



RÈGLEMENTATION DU DEK HOCKEY 174 (2023-2024)

Chers capitaines, vous avez la responsabilité d'avertir tous les joueurs réguliers ou substituts des consignes, règlements de la ligue et des conséquences qui suivront les gestes disgracieux ou le non-respect de la réglementation. Donc c'est à vous de choisir les bons joueurs qui agiront de la bonne manière pour votre saison de DEK.

1. RÈGLES DE BONNE CONDUITE

Le DEK, c'est un loisir pour s'amuser!

- 1.1. Le but de la ligue est de permettre à toute personne de pratiquer un sport rapide et cardiovasculaire dans un environnement sécuritaire et sans violence.
- 1.2. Soyez toujours respectueux de vos coéquipiers, de vos adversaires, des marqueurs, des administrateurs de la ligue et des officiels. Notre vision est de respecter et de faire respecter les arbitres. Sans eux, vous ne pourriez pas jouer! **PAS D'ARBITRE, PAS DE PARTIE!**
- 1.3. Les officiels ont la responsabilité du bon déroulement de la partie. S'ils jugent que l'attitude d'un individu, ou d'un groupe peut nuire à la sécurité des autres joueurs, ou de la leur, ils ont la pleine confiance de la ligue afin d'arrêter la partie ou d'expulser les joueurs fautifs.
- 1.4. Les spectateurs doivent se trouver à l'extérieur de l'aire de jeu en tout temps et ne peuvent en aucun cas intervenir sur la surface de jeu sans autorisation.
- 1.5. **TOLÉRANCE ZÉRO** pour le manque de respect ou les menaces faites envers les officiels, les joueurs, les spectateurs ainsi que les membres de l'organisation.
- 1.6. Le capitaine de l'équipe doit prendre tous les moyens nécessaires afin d'empêcher tout désordre.
- 1.7. Tout manque de respect, langage abusif, langage vulgaire, violence verbale ou physique des membres de son équipe, avant, pendant et après une partie, sur ou hors de la surface ne sera autorisé.

2. CONSOMMATION PERSONNELLE ET CIVISME

Le DEK174 est équipé d'un bar et d'un restaurant sur la mezzanine intérieure.

2.1. Le permis en vigueur et les lois **permettent la consommation d'alcool** pour le DEK174 aux endroits suivants :

- Dans tout le bâtiment à l'exception des vestiaires.
- Sur le terrain extérieur à l'exception des bancs des joueurs et du stationnement.

Toutes les consommations alcoolisées, sans exception, doivent provenir du BAR.

Les personnes seront exclues du site pour le non-respect de ce règlement.

2.2. Les boissons non alcoolisées, liqueurs, cafés, jus et tous les aliments doivent provenir du RESTAURANT ou du BAR lorsque vous êtes situé sur la terrasse extérieure, la mezzanine, le bar ou le restaurant.

Les personnes seront exclues du site pour non-respect de ce règlement.

Les boissons sportives sont autorisées partout sur le site et dans le bâtiment.

2.3. Un joueur étant sous l'influence de l'alcool/drogue se verra refuser l'accès au site.

2.4. Un joueur ou un spectateur peut se voir refuser le droit de jouer ou même d'assister au jeu si la direction ou les arbitres du DEK174 croient que cette personne peut être une nuisance au bon fonctionnement du jeu. Ce règlement sera appliqué afin d'assurer la sécurité des gens présents sur le site.

2.5. Il est interdit de fumer ou devapoter à l'extérieur et à l'intérieur, à l'exception du stationnement.

2.6. Les animaux SONT INTERDITS à l'intérieur du complexe DEK174 ainsi que sur la terrasse. Ils sont uniquement tolérés à l'extérieur.

2.7 L'utilisation des trompettes à air comprimé est interdite à l'intérieur et à l'extérieur du complexe.

3. VANDALISME

Le joueur ou l'équipe fautive relativement à tout dommage causé est responsable. Le joueur ou l'équipe devra payer pour les dommages causés et pour tous les réparations et/ou remplacements dus à sa faute. Le joueur pourra être suspendu de DEK174.

La ligue n'est pas responsable en cas de vol pouvant avoir lieu sur le site du DEK174.

4. DÉROULEMENT DES PARTIES

4.1. Saison été 2025

- 18 parties
- Semaine du 5 mai au 1 septembre 2025
- Début des séries : 8 septembre 2025
- Séries 2 de 3 (2 périodes de 12 minutes)

4.2. Heures des parties

Surface 1 & Surface 2

- 18h15
- 18h30
- 19h15
- 20h00
- 20h45
- 21h30

4.3. Temps des parties

- Échauffement de trois minutes.
- Trois périodes de 12 minutes à temps continu.
- Une pause de une minute entre chaque période.
- La dernière minute de jeu en 3^e période est à temps arrêtée s'il y a 2 buts et moins d'écart. Pour le mixte, elle sera à 4 buts d'écart et moins.
- La partie se termine lorsqu'il y a 7 buts d'écart après la deuxième période. Ce nombre est à 10 pour le mixte .
- Un temps d'arrêt de 30 secondes par partie par équipe est permis.
- Aucun temps d'arrêt additionnel n'est permis en prolongation lors des séries éliminatoires.

