

# **Règlements officiels DekHockey Victoriaville**

## **2011**

<i>Consommations personnelles</i> _____	2
<i>Objectif de la ligue</i> _____	2
<i>Administration des équipes</i> _____	2
<i>Alignement</i> _____	3
<i>Classe Homme</i> _____	3
<i>Classe féminine</i> _____	4
<i>Classe mixte</i> _____	4
<i>Buts</i> _____	6
<i>Changement</i> _____	6
<i>Équipements de base de joueur de DekHockey</i> _____	6
GARDIEN DE BUT _____	6
CHANDAIL _____	7
CASQUE _____	7
GANTS _____	7
JAMBIÈRES _____	8
<i>Balles</i> _____	8
<i>Bâton</i> _____	8
<i>Hors-jeu</i> _____	9
<i>Mise au jeu</i> _____	9
<i>Passe avec la main</i> _____	9
<i>Pénalités</i> _____	9
ABUS ENVERS UN OFFICIEL _____	9
AVOIR RETARDÉ LA PARTIE _____	10
BATAILLE _____	11
BÂTON ÉLEVÉ _____	11
COUP DE BÂTON _____	12
OBSTRUCTION / CHUTE OBSTRUCTIVE _____	12
OBSTRUCTION SUR LE GARDIEN DE BUT _____	12
<i>Grilles des pénalités</i> _____	13
<i>Points</i> _____	16
<i>Soleil</i> _____	17

<i>Substituts</i>	<hr/>	17
<i>Température</i>	<hr/>	18
<i>Temps de jeu</i>	<hr/>	18

## **Le premier règlement que tout joueur du DekHockey Victo doit connaître, la réglementation complète de ce document.**

### **Consommations personnelles**

Les boissons alcoolisées, liqueur, café, jus, aliments seront vendus uniquement à l'intérieur de la bâtisse (Pub St-Joseph) ou sur la terrasse du Pub. Il n'est pas permis d'apporter vos consommations personnelles sur le site du DekHockey. Aucune bouteille de bière ne sera tolérée à l'extérieur de la bâtisse. Seuls les verres de plastique seront acceptés.

### **Objectif de la ligue**

- A. La ligue est dans un but récréatif qui sert à des fins de divertissements de tout joueur. La ligue n'est pas responsable en cas de vol pouvant avoir lieu sur le site;
- B. Tout comportement disgracieux pouvant avoir lieu envers l'établissement est strictement interdit. Le joueur ou 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 DekHockey Victo.

### **Administration des équipes**

- A. Aucune équipe ne peut changer de classe en cour d'année par le fait que cette équipe ne soit pas de calibre à la classe inscrite, et pour les équipes trop forte pour la catégorie la ligue se réserve le droit de soustraire des joueurs à cette formation.
- B. 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 place à la direction de l'équipe. Le capitaine et l'assistant sont responsables de connaître tous les règlements de la ligue afin d'en annoncer la réglementation à tous leurs joueurs (régulier et substitut) et de toutes autres informations et mise à jour relativement à la ligue.

- C. 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 DekHockey Victo.
- D. Les équipes sont responsables des actions de leurs spectateurs. Des sanctions pourraient être attribuées au capitaine de l'équipe responsable ou à la personne responsable lors de la partie. Les spectateurs ne sont pas admis sur le banc des joueurs ainsi que les joueurs suspendus, entre autres pour des raisons de sécurité, les seules personnes admises au banc sont les membres de la formation de la saison en cours.
- E. Un joueur qui est sous une forte influence d'alcool, de drogue, ou autres substances pouvant changer l'attitude d'un joueur peut se faire refuser l'accès à la partie. Le capitaine est responsable des actes du joueur fautif, tout comme le joueur en question est responsable de ses faits et gestes dans de telles circonstances.

