

# LIVRE DES RÈGLEMENTS



Version HIV24



*En mémoire de Bertrand*

# Contenu

1. Règles de conduite .....	3
2. Équipement obligatoire .....	3
2.1- Équipement de joueurs .....	3
2.2- Uniformes .....	4
2.3- Équipement de gardien de but .....	4
2.4- Équipement général .....	5
3. Retards et forfaits .....	5
3.1- Retards .....	5
3.2- Forfaits .....	6
4. Durée des parties .....	7
5. Points au classement .....	8
6. Bris d'égalité au classement .....	8
7. Écart de buts .....	8
8. Responsabilités du capitaine .....	9
9. Règlements généraux .....	9
9.2- Joueurs remplaçants .....	14
9.3- Tirs de barrage (fusillade) .....	14
9.4- Gardiens de but .....	15
9.5- Éligibilité des joueurs .....	15
10. Protêts .....	17
11. Sanctions & Suspensions .....	17
12. Catégories « Mixte » .....	19
13. Catégories « 3vs3 » .....	20
14. Séries éliminatoires .....	21

---

## 1. Règles de conduite

---

- 1.1- Tout comportement négatif ou déraisonnable envers le Complexe et l'ensemble de ses facilités (surfaces de jeu, bancs des joueurs, vestiaires, etc.) est strictement interdit. Le joueur / équipe est responsable de tout dommage causé par raison de ses / leurs gestes. Lors d'une telle situation, le joueur pourra être suspendu. L'équipe(s) impliquée(s) perdra aussi automatiquement leur point de franc jeu pour le(s) match(s) joué(s) cette journée. La direction de la ligue décidera alors si des réclamations monétaires ou des suspensions seront nécessaires. Le joueur / équipe sera tenu totalement responsable pour tous les coûts et dommages associés aux réparations et/ou remplacements causés par l'incident.
- 1.2- Il est interdit de boire de l'alcool apporté de l'extérieur à l'intérieur du Complexe ou dans le terrain de stationnement. Tout joueur pris en délit sera expulsé du Complexe et le cas sera remis à la Ligue pour évaluer les sanctions possibles. Dans le cas où de l'alcool provenant de l'extérieur aura été consommé dans le vestiaire d'une équipe, cette équipe perdra automatiquement par défaut le match suivant et le cas sera remis à la Ligue pour évaluer les sanctions additionnelles.
- 1.3- Il est interdit de fumer à l'intérieur du site. Il est permis de fumer à l'extérieur du Complexe à dix pieds des entrées. Tout joueur pris en délit sera expulsé du Complexe et le cas sera remis à la Ligue pour évaluer les sanctions possibles
- 1.4- Tout alcool est interdit à partir de la porte donnant accès à la surface de jeu, incluant le banc des joueurs. Tout joueur pris en délit sera expulsé du Complexe et le cas sera remis à la Ligue pour évaluer les sanctions possibles
- 1.5- Aucun animal n'est autorisé à l'intérieur du Complexe (incluant sur la surface intérieure ou sur les bancs des joueurs des deux surfaces). Les animaux sont uniquement permis à l'extérieur et ils doivent être tenus en laisse.

---

## 2. Équipement obligatoire

---

### 2.1- ÉQUIPEMENT DE JOUEURS

- 2.1.1- Un équipement bien défini est exigé afin de prendre part aux parties organisées par la Ligue. Tout joueur ne respectant pas ce règlement verra son équipe recevoir une pénalité mineure. Les pièces d'équipement suivant sont obligatoires à la participation à un match de la ligue :
  - Un casque de hockey sur glace ou de Dek (mais pas la visière ou la grille, même si le tout est fortement recommandé).
  - Les jambières de Dekhockey (les genoux doivent être couverts donc les protège-tibias ne sont pas permis, tout comme les jambières de hockey sur glace)
  - Les gants de Dekhockey
- 2.1.2- Lorsqu'un joueur perd une pièce d'équipement obligatoire (casque, gant, jambière ou un soulier), l'arbitre l'avertira et il doit retourner au banc directement sans participer au

- jeu. Si le joueur ne se dirige pas à son banc ou continue de jouer la balle après avoir reçu un avertissement de l'arbitre, une punition mineure lui sera décernée. Un arbitre ne peut PAS pénaliser un joueur pour cette raison sans qu'un avertissement d'aller au banc lui ait été donné.
- 2.1.3- Les protège-coude sont autorisés, en autant que les arbitres ne jugent pas ceux-ci représentent un danger potentiel pour la sécurité des joueurs de l'équipe adverse.
- 2.1.4- Tous les bâtons sont permis, mais aucun ruban ne sera toléré **sous** les palettes des bâtons. Il est toutefois permis d'en mettre sur la palette, en autant qu'il n'y ait aucun contact entre le ruban et la surface de jeu. De plus, la palette doit être pleine.
- 2.1.5- Tous les bâtons dont les palettes sont en mauvais état et qui représentent un danger ou un risque de blessure pour les joueurs pourront être jugés comme illégaux par les arbitres. À ce moment, le joueur en question devra changer de bâton.
- 2.1.6- Tout joueur se doit de porter un chandail ayant un numéro unique imprimé dans le dos. De plus, deux joueurs différents ne peuvent pas porter le même numéro. Les arbitres ont le dernier mot en ce qui concerne la définition d'un chandail acceptable.
- 2.1.7- Il est interdit de jouer sans au moins porter un chandail à manches courtes. Donc, sous tout dossard, il doit y avoir un chandail à manches courtes, et interdiction de jouer en camisole.

## 2.2- UNIFORMES

- 2.2.1- La décision de demander à l'une des 2 équipes impliquées dans une partie de changer de couleur de chandail revient aux arbitres présents. Dans le cas où cette situation se présente, ce choix sera fait suite à un « pile ou face » entre les capitaines des deux équipes.
- 2.2.2- Le concept de « local » ou « visiteur » n'existe pas : que ce soit pour déterminer quelle équipe doit porter des dossards ou pour toute autre raison jugée pertinente par la Ligue : tout est déterminé au hasard par pile ou face (à l'exception des séries où l'équipe ayant obtenu le meilleur rang au classement général obtient les avantages, et à l'exception de la fusillade – voir le règlement plus loin).
- 2.2.3- Une équipe peut exiger un tirage au sort avant le début de la rencontre afin de déterminer le côté de la surface de jeu.
- Le tirage au sort se fait par les officiels avec le capitaine de chaque équipe. Sauf, pour les séries : avantage à la meilleure position.
  - Les équipes doivent changer de côté après chacune des périodes.

## 2.3- ÉQUIPEMENT DE GARDIEN DE BUT

- 2.3.1- Les gardiens devront porter un équipement complet composé de jambières, masque, biscuit et mitaine.
- 2.3.2- Tout gardien de but qui aura enduit ses jambières d'un produit glissant (cire, WD40, gigaloo etc.) devra quitter la partie immédiatement et aller changer ses jambières pour

celles disponibles au Pro Shop. Il a 10 minutes pour le faire. Le gardien de but sera aussi suspendu à son match suivant. Une pénalité mineure sera aussi décernée à l'équipe lors de la reprise du jeu.

- 2.3.3- Tous les bâtons doivent être en bonne condition et sans éclisse. Un gardien de but a aussi le droit d'utiliser un bâton de joueur. Si l'arbitre juge que le bâton n'est pas en bon état, il pourra empêcher le joueur de l'utiliser ou lui demander d'être recouvert de ruban gommé, si c'est suffisant.