Note : *Les gardiens doivent changer de côté à chaque période, surface intérieure incluse, sauf en prolongation.*

4.4. Bris d'égalité en saison régulière

- En cas d'égalité après la partie, une fusillade décide du gagnant. Un minimum de 3 joueurs différents est nécessaire avant de déterminer un gagnant. Si l'égalité persiste, l'équipe peut désigner le joueur de son choix en tout temps pour les lancers suivants. Le nombre de lancers est **illimité**, une des deux équipes doit être déclarée victorieuse.
- Un joueur puni ne peut, en aucun cas, participer à la fusillade. S'il est envoyé par erreur et marque un but, celui-ci sera refusé et l'équipe perdra son lancer par défaut.

4.5. Bris d'égalité au classement en fin de saison

1. Le nombre de points au classement (décroissant)
2. Le nombre de victoires durant la saison régulière (décroissant)
3. Le nombre de défaites durant la saison régulière (croissant)
4. Le différentiel de points (décroissant)
5. Le nombre de minutes de punitions
6. Le résultat des parties l'une contre l'autre (plus de victoires)
7. Le différentiel entre les parties des deux équipes.

5. ALIGNEMENT DES ÉQUIPES

- 5.1. Le capitaine de chaque équipe doit effectuer son alignement complet sur le site du DEK174 ou remettre l'alignement papier au marqueur avant la fin de l'échauffement. Une punition mineure pour avoir retardé la partie est décernée au capitaine d'équipe pour tout retard ou s'il manque des joueurs sur l'alignement à l'heure du début du match.
- 5.2. Le capitaine doit s'assurer que son équipe respecte les limitations de la catégorie. Si une équipe prend part à une partie avec un joueur illégal, une défaite par forfait sera inscrite au pointage. La partie ne pourra pas se jouer pour le plaisir.
- 5.3. **Le nombre de parties pour appartenir à une équipe est de deux.** Les parties jouées comme gardien ou joueur sont comptabilisées. Ce joueur ne pourra plus jouer avec aucune équipe de cette catégorie.
- 5.4. **Le nombre de parties jouées pour avoir accès aux séries est de trois.**
Chaque équipe peut **avoir un maximum de 18 joueurs comptabilisant trois parties** et plus avec l'équipe. Lorsque le nombre maximal de 18 est atteint par l'équipe, celle-ci ne pourra plus intégrer aucun autre joueur à plus de deux parties.
Exception OLD TIMER : 14 joueurs maximum avec trois parties et plus.
Exception M4 : 22 joueurs maximum avec trois parties et plus.
- 5.5. Pour pouvoir prendre part à la partie, le joueur doit être prêt à jouer au maximum avant le début de la troisième période en saison régulière et avant le début de la deuxième période en séries. Prêt à jouer consiste à être déjà enregistré, habillé et être présent au banc de son équipe. Ce règlement s'applique seulement aux joueurs appartenant à l'équipe (trois parties de jouées).
Les joueurs substitués doivent avoir fait au moins une présence sur la surface avant la fin de la première période.
- 5.6. Le nombre **minimum** de joueurs en uniforme pour débiter une partie à 3 contre 3 est de 4.
- 5.7. Le nombre **maximum** de joueurs en uniforme pour une rencontre à 3 contre 3, en incluant le gardien, est de 10.

- 5.8.** Il est permis d'avoir un adulte (18 ans et plus) présent derrière le banc. Si la personne nuit au bon déroulement de la partie ou au travail de l'arbitre ou du marqueur, celui-ci se verra expulser par les arbitres et une punition de banc sera décernée à l'équipe fautive.
- 5.9.** Seuls les **joueurs enregistrés** peuvent **embarquer sur la surface** de jeu et prendre part à l'échauffement. **Le port du casque est OBLIGATOIRE en tout temps!**
- 5.10.** Pour la sécurité de tous, **il est interdit** aux enfants (17 ans et moins) d'être sur la surface de jeu ou derrière les bancs des joueurs et ce, en aucun temps.
- 5.11. MASSE SALARIALE (HOMME. FEMME ou MIXTE)**

Le nombre minimum de joueurs pour une équipe est de 6 joueurs + 1 gardien minimum. Les 6 joueurs + 1 gardien doivent être inscrits sur le line-up NBHPA avant le début de la partie. Les 6 joueurs différents doivent avoir joué avant la troisième période (saison régulière) ou la deuxième période (séries éliminatoires).

Par exemple : pour commencer une partie (saison régulière), vous devez être au minimum 4 joueurs + 1 gardien, avec le line-up complet de tous les joueurs participants à la partie déjà en ligne sur NBHPA. Dans cet exemple, les deux joueurs manquants peuvent arriver avant la troisième période et participer au match.

Si le line-up est incomplet ou s'il n'y a pas 6 joueurs + 1 gardien avant la troisième période, la victoire est automatiquement accordée à l'équipe adverse.

6. RESTRICTIONS DES CATÉGORIES



**Automne / Hiver
2025-2026**

**Gardien non inclus dans les limitations*

CATÉGORIE	LIMITATIONS	JOUR EN SEMAINE
HOMME SALARIALE 25M	6 joueurs + 1 min 25M Gardien inclus	Jeudi
H10	1x H8 ou 2x H9 *Gardien Max H9	Mardi
H11	1 x H9 ou 2 x H10 *Gardien Max H10	Mardi
H12	2 X H11 *Gardien Max H11	Jeudi
H13	2 X H12 *Gardien Max H12	Mercredi

CATÉGORIE	LIMITATIONS	JOUR EN SEMAINE
MIXTE M4	4 contre 4 2 x F6 2 x H11 *Gardien Max H11	Lundi
H13+	Moyenne d'âge: 45 ans + 2 x H12 (40 ans +) *Gardien Max H12	Jeudi
F7	2 x F6 *Gardien Max F6	Lundi
F8	2 x F7 *Gardien Max F7	Mercredi



