



Règlements 3x3

Mise à jour Avril 2021

1 : Le dekhockey, c'est pour s'amuser !

- A- Toujours vous rappeler que le dekhockey est un jeu. Il s'agit d'un loisir pour l'ensemble des participants et non d'un gagne-pain. Les capitaines ont la responsabilité de communiquer à leurs joueurs la ligne de pensée de la ligue qui est de pratiquer un sport rapide et cardio dans un environnement sécuritaire et sans violence.
- B- Soyez toujours respectueux de vos coéquipiers, de vos adversaires et des officiels. Sans eux, vous ne pourriez pas jouer au dekhockey comme vous le faites actuellement. Notre vision est de respecter, et de faire respecter, les joueurs, les arbitres et tous les individus gravitant autour du Dekhockey.

2 : Consommations personnelles.

- A- Les boissons alcoolisées, liqueur, café, jus et aliments seront vendues uniquement à l'intérieur du centre. Il n'est pas permis d'apporter vos consommations personnelles sur le site.
- B- Le permis en vigueur et les lois ne permettent la consommation qu'à l'intérieur du centre. Il est interdit de consommer de l'alcool sur le terrain, dans le stationnement, ou dans le vestiaire. Les fautifs seront expulsés du site.
- C- Un joueur ou un spectateur peut se voir refuser le droit de jouer ou même d'assister au jeu si la direction de CSJMD croit qu'il peut causer une nuisance au bon fonctionnement du jeu et cela pour la sécurité des personnes qui sont sur le site.

4. JOUEURS ÉLIGIBLES

4.1 : Alignement

- A- L'alignement sera remis par le capitaine sur papier au marqueur avant le début de la partie pendant l'échauffement. Après ces délais, une punition de 1 minute sera donnée au capitaine de l'équipe pour avoir retardé la partie. Le capitaine doit bien identifier les remplaçants.
- B- Tous les joueurs inscrits avant la fin de **la première période**, peuvent prendre place n'importe quand au cours de la partie. Un joueur non inscrit avant la fin de la première période se verra refuser l'accès au jeu.
- C- Seuls les joueurs qui auront participé au jeu se verront octroyés une partie de jouer. Le nom des joueurs n'ayant pas joué sera automatiquement retiré de l'alignement.
- D- Le nombre maximum de joueurs en uniforme **pour une partie est de 9**, incluant le gardien.

4.2 : Joueur remplaçants/ joueurs éligibles

- A- Un joueur remplaçant doit participer à un minimum 25% des parties de saison régulière pour pouvoir jouer en séries. Il doit être inscrit sur les feuilles d'alignement correspondantes. Un joueur régulier d'une classe ne peut être remplaçant pour une autre équipe de même classe, à moins d'une entente entre les capitaines avant une partie. (exception Mixte)
- B- Un joueur remplaçant fera partie de la première équipe avec laquelle il disputera plus de 3 parties. Donc à sa **3^{ème} partie** avec une équipe, il appartient à cette équipe et devient régulier. Il ne pourra plus jouer avec d'autres équipes de la même catégorie, à moins d'une entente entre les capitaines avant une partie.
- C- Gardiens de but: Un gardien de but ne peut pas être joueur remplaçant pour une autre équipe de sa classe, à moins d'une entente entre les capitaines avant une partie. .En série, un gardien doit avoir joué un minimum de 1 partie pour être éligible. Cependant, si le gardien de

l'équipe est blessé ou suspendu, l'équipe pourra, avec l'accord de l'organisation choisir un gardien d'une autre équipe en respectant les restrictions de la classe.

- D- Chaque joueur sera côté selon son calibre de jeu 3x3. La côte peut être différente de celle de 4x4 ou du 5x5. Les équipes devront respecter les côtes selon la classe.

