



Contenu

1. Règles de conduite.....	3
2. Équipement obligatoire.....	3
2.1- Équipement de joueurs.....	3
2.2- Uniformes.....	4
2.3- Équipement de gardien de but.....	4
2.4- Équipement général.....	5
3. Retards et forfaits.....	5
3.1- Retards.....	5
3.2- Forfaits.....	6
4. Durée des parties.....	7
5. Points au classement.....	7
6. Bris d'égalité au classement.....	8
7. Écart de buts.....	8
8. Responsabilités du capitaine.....	8
9. Règlements généraux.....	9
9.2- Joueurs remplaçants.....	12
9.3- Tirs de barrage (fusillade).....	13
9.4- Gardiens de but.....	13
9.5- Éligibilité des joueurs.....	13
10. Protêts.....	15
11. Sanctions & Suspensions.....	15
12. Catégories « Mixte ».....	16
13. Catégories « 3vs3 ».....	17
14. Séries éliminatoires.....	18

1. Règles de conduite

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

2. Équipement obligatoire

2.1- ÉQUIPEMENT DE JOUEURS

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

- 2.1.3- Tous les bâtons sont permis, mais aucun ruban ne sera toléré sous les palettes des bâtons. Il est toutefois permis d'en mettre sur la palette, en autant qu'il n'y ait aucun contact entre le ruban et la surface de jeu.
- 2.1.4- Toutes les bâtons dont les palettes sont en mauvais état et qui représente un danger ou un risque de blessure pour les joueurs pourront être jugés comme illégaux par les arbitres. À ce moment, le joueur en question devra changer de bâton.
- 2.1.5- Tout joueur se doit de porter un chandail ayant un numéro unique imprimé dans le dos. De plus, deux joueurs différents ne pourront plus porter le même numéro. Les arbitres ont le dernier mot en ce qui concerne la définition d'un chandail acceptable.
- 2.1.6- Il est obligatoire que TOUS les joueurs d'une équipe portent un chandail de la même couleur, incluant les joueurs remplaçants. Dans le cas contraire, l'équipe au complet se verra obligé d'emprunter un ensemble de chandails d'une couleur différente pour débiter le match.
- 2.1.7- Il est interdit de jouer sans au moins porter un chandail à manches courtes. Donc, sous tout dossard, il doit y avoir un chandail à manches courtes, et interdiction de jouer en camisole.

2.2- UNIFORMES

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

2.3- ÉQUIPEMENT DE GARDIEN DE BUT

- 2.3.1- Les gardiens devront porter un équipement complet composé de jambières, masque, biscuit et mitaine. La Ligue autorise que les gardiens aient des "roller fly" à l'intérieur de leurs jambières.
- 2.3.2- Tout gardien de but qui aura enduit ses jambières d'un produit glissant (cire, WD40, gigaloo etc.) devra quitter la partie immédiatement et aller changer ses jambières pour

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

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

2.4- ÉQUIPEMENT GÉNÉRAL

- 2.4.1- Aucun soulier d'extérieur ne devra être porté sur les surfaces de jeu. Seulement les souliers de course seront tolérés.
- 2.4.2- Avant de participer à une partie, tout joueur se doit de couvrir toute blessure/coupure adéquatement.
- 2.4.3- Les balles utilisées sont de marque D-GEL avec de l'eau à l'intérieur. Pour les parties à l'extérieur, chaque équipe doit obligatoirement remettre 3 balles D-GEL en complétant son alignement au Pro Shop avant chaque partie pour que le match puisse démarrer. Dans le cas de refus, l'équipe se verra accorder des punitions jusqu'à ce qu'elle en fournisse. À la fin d'une partie, les balles non perdues à l'extérieur de la surface seront partagées entre les deux équipes.

3. Retards et forfaits

3.1- RETARDS

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

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

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

Exemple :

- Match prévu pour 18h55
- Fin du réchauffement permis : 18h58 – une équipe n'est pas arrivée, est sans gardien ou décide d'attendre des joueurs additionnels

- Arrivée de l'équipe à 19h06 (soit 8 minutes après que le temps ait commencé à rouler) :
 - 1 tir de pénalité
 - 1 punition de deux minutes
 - Le match débute avec 7 minutes restant à la première période.