### **Alignement**

- A. Les numéros des joueurs doivent être remis au marqueur-chronométrateur avant le début de la partie et cela, à l'intérieur du trois (3) minutes de réchauffement. Dans le cas contraire, une pénalité mineure de deux (2) minutes sera attribuée au capitaine de l'équipe en défaut pour avoir retardé la partie. Le capitaine de l'équipe adverse est en droit de l'exiger. Il n'y aura aucun avertissement et la sanction aura lieu dès la première infraction.
- B. Une équipe qui ne se présente pas lors d'une rencontre programmée sur le site web de la ligue, sans en avoir averti les organisateurs de la ligue, la journée précédant le match en question se verra imposée une amende qui sera remise en moitié à l'équipe adverse et l'autre moitié aux 2 arbitres et Chronométrateur.

### ***Les cotes de joueur***

Aucune cote de joueur ne se change en saison régulière

Le joueur est classé en fonction de la première classe qu'il joue au DekHockey Victo et aucun changement possible en cours de saison.

Un joueur ayant joué entre NHL et junior AA dans les 3 dernières années de l'année en cours, est classé automatiquement B1+, le joueur devra être évalué dans une classe où il peut évoluer soit le A, B1 et B2+ et respecter tout le système de classement, et par la suite les organisateurs décideront de sa cote finale.

## ***Classe Homme***

A (Open)

B1 (2 joueurs de A)

B2+ (1 joueur de A et 1 joueur de B1) ou (3 joueurs de B1)

B2 (2 joueurs de B1) aucun joueur de A

B3+ (1 joueur de B1 et 2 joueurs de B2) ou (4 joueurs de B2)

B3 (1 joueur de B1 ou 2 joueurs de B2) aucun joueur de B1+ admis

B4+ (1 joueur de B2 et 2 joueurs de B3) ou (4 joueurs de B3)

B4 (1 joueur de B2) ou (2 joueurs de B3) aucun joueur de B2+ admis

C1 (1 joueur de B3) ou (2 joueurs de B4) aucun joueur de B3+ admis

C2 (2 joueurs de C1) aucun joueur de B4 admis pour cette catégorie, tout joueur jugé mal classé par la majorité des équipes sera soustrait

À la fin de saison le top 12 des pointeurs de chaque classe se font reclasser individuellement minimum une classe supérieur à la celle classé ou et joué et pour le reste cela devient du cas par cas. Exemple 1 joueur C1 qui termine 10<sup>ème</sup> pointeur de la ligue dans le C1, le joueur se fera reclasser B4 minimum automatiquement,

## ***Classe féminine***

F2

F3(Repêchage)

F4

## ***Classe mixte***

Équipe composée de 1 fille minimum (gardienne exclue).

Équipe composée de 1 gars minimum (gardien exclu)

Si une équipe ne compte aucune fille lors d'une partie, la partie est perdue par défaut, le pointage sera alors de 3-0 à l'équipe en règle et 15-0 points de Dek.

Une seule fille avec un dossard 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 avec dossard compte pour 2 buts à l'équipe

3 filles maximums doivent endossées un dossard et les dossards ne peuvent changer de fille lors de la rencontre, au début de la partie les 3 filles avec le dossard doivent être identifiées sur la feuille de match.

En cas de pénalité à une équipe, la fille avec dossard doit rester sur le jeu en tout temps.

Si une pénalité est décernée à une fille l'autre fille avec le dossard doit prendre la place sur le terrain, lors de cette même pénalité si l'autre fille vêtue du dossard prend une pénalité, un lancer de pénalité sera décerné à l'équipe adverse, et si il n'y a qu'une fille avec dossard lors de cette rencontre et si elle prend une pénalité, il y aura lancé de pénalité à ce moment et à chaque fois si elle récidive.

Si une équipe compte plus de 3 filles, 2 filles seulement sont vêtues d'un dossard seulement et 1 par trio, et ce pour toute la partie aucun changement de dossard ne sera autorisé même en cas de blessure.

## **Ligue homme**

A.

Un joueur ne peut jouer une partie s'il n'est pas inscrit sur l'alignement de 10 joueurs (excluant 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. Par contre, un joueur qui est sur la liste de protection de 10 joueurs peut effectuer une présence en tout temps sur la surface de jeu.