## 2.4- ÉQUIPEMENT GÉNÉRAL

- 2.4.1- Aucun soulier d'extérieur ne devra être porté sur les surfaces de jeu. Seulement les souliers de course seront tolérés.
- 2.4.2- Avant de participer à une partie, tout joueur se doit de couvrir toute blessure/coupure adéquatement.
- 2.4.3- Les balles utilisées sont de marque MYLEK avec de l'eau à l'intérieur.

---

## 3. Retards et forfaits

---

### 3.1- RETARDS

- 3.1.1- Il est permis à toute équipe de débiter un match peu importe le nombre de joueurs présents, mais pas sans gardien.

Trois minutes (3) après l'heure à laquelle le match devrait débiter (i.e. après le réchauffement autorisé), l'équipe qui a décidé de ne pas débiter la partie par manque de joueurs ou par absence de son gardien de but se voit décerner une punition de 2 minutes et le temps du match commence à rouler. À chaque 5 minutes, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe qui est prête à jouer (5min = 1 lancer, 10min = 2 lancers, etc.). Le match débitera donc par le ou les tirs de punition à effectuer, puis un joueur de l'équipe fautive devra aller purger la punition d'équipe.

**La seule exception est pour un joueur régulier qui terminerait un match et qui est le gardien de but du match qui débute tout de suite après. Dans cette situation, 10 minutes lui sont accordées pour mettre son équipement de gardien de but.**

Si une équipe n'est pas prête à débiter la partie après que les arbitres l'aient avertie, celle-ci se verra contrainte d'utiliser son premier temps d'arrêt avant que le match débute.

Exemple :

- Match prévu pour 18h50
- Fin du réchauffement permis : 18h53 – une équipe n'est pas arrivée ou décide d'attendre des joueurs additionnels (incluant son gardien de but)

- Arrivée de l'équipe à 19h01 (soit 8 minutes après que le temps ait commencé à rouler) :
  - 1 tir de pénalité
  - 1 punition de deux minutes
  - Le match débute avec 7 minutes restant à la première période.

Après 2 périodes, si l'équipe n'est toujours pas prête à commencer le match, une défaite par forfait leur sera accordée.

### 3.2- FORFAITS

3.2.1- Lorsqu'une équipe (équipe 1) demande à une autre équipe (équipe 2) si elle accepte de reporter un match, qu'elle accepte et que ce match est déplacé à une DATE/HEURE ultérieure, si jamais pour la partie à cette DATE/HEURE l'équipe 2 ne peut jouer, voici ce qui au final en résultera :

- Victoire de 3-0 pour l'équipe 1
- Point franc-jeu accordé à l'équipe 2

3.2.2- Si la partie est perdue par forfait (c'est-à-dire que l'une des équipes ne se présente pas et que le match n'est pas reporté), l'équipe gagnante recevra trois (3) points incluant le point franc-jeu. L'équipe perdante ne recevra aucun (0) point. Pour des fins de statistiques, la partie se terminera par la marque de 3 à 0.

3.2.3- Si deux équipes s'entendent pour ne pas jouer une partie, celle-ci sera mise comme un résultat nul et les deux équipes ne recevront pas leur point franc-jeu. Pour des fins de statistiques, la partie se terminera par la marque de 3 à 3.

3.2.4- L'équipe gagnante par défaut pourra utiliser la surface (sauf lors d'indication contraire de la Ligue) pour la durée de l'heure. Sans la permission de l'équipe gagnante, l'équipe perdante par défaut ne pourra pas utiliser le terrain de jeu lors de cette plage-horaire.

3.2.5- Toute partie perdue par forfait n'est pas considérée comme étant une partie sanctionnée pour un joueur suspendu. Une partie de suspension sanctionnée sera accordée lorsque l'équipe en question aura joué au moins deux périodes d'un match.

3.2.6- Toute partie gagnée par forfait est considérée comme étant une partie sanctionnée pour un joueur suspendu.

3.2.7- Une partie remportée par défaut en saison régulière permet de rajouter un match d'éligibilité à n'importe quel joueur de l'équipe. **L'équipe doit effectuer sa demande AVANT que les séries de sa catégorie débutent.**

3.2.8- Une partie se verra annulée au moment où elle est perçue comme étant hors contrôle à cause d'une série d'incidents disgracieux des deux équipes ou si les arbitres jugent que la situation pourrait dégénérer et nuire à la sécurité des joueurs en présence. Les équipes impliquées ne recevront aucun (0) point au classement dans ce cas. Des suspensions seront imposées par la Ligue. Si le match est arrêté parce que le comportement d'une équipe est considéré comme inacceptable et/ou dangereux, suite à la révision des

- incidents la Ligue pourrait décider de donner une défaite de 3 à 0 même si cette équipe menait au moment où la partie a été arrêtée. L'équipe gagnante méritera son point franc-jeu, à moins que cette dernière l'ait déjà perdu avant la fin de la partie en question.
- 3.2.9- Lorsqu'une partie qui est en cours est arrêtée par les arbitres à cause des conditions météo (ou qu'elle ne peut démarrer pour les mêmes raisons), un chrono de 20 minutes débutera. Si le match ne peut être repris après ce 20 minutes, il sera alors arrêté de façon définitive et les règlements s'appliqueront pour déterminer ce qu'il advient de ce match et de son résultat (en séries éliminatoires, le 20 minutes peut être prolongé, à la discrétion des arbitres).
- 3.2.10- Une partie arrêtée par les arbitres ou par la Ligue pour la mauvaise température (éclairs ou tonnerre, par exemple) ou une autre raison majeure est considérée comme officielle après la fin de la 2<sup>e</sup> période. Une équipe qui ne se présentera pas en croyant que la partie ne sera pas jouée alors que les conditions le permettent perdra la partie par défaut.
- 3.2.11- Tout match débuté qui pour une raison ou une autre nécessitera d'être repris à une date ultérieure débutera avec le temps restant au match original ainsi que le pointage au moment de l'arrêt du match, peu importe le temps qui aura été joué. Par contre, pour les matchs de saison régulière, lorsque 2 périodes de jeu ont été complétées, le match sera considéré comme final et il n'y aura aucune reprise.
- 3.2.12- Si un match en fin de saison ne peut être reporté OU qu'un match en fin de saison est annulé avant la fin de la 2<sup>e</sup> période ET que ce match n'aurait aucune incidence sur le classement pour les deux équipes, ce match ne sera pas repris et la nulle sera accordée aux deux équipes (avec le point franc-jeu, s'il n'avait pas été perdu dans la portion du match déjà jouée). Pour des fins de statistiques, la partie se terminera par la marque de 3 à 3.
- 3.2.13- La Ligue sera autorisée à prendre toute sanction qu'elle jugera nécessaire pour une équipe qui perdrait volontairement afin d'influencer le classement.

---

## 4. Durée des parties

---

- 4.1- La durée d'une partie est répartie de la façon suivante :
- Échauffement de 2:30 minutes
  - 3 périodes x 13 minutes à temps continu. Une joute ayant un écart de 2 buts ou moins jouera les deux dernières minutes du match à temps arrêté.
  - 1 minute par entracte
  - 2 temps d'arrêt sont accordés à chaque équipe lors de la partie
- 4.2- Les équipes auront accès aux vestiaires 15 minutes avant le début de leur partie et devront quitter 15 minutes après la fin de cette partie s'il y a un match après.

---

## 5. Points au classement

---

5.1- Les points de partie seront attribués de la façon suivante :

- Victoire : 2 points
- Défaite en fusillade ou nulle : 1 point
- Défaite en temps réglementaire : 0 point

5.2- Le point franc jeu est attribué de la façon suivante :

- 0-5 punitions mineures : 1 point
- Défaite par forfait OU (6 punitions mineures ou +) OU (1 punition majeure ou inconduite de partie (10min) : 0 point

5.3- Le maximum de points qu'une équipe peut obtenir dans un match est de trois (3).