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

3.2- FORFAITS

- 3.2.1- Si la partie est perdue par forfait, l'équipe gagnante recevra trois (3) points incluant le point franc-jeu. L'équipe perdante ne recevra aucun (0) point. Pour des fins de statistiques, la partie se terminera par la marque de 3 à 0.
 - 3.2.2- Si deux équipes s'entendent pour ne pas jouer une partie, celle-ci sera mise comme un résultat nul et les deux équipes ne recevront pas leur point franc-jeu. Pour des fins de statistiques, la partie se terminera par la marque de 0 à 0.
 - 3.2.3- L'équipe gagnante par défaut pourra utiliser la surface (sauf lors d'indication contraire de la Ligue) pour la durée de l'heure. Sans la permission de l'équipe gagnante, l'équipe perdante par défaut ne pourra pas utiliser le terrain de jeu lors de cette plage-horaire.
 - 3.2.4- Toute partie perdue par forfait n'est pas considérée comme étant une partie sanctionnée pour un joueur suspendu. Une partie de suspension sanctionnée sera accordée lorsque l'équipe en question aura joué au moins deux périodes d'un match.
 - 3.2.5- Une partie remportée par défaut en saison régulière permet de rajouter un match d'éligibilité à n'importe quel joueur de l'équipe. L'ajout de joueurs pour un match qui n'a pas lieu et qui est gagné par défaut doit être effectué dans les 48 heures suivant la date et l'heure prévues à l'horaire, et NON en fin de saison au moment des séries.
 - 3.2.6- Une partie se verra annulée au moment où elle est perçue comme étant hors contrôle à cause d'une série d'incidents disgracieux des deux équipes ou si les arbitres jugent que la situation pourrait dégénérer et nuire à la sécurité des joueurs en présence. Les équipes impliquées ne recevront aucun (0) point au classement dans ce cas. Des suspensions seront imposées par la Ligue. Si le match est arrêté parce que le comportement d'une équipe est considéré comme inacceptable, cette équipe se verra perdre la partie par défaut de 3 à 0 même si elle menait au moment où la partie a été arrêtée. L'équipe gagnante méritera son point franc-jeu, à moins que cette dernière l'ait déjà perdu avant la fin de la partie en question.
- 3.3. Une partie arrêtée par les arbitres ou par la Ligue pour la mauvaise température (éclairs ou tonnerre, mais pas seulement en cas de pluie, et peu importe la quantité) ou une autre raison majeure est considérée comme officielle après la fin de la 2e période. Une équipe qui ne se présentera pas en croyant que la partie ne sera pas jouée alors que les conditions le permettent perdra la partie par défaut.

- 3.3.1- Tout match débuté qui pour une raison ou une autre nécessitera d'être repris à une date ultérieure débutera avec le temps restant au match original ainsi que le pointage au moment de l'arrêt du match, peu importe le temps qui aura été joué. Par contre, pour les matchs de saison régulière, lorsque 2 périodes de jeu ont été complétées, le match sera considéré comme final et il n'y aura aucune reprise.
- 3.3.2- La Ligue sera autorisée à prendre toute sanction qu'elle jugera nécessaire pour une équipe qui perdrait volontairement afin d'influencer le classement.
- 3.3.3- Une partie remportée par forfait en saison régulière permet de rajouter un match d'éligibilité à n'importe quel joueur de l'équipe.
- 3.3.4- Avant de participer à une partie, tout joueur se doit de couvrir toute blessure/coupure adéquatement.

4. Durée des parties

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

5. Points au classement

- 5.1- Les points de partie seront attribués de la façon suivante :
- Victoire : 2 points
 - Défaite en fusillade ou nulle : 1 point
 - Défaite en temps réglementaire : 0 point
- 5.2- Le point franc jeu est attribué de la façon suivante :
- 0-5 punitions mineures : 1 point
 - Défaite par forfait OU (6 punitions mineures ou +) OU (1 punition majeure ou inconduite de partie (10min) : 0 point
- 5.3- Le maximum de points qu'une équipe peut obtenir dans un match est de trois (3).

6. Bris d'égalité au classement

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

7. Écart de buts

- 7.1- Il n'y a pas de « mercy rule » concernant l'écart de buts.
- 7.2- Lorsqu'il y a un écart de 7 buts ou + après que 2 périodes de jeu soient complétées, l'équipe tirant de l'arrière peut demander d'arrêter le match sans perdre leur point franc-jeu.
- 7.3- Lorsqu'il y a un écart de 7 buts ou +, l'équipe qui mène ne peut pas décider d'arrêter le match. L'arrêt du match de leur part en résulterait d'une défaite par forfait.

