus loin que cette limite, une punition mineure sera décernée à ce dernier pour retarder le match.
	7. Les changements de joueurs doivent être faits sur le ‘’fly’’ ou lors d’un début de période ou d’un temps d’arrêt.
	8. Un temps d’arrêt par équipe, par partie, peut être accordé. Il est d’une durée de 30 secondes. À la discrétion de l’arbitre, lors des températures plus chaudes, 2 temps d’arrêt supplémentaires seront accordés aux gardiens de but.
	9. Une partie gagnée en temps régulier vaut 3 points, une partie gagnée en fusillade vaut 2 points, une défaite en fusillade vaut 1 point, et une défaite en temps régulier vaut 0 point.
	10. S’il y a égalité, des tirs de pénalité (3 tireurs par équipe) seront effectués. Et s’il n’y a toujours pas de gagnant, tous devront venir tirer, un lanceur à la fois, jusqu’à l’obtention du but gagnant.
	11. Toute punition mineure sera d’une durée de 2 minutes. Une punition majeure est de 5 minutes, et mène directement à l’expulsion du joueur, en plus d’une à plusieurs parties de suspension, dépendant de la gravité du geste. Le joueur fautif doit se rendre le plus rapidement à son banc de punition pour que le jeu puisse reprendre rapidement, sinon une punition supplémentaire pour avoir retardé le match lui sera décerné.
	12. Un minimum de 3 joueurs et 1 gardien doivent se présenter au match pour pouvoir jouer, sinon la partie sera déclarée perdue par forfait. Cependant, pour être admissible en tant qu’équipe, l’équipe doit se composer d’un minimum de 7 joueurs et d’un maximum de 10 (incluant le gardien) et débourser les frais d’inscriptions de l’équipe. Il est important d’arriver à l’heure pour les parties. Si une équipe n’est pas prête à l’heure prévue, le chrono sera tout de même mis en marche, et le temps sera perdu pour les deux équipes. Si l’équipe réussit à se présenter avec suffisamment de joueurs dans le temps alloué à la première période, une pénalité lui sera décernée pour avoir retardée la partie, puis le jeu sera repris. Si la première période prend fin sans que l’équipe dispose du nombre minimal de joueurs, la partie sera déclarée perdue par forfait par l’équipe fautive.
	13. Pour éviter de retarder la partie, votre line up devra être fait (par le site directement avec votre cell ou avec la marqueuse durant le warm up), avant la fin de votre warm up. Sinon, de pénalité de 2 minutes sera décerné à l'équipe pour avoir retardé la partie.  Des feuilles vierges seront disponibles à cette fin près de la marqueuse.
	14. Durant la saison, vous pouvez gérer vos réservistes comme vous l’entendez. Sauf, à la fin de l’année, si votre feuille d’inscription a atteint ses 13 joueurs maximum, un décompte du ou des joueurs ayant joués le moins de parties sera fait et 5$/ match joué sera demandé à l’équipe. Si cette équipe ne paie pas, ce montant sera ajouté à sa prochaine saison. Bref, dès qu’un joueur ne faisant pas partie de votre alignement joue 1 match, il sera automatiquement inscrit comme un de vos réservistes.
	15. L’inscription doit se faire avant la fin de la première partie, faute de quoi l’équipe perdra ses parties par défaut jusqu’à ce qu’elle aura payé la balance de ses frais d’inscription. Aucun remboursement des frais d’inscription.
	16. Les joueurs âgés de 16 et 17 ans doivent fournir une autorisation parentale écrite pour pouvoir jouer dans la ligue adulte. Un lien pour remplir ce formulaire est disponible sur notre site internet.
	17. Une fille peut être le gardien de but d’une équipe masculine, mais ne peut jouer dans une équipe masculine.
	18. Une passe avec la main est autorisée en zone défensive seulement, la ligne de centre séparant la zone offensive et défensive.
	19. Une main « fermée » sur la balle entraîne automatiquement une pénalité pour l’équipe fautive.
	20. Un joueur qui envoie la balle à l’extérieur de la surface (excepté sur le banc des joueurs), sans qu’elle n’ait déviée sur quoique ce soit, se verra décerner une pénalité pour avoir retardé la partie.
	21. L’arbitre peut juger nécessaire d’arrêter le cadran, notamment pour un bris d’équipement du gardien de but justifié par l’arbitre, un bris d’équipement de la surface, un blessé, ou toute autre raison où il jugera opportun de le faire. Le marqueur n’a donc aucun pouvoir décisionnel à ce niveau.
	22. Pour déterminer le déroulement des séries, un classement sera fait selon le nombre d’équipes et selon le classement final (nombre de victoires de la saison régulière).
	23. Un joueur doit se présenter avant le début de la 2e période s’il veut jouer, et être déjà inscrit sur la feuille de pointage.
	24. Toutes les parties seront jouées à défaut d’orages ou de pluie torrentielle. Dans un tel cas, la partie sera arrêtée, puis remise selon les disponibilités de l’horaire. La partie remise est une nouvelle partie en soi, recommençant donc à 0-0 en première période. Si la troisième période était entamée, la partie sera considérée comme terminée, et le pointage au moment de l’arrêt fera donc office de pointage final.
	25. La ligue du Dek Hockey Mont-Laurier peut ajouter ou modifier des règlements, même en cours de saison, dans le but d’améliorer la ligue de façon à ce qu’elle devienne plus sécuritaire pour tous. Une annonce sera fait sur le site internet ainsi que les réseaux sociaux pour avertir d’une mise à jour, mais il est de la responsabilité de tous et chacun de connaître les règlements applicables.