B. Seuls les joueurs qui auront participés au jeu seront considérés comme un match de jouer. 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.

C. Advenant le cas ou un capitaine ou le joueur qui inscrit un joueur sous un faux nom sur son alignement, le joueur en question (à preuve du contraire) sera suspendu pour 5 parties dans la catégorie 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 l'on découvre ce fait 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

deux (2) joueurs 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

- D. Une partie pour être homologuée doit avoir été jouée 2 périodes complètes, par contre si une autre équipe est déclarée illégale soit par les côtes de joueur, par un faux nom, les statistiques de l'équipe en règle seront enregistrées au même résultat que la partie s'est jouée et l'équipe fautive tous les statistiques seront mises à 0 et incalculables sur tous les niveaux. Une équipe qui ne se présente pas pour un match, l'équipe en règle pourra y ajouter les joueurs désirés.

### **Buts**

Le marqueur peut servir de juge de but seulement si l'arbitre lui en fait la demande relativement à une décision en cas de doute.

### **Changement**

Le joueur qui effectue un changement doit toucher la partie désignée à cette fin sur la bande avec sa main pour que le joueur de son équipe puisse prendre sa place sur la surface. En cas de défaut, une pénalité mineure de deux (2) minutes sera imposée à l'équipe fautive pour avoir eu trop de joueurs sur la surface de jeu.

### **Équipements de base de joueur de Dekhockey**

- Chandail numéroté au dos visible (aucun ruban n'est permis et aucun chandail vierge ne peut servir de numéro 0)
- Gant de hockey ou de DekHockey respectant les normes de protection
- Pad de DekHockey soit Mylec ou D-Gel (Protek-Kosmik)
- Casque de hockey
- Bâton de bois avec palette de plastique troué de 5 trous de compagnie et les trous doivent être visible. (Mylec ou D-Gel uniquement)

Tous ces articles sont en location sur place (exception du bâton de bois avec palette de plastique)

### **GARDIEN DE BUT**

- A. Aucun lubrifiant n'est permis pour les gardiens de but ou tout joueur de DekHockey pour utiliser sur l'équipement ou sur la surface de jeu ceci entraînera une suspension du joueur en question immédiatement, pour 3 parties.

- B. Le gardien de but doit porter l'équipement complet d'un gardien de but avec des espadrilles, incluant le bâton de gardien (**aucun bâton de joueur ne sera accepté, sinon 2 minutes de pénalité seront décernées**). En cas de contravention à cet article, il lui sera interdit d'agir à titre de gardien de but.
- C. Chandail de gardien obligatoire peut importe la température.
- D. Les jambières du gardien de but ne peuvent pas être plus larges que treize (13) pouces. La mitaine peut en être une de hockey sur glace ou un gant de base-ball. Le bloqueur ne doit pas être plus long que dix-sept pouces et demi (17.5) et plus large que neuf pouces et demi (9.5).
- E. Le gardien ne peut augmenter l'ampleur de son équipement de façon à augmenter son efficacité devant le filet.

#### **CHANDAIL**

Tous les joueurs du DekHockey Victo doivent OBLIGATOIREMENT porter un numéro visible derrière leur chandail de hockey (tape non permis), sinon une pénalité mineure de deux (2) minutes sera accordée au joueur fautif et il ne pourra prendre part à la partie tant que son chandail ne sera pas en règle. Si vous avez besoin de chandail, veuillez vous présenter au point de location désigné.

Si un ou plusieurs chandails doivent être changés, l'officiel avisera immédiatement le responsable de l'équipe qui devra s'occuper, sans délai, de faire le changement des chandails concerné. 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, et en séries éliminatoires l'équipe avantagée par le classement aura priorité sur le choix de couleur, et ce pour toutes ses parties éliminatoires.

#### **CASQUE**

Le casque est obligatoire sur la surface de jeu, il doit être attaché par une ganse, une corde ou un cordon prêt du menton d'une façon où le casque est 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.