8. Responsabilités du capitaine

- 8.1- Avant le début de chaque partie, chaque équipe devra avoir complété sur la feuille de match l'alignement complet de son équipe (nom des joueurs présents & numéros des chandails). C'est la responsabilité du capitaine ou de son représentant d'aller compléter son alignement par lui-même. L'exactitude de l'alignement officiel est la responsabilité de chaque capitaine d'équipe ou de son représentant et ne pourra être modifié suite au début du match. Dans le cas où l'alignement officiel n'est pas mis à jour correctement avant le début de la partie la partie, l'équipe prise en défaut se verra décerner une punition mineure pour retarder le match en début de partie. À noter qu' aussitôt que le 3 minutes d'échauffement est débuté, il est considéré trop tard pour remplir son alignement, donc une punition mineure sera décernée à l'équipe fautive.
- 8.2- Toute demande de modification à l'alignement d'un match doit être effectuée au PLUS TARD dans les 7 jours suivant une partie. Dans ce cas, c'est la feuille de match papier qui permettra de valider si un joueur était présent au match ou pas.
- 8.3- Les capitaines se doivent de prendre en main toute action posée par l'équipe. Ils sont entièrement responsables de l'enregistrement des joueurs et de la collection de tout frais d'enregistrement et amende non-payée.

9. Règlements généraux

- 9.1.1- Aucun hors-jeu, ni dégagement refusé.
- 9.1.2- Dès qu'un arrêt de jeu est sifflé par l'arbitre, l'un des deux arbitres prendra la balle et se dirigera au point de mise en jeu. Il débutera alors un compte de 5 et si à la fin du décompte une des deux équipes n'est pas en position jugée adéquate de reprise de jeu, l'équipe prise en défaut sera considérée comme venant de demander un temps d'arrêt. Dans le cas où cette équipe aurait déjà utilisé ses deux temps d'arrêt, une pénalité mineure pourra leur être imposée. En tout temps la décision finale de déterminer la définition de « position jugée adéquate de reprise de jeu » reviendra aux arbitres présents.
- 9.1.3- Les joueurs peuvent changer en tout temps à partir du banc.
- 9.1.4- Durant le match, le joueur quittant la surface doit être dans la zone délimitée devant les bancs des joueurs avant que son remplaçant ne saute sur la surface. Une punition de banc est signalée pour avoir trop de joueurs sur la surface lorsque le règlement n'est pas respecté. Le joueur qui embarque sur le jeu ne peut jouer la balle si le joueur qu'il remplace n'est pas encore sorti de la surface, et le joueur qui s'apprête à sortir de la surface en étant dans cette zone ne peut jouer la balle ou entrer volontairement en contact avec elle, dans ces deux cas, une punition sera accordée. Dans le cas d'un contact accidentel de la balle avec le joueur qui s'apprête à sortir du jeu et qui est dans la zone délimitée, aucune punition ne sera accordée.
- 9.1.5- Peu importe la zone, le jeu sera arrêté lorsqu'un joueur effectue une double-touche avec sa main sur la balle. Le jeu reprendra alors dans la zone défensive de l'équipe dont le joueur a effectué une passe avec la main (**AUCUNE PASSE AVEC LA MAIN PERMISE DANS AUCUNE ZONE**)
- 9.1.6- Un joueur a le droit de fermer la main sur la balle et de par la suite 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 le jeu reprendra alors dans la zone défensive de l'équipe dont le joueur a fermé la main sur la balle et qui l'a déplacé de côté. La définition de « déplacer la balle de côté » reste à la discrétion de l'arbitre.
- 9.1.7- Un lancer de punition sera accordé à l'équipe en question lorsqu'un joueur ferme la main sur la balle alors qu'il se retrouve dans le demi-cercle de son gardien.
- 9.1.8- Une pénalité mineure sera accordée à un joueur qui fermera la main sur la balle dans le but volontaire de retarder le jeu.
- 9.1.9- Une pénalité mineure sera accordée à un joueur pour tout contact du bâton d'un joueur avec la balle au-dessus de ses épaules ou avec le visage d'un adversaire (incluant le masque d'un gardien de but), tout comme s'il essaie de jouer la balle avec le bâton au-dessus des épaules sans touche à la balle ou suite à un « follow-through » après un lancer.
- 9.1.10- Il n'y a pas de punition supplémentaire lorsqu'un joueur qui saigne après avoir reçu un bâton au visage.