---

## 6. Bris d'égalité au classement

---

1. Pts (décroissant)
2. Nb victoires (décroissant)
3. Nb défaites (croissant)
4. Nb défaites en fusillade (décroissant)
5. Différentiel (décroissant)
6. Total buts pour (décroissant)
7. Total buts contre (croissant)
8. Fiche entre les deux équipes à égalité
9. Différentiel des matchs entre les deux équipes à égalité (décroissant)
10. Équipe ayant eu le moins de punitions. (croissant)

---

## 7. Écart de buts

---

7.1- Il n'y a pas de « mercy rule » concernant l'écart de buts.

7.2- Lorsqu'il y a un écart de 7 buts ou + après que 2 périodes de jeu soient complétées, l'équipe tirant de l'arrière peut demander d'arrêter le match sans perdre leur point franc-jeu.

7.3- Lorsqu'il y a un écart de 7 buts ou +, l'équipe qui mène ne peut pas décider d'arrêter le match. L'arrêt du match de leur part en résulterait d'une défaite par forfait.



---

## 8. Responsabilités du capitaine

---

- 8.1- Avant le début de chaque partie, chaque équipe devra avoir complété sur la feuille de match l'alignement complet de son équipe (nom des joueurs présents & numéros des chandails). C'est la responsabilité du capitaine ou de son représentant d'aller compléter son alignement par lui-même, tout comme de s'assurer que son alignement respecte les restrictions du calibre. L'exactitude de l'alignement officiel est la responsabilité de chaque capitaine d'équipe ou de son représentant et ne pourra être modifié suite au début du match. Dans le cas où l'alignement officiel n'est pas mis à jour correctement avant le début de la partie la partie, l'équipe prise en défaut se verra décerner une punition mineure pour retarder le match en début de partie.
- 8.2- Un joueur mis sur l'alignement peut arriver en tout temps durant le match.
- 8.3- Selon les circonstances, la Ligue peut accepter de rajouter un joueur qui n'a pas été mis sur l'alignement et qui arrive durant la première période. Ceci ne peut pas être fait pour remplacer un joueur expulsé ou un joueur qui se blesse, ou pour toute autre situation que la Ligue décidera comme étant non intègre ou douteuse.
- 8.4- **Toute demande de modification à l'alignement d'un match doit être effectuée au PLUS TARD dans les 7 jours suivant une partie.** Dans ce cas, c'est la feuille de match papier qui permettra de valider si un joueur était présent au match ou pas.
- 8.5- Un alignement régulier peut être modifié jusqu'à la date indiquée par la ligue à chaque début de saison. Par la suite, la Ligue pourra au besoin autoriser des changements à un alignement, mais uniquement dans des situations particulières.

---

## 9. Règlements généraux

---

- 9.1.1- Aucun hors-jeu, ni dégagement refusé.
- 9.1.2- Dès qu'un arrêt de jeu est sifflé par l'arbitre, l'un des deux arbitres prendra la balle et se dirigera au point de mise en jeu. Il débutera alors un compte de 5 secondes et si à la fin du décompte une des deux équipes n'est pas en position adéquate de reprise de jeu (position adéquate de reprise de jeu = tous les joueurs de l'équipe sont de leur côté de mise au jeu et un des joueurs est prêt pour la mise en jeu), l'équipe prise en défaut sera considérée comme venant de demander un temps d'arrêt. Dans le cas où cette équipe aurait déjà utilisé ses deux temps d'arrêt, une pénalité mineure leur sera imposée. En tout temps la décision finale de déterminer la définition de « position jugée adéquate de reprise de jeu » reviendra aux arbitres présents.
- 9.1.3- Les joueurs peuvent changer en tout temps à partir du banc.
- 9.1.4- Durant le match, le joueur quittant la surface doit être dans la zone délimitée devant son banc des joueurs (EXCLUANT la zone délimitée devant le banc adverse) avant que son remplaçant ne saute sur la surface. Une punition de banc est signalée pour avoir trop de

- joueurs sur la surface lorsque le règlement n'est pas respecté. Le joueur qui embarque sur le jeu PEUT jouer la balle si le joueur qu'il remplace n'est pas encore sorti de la surface. Le joueur qui s'apprête à sortir de la surface en étant dans cette zone NE PEUT PAS jouer la balle, entrer volontairement en contact avec elle ou nuire volontairement à un adversaire, dans ces trois cas, une punition sera accordée. Dans le cas d'un contact accidentel de la balle avec le joueur qui s'apprête à sortir du jeu et qui est dans la zone délimitée, aucune punition ne sera accordée.
- 9.1.5- Peu importe la zone, le jeu sera arrêté lorsqu'un joueur effectue une double-touche avec sa main sur la balle. Le jeu reprendra alors dans la zone défensive de l'équipe dont le joueur a effectué la double-touche.
- 9.1.6- La passe avec la main est permise en zone défensive (ce qui signifie que la balle doit commencer ET terminer son parcours en zone défensive pour être admissible), et le premier contact avec la balle doit être fait par le bâton ou le pied d'un coéquipier (sinon c'est considéré comme une double-touche conjointe).
- 9.1.7- Un joueur a le droit de fermer la main sur la balle et par la suite la déposer directement devant lui à ses pieds, et uniquement devant lui et à ses pieds. Aucune pénalité ne sera accordée à un joueur qui ferme la main sur la balle et qui déplace la balle de côté, dans ce cas le jeu reprendra alors dans la zone défensive de l'équipe dont le joueur a fermé la main sur la balle. Un joueur ne peut en aucun temps se donner un avantage ou déjouer un adversaire avec la main fermée sur la balle.
- 9.1.8- Une punition sera donnée à un joueur qui fermerait la main sur la balle pour la lancer ou dans le but volontaire de retarder le jeu.
- 9.1.9- Un lancer de punition sera accordé à l'équipe en question lorsqu'un joueur ferme la main sur la balle alors qu'il se retrouve dans le demi-cercle de son gardien.
- 9.1.10- Une pénalité mineure sera accordée à un joueur pour tout contact du bâton avec la balle au-dessus de ses épaules ou avec le visage d'un adversaire (incluant le masque d'un gardien de but), tout comme s'il essaie de jouer la balle avec le bâton au-dessus des épaules sans toucher à la balle). Si un joueur est penché ou s'il saute, ce sont toujours la hauteur « normale » de ses épaules en position debout qui sera considérée comme la hauteur permise, sauf dans le cas du gardien de but. De plus, une punition pour bâton élevée est accordée à un joueur qui de devant son but fait passer son bâton par-dessus le but pour essayer de jouer la balle qui est située derrière le but ou pour nuire à un adversaire située à l'arrière du but. Un gardien de but peut aussi avoir une punition pour bâton élevé s'il joue la balle au dessus de ses épaules.
- 9.1.11- Il n'y a pas de punition supplémentaire lorsqu'un joueur saigne après avoir reçu un bâton au visage.
- 9.1.12- Un but est refusé lorsque la balle est touchée plus haut que les épaules du joueur (i.e. la barre horizontale n'entre pas en ligne de compte dans cette situation) et une punition est décernée.
- 9.1.13- Tout but résultant d'une déviation de la balle sur un pied ou une main sera refusé, que ce soit volontaire ou non.

