



La mission de la ligue :

MISSION

Promouvoir la pratique du Dek Hockey à Victoriaville en offrant à tous nos membres un environnement et un but récréatif servant à des fins divertissantes.

VISION

Dek Hockey Victoriaville est déterminé à se faire connaître comme une référence dans la province de Québec au niveau du Dek Hockey en assurant un développement optimal de ses membres dans un cadre en constante évolution.

FIERTÉ

Promouvoir un sentiment d'appartenance, ressentir la fierté d'être au Dek Victo, elle se mérite et se cultive ! Des réalisations personnelles et collectives vécues au sein du Dek Victo contribuent à la créer.

RIGUEUR

Notre équipe, nos partenaires et nos membres devront être rigoureux dans tout ce qu'ils entreprendront, avoir le souci du détail dans tous les secteurs d'activités. On parle ici de grande exactitude, rien n'est laissé au hasard, on tend vers la perfection. Le défi est grand, mais stimulant !

RESPECT

Le respect de notre équipe est important, mais le respect mutuel est souhaité plus que tout, plus on le partage plus on le reçoit. Être respectueux avec tous nos partenaires et adversaires au sein de nos actions dans une organisation sportive comme la nôtre ou chacun est libre de s'inscrire ou non, la notion de respect prend encore plus de signification.

OBJECTIFS

- Développer, encourager et valoriser le sentiment d'appartenance ;
- Diffuser l'ensemble de notre politique, règlements et orientations dans un souci de très grande transparence
- Utiliser le Dek Hockey comme un outil d'apprentissage auprès des joueurs, des entraîneurs, des officiels et des parents
- Maximiser l'efficacité de notre service.

Dek Hockey Victoriaville, peut-il faire mieux ? Toujours vouloir atteindre de meilleurs objectifs.

Règlements officiels du Dek Hockey Victoriaville SAISON

La réglementation dans son intégralité se doit d'être connue de tous les joueurs et capitaines de Dek Hockey Victoriaville.

Centre Aquatique Lac Mirage / Dek Hockey Victoriaville / Centre Westrock Warwick / Collège Claretain / Arthabaska

Centre :

Consommations personnelles

*Les boissons alcoolisées, liqueur, café, jus, aliments seront vendus uniquement sur l'ensemble des sites. **Interdiction** d'apporter vos consommations personnelles sur les sites du Dek - Hockey - Victoriaville.*

Un joueur ou une équipe possédant de l'alcool non timbré Dek Hockey Victoriaville se verront être suspendus 5 parties minimums par la ligue. En raison de la détention d'un permis d'alcool, nous ne pouvons, nous permettre une amende ou une suspension de permis.

Des commentaires abusifs, des photos ou gestes déplacés en lien avec les joueurs, arbitres et la ligue, ou toute nuisance au bon fonctionnement apparaissant sur les réseaux sociaux (Facebook, Twitter, Instagram etc.) peuvent être sanctionnés par des suspensions de partie.

Tout comportement disgracieux pouvant avoir lieu envers l'établissement est strictement interdit. Le joueur où l'équipe fautive relativement à tout dommage causé est responsable. Le joueur ou l'équipe devra dès lors payer pour les dommages causés et pour toutes réparations et/ou remplacements dus à sa faute et pourra être suspendu du Dek – Hockey - Victoriaville.

La ligue et Dek hockey Victoriaville ne sont pas responsables des vols commis sur le site.

Le joueur ou l'équipe qui engendrent des dommages sur le site de Dek Hockey Victoriaville seront tenus responsables des conséquences. Le joueur ou l'équipe devront payer pour les dommages causés et pour toutes réparations et/ou remplacement en cas de responsabilité. Il pourra être suspendu par Dek Hockey Victoriaville. Le vandalisme est un acte criminel d'où une poursuite judiciaire pourrait en découler.

Les enfants ne sont pas admis sur une surface de Dek Hockey durant les échauffements des équipes adultes, même si les parents sont présents.

Plaintes :

Les plaintes concernant un joueur illégal ou autres anomalies doivent nous être parvenues dans un délai maximal de 24 heures après la fin de la rencontre concernée.

Pour déposer une plainte concernant l'arbitre, un marqueur ou autres incidents survenus lors de la rencontre, voir le responsable, compléter une feuille et le comité de discipline reviendra vers vous dans les 48 heures.

Tous les nouveaux joueurs hommes sont automatiquement cotés minimum C1 et toutes les nouvelles joueuses femmes sont cotés minimum F6.

• Dans les classes ; C2, C1, C1+, tous les nouveaux joueurs hommes (3 parties et moins des saisons antérieures et actuelles) seront automatiquement cotés C1 (au minimum) Les nouvelles joueuses femmes (3 parties et moins des saisons antérieures et actuelles) seront automatiquement classées F6 (minimum) dès leur première année. Si ces joueurs en question dominent une classe à laquelle ils/elles participent, cette personne pourrait voir sa cote augmenter en conséquence durant la saison. (Aucun remboursement de la part de la ligue et la ligue tranche en cas de conflit) L'équipe en question devra s'ajuster en interne à ce sujet par rapport à la classe en question.

Important :

Avant la première partie au DEK Hockey Victoriaville, un nouveau joueur et/ou remplaçant ne possédant pas de cote locale au DEK Hockey Victoriaville doit prévenir la ligue 48h à l'avance lors de son inscription. La demande doit se faire via le courriel : info@dekvicto.com DEK Victoriaville lui attribuera ainsi une cote locale afin qu'il puisse jouer dans la bonne catégorie. DEK Victoriaville n'a aucun pouvoir et aucune responsabilité sur les côtes provinciales car elles sont gérées par un comité distinct.

Un joueur non annoncé dans l'alignement initial d'une équipe peut se voir changer de cote à tout moment. En cas de joueur non annoncé, la ligue se réserve le droit de punir l'équipe fautive selon les sanctions attribuées à un alignement illégal (un forfait).

• Tout joueur provenant d'une autre ville avec une cote plus élevée par rapport à la classe sous laquelle il évolue, possédant une cote de joueur ou une cote provinciale ou jouant dans une certaine catégorie, son statut sera pris en considération et sera évalué par le comité. Pour être certain de votre catégorie, adressez-nous un courriel à info@dekvicto.com 2 jours à l'avance afin que nous assurions que cette personne soit bien évaluée par le comité (la ligue tranche en cas de conflit) Si vous ne nous avez pas contacté votre partie sera perdue par défaut.

• Pour chaque catégorie, tous joueurs et/ou gardiens de but jugés trop fort pour une catégorie seront reclassés à la hausse après un minimum de 5 parties et la ligue se réserve le droit de changer la cote de tous joueurs en cours de saison si le besoin se fait sentir.

Les règlements ci-bas sont pour les joueurs et gardiens ayant évolué sur glace dans les 5 dernières années (saison 2014-2015 à aujourd'hui) exception pour : les joueurs qui ont une cote NBHPA, nous allons utiliser cette cote pour les classer localement.

- Les nouveaux joueurs et/ou gardiens de but (3 parties et moins des saisons antérieures et actuelles) évoluant dans le MIDGET 2 lettres/ MIDGET espoir ainsi que Junior A ou B/ LHPQ Majeur sur glace devront automatiquement être cotés B4 minimum. (Le capitaine qui fait la sélection de ce/ces joueurs devra, par lui-même aviser la ligue par courriel info@dekvicto.com).
- Les nouveaux joueurs et gardiens de but (3 parties et moins des saisons antérieures et actuelles) évoluant dans le MIDGET AAA ou Junior AA sur glace seront de catégories B3 automatiquement.
- Les nouveaux joueurs évoluant au niveau collégial et niveaux supérieurs sur glace seront cotés B3 pour les hommes et pour les femmes F2 au minimum (plus bas voir les autres règlements au niveau des joueurs supérieurs du niveau collégial).

- Le joueur ayant joué dans le Bantam AAA sur glace recevra automatiquement la cote B4.
- Le joueur ayant joué dans le Bantam BB/AA, MIDGET A sur glace recevra automatiquement la cote de C1+
- Le joueur ayant joué dans les catégories supérieures énumérées ci-haut sur glace recevra automatiquement la cote B2.
- Nouvelles joueuses de Dek étant 2 lettres sur glace et de haut niveau féminin seront automatiquement cotées F4+ minimum dans l'année en cours et d'ici 5 ans après la dernière saison jouée sur glace, si pas déjà cotées par le passé et approuvées par la ligue, par contre la ligue se réserve le droit de modifier la cote de la joueuse à la hausse si elle domine la catégorie en question, et après une saison à la demande du capitaine ou de la joueuse la cote peut être réévaluée à la baisse par le comité.

Il est de la responsabilité du capitaine d'inscrire son équipe dans la classe appropriée en fonction de la cote des joueurs de son équipe. En tout temps, il devra présenter un alignement respectant cette grille.

Fonctionnement d'avant saison :

Chaque joueur doit se créer un compte et posséder un numéro de passeport NBHPA actif avec photo avant sa première partie, faute de quoi le joueur ne sera pas admissible à la partie.

Le passeport est disponible au coût de 20\$ www.nbhpa.com.

Sans ce passeport, le joueur ne pourra pas jouer et ce sans exception. Le DEK Hockey Victoriaville ne gère pas les comptes NBHPA, de ce fait le responsable ne pourra pas donner de permission aux joueurs ne possédant pas de compte. (Aucun joueur sans photo ne sera accepté, ce qui engendre une défaite par défaut automatique).

L'alignement final doit être envoyé au gestionnaire avant le 1er match. Il sera possible de modifier l'alignement uniquement en cas de blessure ou raison importante.

Administration des équipes (paiements)

PAIEMENT :

Le paiement de l'inscription complet est obligatoire avant le 1er match dans le cas contraire, l'équipe ne pourra participer au match.

Tous les modes de paiements sont autorisés sur les lieux du Dek Hockey Victoriaville (**Comptant / Débit / Crédit / Virement Interac/ Chèque**).

Le soussigné reconnaît que les arbitres et marqueurs sont engagés directement par les équipes et que le montant payable de 650\$ taxes incluses par équipe à Arbitrage Victoriaville sert à payer leurs frais et honoraires. Le Dek Hockey Victoriaville agit seulement à titre de dépositaire pour et au nom d'Arbitrage Victoriaville (arbitres et marqueurs).