- 9.1.11- Si le bâton est élevé (pour appeler la balle, pour un lancer frappé, etc) et qu'il n'y a pas de contact avec la balle, aucune punition. De plus, si un joueur est penché ou s'il saute, ce sont toujours la hauteur « normale » de ses épaules en position debout qui sera considérée comme la hauteur permise.
- 9.1.12- Un but est refusé lorsque la balle est touchée plus haut que les épaules du joueur.
- 9.1.13- Le jeu sera arrêté lorsqu'un joueur dirige de façon volontaire ou non la balle en direction du filet adverse avec le pied ou la main, à partir du moment où la balle atteint le cercle du gardien de but. Le jeu reprendra alors dans la zone défensive de l'équipe dont le joueur a effectué le contact avec la balle.
- 9.1.14- Le jeu sera arrêté lorsqu'un des pieds d'un joueur est dans le cercle du gardien de but adverse et qu'il y reste après avoir été averti par l'arbitre. Le jeu reprendra alors dans la zone défensive de l'équipe dont le joueur était dans le cercle du gardien de but adverse. Un but sera refusé seulement s'il y a contact avec le gardien ou que ce dernier est dérangé dans son déplacement par le joueur.
- 9.1.15- Une équipe en possession de la balle derrière son but aura un décompte de 5 secondes pour faire traverser la balle à l'extérieur de la zone délimitée par les deux lignes pointillées situées de chaque côté du but et par la ligne de but, sans quoi une punition est accordée (ce décompte est fait même si l'équipe est en désavantage numérique et s'applique aussi au gardien qui irait derrière son but). De plus, le décompte de 5 secondes continue même si le joueur en possession de la balle la laisse derrière la ligne des buts pour qu'un autre joueur de son équipe vienne en prendre possession.
- 9.1.16- Si un gardien de but se sert de son bâton comme une hache lorsqu'un joueur adverse passe derrière leur but, c'est une punition aussitôt que le joueur est touché et ce, même si la balle est touchée avant.
- 9.1.17- Tout joueur qui prend dans ses mains le bâton d'un de ses coéquipiers (excluant celui de son gardien de but) ou d'un adversaire se voit imposer une punition mineure.
- 9.1.18- Un joueur est autorisé à prendre dans ses mains le bâton de son gardien de but pour lui apporter, sauf s'il participe au jeu en jouant la balle en même temps ou en faisant obstruction à un adversaire. Dans ce dernier cas, il se verra imposer une punition mineure.
- 9.1.19- Les seuls et uniques joueurs autorisés à embarquer sur la surface sont ceux qui ont été entrés sur la feuille de match. Ces joueurs sont autorisés à arriver en tout temps durant la partie.
- 9.1.20- Le fait de frapper tout « mobilier » (surface, bande, banc, buts...) violemment dans un geste de frustration équivaut à un bris de matériel et le joueur fautif se verra décerner une punition mineure pour geste antisportif.
- 9.1.21- La balle est considérée comme étant toujours en jeu, sauf lorsqu'elle touche le plafond ou effectue un rebond considéré comme ne faisant pas partie de sa trajectoire normale.