Printemps / Été 2025

VALEUR PAR COTE FEMMES

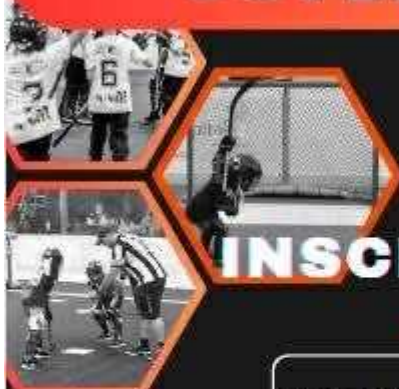
F8	0 M
F7	1 M
F6	2 M
F5	3 M
F4	4 M
F3	5 M
F2	6 M
F1	7 M

VALEUR PAR COTE HOMMES

H13	0 M
H12	0 M
H11	1 M
H10	2 M
H9	3 M
H8	4 M
H7	5 M

H6	6 M
H5	7 M
H4	8 M
H3	9 M
H2	10 M
H1	11 M

INSCRIPTIONS JUNIORS OUVERTES



INSCRIPTIONS JUNIORS

CATÉGORIES

- J7 (2018-2019)
- J9 (2016-2017)
- J11 (2014-2015)
- J13 (2012-2013)
- J15 (2010-2011)

Saison du 18 octobre au 20 décembre
2025

Séance samedi matin

9 séances + 1 partie parent / enfant

129.95\$

taxes incluses

INSCRIPTIONS: www.dekhockey174.com

★★ PAIEMENT: dekjuniors174@gmail.com

ATTENTION! La ligue se réserve le droit de modifier les journées et les heures des parties.

6.1. Féminin

F8 : 3 x F7 maximum, gardienne max F7
inclu

F1 = 8 millions	F2 = 7 millions	F3 = 6 millions	F4 = 5 millions
F5 = 4 millions	F6 = 3 millions	F7 = 2 millions	F8 = 1 million

6.2. Masculin

Old Timer (40 ans et +) : 2 x H12 maximum (45 ans et +), gardien inclus.

Note : L'âge des joueurs est dans l'année en cours.

H13 : 2 x H12 maximum, gardien max
H12

H12 : 2 x H11 maximum, gardien max
H11

H11 : 2 x H10 ou 1 x H9 maximum,
gardien max H10

H10 : 2 x H9 ou 1 x H8 maximum,
gardien max H9

6.3. Mixte

M4 (Mixte 4 vs 4) : 2 x F6 et 2 x H11 maximum, gardien inclus.

M3 (Mixte 3 vs 3) : 1 x H9 et 1 x H10 ou 3 x H10, 2 x F5 ou 1 x F4, gardien inclus.

6.4. Junior

J7 : 2018-2019, **J9** : 2016-2017, **J11** : 2014-2015, **J13** : 2012-2013, **J15** : 2010-2011

6.5. Conversion des cotes homme/femme (Femme qui remplace un homme)

F1 = H7	F2 = H8	F3 = H9
F4 = H10	F5 = H11	F6 = H12
F7 et F8 = H13		

7. ADMISSIBILITÉ ET ÂGE MINIMUM

7.1. Passeport NBHPA

Vous devez avoir un passeport NBHPA valide pour prendre part à une partie. Vous ne pouvez pas utiliser le passeport d'un autre joueur ainsi qu'utiliser une photo qui n'est pas vous-même. Une suspension de cinq parties au joueur est imposée pour non-respect de ce règlement.

7.2. Âge requis et joueur d'âge mineur

Pour jouer dans la ligue SENIOR, vous devez avoir 16 ans dans l'année en cours. De plus, vous devez obligatoirement remplir le formulaire de consentement légal avec la signature d'un parent ou d'un titulaire avant le début de votre première partie. Vous pouvez le remettre, en main propre, au marqueur de votre partie, **au minimum 30 minutes** avant l'heure de votre

rencontre. Toute fausse déclaration ou signature entraînera une suspension de cinq parties au joueur fautif. Le formulaire est disponible sur le site du DEK174 ou sur place au banc du marqueur.

7.2.1. Tous les joueurs d'âge mineur **doivent porter le protecteur facial complet**. La date de naissance faisant foi de l'âge.

Note : *Un maximum de deux joueurs de 15 ans (à sa date d'anniversaire) est accepté par équipe.*

7.3. Nouveau joueur/joueur admissible

Tous les nouveaux joueurs n'ayant aucune cote au DekHockey 174 auront automatiquement une cote **NBHPA en évaluation**.

8. UNIFORME

8.1. L'équipe doit avoir des uniformes de la même couleur ou du moins, le plus similaire possible et avoir des numéros différents. En cas contraire, elle doit utiliser les dossards disponibles au banc des marqueurs au coût de 2\$.

8.2. Si les deux équipes ont des uniformes similaires, l'équipe visiteuse devra porter des dossards, et ce, sans frais.

9. RÈGLES DE BASE

9.1. S'il y a de l'avance dans la soirée, le capitaine peut demander aux arbitres de commencer la partie seulement à l'heure prévue dans le but d'attendre ses joueurs manquants.

9.2. Seulement le **capitaine** et les **assistants** ont le droit de discuter avec les arbitres. Ils doivent être identifiés au marqueur s'ils ne le sont pas sur les chandails.