#### **GANTS**

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

## **JAMBIÈRES**

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

## **Balles**

- A. Les équipes doivent fournir trois (3) balles homologuées « Mylec » (rose ou orange tout dépendant de la température) à l'officiel avant le début de la partie. Advenant l'impossibilité de remettre les balles avant la fin de la période d'échauffement, une pénalité mineure de deux (2) minutes sera attribuée au capitaine de l'équipe fautive pour avoir retardé la partie, et devra se procurer 3 balles.
- B. 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. Le temps demeurera non chronométré en attente des balles.
- C. Les joueurs inscrits pour la joute sont responsables d'aller chercher les balles durant la partie. Ce n'est pas la responsabilité du DekHockey Victo, des officiels (incluant le marqueur) ou des spectateurs d'aller les chercher.
- D. 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 utilisées. Les officiels peuvent décider de changer les balles en cours de partie si la température l'exige.

## **Bâton**

- a) Le bâton réglementaire de DekHockey est composé d'un manche fait de bois solide et d'une palette, trouée de manufacture, constituée de plastique durable. Les palettes recouvertes de fibre de verre ne sont pas permises dans les ligues, parce qu'elles brisent facilement et des éclats demeurant sur la surface pourraient occasionner des blessures sérieuses. Si un des trous du bâton Air-Flo est brisé, le bâton est considéré comme dangereux. Un ruban sur la palette n'est accepté, sauf pour un morceau de ruban servant à réparer le bout d'une palette considérée comme étant dangereuse. De même qu'aucun trou ne doit être caché par du ruban de toutes sortes. Un avertissement sera alors 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. La palette du bâton doit avoir obligatoirement 5 trous de compagnie Mylec ou D-Gel et de plastique.

### **ESPADRILLES**

Tout type d'espadrille, souliers de ballon-balai ou de « snout » sont acceptés. Seules les bottes de travail ne sont pas admises.

### **Hors-jeu**

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

### **Mise au jeu**

- A. La balle n'a pas à 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.
- B. Les joueurs ailiers doivent être en dehors du cercle de mise au jeu et de chaque côté de leur zone défensive.
- C. Tout joueur qui ferme la main sur la balle se verra imposer une mise en jeu dans la zone défensive du joueur fautif.
- D. Il y aura mise au jeu à chaque début de période, ainsi qu'à chaque arrêt de jeu pouvant survenir par la suite. 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.

### **Passé avec la main**

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

### **Pénalités**

#### **ABUS ENVERS UN OFFICIEL**

- A. Tout joueur qui manquera de respect envers un officiel (incluant l'officiel mineur (marqueur) sera automatiquement expulsé de la rencontre. Tout spectateur-joueur qui manquera 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 à cet égard

- B. Tout joueur qui, intentionnellement, menace, agresse, touche, fait un mouvement de feint 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.
- C. Un joueur qui est sortie de la rencontre due à une expulsion ou prend place à un endroit (X), fait toujours partie de se son équipe, alors des sanctions peuvent être apporté aux personnes concernées.

#### **AVOIR RETARDÉ LA PARTIE**

- A. Il faut au moins quatre (4) joueurs, avec ou sans gardien de but, pour débiter la partie. Un délai de cinq (5) minutes est alloué avant le début de la partie à l'équipe dont le gardien de but n'est pas arrivé, et ce incluant après que la période de réchauffement. Une pénalité mineure de deux (2) minutes pour avoir retardé la partie sera imposée à l'équipe fautive aussitôt que le réchauffement sera terminé. Après le délai en question, la partie débute avec ou sans gardien de but. Dans le cas où, suite au délai stipulé ci-haut, l'équipe n'a pas quatre (4) joueurs prêts à commencer la partie, la partie sera perdue par défaut par cette équipe. L'équipe gagnante aura quinze (15) points de Dek alors que l'équipe perdante n'en aura aucun (0). Les pénalités doivent être prises en début de rencontre et non plus tard dans la partie.
- B. 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 par contre remettre la balle en jeu avant que le jeu ne soit arrêté.
- C. Si un joueur ou le gardien de but envoi la balle à l'extérieur de la surface de jeu de sa zone défensive, que ce soit de façon intentionnelle ou non, une pénalité mineure de deux (2) minutes lui sera décernée pour avoir retardé la partie, et ce, peu importe ou la balle est sortie. On inclut donc les endroits où il n'y a pas de grillage. Pour ce qui est de la sortie de balle du banc des joueurs, cela est au jugement de l'arbitre.
- D. La balle doit toujours demeurer en mouvement. Si un joueur demeure inactif derrière le filet de son équipe pendant plus de cinq