Le total du montant Arbitrage Victoriaville et du Dek Hockey Victoriaville est de 1700\$ taxes incluses par équipe pour une liste de 10 joueurs, si l'acompte est réglé avant le 10 octobre 2022.

Après cette date, le montant sera de 1800\$

Désistement :

Une équipe ou un joueur décidant de se désister pour une raison quelconque (Voir politique de remboursement dans l'onglet règlement).

Administration des équipes (administratif)

Aucune équipe inscrite ne pourra changer de classe en cours si elle n'est pas du calibre requis. Concernant les équipes trop fortes pour la catégorie, la ligue se réserve le droit de soustraire des joueurs à cette formation.

Chaque équipe doit être représentée par un capitaine et un assistant ou si ces 2 derniers sont absents, un membre de l'équipe doit prendre la direction de l'équipe. Il est impératif que le capitaine et l'assistant connaissent tous les règlements de la ligue afin d'en annoncer la réglementation à tous leurs joueurs (réguliers et substituts) et de toutes autres informations et mise à jour de la ligue concernant la saison en cours.

Chaque joueur est responsable de ses actions. Chaque équipe est responsable de ses joueurs. Des sanctions peuvent être imposées à une équipe ou au capitaine d'une équipe dont le comportement des joueurs n'est pas conforme aux règlements du Dek - Hockey - Victoriaville.

Le joueur portant le « C » sur son chandail est le seul à pouvoir discuter avec l'arbitre. Si le "C" est absent, le « A » pourra prendre la relève. (Ruban collant, tape etc... interdit sur le chandail. Le C ou le A devra y être permanent) Si aucun joueur de l'équipe ne possède un C ou un A, l'arbitre se réserve le droit de ne pas dialoguer avec lui.

Les équipes sont responsables des invectives et agissements de leurs spectateurs. Des sanctions pourraient être attribuées au capitaine de l'équipe responsable et/ou à la personne se substituant à ce dernier au cours de la partie. Les spectateurs ne sont pas admis sur le banc des joueurs ainsi que les joueurs suspendus, pour des raisons de sécurité.

Une équipe ne se présentant pas à une partie programmée sans avoir averti Dek Hockey Victoriaville et l'équipe adverse au moins 24 heures à l'avance seront sanctionnées. Le capitaine pourrait être suspendu d'une partie et une amende de 50\$ à verser par l'équipe fautive. Cette amende devra être payée avant la prochaine partie programmée, 25\$ à l'équipe adverse et 25\$ à l'arbitre et Chronométrateur.

L'équipe qui aura 3 forfaits, cette dernière sera exclue des séries.

Cette amende doit être payée au comptoir de service avant la prochaine partie sans quoi l'équipe perdra automatiquement la partie par défaut.

L'équipe se faisant annuler une partie peut mettre un alignement pour ne pas être pénalisée pour les séries. De ce fait, si le capitaine inscrit un remplaçant sur la feuille de match, il devra payer 5 \$.

Si vous êtes d'âge junior (moins de 17 ans), le port du casque avec grille et ganse sécuritaires sont obligatoires pour jouer, ainsi qu'une décharge remplie par les parents afin de vous permettre de jouer chez les seniors, il en est de votre responsabilité. Dek Hockey Victoriaville se réserve le droit de sévir en cas de manquement au règlement.

Un joueur avec une attitude altérée par une forte influence d'alcool, de drogue, ou autres substances illicites peut se faire refuser l'accès à la partie. Le capitaine est responsable des actes du joueur fautif, ce dernier est responsable de ses faits et gestes dans de telles circonstances.

ENSEMBLE DE CHANDAILS

La ligue fournit les chandails gratuitement aux équipes ayant la même couleur d'uniforme lors d'une rencontre. Le capitaine de l'équipe devra laisser un dépôt de 20\$ ou une pièce d'identité pour s'assurer du retour des chandails.

Location de chandail individuel.

Depuis la saison été 2019, en raison de la non-restitution de la part des joueurs des chandails, nous proposons donc un système de location de 3 \$ (taxes incluses) ainsi qu'un dépôt d'une pièce d'identité pour s'assurer du retour du chandail.

EXEMPLES FRÉQUENTS :

Si deux équipes se présentent à une partie avec des couleurs de chandails identiques, l'équipe locale décidera de conserver ou de changer d'ensemble de chandail et ce, même en série de fin de saison.

- Exemple #1 : L'équipe 1 est en rouge. S'il y a rouge clair... rouge vin...rouge foncé... "validé"
- Exemple #2 : L'équipe 2 est en vert. S'il y a un vert foncé, un vert clair, un noir, un rouge et le gardien est en blanc... "Non validé"

Les 2 équipes s'affrontant doivent être facilement et logiquement différenciées par tous.

Les joueurs d'une même équipe doivent être identifiables d'un uniforme d'une même couleur avec des numéros au dos. Si deux joueurs ou plus d'une même équipe portent un chandail autre que l'uniforme officiel de l'équipe (ex : bleu, bleu ciel, bleu marin), l'équipe devra porter des dossards.

NUMÉROS : Les numéros uniquement permis au dos sont de 1 à 99

Aucuns spectateurs ou joueurs blessés, amis, conjoints, enfants etc... ne seront tolérés sur le banc autre que les joueurs inscrits sur la feuille d'alignement. **UN seul entraîneur (avec un passeport NBHPA à jour)** sera toléré, si ce dernier est indiscipliné ou impoli envers un joueur ou un arbitre sera immédiatement expulsé et une punition pourrait être décernée à l'équipe.

Fonctionnement et procédures d'avant match :

Equipe :

Les joueurs doivent également avoir les équipements adéquats pour participer aux rencontres de Dek - Hockey – Victoriaville.

Tous les joueurs du Dek – Hockey - Victoriaville doivent OBLIGATOIREMENT porter un numéro visible derrière leur chandail de hockey (aucun ruban n'est permis et aucun chandail vierge ne peut servir de

numéro 0), en cas de manquement au règlement vestimentaire, une pénalité mineure de deux (2) minutes sera appliquée au joueur fautif et il ne pourra prendre part à la partie tant que son chandail ne sera pas en règle. En cas de besoin de chandail, veuillez-vous présenter au point de location désigné. Si un ou plusieurs chandails doivent être changés, l'officiel en avisera immédiatement le responsable de l'équipe qui devra se charger de faire le changement des chandails concernés. Si la partie est retardée, une pénalité mineure de deux (2) minutes pour avoir retardé la partie sera décernée à l'équipe fautive. L'équipe locale aura la possibilité de conserver ses chandails alors que l'équipe adverse devra changer, en séries éliminatoires l'équipe avantagée par le classement aura priorité sur le choix de couleur, et ce, pour toutes ses parties éliminatoires.

- ❖ Le responsable de l'équipe doit remettre de façon manuscrite avant le début de la partie son alignement au marqueur. Les numéros et noms des joueurs doivent être transmis au marqueur avant le début de la partie de la période d'échauffement. Dans le cas où l'alignement n'est pas communiqué dans les délais ou incomplet, une pénalité mineure de deux minutes sera attribuée au capitaine de l'équipe en défaut pour avoir retardé la partie. Le capitaine a le devoir de retirer le nom d'un joueur absent inscrit sur l'alignement de départ. Le marqueur va s'assurer que le nombre de joueurs présents et le nombre de joueurs sur l'alignement concordent.
- ❖ Avant le début de la rencontre, **un alignement complet papier** avec noms et numéros de chaque joueur de l'équipe doit être remis au chronométreur. Les feuilles d'alignements sont disponibles au comptoir de service. Si l'alignement n'est pas remis avant le match, l'équipe fautive recevra une pénalité de 2 minutes.

Le nombre maximal de joueurs dans une partie est de 9 joueurs + 1 gardien.

Alignement :

En tout temps, l'alignement doit respecter la grille de restriction ;
Les joueurs remplaçants de chacune des équipes doivent s'enregistrer au comptoir de service avant le début de la partie.
Il est de la responsabilité du capitaine de valider son alignement avec le marqueur.
Les parties débutent à l'heure précise programmée. Une équipe doit présenter l'alignement minimum requis.

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

Une partie sera perdue par forfait par une équipe qui, après avoir reçu des conduites de partie, ne respecte plus le minimum de joueurs requis, qui est de 4 (3j et 1g, ou 4j). L'équipe perdante n'aura aucun point, même si elle a gagné une période. Si les deux équipes ne respectent plus le minimum requis en raison de trop d'inconduite, la partie sera invalidée et seuls les points de périodes complétés seront calculés. Les statistiques des joueurs et du gardien seront invalidés (le score final sera de 0-0). Cette clause sera appliquée peu importe où le match est rendu, donc même s'il ne reste que 30 secondes à la troisième période, la partie sera tout de même invalidée.

Règlement des équipes

Joueur Mineur :

Afin de participer dans la ligue d'adultes, vous devez être âgé de **14 ans AVANT votre première partie**. De plus, si vous n'avez pas 18 ans, vous devez remplir un formulaire de consentement légal avec la signature d'un parent ou d'un titulaire **AVANT votre première partie**. Le formulaire est disponible sur notre site web, sous l'onglet Règlements.

Tout joueur mineur devra faire signer une autorisation parentale avant le début de la saison. Si un joueur participe sans l'autorisation parentale d'un de ses parents ou tuteur, le joueur se verra attribuer 1 partie de suspension.

Depuis le 1er octobre 2020 !!!

Tous les joueurs hommes et femmes doivent avoir l'âge minimal de 14 ans.

Chaque équipe Homme doit être obligatoirement composée de 3 joueurs hommes de 18 ans et plus lors d'une partie de saison régulière et séries de fin de saison (Si moins de 3 adultes, l'équipe sera forfait).

AUCUNE FEMME EN DÉBUT OU PENDANT UNE GROSSESSE NE PEUT PARTICIPER À UNE PARTIE DE DEK HOCKEY QU'ELLE SOIT AMICALE OU COMPÉTITIVE

COMPOSITION DES ÉQUIPES

Un joueur non-régulier devra jouer 3 **parties** pour appartenir à une équipe et sa classe. Après son 3e match, il ne pourra remplacer dans aucune autre équipe de cette division.