9.3. Les équipes devront **FOURNIR OBLIGATOIREMENT DEUX BALLES AVEC DU GEL HOMOLOGUÉ (Bauer, Mylec, Knapper, Legend ou D-Gel)** avant chaque partie aux arbitres. Prévoyez des balles de remplacement pour chacune des parties. Le marqueur aura des balles disponibles en vente en cas de besoin, au coût de 6\$. Les balles doivent être payées immédiatement après la partie au marqueur en argent comptant seulement.

9.4. Le gardien ne peut pas être retiré de son filet pour être remplacé par un joueur avant les trois dernières minutes de la 3^e période ou de la prolongation (en série).

9.5. Il est permis au gardien de sortir de sa protection et de rediriger la balle, cependant il ne doit pas créer de l'obstruction.

9.6. Aucune passe avec la main n'est permise, zone défensive incluse.

9.7. Si un arbitre a le bras levé pour appeler une pénalité sur un joueur de l'équipe A, mais que l'équipe B fait un but AVANT que l'arbitre puisse siffler pour en faire l'appel, la pénalité sera

quand même comptabilisée dans le système.

- Si c'est la 3^e pénalité d'un joueur, le joueur doit quitter le match.

9.8. Mise au jeu

9.8.1. Il y a une mise au jeu centrale uniquement au début des périodes et après un but.

- 9.8.2.** Lors de la mise au jeu, les deux palettes doivent être totalement en contact avec la surface à l'extérieur du carré central. Les deux joueurs doivent attendre que la balle touche à la surface avant de bouger.
- 9.8.3.** Il y a mise au jeu dans les cercles proches du gardien :
- Lorsque la situation de jeu mène à faire un entre-deux : but déplacé par deux joueurs en même temps ou lorsque la balle sort de la surface après un contact entre deux bâtons et l'arbitre ne peut pas déterminer lequel des joueurs a touché la balle en dernier.
 - Lors d'un bris matériel, d'une punition coïncidente, une erreur du marqueur ou de l'arbitre.
- 9.8.4.** Si, en tout temps, lorsque le jeu est en progression, une autre balle apparaît sur la surface, le jeu ne doit pas être arrêté. Il doit se poursuivre avec la balle légale, jusqu'à ce qu'il y ait arrêt de jeu, à moins que cette balle nuise à la progression du jeu. Si un arrêt de jeu est appelé, la mise en jeu se fait au point le plus près.

9.9 Remise en jeu

- 9.9.1.** Tous les joueurs adverses (incluant les bâtons) doivent demeurer derrière la ligne de but indiquée jusqu'au coup de sifflet. Le joueur offensif n'a pas le droit d'aller jouer la balle tant que le 3 secondes de protection n'est pas terminé ou que le joueur a effectué son jeu. **Le joueur en défensive doit s'assurer de sortir la balle avant la fin du 3 secondes.**
- 9.9.2.** Le bâton du joueur qui reprend possession doit demeurer au sol jusqu'au sifflet.
- 9.9.3.** Au coup de sifflet, le joueur qui reprend possession dispose alors de **trois secondes** pour faire son jeu (avancer et traverser la ligne indiquée, courir, faire une passe ou prendre un lancer).
- 9.9.4.** L'arbitre donne le décompte à voix haute.
- 9.9.5.** Après cette limite (trois secondes) ou aussitôt que le joueur a fait son jeu, la balle devient en jeu et les joueurs adverses peuvent alors venir récupérer la balle.
- 9.9.6.** Lors d'une punition décernée à l'équipe locale, l'équipe visiteur repart avec la possession de la balle en arrière de la ligne centrale sur le bord de la bande.
- 9.9.7.** Lors d'un arrêt du gardien de but, l'équipe défensive reprend le jeu en arrière de la ligne des buts en zone défensive.
- 9.9.8.** Il est interdit pour les gardiens de repartir le jeu.
- 9.9.9.** Le gardien ou un joueur ne peut pas immobiliser la balle sur le dessus du filet arrière ou sur le dessus du but. Si la balle s'y retrouve, la balle devra être jouée. Si un joueur ou gardien immobilise la balle, il y aura perte de possession pour l'équipe fautive.
- 9.9.10.** Lors d'un tir de punition, s'il n'y a pas de but compté, l'équipe contre qui le tir a été effectué repartira le jeu en arrière de la ligne des buts.
- 9.9.11.** Lorsque le joueur offensif tire sans déviation et que la balle frappe le poteau puis touche le plafond ou sort du jeu, la possession revient à l'équipe défensive, qui reprend le jeu derrière le but.

9.10. Refuge derrière la ligne des buts (trois secondes)

En zone défensive, lorsqu'un joueur se trouve derrière la ligne des buts avec la balle, l'arbitre donne un décompte de trois secondes à voix haute. L'équipe adverse peut toujours venir récupérer la balle. Si le joueur garde la balle plus de trois secondes derrière la ligne des buts (sans bataille avec un adversaire), l'arbitre siffle l'arrêt de jeu et il y a perte de possession. L'équipe adverse reprend le jeu derrière la ligne centrale.

Note : *Ce règlement ne s'applique pas en désavantage numérique.*

10. PUNITIONS

Toutes les punitions sont à temps chronométré

- 10.1. Puntion mineure ou mineure de banc,** le joueur doit passer **deux minutes** au banc des punitions.

Exception : Abus verbal envers un officiel est de quatre minutes (double mineure).

- 10.2. Puntion majeure,** le joueur est automatiquement expulsé de la partie et un joueur substitut devra se rendre au banc des punitions pour le **cinq minutes**. La punition est purgée au complet. S'il reste moins de cinq minutes de jeu, une suspension d'une partie sera automatiquement donnée au joueur fautif.