5. DÉROULEMENT D'UNE PARTIE/ RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

5.1 : Temps de jeu

- A- Il y aura 3 min. d'échauffement au début d'une partie. Après ces 3 min. le gardien devra être prêt à commencer la partie. Dans le cas contraire, l'équipe fautive écoperera d'une pénalité de 1 minute pour avoir retardé la partie. Si le gardien est absent, l'équipe a 5 min pour habiller un joueur. Après ce délai la partie doit commencer, si l'équipe n'a toujours pas de gardien elle débutera la partie avec une punition de 2 minutes et jouera avec trois attaquants
- B- Une partie à 3 périodes de 10 minutes à temps chronométrées. (ajustement au besoin)
- C- Si l'écart est de 5 buts ou plus dans la période, le temps ne sera plus chronométré. S'il y a égalité après 3 périodes, il y aura fusillade. S'il y a égalité après 3 tirs, il y aura fusillade en alternance des 2 côtés. Après les 3 joueurs, chaque équipe peut envoyer le joueur qu'il désire 1 à la fois, et cela peut être le même.
- D- Il y aura une minute de pause entre chaque période.
- E- Chaque équipe a droit à 1 seul temps d'arrêt de 30 secondes par partie. Les changements sont permis lors des temps d'arrêt.
- F- À l'intérieur, les gardiens ont 1 temps d'arrêt par période. À l'extérieur, 1 temps d'arrêt par partie pour le gardien. Le temps d'arrêt d'équipe reste quand même disponible.

5.2 : Reprise de balle après un arrêt de jeu

- 1- Les mises en jeu se feront seulement en début de période ou après un but.
- 2- Si le gardien immobilise la balle, l'équipe en possession aura 3 secondes pour se placer derrière la ligne rouge, après ces 3 secondes l'arbitre commencera son décompte des 3 secondes pour la reprise du jeu. Le joueur adverse lui ne pourra dépasser la zone du gardien de but tant que le décompte n'est pas terminé par l'arbitre.
- 3- Si aucun joueur n'est prêt après les 3 secondes, l'arbitre débutera son décompte quand même.
- 4- Aussitôt que le joueur sort de la zone de reprise, délimité par la ligne de but et la ligne jaune, son décompte de 3 secondes de protection prend fin.
- 5- Après le décompte, le joueur de l'équipe adverse peut dépasser la zone du gardien pour essayer de prendre possession de la balle, le joueur ayant la possession devra soit effectuer une passe ou peu lui-même partir avec la balle.
- 6- Après une pénalité, l'équipe qui est en avantage reprendra la possession de la balle dans le carré rouge en haut de la zone, Le joueur peut prendre un lancer au filet adverse ou bien effectuer une passe seulement à la reprise du jeu.
- 7- Le joueur de l'équipe adverse ne peut pas dépasser le carré rouge avant que l'arbitre est terminé le décompte de 3 secondes, par la suite il pourra essayer de prendre possession de la balle.
- 8- Après un temps d'arrêt la balle reprendra derrière le but de l'équipe qui avait possession ou si le temps d'arrêt est pris après un but la balle sera remise par une mise au jeu au centre.

6 : Changements

- A- Les changements sont autorisés en tout temps
- B- Pour effectuer un changement, il faut absolument **toucher à la bande avec sa main ou bâton** du banc respectif. Il en va de même pour un changement de gardien de but. Lors d'une faute, une pénalité de 1

minute sera imposée au joueur embarquant sur la surface. Le bâton n'est pas accepté pour le changement.

6.1 : Avantage et double désavantage numérique

- A- Lors d'une pénalité, l'équipe fautive joue à 2 joueurs sur le jeu contre 3.
- B- Lorsqu'une équipe se retrouve avec 2 joueurs au banc des pénalités (temps additionné), l'équipe fautive se verra avoir sa pénalité plus le temps qu'il restait à l'autre pénalité; le jeu se déroulera donc à 3 vs 2. À la fin de la pénalité, le joueur puni ne peut retourner sur la surface, il devra attendre l'arrêt de jeu. Si le jeu se poursuit et que les 2 pénalités sont écoulées, le joueur ayant eu la première pénalité pourra revenir sur le jeu ou effectuer un changement. Le joueur qui lui a eu la 2^e pénalité devra attendre l'arrêt de jeu.
- C- N.B il faut un minimum de 2 attaquants et 1 gardien par équipe pour que la partie se poursuive.
- D- Si un but est marqué et qu'il restait du temps à la première pénalité le temps de la 2^e pénalité retombera à 1 min sauf s'il était déjà à 1 minute et moins.