Un joueur régulier doit obligatoirement jouer 3 **parties** pour participer aux séries éliminatoires. Le gardien doit avoir joué 3 **matches** seulement ou être de calibre égal ou inférieur au gardien régulier en cas de blessure (approbation par le responsable de la ligue)

Un joueur ou un gardien régulier pourra remplacer dans une autre équipe de sa division tant qu'il n'aura pas ses 3 matchs d'effectués, si jamais un joueur ou un gardien joue son 3ème match avec une autre équipe que la sienne, il n'appartient plus à son équipe régulière (même s'il a payé et qu'il était sur l'alignement de départ), mais bien à l'équipe avec laquelle il aura effectué son 4ième match. De ce fait, il est important d'informer vos joueurs de bien suivre leurs remplacements avec les autres équipes.

Chaque équipe se doit d'être conforme selon les restrictions de sa classe, le responsable sur place peut se réserver le droit de retirer un joueur en plein match si celui-ci est illégal. Le capitaine adverse à 24h pour mettre un protêt sur un alignement illégal, passé ce délai, aucune plainte ne sera considérée. Toute équipe fautive alignant un joueur sur une fausse identité ou, considéré comme un joueur illégal, l'équipe adverse remportera le match.

Chaque joueur ne faisant pas partie de l'alignement (10) réguliers de l'équipe doit payer \$5 pour les frais d'enregistrement avant le début du match. Le joueur remplaçant devra payer 5\$ à la personne responsable au comptoir de service du DEK Hockey pour participer au match, cette dernière lui remettra un droit de jeu (remplaçant). Si un joueur s'obstine ou offense le marqueur concernant sa légitimité, il se verra expulsé du match. Un responsable est toujours présent pour vous rencontrer en

cas de litige. Si un joueur participe au match sans l'approbation de l'arbitre ou marqueur, l'équipe perdra par défaut.

Les joueurs ou les gardiens n'étant pas inscrits au DEK Hockey Victoriaville comme réguliers venant de l'extérieur de la ligue devront se procurer une carte de remplaçant, coût à l'unité **15,00\$ taxes incluses avec le Passeport NBHPA à jour au comptoir avant le match.**

Les capitaines d'équipes sont responsables de l'enregistrement des joueurs de son équipe.

Un remplaçant n'ayant pas joué avant la fin de la 1ère période ne peut jouer dans cette partie.

Règlementations de la partie :

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

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

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

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

Le joueur peut fermer la main sur la balle et la déposer à ces pieds. En aucun cas le joueur doit transporter la balle, si tel est le cas, la balle sera rendue à l'équipe adverse.

En zone défensive, un joueur ne peut s'arrêter derrière son filet pour écouler le temps. L'arbitre débutera un décompte de cinq secondes afin que le joueur quitte l'arrière du filet. A la fin des cinq secondes, l'équipe adverse reprendra le contrôle de la balle dans le carré de la zone offensive. Un but est refusé si, selon l'arbitre, un joueur marque volontairement le but avec une partie de son corps, d'où mise en jeu centrale.

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

L'équipe obtenant un lancer de punition peut choisir l'un des trois joueurs présents sur la surface de jeu pour effectuer le tir et doit être identifié par l'arbitre ou le marqueur ou le joueur subissant l'infraction sera désigné d'office par l'arbitre, et ce, peu importe la phase de jeu de la partie. Cela ne s'applique pas lors de la fusillade.

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

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

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

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

En saison régulière, s'il y a égalité après les 36 minutes de jeu réglementaire, il y aura une vague de trois tireurs par équipe pour la fusillade. Un même joueur ne peut participer plus d'une fois par partie à cette vague de tirs. Si l'égalité persiste après les trois tirs de chaque équipe, la partie sera officialisée 'nulle'.

Un joueur effectuant une remise en jeu dans le « carré de remise en jeu » doit avoir la balle à l'intérieur du « carré » pour que la reprise du jeu soit autorisée. Le joueur adverse doit être à une distance minimale d'un bâton du « carré de remise en jeu ». Il faut attendre le coup de sifflet de l'arbitre avant d'effectuer la remise en jeu.

Lors d'une remise en jeu derrière le filet, le joueur offensif doit se tenir au point de mise en jeu. Pour annuler un décompte derrière le but, le joueur doit passer la balle à un joueur ou traverser complètement la ligne pour être en jeu.

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

Le joueur en pénalité en fin de partie, laquelle n'étant écoulee dans sa totalité ne pourra effectuer les tirs de barrage.

Lorsqu'un joueur écope d'une pénalité en fin de partie et qu'il ne peut la purger, il faut tout de même l'inscrire sur la feuille de pointage.

TEMPS DE JEU

TEMPS DE JEU EN SAISON RÉGULIÈRE

Une période d'échauffement de Trois (3) minutes est accordée aux équipes. Au terme de ces trois (3) minutes, les deux équipes devront être prêtes à débiter le match avec l'alignement au préalable enregistré.

Trois périodes par partie. Elles seront d'une durée de douze (12) minutes non chronométrées. Seule la dernière minute de la troisième période de chaque rencontre sera chronométrée. Cependant, si l'écart est de dix buts ou plus et que l'écart de la période est de cinq buts et plus, le temps sera continu afin d'éviter les situations dangereuses.

Une pause d'une (1) minute sera accordée aux équipes entre chaque période.

Les arbitres peuvent juger nécessaire d'arrêter le cadran, notamment pour un bris d'équipement du gardien, de surface, de blessure ou toutes autres raisons jugées opportunes. Le marqueur n'a aucun pouvoir décisionnel sur cette facette du jeu.

Après trois périodes, si la partie est toujours à égalité, une fusillade aura lieu à trois joueurs de chaque côté. Si l'égalité persiste après la séance de fusillade, la partie demeurera nulle.

Temps de remise

- Lors d'un arrêt du gardien, l'arbitre sifflera et le joueur de son équipe reprendra le jeu derrière la ligne des buts et aura 5 secondes pour reprendre le jeu. Le joueur de l'équipe qui n'est pas en possession se tiendra derrière le point de mise en jeu ainsi que le bâton visible sur la surface.
- Lorsque le 5 **secondes** est écoulé, l'équipe adverse héritera de la possession de la balle.
- Si un joueur reste derrière son filet trop longtemps, l'arbitre débutera un décompte de 5 secondes pour favoriser l'action dans le jeu. Au bout du 5 secondes, l'équipe adverse héritera de la possession de la balle.
- Si le gardien va immobiliser la balle dans le coin de la surface intentionnellement dans la dernière minute de jeu, l'équipe adverse se verra décerner un tir de punition.
- Un gardien ne peut envoyer son bâton violemment derrière la ligne de but, une punition de 2 minutes lui sera décernée pour coup de bâton.
- Lorsque la balle demeure emprisonnée à l'extérieur du filet de l'un des buts et qu'elle est injouable ou qu'elle est immobilisée entre quelques joueurs opposants, intentionnellement ou pas, l'arbitre doit arrêter le jeu. Si, selon l'arbitre, c'est le joueur défensif qui est responsable de l'arrêt de jeu, l'équipe adverse prend possession de la balle dans la zone délimitée la plus proche. Si l'arrêt de jeu a été causé par un joueur offensif, l'autre équipe reprend possession de la balle en territoire offensif dans la zone délimitée.

[Le joueur est classé en fonction de la première classe à laquelle il appartient au Dek Hockey Victo.](#)

[Classe Homme](#)

[Règlements des cotes \(Voir le site internet\)](#)

[Les cotes de joueur \(Voir le site internet\)](#)

Déroulement d'une partie Ligue

Un joueur ne peut jouer une partie s'il n'est pas inscrit sur l'alignement de 10 joueurs (incluant le gardien) avant que la première période ne soit terminée. De plus, le joueur doit avoir effectué une présence sur la surface pour pouvoir prendre part au match pour les périodes ultérieures. En revanche, un joueur qui est sur la liste de protection de 10 joueurs peut effectuer une présence en tout temps sur la surface de jeu.

Seuls les joueurs qui auront participé au jeu seront considérés comme un match joué. Les joueurs qui n'auront pas joué seront rayés de l'alignement de la partie. Veuillez noter qu'une seule présence sur la surface suffit. Il est cependant important d'avertir le marqueur de ce fait pour vous assurer qu'il soit inscrit sur l'alignement.

Dans le cas où un capitaine inscrit un joueur sous un faux nom sur son alignement, le capitaine (ou l'assistant-capitaine, si ce dernier est absent) en question (à preuve du contraire) sera suspendu dans la ligue où l'infraction est survenue. Tous les points de Dek accumulés lors des parties où le joueur illégal a pris part, seront entièrement perdus (l'équipe aura donc zéro (0) point de Dek pour toutes ses parties). Si cela survient lors des séries éliminatoires, les points de Dek accumulés dans la saison

seront conservés, puisque les changements à apporter au classement seront irréparables, mais les joueurs fautifs seront tout de même suspendus. Si le joueur illégal prend part à un match des séries éliminatoires, l'équipe fautive perdra automatiquement la série et le ou les joueurs fautifs seront suspendus pour l'année suivante.

Une équipe surprise avec un joueur sous une fausse identité se verra décerner les sanctions suivantes:

- La partie se termine sur-le-champ et l'équipe fautive perd par forfait.
- Trois (3) parties de suspension sont décernées au capitaine de l'équipe. S'il y a récurrence, la suspension est pour le reste de la saison.
- Le joueur étant sous une fausse identité écope de cinq (5) parties de suspension et s'il y a récurrence, la suspension est pour le reste de la saison dans les mêmes conditions que pour le capitaine.

Un joueur qui se fait suspendre 2 fois de suite dans la même saison se verra attribuer 3 parties de plus à sa suspension.

Pour qu'une partie soit homologuée, elle doit avoir été jouée 2 périodes complètes, cependant si une autre équipe est déclarée illégale par les cotes de joueur, sous un faux nom, les statistiques de l'équipe en règle seront enregistrées au même résultat que la partie disputée (si l'équipe ne compte pas de but, le résultat final sera de 15-0 en faveur de l'équipe légale). L'équipe fautive, toutes les statistiques seront mises à 0 et incalculables à tous les niveaux. Une équipe qui ne se présente pas à un match, l'équipe en règle pourra y ajouter les joueurs de leur choix.