- 9.1.22- Si la balle passe au travers du filet protecteur entourant la surface, la mise au jeu se fera au point de mise en jeu le plus près.
- 9.1.23- Lorsqu'un lancer est tenté et que la balle quitte la surface directement ou après avoir touché le poteau, voici les 2 situations qui s'appliquent :
- Si le lancer provient de la zone offensive : La mise au jeu se fait en zone offensive
 - Si le lancer provient de la zone défensive : La mise au jeu se fait en zone défensive
- 9.1.24- Un maximum de 3 non-joueurs sont autorisés à être présents au banc des joueurs d'une équipe. Les arbitres seront aussi autorisés à demander à n'importe quel non-joueur de quitter le banc des joueurs si un comportement est jugé comme inacceptable, et une punition de banc pourra être octroyée si l'arbitre le juge nécessaire.
- 9.1.25- Un non-joueur qui à n'importe quel moment d'une partie embarque sur la surface se verra expulsé du match et devra quitter la surface. à punition mineure de banc pourra aussi être accordée selon le jugement de l'arbitre.
- 9.1.26- Tout enfant de moins de 12 ans présent sur le banc des joueurs doit porter un casque et une grille.
- 9.1.27- Toute punition majeure est de 5 minutes. Aucune punition de 4 minutes n'est donnée. À noter qu'une punition majeure est automatiquement accompagnée d'un 10 minutes d'inconduite de partie et par le fait même, l'expulsion du joueur du match.
- 9.1.28- Une pénalité doit être imposée à tout joueur ou gardien de but qui déplace délibérément le but de sa position normale. L'arbitre doit arrêter le jeu dès qu'un des poteaux a été déplacé si le jeu n'est pas dans la zone adverse. Si le déplacement volontaire du filet est effectué alors qu'il reste deux minutes ou moins à la partie, un lancer de punition est accordé.
- 9.1.29- Un gardien de but ne peut retarder intentionnellement la partie en ajustant une pièce d'équipement durant un arrêt de jeu. La violation de ce règlement par un gardien de but entraîne une pénalité mineure, selon le jugement de l'arbitre.
- 9.1.30- Une pénalité mineure est décernée à un gardien de but lorsqu'il immobilise délibérément la balle d'une manière ou d'une autre et, selon arbitre cause un arrêt de jeu inutile. Le gardien doit être en contact avec l'enceinte des buts lorsqu'il immobilise la balle derrière la ligne des buts. L'arbitre doit avant tout aviser le gardien de but de remettre la balle en jeu.
- 9.1.31- Si un gardien de but participe au jeu au-delà de la ligne centrale, il reçoit une pénalité mineure.
- 9.1.32- Tout joueur, à l'exception du gardien de but, qui met le pied intentionnellement sur la balle et retient celle-ci pour plus de 2 secondes, doit recevoir une pénalité mineure pour avoir retardé la partie.
- 9.1.33- Une pénalité est infligée à tout joueur ou gardien de but qui, avec son bâton, son pied ou sa main, expédie la balle hors du jeu en la lançant, tirant ou frappant de façon intentionnelle.

- 9.1.34- Toute personne qui glisse volontairement sur les genoux et entre en collision avec un adversaire porteur ou non-porteur de la balle ou le gardien de but adverse, recevra une pénalité mineure, peu importe si le joueur fautif touche à la balle avant d'entrer en contact.
- 9.1.35- Un joueur sera expulsé de la partie après 3 punitions mineures et ce peu importe le type de punition (à l'exception de la punition pour avoir sorti la balle du jeu) et même si sa troisième pénalité en est une à retardement qui est annulée par un but de l'équipe adverse avant l'appel de la pénalité.
- 9.1.36- La mise en jeu : Il est obligatoire que la balle touche le sol avant qu'elle ne touche un bâton, sinon le jeu devra être arrêté par un des deux arbitres. À la discrétion de l'arbitre, le joueur de centre fautif pourra être changé. De plus, un joueur ne peut se servir de son corps pour bloquer l'adversaire pour tenter de gagner la mise en jeu, sans quoi une pénalité pour obstruction devrait être signalée.
- 9.1.37- Une punition mineure est appelée à l'équipe défensive lorsque la balle est tirée, de façon volontaire ou non, à partir de leur territoire et quitte la surface extérieure sans rien toucher ou en touchant la portion des lumières qui est au-dessus de la clôture. La seule exception est si la balle tombe dans le banc des joueurs de la surface extérieure (pas de punition) ou si la balle sort de la surface par le joueur qui est à la mise au jeu.

9.2- JOUEURS REMPLAÇANTS

- 9.2.1- À l'exception des gardiens de but, chaque joueur ne faisant pas partie de l'alignement de joueurs réguliers d'une équipe doit payer un montant de 12\$ pour les frais d'enregistrement avant le début du match. Ce joueur ne sera pas autorisé à débiter le match tant que le paiement n'aura pas été fait au bureau du gérant. Les capitaines d'équipes sont responsables pour l'enregistrement des joueurs de leur équipe.
- 9.2.2- Aucun joueur ou gardien de but ne peut jouer pour une 2e équipe d'une même catégorie s'il fait partie de l'alignement des joueurs « réguliers » d'une équipe.
- 9.2.3- Aucun joueur ne peut jouer pour une 2e équipe d'une même catégorie dès qu'il a joué le nombre de parties faisant de lui un joueur « régulier » d'une équipe (le nombre de parties requis variant selon le nombre de parties de la saison régulière – voir séries éliminatoires). Il est alors considéré comme un joueur régulier de cette équipe.
- 9.2.4- Un gardien de but qui ne fait PAS partie de l'alignement régulier d'une équipe d'une catégorie peut remplacer comme gardien de but dans autant de parties qu'il le désire avec toutes les équipes de cette catégorie, sauf s'il a joué comme joueur le nombre de parties faisant de lui un joueur « régulier » d'une équipe. Ce gardien sera admissible à participer aux séries avec d'autres équipes que celle-ci faisant partie de la même catégorie, mais dès qu'il aura joué un match avec une équipe en séries, il ne pourra pas jouer avec d'autres de la même catégorie.