6.2 : Système de pointage et pénalités

- A- Deux points par période sont alloués pour l'équipe qui remporte la période. Advenant une égalité, un point sera accordé à chaque équipe.
- B- Trois points sont alloués pour l'équipe gagnante de la partie. Advenant le cas d'une égalité au score final, il y aura fusillade. Le gagnant de la fusillade aura 2 points et le perdant 1 point.
- C- Trois points sont alloués aux équipes qui n'auront pas eu de punitions de 5 minutes ou d'inconduite. (Voir annexe)
- D- Trois autres points sont disponibles. Pour les obtenir, l'équipe ne devra pas accumuler un total de plus de 10 minutes de pénalité.
- E- Possibilité de 15 points maximum par partie.

6.3 : Mises en jeu

- A- La balle doit toucher le sol pour entrer en jeu, sinon le joueur de centre de l'équipe fautive doit être changé.
- B- Les joueurs alliés doivent être en dehors du « jaune » et du côté de leur zone défensive.
- C- Le joueur de centre doit avoir les pieds de chaque côté du point de mise au jeu. Aucun empiètement ne sera permis.
- D- L'arbitre se positionne après un arrêt de jeu et compte à haute voix jusqu'à 5 et met la balle en jeu.

6.4 : Buts

- A- La décision finale sur un but controversé revient aux arbitres. Le marqueur peut être consulté au besoin.
- B- La démarche suivante doit être respectée pour contester la décision d'un arbitre par rapport à un but :
 - 1 - But accordé : le capitaine de l'équipe qui conteste doit demander à l'arbitre de consulter son collègue. L'arbitre peut refuser la demande s'il est convaincu de sa décision.
 - 2 - But refusé : l'équipe qui conteste doit appliquer la démarche décrite ci-dessus.
 - 3 - But refusé mais le jeu progresse : l'équipe qui conteste le but doit continuer de jouer jusqu'au prochain arrêt de jeu. Ce n'est qu'à ce moment que l'équipe désirant contester pourra, en suivant la procédure, faire appel sur le but refusé. Si l'officiel accorde le but, la reprise du jeu se fera au centre de la surface par une mise en jeu et le temps sera rectifié selon le jugement des officiels.
- C- Un but marqué avec le pied sera refusé seulement s'il y a un mouvement du pied vers le filet. Si un tir ou une passe dévie sur un pied et qu'il n'y a pas mouvement vers le filet, le but sera accordé.
- D- Un but sera refusé s'il est marqué avec n'importe quelle partie du corps s'il y a un mouvement vers le filet, ou si le geste a été posé volontairement. Si un tir ou une passe dévie sur un joueur et qu'il n'y a pas mouvement vers le filet, le but sera accordé.

6.5: Hors-jeu

Il n'a pas de hors-jeu à 3x3. La ligne centrale sert seulement pour la mise au jeu au début d'une période et après 1 but. Une passe avec la main est interdite car il n'y a pas de zones distinctes. La balle ira à l'équipe adverse.

6.6 : Balle au plafond

A- Quand la balle touche le plafond ou filet, le jeu se poursuit.

B. Si la balle pénètre directement dans le but après avoir touché le plafond, le but est invalide. La balle ira à l'équipe défensive derrière sa ligne.