(5) secondes (l'arbitre fera le décompte à haute voix), une pénalité mineure de deux (2) minutes pour avoir retardé la partie lui sera imposée. Le joueur devra sortir la balle et les pieds de derrière le filet pour que le décompte s'arrête. À la fin du cinq (5) secondes, il y aura coup de sifflet et la pénalité sera décernée, et ce, dès la première infraction.

### **BATAILLE**

- A. Aucune bagarre ne sera tolérée. Les sanctions à cet effet sont les mêmes qu'au hockey mineur. Une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite de partie seront imposées à tout joueur qui se bat. Il y aura suspension automatique suite à une bagarre (voir grille des suspensions). Veuillez noter qu'une bagarre signifie que les deux personnes en cause se sont échangées au moins (1) coup de poing avec ou sans les gants et qu'il y ait ou non grille ou visière.
- B. 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 additionnelle à toute pénalité qu'il pourrait encourir.
- C. Tout joueur se joignant à une bataille ou prenant part à une autre bataille durant le même arrêt de jeu se verra imposer une pénalité d'extrême inconduite de partie, en plus de toute autre pénalité qu'il aurait pu encourir selon les règles du jeu.
- D. Un joueur ou des joueurs qui quittent le banc des pénalités pour aller sur la surface de jeu, et ce peu importe la raison ce verra imposer 5 parties de suspension + les futurs gestes commis.
- E. Un ou des joueurs le banc des joueurs pour aller se joindre à une mêlé ou bagarre seront automatiquement expulsés de la rencontre et des sanctions pourront être apportées.

### **BÂTON ÉLEVÉ**

- A. Une pénalité mineure de deux (2) minutes sera imposée à tout joueur qui touche à la balle plus haute que la hauteur de ses épaules.
- B. Si le joueur atteint est blessé gravement, une pénalité majeure pour bâton élevé et une pénalité d'extrême inconduite de partie seront imposées.
- C. Advenant le cas où la balle est touchée au-delà de la hauteur des épaules, une pénalité mineure de deux (2) minutes sera attribuée au

joueur fautif. S'il y a eu but sur le jeu, le but sera refusé et la pénalité accordée.

D. Les épaules sont toujours considérées, et ce, même pour un but.

#### **COUP DE BÂTON**

- A. 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.
- B. Une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui blesse un adversaire avec un coup de bâton et le comité décidera de sa sanction.
- C. Un balayage du gardien de but effectué derrière le but pour faire perdre délibérément la balle au joueur adverse sera considéré comme un coup de bâton et une pénalité mineure de deux (2) minutes pour coup de bâton sera automatiquement donné qu'il y ait eu contact ou non avec la balle ou le joueur.

#### **OBSTRUCTION / CHUTE OBSTRUCTIVE**

- A. 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 s'il empêche un adversaire qui a perdu ou échappé son bâton d'en reprendre possession.
- B. Glissade : Un joueur qui glisse sur la surface de jeu et obstrue ou fait tomber un adversaire de façon volontaire ou pas un 2 minutes ou un 5 minutes de pénalité sera décernée et ce même si le joueur est en possession de la balle ou pas. Ce règlement est dans le but de protéger les joueurs et de prévenir les blessures graves.
- C. 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**

- A. Une pénalité mineure de deux (2) minutes pour obstruction sera imposée à tout joueur qui commet de l'obstruction ou restreint les

mouvements du gardien du 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.