1^{re} offense : Une partie de suspension supplémentaire

2^e offense : Trois parties de suspension supplémentaire

3^e offense : Expulsion pour le reste de la saison et des séries

- 10.3. Puntion d'inconduite,** le joueur est automatiquement expulsé de la partie. Un 10 minutes sera comptabilisé pour les points DEK. Aucun joueur substitut ne se rend au banc des punitions. S'il reste moins de cinq minutes de jeu, une suspension d'une partie sera automatiquement donnée au joueur fautif.

1^{re} offense : Une partie de suspension supplémentaire

2^e offense : Trois parties de suspension supplémentaire

3^e offense : Expulsion pour le reste de la saison et des séries

- 10.4. Puntion d'extrême inconduite ou inconduite grossière,** le joueur est automatiquement expulsé de la partie. Un 10 minutes sera comptabilisé pour les points DEK. Aucun joueur substitut ne se rend au banc des punitions. S'il reste moins de cinq minutes de jeu, une suspension d'une partie sera automatiquement donnée au joueur fautif.

1^{re} offense : Une partie de suspension supplémentaire

2^e offense : Trois parties de suspension supplémentaire

3^e offense : Expulsion pour le reste de la saison et des séries

- 10.5.** Un joueur suspendu ne peut jouer dans aucune autre équipe ni aucune autre catégorie de la ligue. Il est suspendu jusqu'à ce que l'équipe pour laquelle il évoluait lors de l'événement ait

joué le nombre de parties à purger. Il ne peut, en aucun cas, aller derrière le banc d'une équipe.

10.6. Un joueur ayant atteint six minutes de punition dans une partie sera automatiquement expulsé.

10.6.1. 30 minutes de punitions dans la saison et les séries, une partie de suspension.

10.6.2. 40 minutes de punitions dans la saison et les séries, deux parties de suspension.

10.6.3. 50 minutes de punitions dans la saison ou les séries, suspension complète.

10.7. Si le joueur reçoit une punition dans la dernière minute de la partie **(Au coup de sifflet, 1 minute et moins) un lancer de punition sera accordé ou une pénalité de deux minutes.** La décision provient du capitaine de l'équipe en avantage numérique. **N'importe quel joueur présent sur la surface peut effectuer le lancer de punition.**

10.8. Lorsqu'une équipe est en désavantage numérique et que l'équipe adverse compte un but, la punition prend fin. S'il y a plusieurs punitions, seule la 1^{re} prend fin.

10.9. Lorsqu'il y a une seule punition, le jeu se déroule à 3 contre 2.

10.10. Lorsqu'il y a des punitions qui coïncident, le jeu reprend à 3 contre 3.

10.11. Un gardien de but ne peut pas être envoyé au banc des punitions. Lorsqu'il reçoit une punition, un joueur de son équipe qui est sur la surface doit prendre sa place sur le banc des punitions.

10.12. Il est strictement **INTERDIT d'asperger d'eau, de lubrifiant, d'huile ou de tous autres produits le cercle du gardien de but pour favoriser ses déplacements. Aucun produit glissant sur les jambières du gardien ne sera toléré.**

1^{re} offense : 4 minutes de punitions.

2^e offense : 5 minutes de punitions + 10 minutes d'inconduite.

3^e offense : 5 minutes de punitions + 10 minutes de punitions + 5 matchs de suspension.

4^e offense : Expulsion pour le reste de la saison et des séries

Note : Le reste de la partie se joue sans gardien de but si vous n'avez pas un équipement de remplacement pour habiller un nouveau gardien de but.

10.13. Le gardien ou un joueur ne peut pas immobiliser la balle sur le dessus du filet arrière ou sur le dessus du but. Si la balle s'y retrouve, la balle devra être jouée. Si un joueur ou gardien immobilise la balle, il y aura une perte de possession pour l'équipe en question et l'autre équipe repartira avec la balle derrière la ligne du centre.

10.14. Si un joueur reçoit une punition pendant qu'un autre joueur de son équipe écoule déjà une punition, la 2^e punition commencera en même temps et le jeu se déroulera à 4 vs 2. Les punitions suivantes seront à retardement.

11. SPÉCIFICATIONS DES PUNITIONS

11.1. Abus verbal et manque de respect

Tout joueur qui commet un abus verbal ou qui manque de respect envers un officiel, **une punition de quatre minutes (double mineure) est imposé au joueur fautif**. Selon la gravité du geste posé, les officiels peuvent prendre la décision de donner une punition plus sévère.

11.2. Bâton élevé

Tous gestes de bâtons élevés plus haut que la hauteur de la bande ne sont pas punis même lorsque **le joueur TOUCHE à la balle**. Il y aura une perte de possession pour l'équipe fautive. Si le joueur touche le casque d'un joueur adverse, accidentellement ou non, un 2 minutes de punition sera donné automatiquement. Si les officiels jugent que le geste était dangereux, ils peuvent prendre la décision de donner une punition majeure.

11.3. Glissade obstructive

Les glissades (slides) sont **AUTORISÉES**. Les arbitres peuvent **INTERDIRE** les glissades selon la température. Par glissade on entend le geste de se projeter au sol pour effectuer une glissade sur les jambières. Si un joueur glisse au sol et touche **volontairement ou involontairement** toute partie du corps adverse avec son bâton ou son corps, il obtiendra une punition mineure ou majeure, selon l'impact. La punition lui sera octroyée même si le contact survient après avoir frappé la balle.