C. Si la balle même directement à un but après avoir touché le plafond ou le filet, le but sera refusé.

7. PÉNALITÉS

- A- Un joueur sera expulsé de la partie après 3 punitions de violence (mise en échec, coup de bâton, rudesse, etc.). Les pénalités de 1 minute ne comptent pas dans le calcul des 3 punitions.
- B- Une expulsion pour avoir écopé de 3 pénalités de 2 minutes n'entraîne pas de suspension à moins que ce soit les 2 e fois dans la saison. Une expulsion fait automatiquement perdre 2 points de comportement à une équipe.
- C- Le joueur qui atteindra un total de 30 minutes de pénalité ou qui accumulera rapidement les minutes de punition sera rencontré par le comité de discipline et il lui sera suggéré de changer son style ou de quitter la ligue. À la suite de cet avertissement, si son attitude ne change pas, il sera suspendu ou banni.
- D- Les minutes de pénalités en saison et en séries sont cumulatives. La suspension s'applique autant en saison qu'en séries.
- E- Le site web des statistiques est la seule référence officielle pour le calcul des minutes de pénalités

7.1. PÉNALITÉS DE 1 MINUTE

7.1.1 Bâton élevé sur la balle

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

7.1.2 Retarder la partie

- A- Une pénalité pour avoir retarder la partie (1 minute) sera imposée au joueur embarquant, lors d'un mauvais changement. Ce sera 1 minute pour avoir eu trop de joueurs sur la surface.
- B- Il faut au moins 4 joueurs, avec ou sans gardien de but, pour débiter la partie. Un délai de 5 min. est alloué avant le début de la partie à l'équipe dont le gardien de but n'est pas arrivé. Une punition de 1 minute pour avoir retardé la partie sera imposée à l'équipe fautive. Après 5 min. d'attente, la partie débute avec ou sans gardien de but.
- C- Si gardien envoie la balle directement hors de la surface de jeu à partir de sa zone défensive, une punition de 1 minute pour avoir retardé la partie lui sera automatiquement imposée, que le geste soit volontaire ou non et que ce soit un lancer en direction du but ou non.
- D- La balle doit toujours demeurer en mouvement. Si malgré les directives de l'arbitre un joueur refuse de s'y conformer et immobilise la balle, l'officiel imposera une punition de 1 minute pour avoir retardé la partie.
- E- Le joueur qui se trouve derrière le filet se doit de faire progresser le jeu. Il ne peut rester derrière le filet plus de 3 secondes. Si, malgré les recommandations de l'arbitre, le joueur refuse de faire progresser le jeu, le jeu sera repris par l'équipe adverse en haut de zones.
- F- L'arbitre incitera les gardiens à remettre la balle en jeu le plus rapidement possible. L'arbitre donnera la commande « bouge la balle ». Si le gardien refuse de mettre la balle en jeu alors que l'arbitre juge qu'il pourrait le faire sans danger de se faire marquer, une pénalité de 1 minute pour avoir retarder le match sera imposée.

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

7.2 PÉNALITÉS DE 2 MINUTES

Pour toutes pénalités de 2 minutes, l'arbitre peut donner des pénalités de 5 minutes selon la gravité du geste. Une pénalité de 5 minutes ne peut être interrompu par un but elle devra être purgée au complet.

7.2.1 Non-respect des officiels

- A- Tout joueur qui manquera de respect envers un officiel sera puni. L'arbitre peut lui donner une pénalité de 1 minute ou 2 minutes et/ou une inconduite de partie.
- B- La direction se réserve le droit d'ajouter une extrême inconduite advenant le cas où elle serait témoin de gestes intolérables et que l'arbitre ne se soit pas rendu à donner une extrême inconduite.
- C- Tout joueur qui, intentionnellement, touche, retient, pousse, frappe, menace ou tente de frapper, fait trébucher, lances-en sa direction, ou met en échec un officiel avant, pendant ou après une partie se verra imposée une extrême inconduite et sera suspendu. Voir même expulser selon la gravité.

N.B. Tout spectateur qui manquera de respect envers un officiel sera passible de sanction (expulsion du site). L'équipe est responsable de ses spectateurs et le capitaine peut être pénalisé pour des gestes inappropriés.