Une partie se verra annulée au moment où elle est perçue comme étant hors contrôle à cause d'une série d'incidents disgracieux ou si les arbitres jugent que la situation pourrait dégénérer et nuire à la sécurité des joueurs en présence. Des suspensions seront imposées par la Direction. Si le comportement d'une équipe est inacceptable, elle se verra perdre la partie par défaut, même si elle menait au moment où la partie a été arrêtée.

RÈGLES VISANT À DÉPARTAGER LES ÉGALITÉS AU CLASSEMENT DE FIN DE SAISON POUR TOUTES LES CLASSES :

1. Points au classement
2. Victoires
3. Meilleur différentiel +/-
4. Fiche entre les deux équipes
5. Meilleurs Ration BP/ BC
6. Plus de périodes gagnées
7. PILE OU FACE

Buts

Le marqueur est à même de juger un but uniquement si l'arbitre lui en fait la demande à la suite d'une décision douteuse.

Changement

Le joueur effectuant un changement doit toucher la partie désignée sur la bande avec sa main afin que le joueur de son équipe prenne sa place sur la surface. En cas de défaut, une pénalité mineure de deux (2) minutes sera imposée à l'équipe fautive pour surnombre.

Le fameux 4 joueurs...

Lors d'un changement de joueur en cours de partie, il s'avère que la balle peut toucher le joueur entrant ou sortant, dans ce cas l'arbitre siffle et donne la balle à l'équipe adverse. Cependant lorsque tout le monde joue la balle ou donne avantage à l'équipe, l'arbitre doit siffler une pénalité pour surnombre (2 minutes).

Temps d'arrêt

Un temps d'arrêt d'une durée de 30 secondes est autorisé à chacune des équipes pour chaque partie.

Santé de nos Gardiens :

PERIODE ESTIVALE

Qu'il fasse chaud ou pas, une pause de 5-10 secondes à chaque mi-période afin que les gardiens s'hydratent pendant la partie.

À noter, qu'en aucun cas, les gardiens ne pourront aller à leur banc pour s'hydrater.

Donc prévoir une gourde sur leur filet.

ÉQUIPEMENT

ÉQUIPEMENT DE BASE DU JOUEUR DE DEK HOCKEY

***Si un joueur perd une pièce d'équipement (casque, ganse de casque, espadrille, jambière, gant, etc.) durant la partie, il doit absolument la remettre pour pouvoir continuer à jouer ou se diriger à son banc, dans le cas contraire, il écopera d'une pénalité mineure de retard de jeu.

GARDIEN DE BUT

L'application de lubrifiant est interdite sur l'équipement des gardiens de but ou tout joueur de Dek - Hockey ou sur la surface de jeu. Ceci entraînera une suspension immédiate du joueur. Un rapport sera émis au comité de discipline et le comité devra décider de la suspension du joueur.

Le gardien de but doit être muni de son équipement complet comprenant espadrilles, bâton de gardien, en cas de manquement concernant ces articles, il lui sera interdit d'évoluer à titre de gardien de but.

Chandail de gardien obligatoire peu importe la température extérieure.

Les jambières du gardien de but ne peuvent pas être plus larges que treize (13) pouces. Choix de la mitaine autorisée : hockey sur glace ou gant de baseball.

Le bloqueur ne doit pas mesurer plus de dix-sept pouces et demi (17.5) et neuf pouces et demi (9.5) de largeur.

Le gardien ne peut augmenter l'amplitude de son équipement dans le but d'augmenter son efficacité devant le filet.

Le gardien de but doit obligatoirement jouer avec un bâton de gardien et aucun bâton de joueur ne sera accepté (excepté sur une phase de jeu). Il a la responsabilité d'amener deux (2) bâtons lors des parties.

Seuls les gardiens de but peuvent avoir des espadrilles avec bout d'acier.

CASQUE

Le casque est obligatoire sur la surface de jeu, il doit être attaché par une ganse sécuritaire près du menton afin que celui-ci soit bien fixé en cas de collision. Une pénalité mineure de deux (2) minutes peut être accordée au joueur fautif. Le port de la visière et de la grille est fortement suggéré pour prévenir les accidents. (Ex : Si le casque tombe lors d'une séquence). Tous les joueurs de 17 ans et moins doivent porter impérativement un casque avec grille.

GANTS

Seuls les gants de hockey ou de Dek - Hockey (« snout ») sont tolérés. Les gants de travail ne sont pas permis.

- Gant de hockey ou de Dek Hockey respectant les normes de protection

JAMBIÈRES

Seules les jambières approuvées par la fédération sont tolérées (celles du Dek -Hockey : Mylec, D-Gel, Protek, Kosmik, Knapper, Bauer, etc). Elles doivent être mises par-dessus les vêtements et non en dessous.

Balles de DEK Hockey :

NOUVEAUTÉ 2021

Seulement les balles remplies d'un liquide seront autorisées pour les matchs. Il est de la responsabilité du capitaine d'apporter ses balles.

Les équipes doivent fournir trois (3) balles homologuées à l'officiel (rose ou orange selon la température) avant le début de la partie. Si l'impossibilité de remettre les balles avant la fin de la

période d'échauffement, une pénalité mineure de deux (2) minutes sera attribuée à l'équipe fautive pour avoir retardé la partie, et devra se procurer 3 balles.

Si au cours de la partie, il n'y a plus de balle pour jouer, l'arbitre va demander aux équipes qu'on lui remette une autre balle. Il est de la responsabilité de chaque équipe d'avoir en main suffisamment de balle. Arrêt du chronomètre dans l'attente des balles.

Les joueurs inscrits pour la joute se doivent d'aller chercher les balles durant la partie. Ce n'est pas la responsabilité du Dek - Hockey - Victoriaville, des officiels (incluant le marqueur) ou des spectateurs.

Les balles roses seront utilisées si la température est en dessous de quinze degrés Celsius (15°C). Si la température est plus élevée, les balles orange seront préférées. Les officiels peuvent décider de changer les balles en fonction du changement de température.

Bâton

Depuis la saison été 2017, tous les types de bâtons sont acceptés. Seul un ruban sous la palette n'est pas accepté, excepté pour un morceau de ruban servant à consolider le bout d'une palette considérée comme dangereuse. Tout bâton doit être règlementaire et en bon état. Un avertissement sera donné au joueur mis en cause, si le cas est reproduit un 2 minutes de punition sera décerné. Un joueur ne peut jouer si l'arbitre considère que son bâton n'est pas en bon état. Il doit le changer pour participer au jeu. Si un but est compté avec ce bâton et qu'il a été averti avant que le but soit compté, le but sera refusé.

ESPADRILLES

Des espadrilles appropriées doivent être portées par tous les joueurs, les bottes de travail et les espadrilles avec bout d'acier sont interdites. Seuls les gardiens de but peuvent avoir des espadrilles avec bout d'acier. Les souliers de pluies, de ballon-balai ou de snout sont acceptés.

Les espadrilles Legend sont fortement suggérées lors des matchs sous la pluie (en vente dans le Proshop du dek) au coût de 69.99\$ plus taxes.

Tous ces articles sont en location sur place (excepté les chaussures).

Hors-jeu

Il n'y aura aucun hors-jeu, et ce, dans toutes les catégories.

Mise au jeu

La balle doit toucher le sol en premier lors de la mise au jeu. Le joueur de centre doit avoir les pieds de chaque côté du point de mise au jeu. Aucun empiètement.

Les joueurs ailiers doivent être en dehors du cercle de mise au jeu et de chaque côté de leur zone défensive.

Un délai de cinq (5) secondes sera attribué aux équipes pour se placer pour la remise en jeu, à l'expiration de ce délai, la balle sera mise en jeu et même si les équipes, ou si l'une d'entre elles n'est pas prête.

LES IMPERATIFS POUR MISE AU JEU

1. A chaque début de période
2. Après un but
3. Lorsqu'il y a arrêt de jeu suite à une blessure.
4. Lorsqu'il y a une déviation provoquée par 2 bâtons de joueurs de différentes équipes, l'arbitre peut décider d'une remise en jeu au centre.

Passe avec la main

Une passe avec la main est autorisée uniquement en zone défensive.

Pénalités

Le Dek hockey est un sport axé sur l'esprit d'équipe et sportif. Un système de pointage particulier permet aux équipes de récolter des points tout au long de la partie.

ABUS ENVERS UN OFFICIEL

Tout joueur manquant de respect envers un officiel (**incluant l'officiel mineur (marqueur)**) sera automatiquement expulsé de la rencontre.

Tout spectateur-joueur manquant de respect envers un officiel (incluant l'officiel mineur (marqueur)) sera passible de sanction (expulsion du site ou suspension dans son équipe respective, etc.). Aucun écart de conduite ne sera toléré.

Tout joueur qui, intentionnellement, menace, agresse, touche, simule un mouvement de feinte à un officiel (**incluant l'officiel mineur (marqueur)**), de quelque manière que ce soit, avant, pendant ou après une partie, se verra imposer une pénalité de match et sera suspendu en fonction du jugement du comité.

Un joueur qui sort de la rencontre due à une expulsion ou se place à un endroit (X), fait toujours parti de sa son équipe, des sanctions peuvent être appliquées aux personnes concernées.

La ligue se réserve le droit de suspendre un joueur même si aucun rapport n'a été rédigé par un officiel.

Le marqueur peut appeler une pénalité de banc si un joueur quitte son banc avant la fin de sa pénalité ou s'il remarque qu'une équipe joue avec un joueur en trop. Il fera alors résonner la sirène pour avertir les arbitres qui arrêteront le jeu.

Le marqueur peu également signalé une pénalité à une équipe advenant ou il remarque qu'un joueur n'a pas été s'identifier au marqueur d'alignement avant de jouer. Dans ce cas, une vérification sera faite auprès du marqueur d'alignement et s'il confirme que le joueur ne s'est pas présenté, une pénalité sera décernée. Si le marqueur d'alignement confirme que le joueur s'est présenté et que c'est un "bug" du système, une mise en jeu centrale sera jouée, sans pénalité.