### Grilles des pénalités

**Note importante** : si un joueur ou les joueurs sont suspendus par rapport à un geste posé envers un officiel, le joueur ou les joueurs devront purger la suspension complètement dans leur équipe prise en défaut avant d'effectuer un retour au jeu pour une autre équipe.

Point de pénalité	Pénalités	Durée	Action Disciplinaire	Code de pénalité
-3	Bataille (instigateur 2 parties de plus)	5 :00 + expulsion	Minimum 4 parties de suspension	B-2 + D-2
-3	-Coup de poing -tirer la grille -Coup de mitaine -Coup de bloc du gardien	5 :00 + expulsion	Minimum 3 parties de suspension	B-2 + D-2
-1 -3	Coup de bâton	2 :00 ou 5 :00 + expulsion	À consulter	A-22 B-22 + D-22 E-22 + B-22
-3	Darder	5 :00 + expulsion	Minimum 1 partie	A-23 + A-23 B-23 + D23
-3	Six-pouces	5 :00 + expulsion	Minimum 1 partie	A-24 + A-24 B-24 + D24
-1 -3	Double-échec	2 :00 ou 5 :00 + expulsion	À consulter	A-25 B-25 + D-25
	Bâton élevé sur la balle	2 :00	aucune	A-26*
-1 -3	Bâton élevé sur le joueur	2 :00 ou 5 :00 + expulsion	À consulter	A-26
-3	Assaut	5 :00 +	4 parties	A-31

		expulsion	minimum	B-31 + D31
-3	Tentative de blesser	5 :00 + expulsion	Minimum 3 parties	E-32 + B32
-1 -3	Donner du coude	2 :00 ou 5 :00 + expulsion	À consulter	A-34 B-34 + D-34
-1 -3	Donner du genou	2 :00 ou 5 :00 + expulsion	À consulter	A-35 B-35 + D-35
	Faire trébucher	2 :00 ou lancer pénalité	aucune	A-38 F-38
-1 -3	Mise en échec  Mise en échec sévère	2 :00 ou 5 :00 + expulsion	À consulter  3 parties minimum	A-39 B-39 + D39
	Obstruction	2 :00	aucune	A-41
	Obstruction sur le gardien de but	2 :00	aucune	A-43
-1 -3	Donner de la bande	2 :00 ou 5 :00 + expulsion	À consulter	A-44 B-44 + D-44
	Avoir retenu	2 :00	aucune	A-45
-1 -3	Rudesse	2 :00 5 :00 + expulsion	À consulter	A-47 B-47 + D47
-1 -3	Conduite antisportive - équipe adverse - arbitre - spectateurs	2 :00 10 :00 expulsion	À consulter	A-61 C-61 D-61
	Jouer avec un bâton illégal	2 :00	aucune	A-67
-3	- Abus verbal envers un officiel - Abus verbal majeur envers un officiel	5 :00 + Expulsion	- Minimum 1 partie  - Minimum 3 parties	E-84 + B-84
-3	Jeter les gants dans le but d'inviter un adversaire ou de démontrer son intention	5 :00 + expulsion	1 partie minimum	

	de se battre			
-3	Crasher au visage d'un adversaire	2 :00 + 5 :00 + expulsion	3 parties minimum	
-3	Crasher au visage d'un arbitre	10 :00 + expulsion	15 parties minimum	
-1	- Quitter le banc de son équipe lors d'une altercation	2 min	2 parties minimum	
-3	Quitter le banc de son équipe et participer à une altercation de façon passive ou active	2 :00 + 5 :00 + expulsion	4 parties minimum	
-3	Quitter le banc de son équipe et participer à l'altercation en se battant	2 :00 + 5 :00 + expulsion	Minimum 7 parties de suspension	
-3	Quitter le banc de pénalité et participer à l'altercation de façon passive	5 :00 +10 :00 + expulsion	9 parties minimum	
-3	Quitter le banc de pénalité et participer à l'altercation en se battant	5 :00 +10 :00 + expulsion	15 parties minimum	
-3	3 <sup>ème</sup> joueur dans une bagarre	5 :00 +10 :00 + expulsion	3 parties minimum	
-3	3 <sup>ème</sup> joueur dans une bagarre et se battre	5 :00 +10 :00 + expulsion	7 parties minimum	
-3	Abus physique envers un officiel	5 :00 + expulsion	Minimum 5 parties	E-85 + B85