11.4. Balles pour les parties

Tel que spécifié au point 9.3., les équipes doivent fournir obligatoirement deux balles homologuées avec du gel avant chaque partie aux arbitres. Si pendant la partie l'équipe n'a pas de balles de remplacements, une punition pour avoir retardé la partie sera décernée à l'équipe fautive et elle devra s'en procurer immédiatement.

11.5. Balle à l'extérieur de la surface

Si un joueur ou le gardien de but envoie la balle à l'extérieur de la surface de jeu de sa zone défensive, que ce soit de façon intentionnelle ou non, une punition mineure lui sera décernée pour avoir retardé la partie.

11.6. Changement de joueur

Un changement de joueur est autorisé lorsque le joueur présent sur la surface de jeu est complètement sorti du jeu avant que son remplaçant prenne sa place. **Le joueur sortant doit obligatoirement mettre la main sur la bande entre les deux poteaux du banc des joueurs afin que le changement soit autorisé**. Si le joueur sortant touche la balle (sans s'impliquer dans le jeu), l'arbitre sifflera un arrêt de jeu et l'équipe perdra possession. Si le joueur sortant s'implique dans le jeu, une pénalité pour trop de joueurs sera imposée.

11.7. Gardien de but

11.7.1. Le gardien doit absolument avoir une pièce d'équipement dans son rectangle pour geler la balle (le bâton ne compte pas), sinon une punition mineure lui sera imposée.

11.7.2. Le gardien qui est en retard (n'est pas sur la surface lors de la mise en jeu de début de partie), celui-ci a trois minutes de délai pour arriver et une punition mineure pour avoir retardé la partie lui est imposée.

Note : *L'équipe pourra jouer au maximum la première période à 4 joueurs, si le gardien n'est toujours pas arrivé, la partie sera perdue par forfait. Advenant la situation, toutes les statistiques (des deux équipes) seront effacées. La victoire ira à l'autre équipe avec tous les points DEK (16-0).*

11.8. Contact avec le gardien

11.8.1. Si un joueur entre en contact volontairement ou non avec le gardien, une punition mineure sera imposée. La punition sera décernée que le gardien soit dans sa zone de protection ou même s'il effectue un arrêt direct hors de cette zone.

Note : *Un joueur poussé par un des membres de l'équipe adverse qui entre en contact avec le gardien pourrait être puni ainsi que l'adversaire fautif, le tout selon le jugement de l'arbitre. Il appartient aux joueurs d'éviter le gardien.*

11.8.2. Sur l'avis de l'arbitre, le joueur doit immédiatement quitter le rectangle du gardien de but. Une punition mineure pour obstruction sera imposée à tout joueur fautif. Aucun joueur ne doit nuire au jeu du gardien. L'arbitre peut refuser un but le cas échéant.

11.9. Conduite antisportive

Tout joueur qui frappe violemment la bande, le but, la surface, claque la porte violemment, lance la balle ou une pièce d'équipement hors de la surface recevra automatiquement une punition mineure pour antisportif et **sera passible d'une suspension selon la gravité du geste.**

11.10. Fermer la main sur la balle

Un joueur a le droit de fermer la main sur la balle et de la déposer 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 il y a perte de possession. L'équipe adverse repartira avec la balle en arrière de la ligne centrale. Si le geste est posé dans le rectangle du gardien de but, un tir de punition est imposé automatiquement.

12. SUSPENSIONS, AUTRES QUE DÉCRITES DANS LES PUNITIONS

VEUILLEZ NOTER QUE CE NOMBRE DE PARTIES S'AJOUTE À CELLES INDIQUÉES DANS LES PUNITIONS DU POINT 10.

Aucun remboursement n'aura lieu pour un joueur subissant une suspension.

Les suspensions indiquées ci-dessous sont pour la 1^{ère} offense.

Des parties supplémentaires s'ajouteront pour les récidivistes.

Infractions	Suspensions
Agresseur	3 parties
Bataille	3 parties
Instigateur (en supplément de la bataille)	2 parties
Cracher envers un adversaire	5 parties
Troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille	3 parties
Premier joueur à quitter le banc lors d'une bataille ou pour commencer une bataille	5 parties
Saisir les cheveux, protecteur facial, casque protecteur ou la mentonnière et sans en tirer avantage pour infliger une correction ou une blessure	3 parties
Saisir les cheveux, protecteur facial, casque protecteur ou la mentonnière et en tirer avantage pour infliger une correction ou une blessure	5 parties
Enlever son casque pour se battre ou inviter un joueur à se battre	4 parties
Coup de poing, de mitaine ou de bloqueur	3 parties
Assaut, darder, six-pouces	3 parties
Tentative de blessure	5 parties minimum
Altercation en dehors de la surface, sur le terrain de l'établissement - stationnement inclus	5 parties minimum
Se livrer à des insultes, intimidation de nature discriminatoire	5 parties
Menacer ou tenter de frapper un officiel	Expulsion pour le reste de la saison et des séries
Agression physique ou cracher envers un officiel	1 an

13. COMITÉ DE DISCIPLINE

- 13.1.** Le rôle du comité est de réviser les gestes qui ont causé une expulsion de partie. Les officiels ont la responsabilité d'écrire un rapport lorsqu'une situation de ce genre se produit.
- 13.2.** Une révision vidéo est à la disponibilité des membres du comité afin de rendre leur décision.
- 13.3.** Lorsqu'une suspension est appliquée, le responsable du comité de discipline envoie un courriel au capitaine de l'équipe fautive afin de lui expliquer la décision. Cependant, c'est la responsabilité du joueur de vérifier sur le site du DEK174 s'il y a eu suspension ou non. En aucun cas le joueur ne pourra discuter avec le comité de discipline directement, à part s'il est le capitaine de l'équipe.
- 13.4.** Les décisions du comité de discipline sont finales et sans appel. Un capitaine se faisant trop insistant suite à une décision pourrait également se faire suspendre pour harcèlement.