- 9.1.14- Un but sera accordé s'il est compté avec la bâton ou par une déviation involontaire de toute partie du corps (excluant les pieds et les mains, dans ce cas tout but sera refusé).
- 9.1.15- Un but sera TOUJOURS refusé si une partie du corps d'un joueur était considérée comme dans le cercle du gardien au moment du but (en imaginant toujours le cercle du gardien de but comme une zone en 3D), sauf si la balle s'y retrouve et qu'un joueur offensif la joue sans nuire au gardien de but. Le jeu reprendra alors dans la zone défensive de l'équipe dont le joueur était dans le cercle du gardien de but adverse. De plus, le jeu sera arrêté lorsqu'un des pieds d'un joueur est dans le cercle du gardien de but adverse (tout comme une autre partie de son corps l'est en considérant le cercle du gardien de but comme une zone en 3D), qu'il nuit au gardien de but et qu'il y reste après avoir été averti une première fois par l'arbitre.
- 9.1.16- Lorsqu'un gardien sort de son cercle de gardien de but pour une autre raison qu'arrêter un lancer, il devient alors considéré comme un joueur. Les contacts autorisés à ce moment son endroit sont les mêmes que ceux qui sont autorisés envers un joueur, sauf qu'il est interdit de le tasser de devant son but pour l'empêcher de faire un arrêt.
- 9.1.17- Dekhockey Rive-Sud prône la protection des gardiens de but, ce qui signifie que tout contact jugé comme dangereux envers le gardien de but résultera en une punition du joueur qui sera entré en contact avec le gardien ou qui aura effectué un geste résultant en contact avec celui-ci (peu importe le contexte, et que ce soit volontaire ou non).
- 9.1.18- Une équipe en possession de la balle derrière son but alors qu'aucun adversaire ne s'y retrouve aura un décompte de 5 secondes pour faire traverser la balle à l'extérieur de la zone délimitée par les deux lignes pointillées situées de chaque côté du but et par la ligne de but, sans quoi une punition est accordée (ce décompte est fait même si l'équipe est en désavantage numérique et s'applique aussi au gardien qui irait derrière son but). De plus, le décompte de 5 secondes continue même si le joueur en possession de la balle la laisse derrière la ligne des buts pour qu'un autre joueur de son équipe vienne en prendre possession.
- 9.1.19- Si un gardien de but se sert de son bâton comme une hache lorsqu'un joueur adverse passe derrière leur but et que le joueur est touché par le bâton, c'est une punition (et ce, même si la balle est touchée avant).
- 9.1.20- Tout joueur qui prend dans ses mains le bâton d'un de ses coéquipiers (excluant celui de son gardien de but) se voit imposer une punition mineure.
- 9.1.21- Un joueur est autorisé à prendre dans ses mains le bâton de son gardien de but pour lui apporter, sauf s'il participe au jeu en jouant la balle en même temps ou en faisant obstruction à un adversaire. Dans ce dernier cas, il se verra imposer une punition mineure.
- 9.1.22- Lorsqu'un joueur perd son bâton tout comme celui d'un joueur adverse, il a le droit de récupérer par terre n'importe lequel des bâtons, mais il ne peut jamais avoir en sa possession plus d'un bâton.
- 9.1.23- Les seuls et uniques joueurs autorisés à embarquer sur la surface sont ceux qui ont été entrés sur la feuille de match. Ces joueurs sont autorisés à arriver en tout temps durant la partie.

- 9.1.24- Le fait de frapper tout « mobilier » (surface, bande, banc, buts, etc.) violemment dans un geste de frustration équivaut à un bris de matériel et le joueur fautif se verra décerner une punition mineure pour geste antisportif.
- 9.1.25- La balle est considérée comme étant toujours en jeu, sauf lorsqu'elle touche le plafond, qu'elle effectue un rebond considéré comme ne faisant pas partie de sa trajectoire normale ou qu'elle touche une pièce d'équipement ou un joueur assis au banc des joueurs ou au banc des pénalités.
- 9.1.26- Un joueur qui lance volontairement et sans le moindre doute la balle au plafond de la surface intérieure pour provoquer une mise en jeu et faire perdre du temps peut recevoir une punition mineure. Dans le cas où l'arbitre ne serait pas sûr à 100% que c'était fait de façon volontaire, l'arbitre pourra arrêter le temps et aviser le joueur et l'équipe impliquée en leur indiquant que s'ils le refont, une punition mineure sera automatiquement donnée.
- 9.1.27- Si la balle passe au travers du filet protecteur entourant la surface, la mise au jeu se fera au point de mise en jeu le plus près.
- 9.1.28- Lorsqu'un lancer est tenté et que la balle quitte la surface directement ou après avoir touché le poteau, voici les 2 situations qui s'appliquent :
- Si le lancer provient de la zone offensive : La mise au jeu se fait en zone offensive
  - Si le lancer provient de la zone défensive : La mise au jeu se fait en zone défensive
- 9.1.29- Seulement un non-joueur (joueur blessé, capitaine, enfant d'un joueur, coach, amis, etc. – mais aucun joueur suspendu) est autorisé à être présent au banc des joueurs d'une équipe, et celui-ci ne doit avoir aucune interaction avec les arbitres ni passer des commentaires déplacés à leur sujet. Les arbitres sont autorisés à demander à ces non-joueurs de quitter le banc des joueurs, et ils pourront décider de donner une punition de banc ou même une inconduite à l'équipe dans des cas extrêmes.
- 9.1.30- Toute punition majeure est de 5 minutes. Aucune punition de 4 minutes n'est donnée. À noter qu'une punition majeure est automatiquement accompagnée d'un 10 minutes d'inconduite de partie et par le fait même, l'expulsion du joueur du match.
- 9.1.31- Une pénalité doit être imposée à tout joueur ou gardien de but qui déplace délibérément le but de sa position normale. L'arbitre doit arrêter le jeu dès qu'un des poteaux a été déplacé si le jeu n'est pas dans la zone adverse. Si le déplacement volontaire du filet est effectué alors qu'il reste deux minutes ou moins à la partie, un lancer de punition est accordé.
- 9.1.32- Un gardien de but ne peut pas retarder intentionnellement la partie en ajustant une pièce d'équipement durant un arrêt de jeu. La violation de ce règlement par un gardien de but entraîne une pénalité mineure, selon le jugement de l'arbitre.
- 9.1.33- Une pénalité mineure est décernée à un gardien de but lorsqu'il immobilise délibérément la balle d'une manière ou d'une autre et qui selon l'arbitre cause un arrêt de jeu inutile (par exemple en gelant la balle au travers du filet des buts). Le gardien

doit être en contact avec l'enceinte des buts lorsqu'il immobilise la balle derrière la ligne des buts. L'arbitre doit avant tout aviser le gardien de but de remettre la balle en jeu.