ACTION DE RETARDER LA PARTIE

Il faut au moins trois joueurs et un gardien de but pour débiter la partie. Une pénalité mineure pour avoir retardé la partie sera imposée à l'équipe qui ne se conforme pas à cette règle au terme du réchauffement. Un délai de cinq minutes est alors alloué à l'équipe qui n'a pas suffisamment de joueurs. Après le délai de cinq minutes, la partie débute. Dans le cas où, à la suite du délai stipulé, l'équipe n'a pas trois joueurs et un gardien prêt à commencer la partie, elle sera perdue par défaut. L'équipe gagnante obtiendra 15 points au classement et aucun pour l'équipe perdante.

Si une équipe est prise en défaut en début de rencontre, la ou les pénalités doivent être purgées immédiatement.

Si le gardien immobilise la balle et qu'il a les pieds en dehors de son rectangle de protection, une pénalité mineure lui sera imposée, sauf s'il vient de bloquer un lancer. Il n'est, par ailleurs, pas permis de ramener la balle dans son demi-cercle pour l'immobiliser.

Si un gardien ou un joueur envoi directement la balle à l'extérieur de la surface de jeu à partir de la zone défensive, que ce soit de façon intentionnelle ou non, une pénalité mineure de 1 minute lui sera décernée pour avoir retardé la partie, et ce, peu importe où la balle est sortie. Concernant le banc des joueurs, pénalités et marqueur, le jugement de l'arbitre sera nécessaire. Le geste volontaire sera pénalisé.

Si un joueur demeure derrière sa zone de buts pendant plus de cinq secondes (l'arbitre fera le décompte à haute voix), la balle sera remise à l'équipe adverse au centre. Pour annuler le décompte, le joueur devra sortir la balle de la zone interdite avant la fin des cinq secondes (la 5^e étant le sifflet).

Si le gardien gèle la balle et qu'il a les pieds en dehors de son rectangle de protection, une pénalité mineure de deux (2) minutes pour avoir retardé la partie lui sera imposée, sauf sur un lancer en direction du filet puisque dans un tel cas il est permis au gardien de geler la balle. Il ne peut pas revenir dans son cercle pour geler la balle, il pourra cependant remettre la balle en jeu avant que le jeu ne soit arrêté.

Les BATAILLES !!! C'est NON

Aucune bagarre ne sera tolérée. Le mot bagarre signifiant un simple coup de poing avec ou sans gant. Le joueur fautif sera automatiquement suspendu et pourra être banni. L'investigateur, l'agresseur ou tout joueur se joignant ou prenant part à une bataille sera suspendu et pourra être banni. De plus, ce joueur devra passer devant le comité de discipline avant de participer à un autre match.

Une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite de partie seront imposées à tout joueur se battant, il en découlera une suspension automatique. Veuillez prendre en compte qu'une bagarre signifie que les deux personnes impliquées se sont échangées au moins (1) coup de poing avec ou sans les gants, avec ou sans grille ou visière.

Tout joueur identifié par le ou les officiels comme étant l'instigateur ou l'agresseur dans une bataille se verra imposer une pénalité mineure de deux (2) minutes additionnelles à toute pénalité qu'il pourrait encourir.

Tout joueur se joignant à une bataille ou prenant part à une autre bataille durant le même arrêt de jeu se verra imposer une pénalité d'extrême inconduite de partie, en plus de toute autre pénalité qu'il aurait pu encourir selon les règles du jeu. Un joueur ou des joueurs quittant le banc des pénalités pour aller sur la surface de jeu, et ce peu importe la raison.

Tout joueur incitant un autre joueur à la violence en l'invitant à se battre ou en le menaçant se verra imposer une extrême inconduite et sera passible de suspension.

Un joueur ou des joueurs quittant le banc des pénalités pour aller sur la surface de jeu, et ce peu importe la raison.

Le capitaine de l'équipe est responsable de son banc. Un ou des joueurs quittant le banc pour aller se joindre à une mêlée ou bagarre seront automatiquement expulsés de la rencontre avec risque de sanctions.

Un coup de poing ou une bagarre entraîne automatiquement une suspension minimum de 3 matchs à la première occasion et une expulsion pour la saison et les séries pour une deuxième offense. Il est également possible qu'un joueur soit complètement banni de la ligue si le comité de discipline et les gestionnaires jugent que son comportement nuit à la réputation de la ligue ainsi qu'à la sécurité des joueurs.

BÂTON ÉLEVÉ

Une pénalité mineure de deux (2) minutes sera imposée à tout joueur touchant un adversaire au-dessus des épaules.

Si le joueur atteint est blessé gravement, une pénalité majeure pour bâton élevé et une pénalité d'extrême inconduite de partie seront imposées.

Si un joueur touche ou tente de toucher à la balle au-delà du haut de la bande, une pénalité mineure d'une (1) minute sera attribuée au joueur fautif. S'il y a eu but sur le jeu, il sera refusé et la pénalité accordée.

Le haut de la bande sera toujours considéré, même pour un but.

COUP DE BÂTON

Une pénalité mineure de deux (2) minutes ou, à la discrétion de l'arbitre, une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui donne un coup avec son bâton à un adversaire.

Une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur blessant un adversaire avec un coup de bâton et le comité avisera de sa sanction.

OBSTRUCTION / CHUTE OBSTRUCTIVE

Une pénalité mineure de deux (2) minutes, ou une pénalité majeure pour obstruction sera imposée à tout joueur qui interfère ou empêche la progression d'un adversaire qui n'est pas en possession de la balle, ou empêchant un adversaire qui a perdu ou échappé son bâton, d'en reprendre possession.

Glissade : Un joueur glissant sur la surface de jeu en direction d'un joueur ou faisant tomber un adversaire de façon volontaire ou involontaire, se verra écoper de 4 minutes ou 5 minutes de pénalité même si il est en possession de la balle ou non. Ceci dans un but de protéger les joueurs et de prévenir les risques de blessures graves.

Si un joueur est blessé par une glissade, une pénalité majeure pour obstruction sera imposée, en plus d'une pénalité d'extrême inconduite de partie.

OBSTRUCTION SUR LE GARDIEN DE BUT

Une pénalité mineure de deux (2) minutes pour obstruction sera attribuée à tout joueur commettant une obstruction ou restriction des mouvements du gardien de but par un contact physique ou non. Un joueur ne peut rester plus de trois (3) secondes dans le demi-cercle du gardien de but, à l'expiration des trois (3) secondes, une pénalité mineure de deux (2) minutes pour obstruction sera imposée à tout joueur fautif.

Important : si un joueur ou les joueurs sont suspendus en raison de gestes douteux effectués envers un officiel, ils devront purger la suspension dans son intégralité dans leur équipe prise en défaut avant d'effectuer un retour au jeu pour une autre équipe.

Un joueur frappant un arbitre se verra automatiquement suspendu pour une durée de deux ans.

Joueur /Gardien

En aucun temps un joueur ne peut faire une passe à son gardien pour que celui-ci l'immobilise. S'il y a lieu, la balle sera alors remise à l'équipe adverse.

Autres règlements

Situation spécifique : Lorsqu'une équipe joue à 4 vs 2 et désirant retirer son gardien soit en fin de partie ou lors d'une nouvelle pénalité à retardement, elle peut y ajouter un 5^e joueur jusqu'au coup de sifflet. Pour les catégories mixtes, le 5^e attaquant est à la discrétion de l'équipe.

Il est interdit de mâcher de la gomme pendant le match, de manger des graines de tournesol, de cracher et de répandre quelque liquide que ce soit sur la surface de jeu ou sur les bancs de joueurs afin que les installations restent propres et afin d'éviter que des accidents surviennent.

Le gardien ne peut arroser son rectangle afin de le rendre plus glissant, et ce afin d'éviter des accidents causés par cette surface glissante.

À noter qu'un joueur se faisant suspendre pour une période de longue durée par un comité disciplinaire de Dek Hockey d'une autre ville ou du hockey sur glace de toute organisation de ligue amateur ou professionnelle, sera également suspendu au Dek - Hockey - Victoriaville, pour la durée équivalente correspondante à cette ligue, à l'endroit où il a été suspendu. Si il se fait suspendre à 2 reprises pendant la même saison de Dek Hockey Victoriaville, Il écoper de 2 semaines supplémentaires.

IMPORTANT : les suspensions été et hiver sont indépendantes au Dek – Hockey - Victoriaville, toutefois, tout dépendra de la gravité du geste effectué par le joueur suspendu.

Points

Deux (2) points par période sont alloués pour l'équipe remportant la période. Si égalité, un (1) point sera attribué à chaque équipe.

Trois (3) points sont alloués pour l'équipe gagnante de la partie en temps réglementaire et 2 points pour une victoire en fusillade. En cas de défaite en fusillade, l'équipe marquera un (1) point alors que l'équipe gagnante en obtiendra 2.

Trois points sont alloués à chaque équipe en cas d'absence de pénalité majeure.

Trois (3) points sont alloués à chaque équipe pour les pénalités mineures. Un point est perdu à chaque fois qu'une équipe écope d'une des pénalités visées au présent règlement dans la grille de pénalités établies et pour lequel il est inscrit « -1 ». Si un joueur écope de quatre (4) minutes de pénalité, il est possible de perdre deux (2) points selon les pénalités en cause.

Pas de prolongation en saison régulière.

Possibilité de quinze (15) points maximums par partie.

Peu importe la gravité des pénalités, le joueur sera expulsé de la partie après trois (3) pénalités de deux minutes. Une pénalité de quatre (4) minutes équivaut à deux (2) pénalités que ce soit pour la même infraction ou non. Les pénalités de 1 minute ne sont pas comptabilisées.

Point franc jeu :

Si une équipe cumule 2 pénalités majeures durant la saison, elle débutera chaque partie des séries quart de finale avec une pénalité de 2 minutes (Voir Programme Franc Jeu).

Si une équipe cumule 3 pénalités majeures durant la saison, elle débutera chaque partie des play-offs avec une pénalité de 2 minutes (Voir Programme Franc Jeu).