14. SYSTÈME DE POINTAGE

Maximum de points par match : 13 points

Points par période gagnée : +2

Point par période nulle : +1

Points pour une victoire : +4

Point pour une défaite en tir de barrage : +1

Perte de point pour punition mineure : -1

Perte de point punition double mineure : -2

Perte de point punition majeure : -2

Perte de point punition d'inconduite : -3

Maximum de perte de point pour pénalité : 3

Points pour une partie gagnée par forfait : 13

Points pour une partie perdue par forfait : 0

Note : Pour les statistiques officielles, un but et une seule passe par but seront comptabilisés.

15. TEMPÉRATURE

- 15.1.** Beau temps, mauvais temps, il y aura du DEK. En présence d'éclairs, le match est interrompu temporairement à la discrétion des officiels et des responsables. C'est au responsable sur place que revient la responsabilité de prendre la décision de jouer une partie ou non en raison de la température risquée. Une fois la partie débutée, seul le responsable a l'autorité d'arrêter ou d'annuler une partie. Les parties peuvent être disputées sous la pluie. Malgré tout, les organisateurs ne sont pas responsables des blessures subies, et ce, même si les conditions ne sont pas idéales. Il est de la responsabilité des joueurs d'être suffisamment protégés. Une pluie forte, une accumulation d'eau sur la surface, un orage ou une averse de neige sont des facteurs qui peuvent être suffisants pour arrêter une partie.
- 15.2.** En saison régulière, si deux périodes ont été jouées et complétées et que la partie est interrompue pour une période de 10 minutes, les officiels pourront prendre la décision d'officialiser la partie comme étant une partie complétée, peu importe le pointage. Dans cette optique, un point sera accordé à chaque équipe pour la 3^e période. Le pointage au moment de l'arrêt du match sera le score final.
- 15.3.** En séries éliminatoires, toutes les parties doivent être complétées. Si en raison du mauvais temps, le match est interrompu, une décision sera prise par le responsable sur place.

16. RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES POUR LA CATÉGORIE MIXTE

16.1. But de filles

Un but de fille (compté avec son bâton seulement) vaut deux buts à l'équipe en tout temps incluant une déviation sur un joueur de l'équipe adverse.

Note : *Lancer de punition et fusillade inclus*

16.2. Retrait ou punition du gardien

Si une équipe enlève le gardien (incluant lors d'une punition à retardement) : il peut être remplacé par une fille ou un gars.

Note : *Lors d'une punition au gardien de but (même si celui-ci est une fille), le jeu se déroule à un gars en moins.*

16.3. Lancer frappé

Les lancers frappés pour les garçons sont INTERDITS. Seulement les LANCERS BALAYÉS sont autorisés. Le bâton ne doit, en aucun temps, quitter la surface (mouvement vers l'arrière inclus). L'équipe perd la possession de la balle advenant un lancer frappé.

Note : *Une feinte de lancer frapper est permis tant qu'il n'y a pas de contact avec la balle.*

16.4. Règles de base

- 16.4.1.** 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 3 x 3 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).
- 16.4.2.** Pour les fusillades dans la catégorie **mixte 4 contre 4**. L'équipe devra désigner un minimum de quatre joueurs OBLIGATOIREMENT dans l'ordre suivant : fille, garçon, fille, garçon. Si l'égalité persiste, l'équipe peut désigner le joueur de son choix en tout temps pour les lancers suivants. Le nombre de lancers est illimité et vous devez garder l'ordre établi (fille, garçon).
En fusillade, un but marqué par une **fille vaut 2 points**, tandis qu'un but marqué par un **gars vaut 1 point**.
Pour déterminer le gagnant en fusillade, on **additionne le nombre total de buts** après les **4 rondes** (fille, gars, fille et gars). L'équipe ayant le plus grand nombre de buts remporte la partie.
- 16.4.3.** Pour les fusillades dans la catégorie **mixte 3 contre 3**. L'équipe devra désigner un minimum de trois joueurs OBLIGATOIREMENT dans l'ordre suivant : garçon, fille, garçon. Si l'égalité persiste, l'équipe peut désigner le joueur de son choix en tout temps pour les lancers suivants. Le nombre de lancers est illimité et vous devez garder l'ordre établi (fille, garçon).
- 16.4.4.** Le nombre minimum de joueurs en uniforme pour une rencontre à 3 contre 3, est de 4 dont une fille. Le maximum, tout en incluant le gardien, est de 10.
- 16.4.5.** Le nombre minimum de joueurs en uniforme pour une rencontre à 4 contre 4, est de 5 dont 2 filles. Le maximum, tout en incluant le gardien, est de 13.

17. RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES POUR LA CATÉGORIE OPEN

- 2 périodes de 12 minutes
- 2 parties par soir
- Mise au jeu uniquement au début de la période
- Les punitions seront de une minute seulement à temps arrêté.

18. POLITIQUE AU NIVEAU DE L'ÉQUIPEMENT

18.1. Joueur

- Chaque joueur doit être équipé d'un bâton, gants, jambière, casque et souliers.
- Le casque doit être attaché solidement. **Le port de la grille ou d'une visière complète est fortement recommandé.**
- Les souliers doivent être avec une semelle de vinyle ou de caoutchouc.