- 9.1.34- Si un gardien de but participe au jeu au-delà de la ligne centrale, il reçoit une pénalité mineure.
- 9.1.35- Tout joueur, à l'exception du gardien de but, qui utilise intentionnellement toute partie de son corps **ou son bâton** pour geler la balle (incluant son pied) et retient celle-ci pour 2 secondes, doit recevoir une pénalité mineure pour avoir retardé la partie. Il est à noter que la punition est automatique, ce qui signifie qu'un avertissement n'est PAS donné afin que le joueur arrête de geler la balle.
- 9.1.36- Une pénalité est infligée à tout joueur ou gardien de but qui, avec son bâton, son pied ou sa main, expédie la balle hors du jeu en la lançant, tirant ou frappant de façon intentionnelle.
- 9.1.37- Toute personne qui glisse volontairement sur la surface et qui entre en contact avec un adversaire (porteur ou non-porteur de la balle ou le gardien de but adverse) avec son corps OU son bâton recevra une pénalité mineure, peu importe si le joueur fautif touche à la balle avant d'entrer en contact.
- 9.1.38- Toute personne qui glisse volontairement sur la surface mais qui n'entre pas en contact avec un adversaire (porteur ou non-porteur de la balle ou le gardien de but adverse) recevra une punition si la glissade laisse croire à un jeu dangereux OU si la glissade force le joueur à devoir esquiver/éviter la glissade.
- 9.1.39- Une glissade pourra aussi être considérée comme une tentative de blessure, selon le jugement de l'arbitre, et être punie en conséquence.
- 9.1.40- Un joueur sera expulsé de la partie après 3 punitions mineures et ce peu importe le type de punition (à l'exception de la punition pour avoir retardé le match en sortant la balle du jeu) et même si sa troisième pénalité en est une à retardement qui est annulée par un but de l'équipe adverse avant l'appel de la pénalité.
- 9.1.41- Pour la mise en jeu, il est obligatoire que la balle touche le sol avant qu'elle touche un bâton, sinon le jeu devra être arrêté par un des deux arbitres. À la discrétion de l'arbitre, le joueur de centre fautif pourra être changé. De plus, un joueur ne peut se servir de son corps pour bloquer l'adversaire pour tenter de gagner la mise en jeu, sans quoi une pénalité pour obstruction devrait être signalée.
- 9.1.42- Une punition mineure est appelée à l'équipe défensive lorsque la balle est tirée, de façon volontaire ou non, à partir de leur territoire et quitte la surface extérieure sans rien toucher ou en touchant la portion des lumières qui est au-dessus de la clôture. La seule exception est si la balle tombe dans le banc des joueurs de la surface extérieure (pas de punition) ou si la balle sort de la surface par le joueur qui est à la mise au jeu. Si ceci se produit durant une mise au jeu, la punition sera accordée uniquement si le joueur de l'équipe défensive a fait sortir la balle de la surface de jeu de façon volontaire et que la mise au jeu a eu lieu dans sa zone.

## 9.2- JOUEURS REMPLAÇANTS

- 9.2.1- À l'exception des gardiens de but, chaque joueur ne faisant pas partie de l'alignement de joueurs réguliers d'une équipe doit payer un montant de 15\$ pour les frais d'enregistrement avant le début du match. Ce joueur ne sera pas autorisé à débiter le match tant que le paiement n'aura pas été fait au bureau du gérant. Les capitaines d'équipes sont responsables pour l'enregistrement des joueurs de leur équipe.
- 9.2.2- Aucun joueur ou gardien de but ne peut jouer pour une 2e équipe d'une même catégorie s'il fait partie de l'alignement des joueurs « réguliers » d'une équipe, sauf s'il s'agit d'un changement de catégorie pour une des deux équipes et qu'au moment du changement de catégorie ces joueurs faisaient partie de l'alignement régulier qui change de catégorie..
- 9.2.3- Aucun joueur ne peut jouer pour une 2e équipe d'une même catégorie dès qu'il a joué le nombre de parties requis faisant de lui un joueur « régulier » d'une équipe (le nombre de parties requis variant selon le nombre de parties de la saison régulière – voir séries éliminatoires). Il est alors considéré comme un joueur régulier de cette équipe.
- 9.2.4- Un gardien de but qui ne fait PAS partie de l'alignement régulier d'une équipe d'une catégorie peut remplacer comme gardien de but dans autant de parties qu'il le désire avec toutes les équipes de cette catégorie. Ce gardien sera admissible à participer aux séries avec d'autres équipes que celle-ci faisant partie de la même catégorie, mais dès qu'il aura joué un match avec une équipe en séries, il ne pourra plus jouer avec d'autres de la même catégorie. Par contre, à partir du moment où il a joué plus de 50% du NMR requis comme attaquant ET que la somme de ses matchs comme joueur et attaquant dans une équipe dépassent le NMR, il ne peut plus jouer avec aucune autre équipe, autant comme gardien de but que comme joueur).

## 9.3- TIRS DE BARRAGE (FUSILLADE)

- 9.3.1- Toute partie terminant à égalité se terminera en fusillade. Ce dernier débutera avec 3 joueurs de chaque équipe (4 dans le Mixte F-G-F-G, en commençant par une fille). Aucune répétition de joueur ne sera tolérée avant que tous les joueurs d'au moins une équipe n'aient passé. Dès que la ronde où l'une des équipes a fait tirer au moins une fois tous ses joueurs présents se termine, si c'est encore à égalité, un même joueur peut alors revenir effectuer un lancer autant de fois qu'il le désire (il n'y a donc plus d'ordre à suivre et ce même si certains joueurs n'ont pas encore effectué un lancer de punition – dans le Mixte la règle d'alternance gars/fille tient par contre toujours même à ce moment).
- 9.3.2- EN SAISON RÉGULIÈRE : il y aura un maximum de 8 lancers de punition de chaque côté - si c'est toujours égal après 8 lancers, la partie se termine avec une nulle.
- 9.3.3- Pour la fusillade, si un joueur termine la partie dans la boîte de punitions, ce joueur ne peut tirer qu'à la fin. Tous les joueurs de son équipe doivent passer avant lui, sauf si l'équipe compte moins de joueurs. Dans ce cas, le joueur qui était au banc des punitions en fin de partie peut effectuer un tir dès que tous les joueurs de l'autre équipe ont tiré une première fois.

- 9.3.4- Lorsqu'un joueur aura effectué son lancer de punition, il ne devra pas retourner à son banc – mais plutôt de l'autre côté de la surface, du côté de la porte d'entrée de la surface.
- 9.3.5- En fusillade, le tir de punition devient mort dès que les pieds du joueur en question cessent d'aller vers l'avant, ou que la balle a reculé.
- 9.3.6- Tous les lancers de fusillade seront effectués du même côté de la surface (soit en face des estrades à l'intérieur, et du côté du stationnement à l'extérieur – à moins que les arbitres déterminent qu'il est préférable de les effectuer de l'autre côté, notamment à cause du soleil par exemple).

#### 9.4- GARDIENS DE BUT

- 9.4.1- Lorsqu'un gardien **doit se retirer d'un match pour une raison autre qu'une expulsion** (blessure, inconfort, etc.), il peut être remplacé par n'importe qui (pas besoin d'un joueur qui est inscrit sur l'alignement) sauf par un gardien jugé de calibre trop élevé pour la catégorie en question ou un gardien régulier d'une autre équipe de la même catégorie. Le temps sera arrêté à ce moment et un chronomètre de 10 minutes débutera. Si après ces 10 minutes, le nouveau gardien n'est toujours pas prêt, une punition pour avoir retardé le match sera octroyée à l'équipe en défaut.
- 9.4.2- Lorsqu'un gardien est **expulsé** d'un match, il ne peut être remplacé que par un joueur indiqué sur l'alignement. Si le joueur a une cote de gardien de but, sa cote doit respecter les restrictions de la catégorie. Le temps sera arrêté à ce moment et un chronomètre de 10 minutes débutera. Si après ces 10 minutes, le nouveau gardien n'est toujours pas prêt, une punition pour avoir retardé le match sera octroyée à l'équipe en défaut.
- 9.4.3- Le gardien ne peut pas être retiré de son filet pour être remplacé par un joueur avant les 5 dernières minutes d'un match (sauf dans le cas d'une punition à retardement).