-3	Lancer un objet en direction de l'arbitre	5 :00 +10 :00 + expulsion	5 parties minimum	
-3	Lancer un objet sur un arbitre	5 :00 +10 :00 + expulsion	15 parties minimum	
	Avoir accroché	2 :00 ou lancer de pénalité	aucune	A-86 F-86
-3	Contact par-derrière près de la bande	5 min + 10 min+ expulsion	3 parties minimum	
	Se battre à l'extérieur de la surface, soit sur le terrain de l'établissement		7 parties minimum	

**Veillez noter que cette liste n'est pas exhaustive.**

**Un joueur qui frappe un arbitre aura une suspension automatique de deux (2) ans.**

Le DekHockey n'appelle aucun capitaine pour leur mentionner d'une suspension d'un des leurs, après une expulsion du ou des joueurs en question. Pour plus d'infos [info@dekhockeyvicto.com](mailto:info@dekhockeyvicto.com)

**À noter qu'un joueur qui se fait suspendre pour une période de longue durée, par un comité disciplinaire de DekHockey d'une autre ville ou bien du hockey sur glace de toute organisation de ligue amateur ou professionnelle, le joueur en question sera aussi suspendu au DekHockey Victo, pour la durée équivalente à cette ligue, là où il a été suspendu.**

**Un joueur qui se fait suspendre à 2 reprises pendant la même saison de DekHockey Victo, aura 2 matchs de + à sa suspension.**

**IMPORTANT les suspensions été et hiver sont indépendants au DekHockey Victo, par contre tout dépendra du geste posé par le joueur suspendu)**

## Points

- A. Deux (2) points par période sont alloués pour l'équipe qui remporte la période. Advenant une égalité, un (1) point sera attribué à chaque équipe.

- B. Trois (3) points sont alloués pour l'équipe gagnante de la partie en temps réglementaires et 2 points pour une victoire en prolongation ou fusillade. Dans le cas d'une défaite en prolongation, l'équipe aura un (1) point alors que l'équipe gagnante aura 2 points.
- C. Trois points sont alloués à chaque équipe en cas d'absence de pénalité majeure (code B, C, D, E sur la feuille de match).
- D. 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 ci-haut établies et pour lequel il est inscrit « -1 » dans la colonne de gauche. Si un joueur écope de quatre (4) minutes de pénalité, il est possible de perdre deux (2) points selon les pénalités en cause.
- E. Possibilité de quinze (15) points maximums par partie.
- F. Peu importe la gravité des pénalités, le joueur sera expulsé de la partie après trois (3) pénalités. Une pénalité de quatre (4) minutes équivaut à deux (2) pénalités que ce soit pour la même infraction ou non.

### **Soleil**

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.

### **Substituts**

- A. Un substitut (gardien ou joueur) ne peut jouer dans une classe inférieure à laquelle il est classé, si l'équipe ne respecte pas le nombre de joueurs surclassés maximum.
- B. Un gardien régulier (5 parties jouées avec son équipe) ne peut jouer dans la même classe, sinon la partie est automatiquement perdue par défaut.
- C. Un gardien de but attitré régulier (sur line-up début de saison ou 5 parties et plus), ne peut être substitué pour une autre équipe de la classe dans laquelle il joue.
- D. Un joueur substitué doit participer à un minimum de 4 parties en saison régulière et être inscrit sur les 4 feuilles d'alignement correspondantes pour pouvoir prendre part aux séries avec cette équipe, les parties combinées gardien-attaquant s'additionnent pour

faire le total de 4 parties jouées . Ceci est la responsabilité du capitaine ou d'un membre de la formation de s'en assurer.