- Seuls les gants de hockey, de Dek Hockey, de snout, ou de crosse sont tolérés.
- Les jambières doivent être homologuées pour le Dek hockey. Aucun joueur ne peut jouer avec des jambières de style "soccer".

- Tous les joueurs de 17 ans et moins doivent **OBLIGATOIREMENT** porter la grille ou la visière complète.
- Tous les types de bâtons sont acceptés sauf ceux en bois ou en aluminium.
- Aucun ruban ne peut être mis sur la lame (dessous de la palette) d'un bâton. Sans quoi, c'est une punition pour équipement illégal.
- La coquille est fortement recommandée et elle doit être portée à l'intérieur des vêtements

18.2. Gardien de but

- Tout membre d'une équipe qui veut agir à titre de gardien de but doit obligatoirement porter tout l'équipement réglementaire d'un gardien de but de hockey, mais avec des espadrilles. S'il ne porte pas cet équipement au complet, il lui sera alors interdit d'agir à titre de gardien de but.
- Les jambières, le bloqueur et la mitaine doivent respecter les dimensions réglementaires du hockey sur glace. Les épaulières de gardien sont recommandées et doivent également être portées à l'intérieur du gilet.
- Le casque protecteur avec grillage ou le masque de gardien moulé avec une palette arrière et le plastron sont obligatoires.
- Les bottes de travail avec le bout d'acier sont interdites.
- Le gardien ne peut ajouter aucune pièce à son équipement ou à son corps visant à augmenter la défense de son but et étant au-delà de l'équipement le protégeant contre les blessures.
- Les "sliders" seront permis à tous les gardiens qui voudront en utiliser.
- Tous les types de bâtons sont acceptés sauf ceux en bois ou en aluminium.

18.3 Perte d'équipements

En tout temps, lorsqu'un joueur sur la surface de jeu perd une pièce d'équipement, celui-ci devra reprendre sa pièce d'équipement et la remettre ou aller au banc pour un changement. Advenant que le joueur fautif prenne part à l'action, il se verra décerner une punition mineure pour équipement illégal.

19. RÉVISION DES COTES

19.1. Une période de demande de révision de cotes d'une semaine aura lieu, suivant la publication des nouvelles cotes.

19.2. Un joueur qui détient une cote <<en évaluation>> obtient une cote fixe pour la saison en cours après environ trois parties jouées.

19.3. Pour consulter la cote d'un joueur jouant déjà au Dek Hockey 174, vous devez accéder à son profil de joueur dans la **Liste des joueurs**.

19.4. Pour un joueur n'ayant pas encore joué de partie au Dek Hockey 174, vous devez consulter la liste des cotes dans la section **Cotes**.

19.5. Un joueur n'ayant pas de cote au centre Dek Hockey 174 se verra attribuer une cote **NBHPA** en évaluation.

19.6. Un joueur n'ayant ni cote au centre Dek Hockey 174 ni cote **NBHPA** se verra attribuer la cote de la catégorie en évaluation.

19.4. À titre dérogatoire, un joueur ayant une cote Dek Hockey 174 peut faire une demande de révision de cote durant la saison s'il n'a jamais joué au Dek Hockey 174. La décision sera **prise par le comité**.

(AUCUNE PARTIE JOUÉE AU DEK HOCKEY 174)

Pour la première année, toutes les cotes DEK174 sont sujettes à changement.

20. ANNULATION DE PARTIE

Si toutefois vous vous retrouvez à devoir annuler une partie par manque de joueur-gardien, vous devrez obligatoirement nous aviser **avant midi** le jour même de la partie par courriel au : dekhokey174@gmail.com sinon une amende de 100\$ sera décernée à l'équipe.

21. DIFFUSION DE CONTENU

- 21.4. Tout contenu, vidéo, photo, publiés sur les réseaux sociaux par des utilisateurs autres que l'administration à des fins éditoriales, publicitaires sans autorisation est strictement interdite.
- 21.5. Des commentaires, des photos ou gestes en lien avec les joueurs, les arbitres et la ligue, ou tout ce qui pourrait nuire au bon fonctionnement de la ligue commis sur les réseaux sociaux (Facebook, Twitter, Instagram, TikTok, etc.) peuvent être sanctionnés par des suspensions de parties.

22. POLITIQUE DE PAIEMENT

- 22.4. Pour valider l'inscription d'une équipe **SENIOR**, le paiement du dépôt de (500\$) doit être acquitté avant la date limite d'inscription, le **23 février 2024**. Le solde restant doit être acquitté avant le **17 avril 2024**. Une équipe dont le paiement n'est pas réglé après cette date se verra retirer son droit de jeu. Les modes de paiement acceptés sont en argent comptant ou par virement Interac à infodekhokey174@gmail.com /Question : Dek Hockey - Réponse: 174 **Inscrire les quatre informations suivantes dans la section message lors du paiement.**

- Nom du capitaine
- Nom de l'équipe
- Catégorie
- À quel nom la facture doit être émise

- 22.5. Pour les inscriptions **JUNIORS**, la totalité du paiement doit être acquittée lors de l'inscription. Les modes de paiement acceptés sont en argent comptant ou par virement Interac à infodekhokey174@gmail.com / Question : Dek hockey - Réponse: 174 **Inscrire les quatre informations suivantes dans la section message lors du paiement.**

- Nom complet de l'enfant
- Catégorie
- Nom du parent ou tuteur
- Grandeur du t-shirt

Le DEK174 se réserve le droit de modifier un règlement ou d'en ajouter.

tduue caicdc 2o2h!