7.2.2 : Bâton élevé sur un adversaire (mineure)

- A- Si un joueur atteint accidentellement un autre joueur avec son bâton élevé, une pénalité de 2 minutes sera automatiquement imposée. S'il y a présence de sang la pénalité sera automatiquement de 3 minutes.

B- Si un joueur atteint délibérément un autre joueur avec son bâton élevé, une punition de 5 minutes et une extrême inconduite de partie seront automatiquement imposées.

C- Lors d'un tir ou tentative de tir, si le joueur atteint un joueur au visage, aucune pénalité ne sera imposée.

7.2.3 : Coups de bâton (majeure)

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

B- Aucun balayage de gardien derrière le filet ne sera toléré. Une pénalité de 2 minutes s'en suivra.

7.2.4 : Obstruction (mineur)

A- Une punition de 1 minute sera imposée à tout joueur qui : interfère ou empêche la progression d'un adversaire qui n'est pas en possession de la balle, enlève délibérément le bâton des mains d'un adversaire, empêche un adversaire qui a perdu ou échappé son bâton d'en reprendre possession.

B- Tout joueur portant sa main au dos de l'adversaire, et qui par ce geste, provoque une perte d'équilibre, une projection vers l'avant, un contact à la bande ou un empêchement de prendre la balle sera puni par une punition mineure de 1 min.

7.2.5 Contact avec le gardien (majeur ou mineur)

A- Une punition de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui entre en contact avec le gardien adverse dans son rectangle, volontairement ou non. Un joueur poussé par un joueur adverse qui entre en contact avec le gardien sera puni ainsi que l'adversaire fautif, le tout selon le jugement de l'arbitre. Il appartient au joueur d'éviter le gardien.

B- Sur avis de l'arbitre, un joueur doit immédiatement quitter le rectangle jaune du gardien de but. Si toutefois, le joueur reste dans l'enceinte du gardien, le jeu sera arrêté, et la perte de possession en suivra.

7.2.6 : Glissade (mineur)

- A- Si le joueur glisse et provoque la chute de son adversaire ou nuit à la progression de son adversaire, que ce soit voulu ou non, le joueur sera puni pour chute obstructive et aura une pénalité de 1 minute.
- B- Si l'arbitre juge que le joueur fautif a agi délibérément, ce geste pourrait être considéré, à la discrétion de l'arbitre, comme une tentative de blessure et une punition de 5 minutes pourrait être imposée.

7.2.7 : Retenir ou Accrocher (mineure)

- A- Une pénalité de 1 minute sera imposée à tout joueur qui retient ou accroche son adversaire, avec son bâton, ses mains ou ses bras.
- B- Un adversaire ne peut mettre son bâton par-dessus celui de son adversaire pour l'empêcher de faire sa manœuvre, une pénalité de 1 minute pour avoir retenu sera imposée.

7.2.8: Mise en échec (majeur)

- A- Une pénalité de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui donne une mise en échec à un adversaire. Selon la violence de l'impact, l'arbitre peut donner 5 minutes et expulser le joueur pour usage de force excessive.

7.2.9 : Double-échec (majeur)

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

7.2.10 : Rudesse (majeur)

- A- Une pénalité de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui bouscule, pousse, ou utilise une force jugée trop grande contre un adversaire. Selon la violence, l'arbitre peut donner 5 minutes et expulser le joueur pour usage de force excessive.

7.3 Pénalités de 5 minutes

Une pénalité de 5 minutes entraîne automatiquement une inconduite de partie. Et la perte des 3 points des francs jeux majeurs.

7.3.1 Tentative de blessures

- A- Une punition de 5 minutes sera imposée à tout joueur qui, **délibérément**, tente de blesser ou blesse un adversaire qu'elle que soit l'infraction commise. Une pénalité de 5 minutes peut donc être imposée pour : mise en échec, coup de bâton, bâton élevé, double-échec, glissade, etc. si l'arbitre juge qu'il s'agissait d'un geste dangereux pouvant causer des blessures.