9.3- TIRS DE BARRAGE (FUSILLADE)

- 9.3.1- Saison régulière : toute partie terminant en égalité se terminera en fusillade. Ce dernier débutera avec 3 joueurs de chaque équipe. Aucune répétition de joueur ne sera tolérée avant que tous les joueurs de l'équipe n'aient passé. Dans le cas où une des équipes a moins de joueurs que l'autre et que la première équipe revient avec des joueurs ayant déjà effectué un lancer, l'autre équipe peut dès lors elle aussi recommencer avec des joueurs ayant effectué un tir lors de la ronde précédente.
- 9.3.2- Pour la fusillade, si un joueur termine la partie dans la boîte de punitions, ce joueur ne peut tirer qu'à la fin. Tous les joueurs de son équipe doivent passer avant lui, sauf si l'équipe compte moins de joueurs. Dans ce cas, le joueur qui était au banc des punitions en fin de partie peut effectuer un tir dès que tous les joueurs de l'autre équipe ont tiré une 1ère fois.
- 9.3.3- En fusillade, le tir de punition devient mort dès que les pieds du joueur en question cessent d'aller vers l'avant.
- 9.3.4- Il y aura un maximum de 12 lancers de punition de chaque côté. Si c'est toujours égal après ce nombre de lancers, la partie se termine avec une nulle.

9.4- GARDIENS DE BUT

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

9.5- ÉLIGIBILITE DES JOUEURS

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

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

- 9.5.2- Si une équipe est prise à avoir un joueur illégal dans son alignement, la partie concernée sera perdue par forfait. Si une équipe est prise à faire jouer un joueur sous un faux nom dans leur alignement, le joueur en question ainsi que le responsable de l'équipe seront suspendus pour au minimum une partie. Dans le cas de récidive, le nombre de matchs de suspension sera aussi décidé par la Ligue.
- 9.5.3- À l'exception d'indications contraires de la Ligue, chaque catégorie est considérée comme distincte, même dans les divisions où il y a des parties inter-catégories (exemple : le FR+/FR est une catégorie avec 2 divisions, ces 2 divisions sont considérées comme distinctes même s'il peut y avoir des matchs entre les 2). Cela veut donc dire qu'un joueur pourrait être régulier dans ces 2 divisions.
- 9.5.4- Toute équipe jouant contre une équipe du calibre supérieur est autorisée à avoir au besoin un alignement avec des remplaçants respectant les cotes du calibre supérieur en question.
- 9.5.5- Les seuls joueurs autorisés à jouer pour deux équipes de la même catégorie sont ceux qui ont été approuvés en début de saison dans une catégorie et dont l'équipe changerait de catégorie après les premières semaines de jeu pour se retrouver dans une catégorie où il était déjà régulier. En séries éliminatoires, ces joueurs seront aussi autorisés à jouer avec les deux équipes en question.
- 9.5.6- Les joueurs sont autorisés à jouer dans la Ligue à compter de 16 ans. Toutefois, pour les joueurs de 16 & 17 ans, une autorisation signée par les parents doit être remise à la Ligue et ces joueurs doivent porter une grille ou une visière complète.
- 9.5.7- Les filles sont autorisées à jouer comme gardienne de but dans les équipes masculines, mais PAS comme attaquante ou défenseur.
- 9.5.8- Dans la catégories D-30, un (et seulement un) joueur âgé de 25 à 30 ans est autorisé, en excluant le gardien de but.
- 9.5.9- Un joueur peut être libéré par une équipe, mais ceci peut être effectué uniquement si l'équipe qui le libère n'a pas déjà atteint 50% du nombre de parties à jouer en saison régulière. Toutefois, le responsable de cette équipe devra obligatoirement signifier son accord au responsable de la ligue pour que le tout devienne officiel. Un joueur libéré devra jouer le NMM avec sa nouvelle équipe pour pouvoir participer aux séries éliminatoires avec sa nouvelle équipe.
- 9.5.10- Un joueur ou un gardien de but est autorisé à arriver à n'importe quel moment d'un match, en autant qu'il ait été mis sur l'alignement avant le début de la partie. Dans le cas d'un joueur remplaçant, un joueur de son équipe devra aussi s'être assuré de payer le 12\$ avant le début de la partie.