#### 9.5- ÉLIGIBILITE DES JOUEURS

- 9.5.1- À chaque saison sont rendues disponibles les règles reliées à l'éligibilité des joueurs et joueuses dans chacune des catégories. Afin d'assurer la parité dans les différentes catégories, la Ligue se réserve aussi le droit d'évaluer sur le champ tout joueur ne faisant pas partie de la liste officielle de joueurs cotés et qui se joindrait à une équipe pour une ou plusieurs parties. Les équipes essayant de « contourner » ce règlement pourront être rencontrées par la Ligue afin d'évaluer la force de leurs effectifs en présence - le but ultime étant toujours d'assurer la parité dans les différentes catégories.

La Ligue se réserve aussi le droit d'approuver certaines exceptions à cette règle pour une équipe qui malgré l'exclusion aura un alignement représentatif de la catégorie dans laquelle elle joue.

- 9.5.2- Si une équipe est prise à jouer un match avec un alignement illégal, elle perdra ce match par forfait (voir 9.5.3). Si l'équipe est avisée avant le match par le personnel que son alignement est illégal, l'équipe aura le choix avant le match de retirer le ou des joueurs afin de rendre l'alignement conforme. Dans le cas où l'équipe déciderait de conserver



son alignement illégal, le match pourra se jouer et celui-ci résultera en une défaite par forfait et une perte du point franc-jeu (si l'équipe n'a pas été avisée avant la partie, elle conservera son point franc-jeu). De plus, le ou les joueurs rendant l'alignement illégal seront retirés de l'alignement après le match pour leur enlever un match d'éligibilité aux séries.

- 9.5.3- Si un alignement illégal sur la surface est corrigé dans les 5 premières minutes de la première période et qu'à ce moment l'équipe en défaut n'a pas l'avantage au niveau du pointage, l'alignement ne sera pas considéré comme illégal.
- 9.5.4- **C'est la responsabilité du capitaine et NON de la Ligue de s'assurer que son alignement est conforme aux restrictions permises dans un calibre.**
- 9.5.5- Si une équipe est prise à volontairement faire jouer un joueur sous un faux nom dans leur alignement, le joueur en question ainsi que le responsable de l'équipe seront suspendus pour un minimum de 2 parties chacun. Le match sera perdu par défaut et le point franc-jeu sera enlevé. Si ce match servait à rajouter une partie à un joueur afin qu'il soit éligible aux séries, le joueur en question sera banni des séries de cette catégorie et le capitaine devra purger ses matchs de suspension au début des séries.
- 9.5.6- Dans le cas de récidives (9.5.2 et 9.5.5), le nombre de matchs de suspension sera aussi décidé par la Ligue.
- 9.5.7- À l'exception d'indications contraires de la Ligue, chaque catégorie est considérée comme distincte, même dans les divisions où il y a des parties inter-catégories. Cela veut donc dire qu'un joueur pourrait être régulier dans ces 2 divisions.
- 9.5.8- Toute équipe jouant contre une équipe du calibre supérieur est autorisée à avoir au besoin un alignement avec des remplaçants respectant les cotes du calibre supérieur en question.
- 9.5.9- Les seuls joueurs autorisés à jouer pour deux équipes de la même catégorie sont ceux qui ont été approuvés en début de saison dans une catégorie et dont l'équipe changerait de catégorie après les premières semaines de jeu pour se retrouver dans une catégorie où il était déjà régulier. En séries éliminatoires, ces joueurs seront aussi autorisés à jouer avec les deux équipes en question.
- 9.5.10- Les joueurs sont autorisés à jouer dans la Ligue à compter de 16 ans. Toutefois, pour les joueurs de 16 & 17 ans, une autorisation signée par les parents doit être remise à la Ligue et ces joueurs doivent porter une grille ou une visière complète. Toute équipe prise à avoir joué avec un joueur âgé de moins de 16 ans perdra la partie par défaut.
- 9.5.11- Les filles sont autorisées à jouer comme gardienne de but dans les équipes masculines, mais PAS comme attaquante ou défenseure.
- 9.5.12- Un joueur peut être libéré par une équipe, mais ceci peut être effectué uniquement si l'équipe qui le libère n'a pas déjà atteint 75% du nombre de parties à jouer en saison régulière. Toutefois, le responsable de cette équipe devra obligatoirement signifier son accord au responsable de la ligue pour que le tout devienne officiel. Un joueur libéré devra jouer le NMR avec sa nouvelle équipe pour pouvoir participer aux séries éliminatoires avec sa nouvelle équipe.



9.5.13- Un joueur ou un gardien de but est autorisé à arriver à n'importe quel moment d'un match, en autant qu'il ait été mis sur l'alignement avant le début de la partie. Dans le cas d'un joueur remplaçant, un joueur de son équipe devra aussi s'être assuré de payer le 15\$ avant le début de la partie.

---

## 10. Protêts

---

10.1- Un protêt concernant une partie peut notamment se faire pour les raisons suivantes :

- Alignement jugé illégal
- Joueur mis sous un faux nom
- Autre situation jugée admissible par la Ligue

10.2- **Tout protêt doit être déposé par le responsable d'équipe au plus tard dans les 48 heures suivant une partie. Après ce délai de 48h, aucun protêt ne sera accepté.**

10.3- Tout protêt doit être déposé par courriel uniquement. Aucune autre voie de communication ne sera acceptée. Le courriel doit être envoyé à [ralph@dekhockeyrivesud.com](mailto:ralph@dekhockeyrivesud.com) + [francois@dekhockeyrivesud.com](mailto:francois@dekhockeyrivesud.com) en copie conforme, en indiquant pour quelle partie le protêt est fait, ainsi que tous les détails nécessaires pour que la situation soit regardée par la Ligue. Veuillez prévoir quelques jours pour une réponse à votre demande.

---

## 11. Sanctions & Suspensions

---

11.1- Un joueur qui reçoit une punition de 5 minutes incluant une inconduite de partie devra quitter le terrain de jeu. Un autre membre de l'équipe devra subir sa sanction au banc de punition.

11.2- Tout joueur expulsé de la partie doit se diriger automatiquement aux vestiaires ou à l'extérieur du Complexe/Centre de Dek et il ne lui est pas permis de retourner sur le terrain de jeu lors de la partie en question. S'il reste près de la surface de façon non pacifique (verbalement ou physiquement) et qu'il ne se rend pas à son vestiaire à la demande de l'arbitre, l'équipe aura une punition de banc. Si le joueur en question refuse toujours de se rendre à son vestiaire, l'arbitre avisera le capitaine que s'il ne s'y rend pas dans la minute qui suit le match sera arrêté et la victoire par défaut ira à l'autre équipe.

11.2- Pour des raisons de sécurité évidentes, veuillez noter qu'il est strictement interdit d'asperger d'eau le cercle du gardien de but pour favoriser ses déplacements.

11.3- Un joueur remplaçant (i.e. ne faisant pas partie de l'alignement régulier de l'équipe dans laquelle l'incident s'est produit et ce, peu importe le nombre de parties qu'il aura joué durant la saison) qui est suspendu ne pourra plus jouer aucun match dans cette catégorie durant la saison en cours, et ce, peu importe la durée de la suspension.