- E. 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, tous les matches qui auront été joués par la suite avec une équipe seront perdus par défaut.
- F. En séries, un gardien attaquant substitut combiné (de 0 à 3 matches saison) ne peut pas remplacer le gardien régulier (5 matches et plus joué) 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 matches et plus) prend part à la partie en tant que joueur, le gardien joueur substitut doit avoir joué 4 parties avec cette même équipe à l'attaque ou au poste de gardien (ceci est dans le but de ne pas avantager une équipe qui manque de joueur)
- G. CHAQUE CAPITAINE OU ASSISTANT CAPITAINE EST RESPONSABLE DE VÉRIFIER LES COTES DE SES JOUEURS.

## **Température**

Beau temps, mauvais temps, il y aura du DekHockey. 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, suite à l'interruption d'une partie, les officiels de la partie pourront prendre la décision d'officialiser la partie comme étant une partie complétée peu importe le pointage.

En séries éliminatoires, toutes les parties sont à finir. Si en raison du mauvais temps, la partie interrompue, le ou les officiels pourront prendre la décision de reporter la fin de la partie en cours au début de la partie suivante (le temps de jeu sera repris exactement au même temps que la partie s'est arrêtée. Si cela survient au cours du 2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> match de la série, la partie devra être reprise en fonction de l'horaire (par rapport au prochain match à jouer dans cette catégorie et en fonction de la volonté des capitaines).

## **Temps de jeu**

- A. Une période d'échauffement de trois (3) minutes sera accordée aux équipes. À la fin de ce trois (3) minutes, les deux équipes devront être prêtes à débiter le match.
- B. Il y a trois (3) périodes par partie. Les périodes seront d'une durée de treize (13) minutes non chronométrées. Seule la dernière minute de la troisième (3<sup>e</sup>) période de chaque rencontre sera chronométrée.
- C. Une pause d'une (1) minute sera accordée aux équipes entre chaque période.
- D. Les arbitres peuvent cependant juger nécessaire d'arrêter le cadran, notamment pour un bris d'équipement du gardien de but justifié par l'arbitre, un bris d'équipement de la surface, un blessé, ou toute autre raison où ils pourraient juger opportun de le faire. Le marqueur n'a donc aucun pouvoir décisionnel à ce niveau.
- E.
- F. En cas d'égalité au terme des trois périodes règlementaires, une séance de tir de barrage de 3 joueurs de chaque côté. Si une équipe écope d'une pénalité dans les deux (2) dernières minutes de la troisième (3<sup>e</sup>) période, le ou les joueurs en question ne pourront pas effectuer les lancées de tir de barrage. Dans les séries éliminatoires, les prolongations se dérouleront à 3 contre 3 comme normalement, les périodes auront une durée de 13 minutes non chronométrées et le 1<sup>er</sup> but mettra fin à la partie. S'il y a une prolongation dans la 3e partie du 2 de 3 après le 10 minutes de la partie, les prolongations auront une durée de 10 minutes et la dernière minute sera chronométrée, et le 1<sup>er</sup> but de la prolongation mettra fin à la partie.
- G. Résumé des séries 2 de 3, les 2 premiers matches auront des périodes de 13 minutes et de même que la ou les prolongations, s'il y a 3e match dans la série 2 de 3 la partie aura une durée de 10 minutes et la dernière minute sera en temps chronométrés et s'il y a prolongation dans ce match il y aura une ou des périodes de prolongations de 10 minutes non chronométrées.**
- H. Si une équipe tire de l'arrière dans le 2e match de fin de saison (séries 2 de 3), l'équipe tirant de l'arrière au but pour et but contre ne peut donner la partie à l'équipe adverse, dans le but de jouer le 3e match immédiatement, les 3 périodes de jeu doivent être jouées comme il se doit.
- I. Tout joueur peut jouer lors du 3e match (10 minutes) même si le joueur n'a pas pris part au 2e match, pourvu que l'équipe respecte tous les règlements en question.

**Merci et bonne saison**