Côté LOCAL et Côté VISITEUR

Les côtés locaux et visiteurs doivent être respectés pendant la saison régulière et en série. Il n'y aura donc aucun tirage au sort pour le soleil et la couleur des chandails. Après chacune des périodes, les équipes doivent changer de côté. Cependant, la situation étant différente pour les parties au Collège Clarétain, il n'est pas nécessaire de procéder au changement de côté entre les périodes.

Substituts

Un joueur n'apparaissant pas sur la liste de protection de dix joueurs doit être enregistré dans le système avant le début de la partie. Si tel n'est pas le cas, il n'aura pas le droit de jouer. Il est de la responsabilité de chaque capitaine ou de son assistant de s'assurer de la légalité de sa formation.

Les parties combinées gardiens-attaquants s'additionnent dans le total des parties disputées. Il est de votre devoir de vous assurer de la validité de vos remplaçants. Si une équipe est prise en défaut, elle pourra perdre ses points au classement concernant les parties jugées illégales.

En séries, un joueur gardien-attaquant substitut (qui a disputé moins de trois matchs) ne peut remplacer le gardien régulier (ayant disputé quatre matchs ou plus) de l'équipe si ce dernier prend part à la partie comme joueur. Pour être en règle, le gardien substitut doit avoir joué quatre parties avec cette même équipe à l'attaque et/ou au poste de gardien (ceci a pour but de ne pas avantager une équipe qui manque de joueurs).

Pour que le gardien-attaquant substitut (ayant disputé moins de trois matchs) puisse remplacer le gardien régulier (ayant disputé quatre matchs ou plus), il faudra que le gardien régulier ne soit pas de l'alignement et que la cote du gardien remplaçant respecte le règlement de cote de sa catégorie.

CHAQUE CAPITAINE OU ASSISTANT CAPITAINE SONT RESPONSABLES DE LA VERIFICATION DES COTES DE LEURS JOUEURS.

Condition climatique : Températures

Beau temps, mauvais temps, il y aura du Dek Hockey. En présence d'éclairs, le match sera interrompu temporairement à la discrétion des officiels et des responsables. En saison régulière, après deux (2) périodes complètes de jeu, à la suite d'une attente de quinze (15) minutes et suite à une interruption d'une partie, nous pourrions décider de l'officialiser comme étant une partie complétée peu importe le pointage.

En séries éliminatoires, toutes les parties sont à terminer. En raison d'intempéries, la partie doit être interrompue, les responsables pourront décréter de reporter la fin du match au début de la partie suivante (le temps de jeu sera repris en compte au temps identique, indiqué de la partie inachevée). Si cela survient au cours du 2e ou 3e match de la série, la partie devra être reprise en fonction de l'horaire (par rapport au prochain match à disputer dans cette catégorie et selon la volonté des capitaines).

Séries éliminatoires :

TEMPS DE JEU

Composition d'une équipe – Séries Éliminatoires Joueurs/Joueuses

Pour prendre part aux séries éliminatoires, un joueur doit avoir effectué 3 parties en saison régulière avec cette même équipe.

Gardiens/Gardiennes de but

En séries éliminatoires, un gardien de but doit répondre aux conditions suivantes :

- Appartenir à votre équipe (3 parties en saison régulière)
- S'il n'appartient pas à votre équipe :
 - Il ne doit pas appartenir à une équipe de même calibre que votre équipe
 - Doit respecter le règlement de cote
 - Doit avoir un passeport NBHPA actif et payé

Les premiers rounds de séries éliminatoires dans toutes les catégories sont d'un match et les rounds suivants sont des 2 de 3.

La formule utilisée est sous la forme d'un match (Partie de 3×12 minutes) si égalité après les 3 périodes fusillade immédiate.

- Match de classement (1/16 de finale) : fusillade immédiate. **Après chaque match**

-1/8 de finale : fusillade immédiate. **Après chaque match**

Résumé des séries : formule 2 de 3, **le soir même**, des parties de 2 périodes de 12 minutes auront lieu (formule tournoi).

Si égalité après les 2 périodes :

-1/4 de finale : fusillade immédiate. **Après chaque match**

-1/2 de finale : **prolongation 3vs3 pendant 5 minutes** Après chaque match, suivi de fusillade **en cas d'égalité**.

- Finale : prolongation 3vs3 pendant 5 minutes Après chaque match, si l'égalité persiste, fusillade jusqu'à ce qu'une équipe l'emporte.

Si 3ème partie dans la série 2 de 3, la partie durera dix (10) minutes et la dernière minute sera chronométrée. En cas d'égalité après les dix (10) minutes réglementaires, les mêmes règlements mentionnés ci-dessus seront appliqués.

Si une équipe tire de l'arrière dans le 2ème match de fin de saison (série de 2 de 3), ne peut donner la partie à l'équipe adverse dans le but de jouer la 3ème immédiatement, les 2 périodes doivent être jouées comme il se doit.

Tout joueur peut jouer lors du 3ème match (dix (10) minutes), même s'il n'a pas pris part au 2ème, tant que l'équipe respecte tous les règlements, les périodes se disputent à 3 contre 3.

Important : la ligue se réserve le droit de modifier un règlement dans un but d'amélioration, sous réserve de la majorité de la ligue, si modification, elle vous en avisera au préalable.

Pour les séries uniquement, si l'équipe du joueur se fait éliminer, mais qu'il joue dans une autre équipe, les matchs de suspensions continueront d'être décomptés avec son autre équipe et ainsi de suite.

Séries éliminatoires

Règlements pour gardiens de but

Il est possible pour une équipe de retirer son gardien de but afin d'évoluer à 4 contre 3 seulement en deuxième période lorsqu'il reste moins de 5 minutes à jouer.

Pour les matchs de séries, les gardiens commencent le match dans la zone opposée de leur banc respectif, sauf au Collège Claretain.

Le gardien ne peut pas balancer son bâton dans un élan circulaire pour empêcher un adversaire de contourner son filet par l'arrière. Le gardien recevra une pénalité mineure pour coup de bâton même s'il ne touche pas au joueur.

En cas de blessure ou d'expulsion du gardien de but, un joueur peut le remplacer à titre de joueur ou peut prendre la place du gardien de but, avec l'équipement complet de gardien. Dans le cas échéant, l'équipe dispose de 5 minutes pour qu'un joueur puisse revêtir l'équipement du gardien de but. Si un gardien frappe la balle au-dessus du filet et que ce geste ne découle pas d'un arrêt il doit recevoir une pénalité pour bâton élevé.

Demi-finale : Chaque partie est gérée par deux arbitres et un marqueur. Les arbitres ont le contrôle de la rencontre et sont considérés comme égaux. Ils transmettent au marqueur les numéros des joueurs en cas de but compté ou d'une pénalité.

Si un des arbitres ne se présente pas, si il se blesse ou est dans l'incapacité de terminer la rencontre, l'arbitre restant devra assurer l'arbitrage seul. Les responsables apporteront les changements nécessaires pour la prochaine partie s'il y a lieu (cela impliquant également le marqueur). Pas de remboursements aux équipes en cas de non-présentation d'un arbitre.

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

Le marqueur est en contrôle du temps, il enregistre chaque but (buteur et assiste). Il enregistre également les pénalités que l'arbitre lui transmet. Son rôle est important avant la rencontre, car il doit vérifier si l'alignement complet (nom et numéro des joueurs) des équipes est bien inscrit sur la feuille de pointage. En cas de dérogation, il doit en avertir immédiatement l'arbitre ? Si doute sur l'identité d'un joueur, il peut exiger la présentation d'une pièce d'identité.

CLASSE HOMME

Tout joueur possédant déjà sa cote dans un autre circuit pourra être réévalué par Dek Hockey Victoriaville. Son statut sera pris en considération et réévalué par le comité.

Dek Hockey Victoriaville se réserve le droit de changer la cote de tous joueurs en cours de saison si le besoin se fait sentir. Si vous ne voulez pas de surprise, contactez la direction le plus tôt possible. Il en est de votre responsabilité.

Une fille voulant jouer dans une classe de gars, se verra attribuer une cote de gars, le système le prenant en charge ainsi (se référer au tableau des règlements de cote).

CLASSE FÉMININE

Tout joueur possédant déjà une cote dans un autre circuit pourra être réévalué par Dek Hockey Victoriaville. Son statut sera pris en considération et réévalué par le comité.

Dek Hockey Victoriaville se réserve le droit de changer la cote de tous joueurs en cours de saison si le besoin se fait sentir. Si vous ne voulez pas de surprise, contactez la direction le plus tôt possible. Il en est de votre responsabilité.

Chaque joueuse est cotée en fonction de la classe où elle joue la première fois.

HOMME 40 ANS ET PLUS

La ligue 40 ans et plus est strictement amicale donc tout joueur jugé trop agressif, hors calibre ou qui ne convient pas au reste de la ligue se verra le droit de refus de jouer. Seulement les joueurs B4+ et moins y sont admis. Tout joueur devra être âgé de 40 ans et plus dans l'année en cours. Afin de s'assurer une disponibilité accrue, l'âge minimal des gardiens est cependant de 35 ans.

Tous les règlements de la section senior sont en vigueur dans les catégories féminines. À ces règlements s'ajoutent ceux énoncés ci-dessous :

Dek Hockey Victoriaville se réserve le droit de reclasser les filles qui sont trop dominantes durant la saison. Il est de votre devoir d'en parler à la direction si vous n'êtes pas certains de la cote d'une joueuse afin d'éviter les mauvaises surprises.

Classes Mixtes

3 contre 3 Mixte B / C / D et R

Tous les buts de filles comptent pour deux buts dans le mixte.

Règlement du mixte

Nombre de joueurs minimum pour débiter une partie de mixte est de 3 joueurs + un gardien de but ou 4 joueurs. La composition du minimum de joueurs est à la discrétion de l'équipe. Exemple : 2 hommes + 1 femme + 1 gardien, 3 hommes + 2 femmes vice versa, etc... À tout moment, il doit y avoir sur le jeu un (1) homme et une (1) femme.

Après 5 minutes de jeu du début du match, il devra y avoir au minimum 2 hommes, 1 femme et 1 gardien.

Après la première période, il devra y avoir obligatoirement 2 hommes, 2 femmes et 1 gardien dans l'équipe.