7.3.2 : Bagarres

- A- Aucune bagarre ne sera tolérée. Une punition de 5 minutes et une extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui se bat. **Le mot bagarre comprend même un simple coup de poing avec ou sans les gants. Le joueur est alors suspendu automatique selon la décision du comité de discipline.**
- B- Tout joueur identifié par le ou les officiels comme étant l'instigateur ou l'agresseur dans une bataille se verra imposer une punition de 2 minutes additionnelle à toute punition qu'il pourrait encourir.
- C- Tout joueur se joignant à une bataille, ou prenant part à une autre bataille durant le même arrêt de jeu se verra imposer une extrême inconduite, en plus de toute autre punition qu'il aurait pu encourir selon les règles du jeu.

- D- Tout joueur qui se voit imposé une punition en rapport à cet article devra automatiquement se présenter devant le comité de discipline, avant de participer à son prochain match.
- E- Tout joueur qui incite un autre joueur à la violence en l'invitant à se battre ou en le menaçant se verra imposé une extrême inconduite et est passible de bannissement.

7.3.2 : Inconduites grossières

Tout joueur portant des propos de nature discriminatoire, se verra imposé une punition d'inconduite de partie. De plus, le comité de discipline rencontrera ce joueur et lui imposera une sanction selon la gravité.

7.3.3 Tir de pénalité

A-Un tir de pénalité est accordé à un joueur qui s'avance seul devant le gardien et qui est gêné dans sa course, ou sa manœuvre, par un joueur adverse.

B-Tout les joueurs devront regagner leur banc respectif pour faire place au lancé.

C-Pour que le lancer soit valide, le joueur ne peut effectuer certain mouvement :

- La balle ne peut être arrêtée, elle doit toujours être en mouvement
- Le joueur ne peut reculer avec la balle s'il revient sur ses pas le lancer n'est pas valide.
- Un joueur ne peut prendre de retour à son lancer, si la balle est arrêtée par le gardien.
- Le but serait accordé, si seulement la balle roule dans le but sans qu'il ne soit pris de retour.

7.4 PÉNALITÉS D'INCONDUITE

7.4.1 Inconduite de partie

- A- Une pénalité d'inconduite de partie peut être décernée à tout moment par l'arbitre pour non-respect des officiels ou geste violent. Le joueur doit alors immédiatement

- quitter la surface de jeu. Il n'est pas nécessaire qu'un joueur prenne sa place au banc des pénalités.
- B- Un joueur qui reçoit une pénalité d'inconduite (10 min) ou d'extrême inconduite de partie doit immédiatement quitter la surface de jeu. Il ne peut pas rester sur le banc des joueurs, et il ne doit pas nuire au bon fonctionnement de la partie (ex. rester sur le bord de la clôture et crier après les arbitres).
 - C- Si un joueur qui s'est vu imposé une inconduite tel est le cas, l'arbitre lui décernera une extrême inconduite et ne reprendra pas le match jusqu'à temps que le joueur fautif se dirige au vestiaire. Si le joueur refuse de se conformer, son équipe sera alors disqualifiée et le match prendra fin. Son équipe perdra tous les points acquis dans ce match et se verra attribuer le score de 0.
 - D- Une inconduite de partie entraîne automatiquement une suspension de 1 partie minimum.

7.4.2 Extrême inconduite de partie

- A- Une pénalité d'extrême inconduite sera décernée à tout moment et à tout joueur qui se comportera de façon inadéquate selon les standards établis par la direction. Tous ces gestes peuvent se mériter une extrême inconduite : des gestes violents pendant le jeu ou sur le banc ; des gestes de frustrations dangereux pouvant blesser ou briser l'équipement; un langage abusif envers les officiels ou les adversaires ou incitation à la violence ou invitation à se battre.
- B- Une extrême inconduite de partie entraîne automatiquement une suspension (1 partie ou plus) et le joueur devra automatiquement se présenter devant le comité de discipline qui établira la sanction finale.