## Classe Mixte

* 1. Une fille doit être en tout temps sur le jeu (excluant le gardien). Si une fille n’est pas disponible, l’équipe devra jouer avec un joueur en moins. Si l’équipe est en désavantage numérique, la règle est suspendue jusqu’à ce que la pénalité termine.
	2. Le but d’une fille compte pour 2 points.
	3. Les lancés frappés ne sont pas permis. Une infraction à cette règle entraîne un arrêt de jeu, et une pénalité devra être décernée.
	4. Lors d'une fusillade, une fille par équipe minimum (sur les 3 premiers tireurs) doit aller tirer. Après ces 3 tirs, si l’égalité persiste, il n'y a pas de restriction sur le sexe du joueur.

## Abus / Pénalités

* 1. Tout joueur qui manquera de respect envers un officiel, la marqueuse ou un administrateur sera automatiquement expulsé de la rencontre. AUCUN MANQUE DE RESPECT NE SERA TOLÉRÉ.
	2. Le Dek Hockey est un sport sans contact. Les mises en échec et même les contacts physiques intentionnels sont interdits.
	3. Il est interdit de frapper les bandes avec son bâton, même si c’est pour « encourager » son équipe. Les bandes s’abîment vraiment plus rapidement s’il ne leur ait pas porté attention. Nous suggérons donc d’utiliser vos gants, le bruit est semblable, et ce sans le danger d’abîmer les bandes.
	4. Une première pénalité entraine un surnombre à 3 contre 2 joueurs, une seconde pénalité à 3 contre 1.
	5. Pour une expulsion ou une suspension, aucun remboursement ne sera accordé.
	6. Chaque joueur est responsable de ses actions. Chaque équipe est responsable de ses joueurs. Des sanctions peuvent être imposées à une équipe ou au capitaine d’une équipe dont le comportement des joueurs n’est pas conforme aux règlements de Dek Hockey Mont-Laurier. Un joueur qui brise intentionnellement les installations devra purger sa suspension et payer la réparation avant d’effectuer un retour au jeu.
	7. Les équipes sont responsables des actions de leurs spectateurs. Des sanctions pourraient être attribuées au capitaine de l’équipe responsable ou à la personne responsable lors de la partie. Les spectateurs, tout comme les joueurs expulsés/suspendus, ne sont pas admis sur le banc des joueurs. Pour des raisons de sécurité, les seules personnes admises au banc sont les joueurs inscrits sur la feuille de pointage pour le match en cours.
	8. Un joueur qui est sous une forte influence d’alcool, de drogue, ou autres substances pouvant changer l’attitude d’un joueur se fera refuser l’accès à la partie. Le capitaine est responsable des actes du joueur fautif, tout comme le joueur en question est responsable de ses faits et gestes dans de telles circonstances.
	9. Aucun remboursement sera octroyé pour une équipe ne pouvant plus se présenter aux parties durant la saison, peu importe les raisons.
	10. Les marqueurs pourront être consultés si l'arbitre n'est pas certain si par exemple la balle a bel et bien rentrée dans le but, ou bien s'il y a matière à punition, ou pour tout abus. Les marqueurs pourront avertir les joueurs sur le banc de tout abus verbal, pour ensuite en aviser l'arbitre pour sévir à la prochaine infraction sur le banc. Les organisateurs auront le droit aussi de punir sur le banc.
	11. Les arbitres utiliseront davantage les punitions d'INCONDUITE. Pour calmer un jeu trop violent ou pour diminuer l’agressivité d'un joueur sur le jeu, un 10 minutes sera donc donné à l'équipe et le joueur sera sorti du match (sans suspension).
	12. Le joueur qui aura DEUX punitions pour mise en échec dans le même match, ou 3 punitions de toutes sortes, se verra sortir immédiatement du match.
	13. Déjà plusieurs joueurs ont eu des matchs de suspension jusqu'ici, faites attention, pour qu'on ne soit pas forcé de vous retirer de la saison... À la 3e suspension, la saison est terminée pour le joueur fautif et devra être rencontré pour rejouer l'année suivante.Équipement de base du joueur
	14. Tout joueur se doit de posséder un casque (avec ou sans visière/grille et il doit être obligatoirement attaché par la languette), des gants de hockey (Dek ou glace), un bâton (sans tape et non brisé sous la palette) ou ayant une palette en plastique, des jambières de hockey (Dek ou glace) et des souliers de sport.
	15. Les joueurs mineurs doivent obligatoirement porter une grille sur leur casque.
	16. Les équipes se doivent d’avoir leurs propres balles dures oranges de marque D-gel, Mylec ou autres (minimum de 3) et les remettre à l’arbitre en début de partie. Une pénalité pourra être donnée si vous n’avez pas de balles pour débuter la partie.
	17. Aucun ruban adhésif ne devra se retrouver sur la palette des bâtons.
	18. Le gardien de but doit porter l’équipement usuel d’un gardien de hockey, sauf, évidemment, les patins qui seront remplacés par des espadrilles. Pour la ligue mineure, des équipements des gardiens de buts seront disponibles si besoin en est.
	19. Il est interdit de modifier de quelque façon que ce soit son équipement, par exemple avec l’aide de produits « améliorant » les performances (huile, cire, WD40, etc.).
	20. Les gilets doivent absolument être de la même couleur pour l’équipe complet. Si les couleurs des deux équipes sont trop semblables ou mènent à confusion, des dossards seront disponibles.
	21. Un joueur dont l’équipement est hors-norme se verra refuser l’accès à la patinoire.
	22. Il est de la responsabilité des équipes d’aller récupérer, à la fin des parties, les balles ayant quittées l’enceinte de la patinoire.