Veuillez voir la section « Pénalité - avoir retardé la partie »

Équipe composée de 1 fille minimum (gardienne exclue).

Équipe composée de 2 gars minimum (gardien exclu)

Si une équipe ne compte aucune fille lors du début de la partie, la partie est perdue par défaut, l'équipe gagnante obtiendra 15 points contre 0 au classement général. Une seule fille doit être en tout temps sur la surface de jeu. Un gars doit être sur la surface en tout temps (gardien exclu).

Un but de fille compte pour 2 buts pour l'équipe.

Trois (3) filles maximums doivent être identifiées et ne peuvent changer de filles lors de la rencontre, au début de la partie, les 3 filles doivent être identifiées sur la feuille de match. En cas de pénalité à une équipe, la fille doit rester sur le jeu en tout temps. Si une pénalité est décernée à une fille, l'autre fille doit prendre la place sur le terrain, lors de cette même pénalité si l'autre fille prend une pénalité, un lancer de pénalité sera décerné à l'équipe adverse, et si il n'y a qu'une fille lors de cette rencontre qui prend une pénalité, il y aura lancer de pénalité à chaque fois qu'elle récidive.

Tout nouveau joueur masculin est classé automatiquement C1 et toute nouvelle fille est classée F5. Ces joueurs seront reclassés par Dek Hockey Victoriaville au cours de leurs trois premiers matchs. Aucun changement ne sera possible après ces parties d'évaluation, à moins que la direction en décide autrement. En revanche, si un joueur est déjà coté ailleurs au Dek hockey, sa cote sera préétablie pour la ligue mixte et une réévaluation sera effectuée par la Ligue.

Pour le Mixte 3 contre 3, si une équipe n'est pas composée d'au moins deux gars et une fille pour un compte total de trois attaquants (excluant le gardien) lors du début d'une partie, la partie est perdue par défaut. L'équipe gagnante obtiendra 15 points contre 0 au classement général.

Si une pénalité est décernée à un sexe spécifique, une autre personne du même sexe doit prendre sa place sur le terrain. En revanche, s'il y a d'autres pénalités et que la formation manque d'effectif du même sexe, il y aura lancé de pénalité et la punition recommence au complet. Si une fille se fait expulser de la rencontre, un gars peut prendre sa place au banc des pénalités. En revanche, si un gars se fait expulser, un autre gars doit prendre sa place au banc des pénalités.

Il doit toujours y avoir AU MOINS une fille et un gars sur la surface de jeu (exception du gardien).

Si une femme compte sur un lancer de pénalité durant le temps régulier, le but aura une valeur de 2 buts à son équipe.

LANCER FRAPPÉ :

- Aucun lancer frappé sera permis pour TOUTES les classes MIXTE
- Lorsqu'un joueur est pris en faute, une minute de pénalité sera décernée.
- **Les lancer frappés ainsi que les coups de golf pour les hommes et les femmes (gardien inclus) sont interdits. Tous mouvements vers le haut (côté fort et revers inclus) sont considérés comme fautes. Donc, tout joueur homme et femme (gardien inclus) doit balayer pour effectuer un lancer (bâton quittant le sol avant réception ou sur balle immobile, si non respecté, une pénalité de 1 minute sera décernée au joueur fautif. Si un joueur homme ou femme (gardien inclus) atteint une fille directement sans obstacle par un lancer jugé frappé, ce joueur homme ou femme (gardien inclus) se verra obtenir une pénalité de 10 minutes + 1 minute à purger d'ou 11 minutes de pénalité au total. Seulement 1 minute davantage numérique à l'équipe adverse.**

En fusillade, trois joueurs seront appelés à s'élancer de chaque côté dans l'ordre suivant :

- Gars - fille – gars.

Lorsqu'une équipe retire son gardien de but en faveur d'un joueur additionnel, ce doit OBLIGATOIREMENT être une fille.

En séries, si une équipe possède une seule fille, elle pourra utiliser une de ses joueuses F5 ou F6 ayant joué moins de trois parties en saison pour disputer la rencontre. Si une équipe ne possède aucune fille, elle pourra utiliser deux de ses joueuses F5 ou F6 qui ont joué moins de trois parties en saison.

Tous les autres règlements sont identiques que pour la ligue masculine.

CLASSES FEMININE RÈGLES DE BASE

AUCUNE FEMME EN DÉBUT OU PENDANT UNE GROSSESSE NE PEUT PARTICIPER À UNE PARTIE DE DEKHOCKEY QU'ELLE SOIT AMICALE OU COMPÉTITIVE

SUBSTITUTS

Le coût en saison régulière et en séries de fin de saison pour un joueur de position avant remplaçant est de 5\$ taxes incluses par partie, gratuité pour les gardiens de but en saison régulière et en séries de fin de saison. Afin d'éviter tout frais concernant le remplacement, votre capitaine doit vous inclure dans son alignement régulier de 10 joueurs incluant le gardien de but, le tout doit se faire **impérativement avant le premier match** sans cela aucune demande ne sera approuvée. Un substitut (gardien ou joueur) ne peut jouer dans une classe inférieure dans laquelle il est classé, si l'équipe ne respecte pas le nombre de joueurs surclassés maximum, un joueur substitut doit participer à un minimum de 3 parties en saison régulière et être inscrit sur les 3 feuilles d'alignements correspondantes pour pouvoir prendre part aux séries avec cette équipe, les parties combinées gardien-attaquant s'additionnent pour totaliser 3 parties jouées. Ceci est la responsabilité du capitaine ou d'un membre de la formation de s'en assurer. Dès qu'un substitut joueur (comme position de joueur et de gardien combiné) a joué ses 3 parties et qu'en position gardien uniquement 3 parties avec une équipe dans une classe donnée, il ne peut plus jouer avec aucune autre équipe de cette classe, si c'est le cas, toutes les parties qui auront été jouées par la suite avec une équipe seront perdus par défaut. En séries, un joueur gardien-attaquant substitut combiné (de 0 à 3 parties par saison) ne peut pas remplacer le gardien régulier (5 parties et plus joués) de l'équipe si ce dernier prend part à la partie comme joueur à l'avant. Pour être en règle, si le gardien régulier (5 parties et plus) prend part à la partie en tant que joueur, le gardien joueur substitut doit avoir joué 3 parties avec cette même équipe à l'attaque ou au poste de gardien (combiné) afin de ne pas avantager une équipe manquant de joueur).

CHAQUE CAPITAINE OU ASSISTANT CAPITAINE SONT RESPONSABLES DES VÉRIFICATIONS DES COTES DE SES JOUEURS.

La feuille d'inscription de début de saison est prise en considération de 0 à 3 parties pour la liste de protection des joueurs ,10 réguliers et substituts.

Pénalités Mineure

- Un joueur écopant de 3 **pénalités** de deux minutes (peu importe lesquelles) se verra expulser du match en cours.
- Un joueur participant à une bagarre est automatiquement expulsé et suspendu.
- **Si une pénalité est appelée dans les 30 dernières secondes, l'équipe non-fautive se verra décerner un lancer de pénalité.**

*Chaque joueur étant considéré comme un récidiviste écopera d'une suspension augmentée. Les gestes commis lors de saisons précédentes entrent en ligne de compte pour considérer un joueur récidiviste.

PENALITE Majeure

Peut être imposée à tout moment par l'arbitre pour non-respect des officiels ou geste violent. Le joueur doit quitter la surface et ne pas nuire au bon fonctionnement du match. Si le joueur refuse de s'y conformer, le match prendra fin et les points acquis dans le match par son équipe seront annulés.

Une inconduite ou une extrême inconduite majeure entraîne une suspension minimale de 1 match, de plus l'équipe sera pénalisée de 2 minutes.

Toutes les décisions de suspension seront prises par le comité de discipline.

Les décisions du comité de discipline sont irréversibles et sans appel. Un capitaine se montrant trop insistant à la suite d'une décision pourrait également se faire suspendre par le comité de discipline.

Lorsqu'une suspension est appliquée, le responsable du comité de discipline envoie un courriel ou contacte le capitaine de l'équipe fautive afin de lui expliquer la décision. Cependant, c'est la responsabilité du capitaine de vérifier sur le site de la ligue (www.dekhockeyvicto.com) s'il y a eu suspension ou non. En aucun cas le joueur ne pourra discuter avec le comité de discipline directement, excepté s'il est le capitaine de l'équipe.

Le comité de discipline est formé d'un responsable au minimum, un conseiller et un gestionnaire de la ligue.

L'arbitre et le marqueur présent lors d'un cas de suspension sera contacté par le comité de discipline afin d'expliquer sa version. Le comité se penchera ensuite sur le cas et avisera le capitaine de la décision. Un arbitre « externe » sera toujours consulté afin de s'assurer d'une neutralité. Il est du devoir du responsable du comité de discipline d'obtenir toutes les versions de l'incident avant d'émettre une suggestion de suspension au gestionnaire.

Un système de caméra sera installé en 2021 afin d'aider à prendre des décisions.

Classement des pénalités : (voir règlement point Franc Jeu)

Un joueur sera expulsé du match après 3 pénalités de 2 minutes mais n'entraîne pas de suspension. Une pénalité de 4 minutes compte pour 2 fois 2 minutes. Une pénalité d'une minute n'est pas comptabilisée dans ce calcul.

Tout joueur cumulant 40 minutes de pénalité lui vaudra 1 match de suspension. À 52 minutes de pénalité, 2 matchs de suspension supplémentaire et à 60 minutes, suspension pour le reste de la saison et les séries éliminatoires.

Mineure = 2 minutes : Spécification en lien avec les pénalités pour bâton élevé et les pénalités pour faire trébucher : Il incombe à tous les joueurs de veiller à l'utilisation sécuritaire et au contrôle de leur bâton en tout temps pendant la partie.

Double mineure = 4 minutes : Majeure = 5 minutes : Mauvaise conduite = 10 minutes

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

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

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

Toute mauvaise conduite intervenant à l'intérieur de l'établissement ou des installations sera sanctionnée. Ceci concerne partisans, spectateurs ou tout autre personne se comportant d'une façon inappropriée.