8. ÉQUIPEMENT RÉGLEMENTAIRE

8.1 Équipement de base

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

- B- Gants : Seuls les gants de hockey, dekhockey ou de crosse sont tolérés.
- C- Jambières : Seules les jambières de dekhockey approuvées par la direction sont tolérées (Mylec, Dekadence, Knapper..). Pour assurer la sécurité des joueurs, les protège-tibias de soccer sont interdits.
- D- Bâtons : Seuls les bâtons de dekhockey en bon état seront acceptés.

8.2. Gardien de but

- A- Le gardien de but doit obligatoirement porter l'équipement complet d'un gardien (incluant le hockey de gardien; pas de bâton de joueur), mais avec des espadrilles ou bottes. Le gardien doit avoir un gilet par-dessus son équipement.
- B- Le bâton complètement en bois (manche et palette) sera toléré pour le gardien seulement.

8.3 Chandails/ Uniformes

:

- A- Une équipe doit avoir des chandails identiques avec des numéros. Si ce n'est pas le cas, elle doit utiliser les dossards ou les chandails en location au pro shop, même si 1 seul joueur ne respecte pas le règlement. Le port d'un chandail est obligatoire sous le dossard. Aucun chandail avec numéro en tape ou sans numéro ne sera accepté. Un joueur ne peut jouer tant qu'il ne porte pas un gilet conforme. Le capitaine aura une punition de 2 minutes si l'équipe est fautive et l'équipe perd son point de "tenue vestimentaire".
- B- Lorsque 2 équipes ont la même couleur de chandail, l'équipe locale conserve ses chandails et l'équipe *visiteur* doit changer de couleur de chandail (ou mettre les dossards).
- C- Si un ou plusieurs chandails doivent être changés, l'officiel avisera immédiatement le responsable de l'équipe qui devra s'occuper, sans délai, de faire le changement des chandails concernés. Si la partie est retardée, une punition de 1 minute sera imposée au capitaine de l'équipe fautive.

9. APPEL DES DÉCISIONS

9.1 Discussion avec l'officiel durant un match: Capitaine

- A- Seuls les capitaines (selon la feuille de match) pourront discuter avec les officiels.
- B- Un capitaine qui se verra imposer une punition perdra ainsi ses droits pour la durée de la punition.

9.2 Appel pour joueur inéligible

- A- Une équipe qui croit un joueur inéligible dans l'équipe adverse peut demander un appel.
- B- L'appel doit être remis par écrit au comptoir du pavillon de service, au plus tard à 22h30 le soir du match en question. L'appel doit être signé par un joueur de l'équipe plaignante, et doit contenir le nom du joueur supposément fautif et l'équipe pour laquelle il a joué ce soir-là.
- C- Si une équipe est fautive d'avoir aligné un joueur inéligible, elle se verra retirer tous ses points pour ce match et obtiendra un score de 0. L'équipe adverse obtiendra donc 9 points, plus les points de discipline qu'elle a acquis dans ce match.
- D- Le capitaine d'une équipe fautive d'avoir aligné un joueur inéligible en saison, sera suspendu 1 match. En séries, l'équipe complète sera disqualifiée et le capitaine suspendu.

9.3 Comité de discipline et suspensions

- A- Toutes les décisions de suspension seront prises par le comité de discipline.
- B- Les décisions du comité de discipline sont finales et sans appel.
- C- Tout joueur suspendu dans sa classe ne peut prendre part à un match d'une autre classe tant et aussi longtemps que sa suspension dans sa classe respective n'a pas été purgée.
- D- Si un joueur atteint un nombre de minutes de pénalités supérieures à 30 minutes, une suspension lui sera imposée. Le nombre de partie de suspension reste à la discrétion de la direction.

CSJMD mise à jour octobre 2020.