- 11.4- Un joueur se voyant octroyer une suspension de 4 parties ou plus n'est autorisé à jouer avec AUCUNE équipe de la Ligue (incluant ses autres équipes régulières) tant que cette suspension n'est pas purgée complètement avec l'équipe pour laquelle l'incident s'est produit. Un joueur suspendu pour 1, 2 ou 3 parties a le droit de jouer avec les autres équipes pour lesquelles il fait partie des joueurs réguliers, mais il ne peut pas remplacer avec d'autres équipes.
- 11.5- Lors d'une altercation, les arbitres ont le droit de faire arrêter le temps.
- 11.6- L'abus envers les arbitres, les marqueurs et les représentants officiels de la Ligue ne sera pas toléré et sera sanctionné. Tout abus verbal ou physique envers un arbitre, un marqueur, un représentant officiel de la Ligue ou un joueur adverse sera sanctionné et fortement pénalisé. Des suspensions et amendes seront imposées par la Ligue.
- 11.7- Toute punition pour inconduite de partie (un 10 minutes) résulte en l'expulsion du joueur, et celui-ci ne peut PAS revenir sur la surface par la suite.
- 11.8- Tout joueur expulsé d'une partie, peu importe la raison, se doit de quitter le Complexe ou de retourner à son vestiaire et y rester pour le restant de la partie. **Il ne peut donc être en aucun temps autour d'aucune des surfaces de jeu.** L'équipe d'un joueur expulsé qui ne respectera pas cette consigne obtiendra des pénalités mineures jusqu'à ce que le joueur se rende à son vestiaire et y reste.
- 11.9- Tout joueur impliqué dans une bataille sera suspendu.
- 11.10- Tout joueur qui quitte son banc lors d'une altercation sera suspendu pour minimum 1 partie (à moins que la Ligue détermine que le joueur est resté loin des incidents et que ceci n'a eu aucun effet).
- 11.11- Tout joueur qui arrive comme 3e homme dans une altercation (autre que pour enlever de façon claire et évidente son joueur sans toucher à un joueur de l'autre équipe) sera suspendu pour minimum 1 partie.
- 11.12- Tout coup volontaire à la tête (d'un pied, d'une main ou d'un poing, d'un bâton) pourra résulter en une suspension de 3 parties. Agripper la grille ou faire un « face wash » pourra résulter en une suspension de 2 parties, en autant que le joueur ne secoue pas la tête du joueur par la suite en le tenant par la grille.
- 11.13- Tout joueur qui crachera sur un autre sera suspendu pour un minimum de 3 parties.
- 11.14- **Tout joueur expulsé d'une partie pour une inconduite de match reliée à un incident majeur (bataille, tentative de blessure, etc.) bâtonne sera pas autorisé à jouer du restant de la journée** (sauf en séries éliminatoires où la Ligue rendra une décision après la partie si le joueur a une autre partie dans la soirée). Cette partie non jouée comptera dans les matchs de suspension du joueur.
- 11.15- Si les deux équipes se retrouvent dans une bataille considérée comme « générale », les deux équipes seront suspendues pour un nombre de matchs qui sera déterminé par la Ligue et perdront automatiquement ces parties.

- 11.16- L'historique d'un joueur pourra être considéré lors de la prise de décisions reliée à des incidents. Cet élément pourra avoir un impact autant sur la durée de la suspension que des différentes sanctions imposées.
- 11.17- L'historique d'une équipe pourra être considéré lors de la prise de décisions reliée à des incidents. Cet élément pourra avoir un impact autant sur la durée de la suspension que des différentes sanctions imposées.
- 11.18- Les incidents impliquant des joueurs de la Ligue à l'extérieur des surfaces de jeu (vestiaires, stationnement, etc) seront considérés de la même façon par la Ligue et seront sujets à des suspensions et toute autre sanction jugée adéquate.
- 11.19- La Ligue se réserve le droit de suspendre toute équipe à n'importe quel moment, et ce, pour une durée déterminée ou indéterminée. Ce règlement sera employé lors de graves situations précises. Toute équipe suspendue de la Ligue ne recevra aucun remboursement.
- 11.20- Après avoir consulté le rapport d'incident et/ou la reprise-vidéo (si celle-ci est concluante), la Ligue tranchera et des sanctions pourront être encourues. Le capitaine de l'équipe fautive sera avisé dans les jours suivant l'incident de la pénalité encourue.
- 11.21- Un joueur qui écope d'une suspension qui n'est pas complétée à la fin d'une saison verra celle-ci se continuer à la saison suivante. **Pour que la suspension soit considérée comme étant en train d'être purgée, le joueur en question doit apparaître dans l'alignement régulier de cette même équipe dès le jour 1 de la saison suivante (sans possibilité d'y être enlevé par la suite) et il doit jouer au moins 50% des matchs restants de l'équipe à la fin de sa suspension.** Si cette équipe ne joue pas dans la saison suivante, le même principe s'applique, mais dans l'alignement d'une autre équipe. Si le joueur ne joue dans aucune équipe à la saison suivante, sa suspension démarrera à compter du 1<sup>er</sup> match de l'équipe où il apparaît dans l'alignement régulier d'une équipe. Le comité disciplinaire évaluera toute situation impliquant un joueur suspendu pour 4 parties ou plus et dont la suspension avec une équipe n'est pas terminée à la fin de la saison et des séries éliminatoires de cette équipe et qui a une autre équipe régulière dans la saison en cours afin de déterminer de quelle façon la suspension sera appliquée.

---

## 12. Catégories « Mixte »

---

- 12.1- Deux filles doivent être sur le jeu (sauf en désavantage numérique, si c'est une fille qui est en punition) :
- S'il y a une punition de gars : 1 seul gars peut être sur la surface
  - S'il y a une punition de fille : 1 seule fille peut être sur la surface
  - S'il y a deux pénalités coïncidentes impliquant 1 gars et une fille : durant la punition, le match se joue à 3x3 avec d'un côté 2 filles et 1 gars (équipe pour laquelle 1 gars a été pénalisé) et de l'autre deux gars et une fille (équipe pour laquelle 1 fille a été pénalisée)

- 12.2- Une équipe ne peut pas jouer (par exemple) avec 1 seul gars et 3 filles sur le jeu parce qu'elle compte seulement deux gars présents au match et qu'elle désire les faire jouer en alternance (l'inverse étant aussi vrai). Dans ce cas, l'équipe peut jouer avec moins de 4 joueurs sur la surface.
- 12.3- Si une équipe enlève le gardien (incluant lors d'une punition à retardement) : il doit être remplacé par une fille.
- 12.4- Pour une punition de banc ou une punition au gardien de but : c'est un gars qui doit aller au banc des punitions et l'équipe en désavantage numérique doit jouer avec un gars en moins sur la surface.
- 12.5- Les buts de filles valent 2 (incluant en fusillade). **Un but est accordé à une fille dès qu'elle est la dernière personne à avoir touché à la balle, que le geste soit volontaire ou non.**
- 12.6- Un maximum de 7 buts peuvent être comptés par des gars. Par contre, si les 7 buts sont atteints en temps réglementaire, il est quand même permis à un gars de compter en prolongation ou en fusillade. Si les deux équipes ont atteint le nombre de 7 buts comptés par des gars avant la fin de la 2<sup>e</sup> période, les gars sont autorisés à compter des buts, mais l'écart entre le nombre de buts comptés par des gars des deux équipes doit toujours rester à un maximum de 2.
- 12.7- Lancer aux genoux pour les gars (autrement c'est une punition).
- 12.8- Une feinte de lancer frappé est considérée comme un lancer frappé (donc punition).
- 12.9- Un lancer du genre coup de golf, du revers, où le bâton dépasse la hauteur des genoux est considéré comme un lancer frappé (donc punition).

S'il y a tirs de barrage (fusillade):

- 4 joueurs par équipe
  - L'ordre suivi est toujours : fille, gars, fille, gars
  - 5e : fille – 6e : gars...etc
  - Toutes les filles et tous les gars doivent passer (une équipe qui a plus de filles peut renvoyer la même fille lorsque l'autre équipe a passé toutes ses filles - idem pour les gars)
  - un but de fille vaut aussi 2 en fusillade
  - le lancer frappé n'est pas permis en fusillade
- 12.10- Pour les mises en jeu, il n'est pas requis que ce soit deux joueurs du même sexe qui l'effectuent.