Tout membre d'une équipe omit le gardien de but recevant une pénalité mineure doit prendre place au banc des pénalités et aucun joueur ne peut le remplacer (excepté si le joueur fautif est expulsé, dans mixte si la pénalité empêche d'avoir la présence d'une fille sur la surface, un gars doit la remplacer).

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

Si des pénalités mineures ou de banc sont décernées simultanément aux deux équipes, celles-ci évolueront à **2 contre 2**. Les pénalités doivent se poursuivre, peu importe le nombre de buts comptés par les équipes. S'il y a une pénalité mineure requise par l'arbitre, le jeu se déroulera à **3 contre 2**. Pour sortir du banc de pénalités, les deux joueurs devront attendre un arrêt de jeu.

Lorsqu'une pénalité de banc (mineure) est décernée, l'équipe fautive évolue en désavantage numérique pour la durée de l'infraction. Si l'équipe adverse marque un but en avantage, la pénalité prendra fin. Il incombe au responsable de l'équipe de désigner un joueur pour purger la pénalité.

Tout joueur (omis le gardien de but) recevant une première pénalité majeure lors d'une partie, doit prendre place sur le banc des pénalités pour la durée complète de l'infraction, peu importe le nombre de buts marqués. Tout joueur, incluant le gardien de but, se voyant recevoir une méconduite ou extrême méconduite de partie ou une deuxième pénalité majeure dans la même rencontre, sera automatiquement expulsé. Un rapport de discipline sera rédigé par l'arbitre relatant l'incident pour être remis à l'arbitre présent. Le membre pourrait être invité à rencontrer le Comité de discipline. Un autre joueur présent sur la surface doit immédiatement remplacer le joueur fautif expulsé sur le banc des pénalités pour purger la punition dans son intégralité. Si un joueur reçoit une pénalité mineure et une majeure lors de la même séquence, la pénalité majeure sera purgée en premier. Ce joueur ne pourra retourner sur la surface si l'équipe adverse compte un but durant la pénalité majeure. Une fois terminée, la pénalité mineure débutera. Si l'équipe adverse compte un but durant la pénalité mineure, le joueur fautif pourra retourner sur la surface. Une pénalité pour mauvaise conduite sera imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui utilise un langage vulgaire envers un arbitre ou toutes autres personnes. Tout joueur, omis le gardien de but, recevant une pénalité de méconduite, doit prendre place sur le banc des pénalités. Un joueur assigné devra prendre place au banc des punitions à la place du gardien de but pour toute la durée de la punition. Le joueur fautif pourra revenir sur la surface ou à son banc lorsque la pénalité sera écoulée dès un arrêt de jeu.

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

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

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

Lors d'un lancer de punition accordé sur un geste fautif de l'adversaire, c'est le joueur sur qui il y a eu la faute qui devra lancer

Un joueur qui immobilise la balle dans le carré de son gardien entraîne automatiquement un lancer de punition. (Joueur au choix).

Les arbitres sont les mandataires du bon fonctionnement sur la surface de jeu. À tout moment, ils peuvent prendre la décision de reporter, d'annuler, d'arrêter une partie en cas d'une situation inhabituelle afin d'éviter toutes blessures ou atteinte à l'intégrité des personnes impliquées.

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

Une équipe à 48 heures pour faire la demande de correction sur le crédit des points. La demande doit être adressée à Dek Victo par le capitaine de l'équipe.

Joueurs réguliers

Aucun joueur ne peut s'enregistrer sur deux parties programmées à la même heure.

Joueurs remplaçants

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

Aucun joueur ne peut s'enregistrer sur deux parties programmées à la même heure

Arbitres et marqueurs

Les responsables de la ligue ainsi que Dek Hockey Victoriaville sont les mandataires **pour la nomination des arbitres et marqueurs.**

Esprit sportif

Aucun contact violent n'est toléré. Les joueurs doivent uniquement jouer la balle, pas le joueur sous peine de sanctions. Il y va de votre sécurité et de celle des membres afin d'éviter toutes blessures graves. De plus, tout non-respect de l'établissement (vandalisme, bris de porte, claquage de porte, coup sur les bandes...) pourra être sanctionné par une pénalité mineure, une expulsion ou une suspension. Eventualité d'envois de frais à l'équipe fautive pour toutes détériorations causées. Des frais pourront aussi être envoyés à l'équipe fautive pour tout bris. Les capitaines ont le devoir de contrôler leurs joueurs et de communiquer avec les arbitres et le capitaine adverse pour maintenir une atmosphère sportive dans le respect mutuel des règles.

Comité de discipline

Tout manquement aux règlements du Dek Hockey Victoriaville par un membre ou plusieurs membres seront pris en considération. Tous les joueurs impliqués dans des incidents comme mentionnés ci-dessus selon la charte des pénalités, pourront être susceptibles d'être présentés au Comité de discipline, ce dernier étant destiné à conserver une équité de qualité envers cette discipline.

Dek Hockey Victoriaville

La ligue n'est pas responsable des coups, blessures ou accidents pouvant subvenir avant, pendant ou après ses activités. Le capitaine de chaque équipe est responsable de la communication entre la ligue et ses joueurs. De plus, c'est à lui que revient la responsabilité de s'assurer que son équipe conserve un esprit sportif, peu importe le dénouement de la partie. Sa présence est primordiale pour faire régner le respect entre les membres du centre. Il est interdit de consommer de l'alcool dans l'espace du Dek Hockey (chambres, stationnement et surface). Dek Hockey Victoriaville ne possède pas de permis d'alcool. C'est le Centre Aquatique du Lac Mirage qui gère le permis d'alcool et vous devez vous rendre sur place pour consommer de l'alcool. Possibilité d'accéder au Centre Aquatique du Lac Mirage via la réception sans avoir à sortir. Interdiction de sortir avec vos consommations. Vigilance toute particulière !!!

Concernant vos requêtes, vous devez passer par votre capitaine. Si vous en formulez, il est important de ne pas oublier d'y mentionner une/des solution(s) pertinente(s) pouvant promouvoir l'amélioration croissante du centre.

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

Quels sont les étapes si je désire une révision de cote

1. Révision de cote : Une révision est demandée par vous-mêmes (et non par un tiers) à partir de votre profil NBHPA ! Vous devez donc avoir créé votre profil NBHPA avec votre cote actuelle. Une révision veut dire que vous avez déjà une cote locale ou provinciale !!! **Un joueur n'ayant jamais eu de cote locale doit faire une DEMANDE de cote.** Vous recevrez un courriel de confirmation lorsque le comité aura évalué votre demande mentionnant que celle-ci est refusée ou acceptée. Vous ne pourrez pas contester cette demande.

Vous devez inscrire N/C dans le champ indiqué pour la cote. Nous devons contacter le comité afin de discuter de chaque cas et cela peut prendre plusieurs jours avant que l'on obtienne consensus. Chaque cas est différent, certains joueurs étant plus connus que d'autres, le délai peut varier ! Vous pourrez tout de même participer à un match même si votre cote est indiquée « pending » ou en attente.

Comment une demande de révision est-elle traitée et qui décide des cotes pour les joueurs membres du Dek Hockey Victoriaville ?

Le processus de cotation est un énorme enjeu et engendre énormément de questions ! Voici ce que vous devez savoir sur votre cote Locale.

1. La ligue est représentée par un comité formé de plusieurs membres. Chaque demande de cotation ou de demande de révision passe par ce comité. Il est donc faux de penser que votre cote résulte uniquement de la décision d'une seule personne suivant votre présence à un match. C'est toujours suivant la majorité ou un consensus qu'une décision est prise pour un joueur.
2. Suivant un match, il arrive tout naturellement que certains joueurs se démarquent et que la cote soit remise en question. Le responsable de la catégorie soumet alors une demande sur le comité de cote et les gens du comité voyant le joueur évoluer au quotidien peuvent argumenter de la justesse de cette modification. **C'EST POURQUOI VOUS NE POUVEZ PAS CONTESTER** un changement de cote suivant un match. Un comité de ligue plus un responsable de catégorie et les capitaines de chaque équipe prennent position à la cotation des joueurs afin de prendre une décision éclairée même si cela ne vous satisfait pas. Vous devez considérer que la cote est représentative de votre calibre et non en fonction de votre désir de jouer avec vos amis ou votre conjoint dans un calibre plus bas que votre potentiel. De plus, un changement de cote n'est jamais lié uniquement à la production de points lors d'un match ou saison. Il s'agit d'une évaluation globale de vos capacités.
3. Demande de révision de cote. Si pour une raison X vous trouvez que votre cote n'est plus représentative de votre calibre, vous pouvez effectuer une demande de révision de cote. Une révision est demandée par vous-mêmes (et non par un tiers) et uniquement à partir de votre compte passeport. Vous devez donc obligatoirement déjà avoir votre profil NBHPA avec votre cote actuelle. Une blessure temporaire n'est pas une raison valide pour modifier la cote. Vous reviendrez éventuellement à votre niveau de jeu et aucune modification de cote dite « temporaire » ne sera traitée. Vous serez avisés suivant la décision du comité du refus ou de l'acceptation de votre demande par courriel.
– EN CAS DE REFUS, vous ne pourrez pas demander d'aller en appel de la décision. Le comité prend une décision finale et nous ne réévaluerons pas plusieurs fois les mêmes demandes. **UNE SEULE demande de révision de votre cote pourra être faite CHAQUE ANNEE**. Rien ne justifie qu'après 3 mois, votre calibre ait changé à l'exception d'un accident grave et de séquelles permanentes.
Rappel important : votre cote locale n'est pas automatiquement égale à celle d'un autre centre ou provinciale. Tous les centres possèdent leur propre fonctionnement et des calibres nommés de manière différente. En aucun cas, nous ne considérons que tous les joueurs jouant exemple dans le F6 ou le C2 correspondent tous à une seule cote. Vous pouvez donc être coté différemment de votre coéquipier jouant dans le même calibre.

À chaque saison, des équipes sont disqualifiées, des joueurs et des joueuses sont suspendus et quittent les lieux avec frustration et déception, afin d'éviter ces sentiments, soyez proactifs avec vos alignements et consultez les cotes sur www.cotesnbhpa.com . En l'absence de cote, contactez-nous dès que possible.