10. Protêts

- 10.1- Un protêt concernant une partie peut notamment se faire pour les raisons suivantes :
- Alignement jugé illégal
 - Joueur mis sous un faux nom
 - Autre situation jugée admissible par la Ligue
- 10.2- Tout protêt doit être déposé par le responsable d'équipe au plus tard dans les 48 heures suivant une partie. Après ce délai de 48h, aucun protêt ne sera accepté.
- 10.3- Tout protêt doit être déposé par courriel uniquement. Aucune autre voie de communication ne sera acceptée. Le courriel doit être envoyé à ralph@dekhockeyrivesud.com + francois@dekhockeyrivesud.com en copie, en indiquant pour quelle partie le protêt est fait, ainsi que tous les détails nécessaires pour que la situation soit regardée par la Ligue. Veuillez prévoir quelques jours pour une réponse à votre demande.

11. Sanctions & Suspensions

- 11.1- Un joueur qui reçoit une punition de 5 minutes incluant une inconduite de partie devra quitter le terrain de jeu. Un autre membre de l'équipe devra subir sa sanction au banc de punition. Tout joueur expulsé de la partie doit se diriger automatiquement aux vestiaires ou à l'extérieur du Complexe/Centre de Dek et il ne lui est pas permis de retourner sur le terrain de jeu lors de la partie en question.
- 11.2- Pour des raisons de sécurité évidentes, veuillez noter qu'il est strictement interdit d'asperger d'eau le cercle du gardien de but pour favoriser ses déplacements.
- 11.3- Un joueur remplaçant (i.e. ne faisant pas partie de l'alignement régulier de l'équipe dans laquelle l'incident s'est produit) qui est suspendu ne pourra plus jouer aucun match dans cette catégorie durant la saison en cours, et ce, peu importe la durée de la suspension.
- 11.4- Un joueur se voyant octroyer une suspension de 4 parties ou plus n'est autorisé à jouer avec AUCUNE équipe de la ligue (incluant ses autres équipes régulières) tant que cette suspension n'est pas purgée complètement avec l'équipe pour laquelle l'incident s'est produit. Un joueur suspendu pour 1, 2 ou 3 parties a le droit de jouer avec les autres équipes pour lesquelles il fait partie des joueurs réguliers, mais il ne peut pas remplacer avec d'autres équipes.
- 11.5- Lors d'une altercation, les arbitres ont le droit de faire arrêter le temps.
- 11.6- Les arbitres peuvent arrêter une partie en tout temps s'ils trouvent que celle-ci est hors de contrôle.
- 11.7- L'abus envers les arbitres, les marqueurs et les représentants officiels de la Ligue ne sera pas toléré et sera sanctionné.

- 11.8- Tout abus verbal ou physique envers un arbitre, un marqueur, un représentant officiel de la Ligue ou un joueur adverse sera sanctionné et fortement pénalisé. Des suspensions et amendes seront imposées par la Ligue.
- 11.9- Tout joueur expulsé d'une partie, peu importe la raison, se doit de quitter le Complexe ou de retourner à son vestiaire et y rester pour le restant de la partie. **Il ne peut donc être en aucun temps autour d'aucune des surfaces de jeu.** L'équipe d'un joueur expulsé qui ne respectera pas cette consigne obtiendra des pénalités mineures jusqu'à ce que le joueur se rende à son vestiaire et y reste.
- 11.10- Tout joueur impliqué dans une bataille sera suspendu automatiquement.
- 11.11- Tout joueur qui quitte son banc lors d'une altercation sera suspendu automatiquement.
- 11.12- Tout joueur qui arrive comme 3e homme dans une altercation (autre que pour enlever de façon claire et évidente son joueur) sera suspendu automatiquement.
- 11.13- Si les deux équipes se retrouvent dans une bataille considérée comme « générale », les deux équipes seront suspendues pour un nombre de matchs qui sera déterminé par la Ligue et perdront automatiquement cette partie.
- 11.14- L'historique d'un joueur ou d'une équipe sera toujours considéré lors de la prise de décisions reliée à des incidents. Cet élément pourra avoir un impact autant sur la durée de la suspension que des différentes sanctions imposées.
- 11.15- Les incidents impliquant des joueurs de la Ligue à l'extérieur des surfaces de jeu (vestiaires, stationnement, etc) seront considérés de la même façon par la Ligue et seront sujets à des suspensions, des amendes et toute autre sanction jugée adéquate.
- 11.16- La Ligue se réserve le droit de suspendre toute équipe à n'importe quel moment, et ce, pour une durée déterminée ou indéterminée. Ce règlement sera employé lors de graves situations précises. Toute équipe suspendue de la Ligue ne recevra aucun remboursement.
- 11.17- Après avoir consulté le rapport d'incident et/ou la reprise-vidéo (si celle-ci est concluante), la Ligue tranchera et des sanctions pourront être encourues. Le capitaine de l'équipe fautive sera avisé dans les jours suivant l'incident de la pénalité encourue.