---

## 13. Catégories « 3vs3 »

---

- 13.1- Les punitions sont de 1 minute à **temps arrêté** (incluant une punition pour bâton élevé avec contact).
- 13.2- 9 joueurs + le gardien est le maximum de joueurs permis lors d'un match.

- 13.3- Si une équipe a 2 punitions, le jeu se jouera à 4vs2. Lors de la fin des punitions, le jeu se déroulera à 4vs4 jusqu'au prochain coup de sifflet. Par la suite, le jeu sera de retour à 3vs3.
- 13.4- Le gardien ne peut pas être retiré de son filet pour être remplacé par un joueur avant les 3 dernières minutes d'un match.
- 13.5- Les punitions majeures sont de 3 minutes à temps arrêté.
- 13.6- Une seule passe par but.

\*Tous les autres règlements sont les même que pour les catégories 4vs4.\*

---

## 14. Séries éliminatoires

---

- Une équipe ayant annulé 3 parties ou plus de sa saison ne sera pas autorisée à participer aux séries.
- Après chaque ronde, les opposants sont déterminés en fonction de leur classement en saison régulière meilleur contre moins bon, 2e meilleur contre 2e moins bon...etc)
- L'équipe ayant obtenu le meilleur rang en saison régulière obtient l'avantage de conserver son gilet (si les 2 équipes ont la même couleur) et de déterminer qui tirera en 1er s'il y a fusillade.
- Deux temps d'arrêt par partie sont permis en temps régulier pour tous les matchs (à l'exception du 3e match des rondes en format mini-matchs - 1 seul temps d'arrêt pour ce 3e match). Aucun temps d'arrêt additionnel n'est permis en prolongation.
- Lorsqu'une équipe perd son point franc jeu, elle commence avec une punition de 2 minutes en prolongation (si les 2 équipes le perdent, la prolongation commence à 3 contre 3).
- Éligibilité aux séries éliminatoires :
  - Nombre de matchs requis (NMR) : Un joueur doit avoir joué au moins le NMR avec l'équipe en question (comme joueur et non gardien de but) pour être admissible aux séries. **Le fait d'être dans l'alignement des joueurs réguliers d'une équipe ne qualifie pas un joueur pour les séries.**
  - Saison de 6 parties ou moins : NMR = 1
  - Saison de 7 à 9 parties inclusivement : NMR = 2
  - Saison de 10 à 12 parties inclusivement : NMR = 3
  - Saison de 14 parties ou plus : NMR = 4
  - Un joueur qui a joué le NMR comme joueur est autorisé à garder les buts en séries, en autant qu'il ait une cote comme gardien de but.

- Un joueur ou un gardien de but a le droit de jouer seulement avec une équipe d'une même catégorie en séries (sauf les joueurs approuvés en début de saison suite à un changement de catégorie).
- Un joueur qui a été gardien de but pour au moins 50% du nombre de parties de saison régulière de son équipe est éligible à jouer à l'avant en séries s'il respecte la règle suivante :
  - NMR = 2 -> au moins 1 partie doit avoir été jouée à l'avant
  - NMR = 3, 4 ou 5 -> au moins 2 parties doivent avoir été jouées à l'avant
- Un gardien est éligible à garder les buts pour une équipe en séries s'il respecte les 4 conditions suivantes :
  - Il a gardé les buts pendant au moins un match en saison régulière avec une équipe de la Ligue dans la saison en cours.
  - Il ne fait pas partie de l'alignement régulier d'une autre équipe de la même catégorie et n'a pas joué un nombre suffisant de parties comme remplaçant à l'avant pour se qualifier comme joueur.
  - Il n'a joué aucune partie avec une autre équipe de la même catégorie en séries.
  - Son calibre est autorisé dans la catégorie en question.
- La Ligue se réserve le droit d'autoriser un gardien de but n'ayant pas joué une partie dans la ligue dans la saison dans une situation extrême.
- En tout temps, l'alignement d'une équipe en séries doit respecter les cotes permises dans la catégorie en question.
- En cas de doute sur l'éligibilité d'un joueur, il sera très important pour les responsables d'équipes de contacter l'un des responsables à l'avance pour vérifier puisqu'une équipe perdra le match par défaut si un joueur y participe alors qu'il n'est pas éligible, ou qu'il n'est pas jugé éligible par la Ligue.
- **Règle spéciale MIXTE :** Dans le cas où une équipe de MIXTE ne serait pas en mesure d'avoir comme joueurs présents un minimum de 4 joueurs et de 4 joueuses (en plus du gardien de but), la Ligue pourra autoriser 1 joueur OU une joueuse ayant joué au moins 1 partie en saison régulière avec cette équipe.
  - Les cotes maximales permises sont les suivantes :
    - Catégories au-dessus du ME1+: Maximum H10 et W7
    - ME1+ et catégories inférieures : Maximum H11 et W8
  - L'équipe devra respecter les restrictions autorisées dans le calibre.
  - **Toute situation de ce genre devra au préalable avoir été discutée et APPROUVÉE par la ligue et ne devra pas être le résultat d'une suspension à un joueur ou à une joueuse.**
- **Règle spéciale MATERNITÉ :** Dans le cas où une équipe de FÉMININ ne serait pas en mesure d'avoir comme joueuses présentes 8 joueuses à cause d'une joueuse de l'alignement régulier qui est tombée enceinte en cours de saison (ou pour la même raison

si une équipe de MIXTE ne peut avoir 4 joueuses présentes), la Ligue pourra exceptionnellement autoriser au maximum 1 joueuse ayant joué au moins 1 partie en saison régulière avec cette équipe.

- Les cotes maximales permises sont les suivantes :
  - FD/FE/Catégories au-dessus du ME1+ : Maximum W7
  - FR/ME1+ et catégories inférieures : Maximum W8
- L'équipe devra respecter les restrictions autorisées dans le calibre.
- **Toute situation de ce genre devra au préalable avoir été discutée et APPROUVÉE par la ligue (une équipe ayant une joueuse suspendue ne pourra utiliser ce règlement pour avoir 4 joueuses - une équipe ayant un joueur suspendu ne pourra utiliser ce règlement pour avoir 4 joueurs).**

La Ligue a droit de regard final en ce qui a trait à tout ce qui concerne l'interprétation de toute règle et / ou de toute situation.

**Tous les joueurs participant à une partie acceptent les risques inhérents liés à la pratique du hockey balle et ceux-ci sont responsables personnellement de porter l'équipement requis pour la pratique du hockey balle, incluant ce qui pourrait être nécessaire pour diminuer les risques en jouant à l'extérieur. Dekhockey Rive-Sud se dégage de toute responsabilité qu'on pourrait tenter de lui imputer pour tout dommage ou préjudice causé à l'occasion d'une partie ou résultant de l'organisation ou du déroulement de la Ligue ou qui est relié au transport vers ou au retour d'une partie. Tous les joueurs renoncent à tout recours ou réclamation à cet égard.**

**Toutes les conditions indiquées dans le contrat signé par chaque équipe en début de saison s'appliquent.**

La Ligue reste ouverte à toute question, commentaire ou suggestion reliée aux règlements ou à son interprétation d'un membre de la Ligue, si cela est effectué de manière professionnelle et par l'intermédiaire d'un capitaine. Tout questionnement pourra se faire en personne ou via téléphone ou courriel.