## Administration des équipes

* 1. Chaque équipe doit être représentée par un capitaine et 2 assistants. Le capitaine et les assistants sont responsables de connaître au mieux tous les règlements de la ligue et de s’assurer que leurs joueurs les comprennent bien. Il est de leur responsabilité de prendre connaissance des mises à jour des règlements.
	2. Le joueur portant le C sur son chandail est le seul à pouvoir discuter avec l'arbitre. Si le capitaine est absent, l’assistant-capitaine pourra prendre la relève. Si aucun dirigeant de l’équipe n’est présent, l’arbitre jugera à qui parler.
	3. Une équipe qui ne se présente pas à la partie perd automatiquement (2 à 0). L’équipe se doit de contacter le Dek Hockey Mont-Laurier si elle ne peut se présenter au match, et ce le plus tôt possible. En cas d’absence injustifiée, une pénalité monétaire de 50$ s’appliquera à l’équipe absente.
	4. Il y aucune restriction sur les gardiens de but.
	5. Aucune fille W1 à W5 ne peut jouer dans le M5.
	6. Un joueur de catégorie masculin C peut à la fois jouer dans le M5 et M4 en même temps tandis qu'un joueur de masculin B ne peut jouer que dans la catégorie M4. Un joueur de masculin C ou M5 peut remplacer jusqu'à maximum 3 parties dans le B. Il pourra donc participer aux séries, en cas de besoin. Si ce joueur joue plus de 3 parties, donc à la 4e partie de la saison régulière, il appartiendra donc à cette équipe et du fait même, appartiendra à la catégorie B. Il ne peut donc plus jouer dans le M5 et le masculin C. Ce règlement est ainsi mis en place pour éviter de laisser un joueur trop fort jouer dans des catégories plus basses.
	7. RÉGULIER : Un joueur peut remplacer MAXIMUM 2 parties dans une équipe de la même catégorie. À 3 parties, le joueur ne peut pas revenir jouer avec son équipe partante, il appartiendra donc à son équipe remplaçante. Pour être éligible aux séries, le joueur doit avoir joué au moins 3 parties durant la saison régulière.
	8. REMPLACANT : Un remplaçant peut jouer 2 parties dans chaque équipe. Dès qu’il joue 3 games dans la même équipe d’une catégorie, il appartient conséquemment à cette équipe, alors il ne peut pas dépasser 2 games de remplacements pour les autres équipes. S’il dépasse ces 2 matchs, il fera perdre l’équipe fautive par défaut.
	9. Il est interdit d’apporter sa propre boisson alcoolisée.

## Les cotes de joueurs

* 1. Nous avons classé la grande majorité des joueurs selon des cotes servant à refléter leur classement. Les cotes sont disponibles sur le site provincial : [www.cotesdekhockey.com](http://www.cotesdekhockey.com). Il sera donc plus facile pour vous de faire les tournois extérieurs, vous pouvez toujours nous contacter pour demander une révision de cote.
	2. Ainsi, si nous savons qu’un joueur devrait être inscrit dans la catégorie supérieure, ou vice-versa, nous nous réservons le droit de faire monter/descendre ce joueur pour qu’il soit dans la bonne catégorie. Le même sort sera réservé pour une équipe ne se retrouvant pas dans la bonne catégorie.

## Responsabilité

* 1. Tout comportement disgracieux pouvant avoir lieu envers l’établissement est strictement interdit. Le joueur ou l’équipe fautive relativement à tout dommage causé est responsable. Le joueur ou l’équipe devra dès lors payer pour les dommages causés et pour toutes réparations et/ou remplacements dû à sa faute et pourra être suspendu de la ligue de Dek Hockey Mont-Laurier. De plus, la ligue n’est pas responsable en cas de vol, bris, vandalisme et accident pouvant avoir lieu sur le site ainsi que dans le stationnement.