12. Catégories « Mixte »

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

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

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

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

13. Catégories « 3vs3 »

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

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

Tous les autres règlements sont les mêmes que pour les catégories 4vs4.

14. Séries éliminatoires

- Après chaque ronde, les opposants sont déterminés en fonction de leur classement en saison régulière meilleur contre moins bon, 2e meilleur contre 2e moins bon...etc)
- L'équipe ayant obtenu le meilleur rang en saison régulière obtient l'avantage de conserver son gilet (si les 2 équipes ont la même couleur) et de déterminer qui tirera en 1er s'il y a fusillade.
- Deux temps d'arrêt par partie sont permis en temps régulier pour tous les matchs (à l'exception du 3e match des rondes en format mini-matchs - 1 seul temps d'arrêt pour ce 3e match). Aucun temps d'arrêt additionnel n'est permis en prolongation.
- Lorsqu'une équipe perd son point franc jeu, elle commence avec une punition de 2 minutes en prolongation (si les 2 équipes le perdent, la prolongation commence à 3 contre 3).
- Nombre de matchs requis (NMR) : Un joueur doit avoir joué au moins le NMR avec l'équipe en question pour être admissible aux séries (exception à ce règlement : les gardiens remplaçants qui doivent avoir joué au moins une partie dans la Ligue dans la saison en cours, sans appartenir à une équipe de la catégorie où il est demandé comme remplaçant).
 - NMR = 2 -> au moins 1 partie doit avoir été jouée à l'avant
 - NMR = 3 -> au moins 2 parties doivent avoir été jouées à l'avant
 - NMR = 4 -> au moins 3 parties doivent avoir été jouées à l'avant
 - NMR = 5 -> au moins 4 parties doivent avoir été jouées à l'avant

Quelques explications supplémentaires :

- Un joueur qui a joué le NMR parties comme gardien de but n'est PAS éligible à jouer à l'avant en séries (sauf s'il se qualifie aussi comme joueur d'avant en ayant joué le NMR à l'avant).
- Un joueur qui a joué le NMR comme joueur est autorisé à garder les buts en séries.

- Un joueur ou un gardien de but a le droit de jouer seulement avec une équipe d'une même catégorie en séries (sauf les joueurs approuvés en début de saison suite à un changement de catégorie).
- Afin d'être éligible aux séries avec une équipe, tout joueur (sauf pour les gardiens de but, voir le règlement suivant) se doit d'avoir participé en saison régulière et avec cette équipe au nombre minimal de parties communiqué par la ligue (le fait d'être dans l'alignement des joueurs réguliers d'une équipe ne qualifie pas un joueur pour les séries).
- Un gardien est éligible à garder les buts pour une équipe en séries s'il respecte les 4 conditions suivantes :
 - Il a gardé les buts pendant au moins un match en saison régulière avec une équipe de la Ligue dans la saison en cours.
 - Il ne fait pas partie de l'alignement régulier d'une autre équipe de la même catégorie.
 - Il n'a joué aucune partie avec une autre équipe de la même catégorie en séries.
 - Son calibre est autorisé dans la catégorie en question.
- En tout temps, l'alignement d'une équipe en séries doit respecter les cotes permises dans la catégorie en question.
- En cas de doute sur l'éligibilité d'un joueur, il sera très important pour les responsables d'équipes de contacter l'un des responsables à l'avance pour vérifier puisqu'une équipe perdra le match par défaut si un joueur y participe alors qu'il n'est pas éligible, ou qu'il n'est pas jugé éligible par la Ligue.

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

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

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

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