



www.dekhockeycotenord.com

REV. 2023-08-19

La Mission de la ligue et des capitaines d'équipes

La ligue a été créée pour des fins de divertissement de ses membres et les capitaines d'équipes ont la responsabilité que leurs joueurs agissent dans ce sens et de s'assurer que les biens de leurs joueurs soient en sécurité (ce n'est pas la responsabilité de la ligue).

Tout comportement négatif ou déraisonnable envers l'établissement est interdit. Les joueurs sont responsables de tous dommages causés par leurs gestes ou leurs attitudes. Lors d'une telle situation, le joueur devra payer et pourrait être suspendu. Le joueur sera tenu totalement responsable pour tous les coûts et dommages associés aux réparations et/ou remplacements causés par l'incident.

Chaque équipe doit être représentée par un capitaine. Le capitaine s'engage à ce que tous les membres de son équipe respectent les règlements de la ligue, respecter leurs coéquipiers, leurs adversaires, les officiels, les employés de la ligue ainsi que les supporteurs.

Composition des équipes et conformité des joueurs

1. Alignement de début de saison

- a. Chaque responsable d'équipe devra remplir son alignement pour la saison dans la section prévue à cet effet de son compte utilisateur au minimum 7 jours avant le début de la saison.
- b. 6 joueurs et 1 gardien respectant les règles de classifications devront faire partie de l'alignement de début de saison.
- c. Tous les joueurs doivent avoir un profil Centraledek.com valide.

2. Âges des catégories

- a. Tous les joueurs des catégories masculines et mixtes devront être âgés au minimum de 16 ans au moment de prendre part à une partie.
- b. Il est toutefois permis d'aligner un joueur de 15 ans par équipe à condition qu'il y ait au moins un adulte de 18 ans ou plus dans cette équipe et qu'un formulaire d'autorisation parentale signée soit entre les mains de la direction AVANT la première partie.
- c. Toutes les joueuses des catégories féminines devront être âgées au minimum de 14 ans au moment de prendre part à une partie.

3. Joueurs mineurs

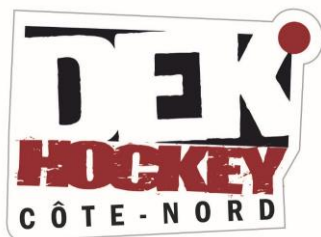
- a. Tous les joueurs âgés de moins de 18 ans doivent remettre le formulaire d'autorisation parentale rempli par son père, sa mère ou son/sa titulaire responsable. Ce formulaire rempli devra être remis avant la première partie du joueur.
- b. Tous les joueurs âgés de moins de 18 ans doivent porter un casque muni d'une grille complète ou d'une visière complète afin de protéger l'ensemble du visage.

4. Joueurs réguliers

- a. Un joueur est considéré régulier pour une équipe dès qu'il a joué 3 parties pour la même équipe. Pour les catégories féminines c'est 3 parties également.
- b. Un joueur peut être régulier dans une catégorie et remplaçant dans une autre.
- c. Pour les gardiens de but, 1 seule partie est requis pour être éligible en séries.
- d. **Durant les séries**, un joueur (ou gardien) est considéré régulier dès qu'il a joué une partie avec une équipe. Si son équipe est éliminée, il ne peut pas jouer/garder les buts pour une autre équipe.

5. Joueurs remplaçants

- a. Un joueur est considéré remplaçant dans une catégorie s'il respecte tous les critères suivants :
 - i. Selon sa côte, il est admissible à jouer dans cette catégorie
 - ii. Il n'est pas considéré comme un joueur régulier dans aucune des équipes de cette même catégorie (il n'a pas joué 3 parties pour une autre équipe)



www.dekhockeycotenord.com

REV. 2023-08-19

- b. Un joueur remplaçant peut jouer dans plus d'une équipe d'une même catégorie, mais pas plus que 2 parties (pour les catégories masculines et mixtes) et 4 parties pour les catégories féminines.
- c. Un joueur remplaçant ne peut pas s'aligner pour 2 équipes différentes au cours d'une même rencontre.
- d. *Durant les séries*, les règles des joueurs réguliers (voir article 4d) s'appliquent aux joueurs remplaçants

6. Feuille de partie – Alignement

- a. Un maximum de 6 joueurs et 1 gardien seront admissibles sur l'alignement lors de chaque partie.
- b. Un minimum de 3 joueurs et 1 gardien de but devront être présent dans chaque équipe pour débiter une partie (dans les catégories masculines et féminines). Dans la catégorie mixte, il faut au minimum 1 fille, 2 gars et 1 gardien pour débiter la partie.
 - i. Si une équipe ne respecte pas cette règle à la fin de l'échauffement de 5 minutes réglementaire, un temps de 5 minutes sera alors débuté au chronomètre afin de permettre à l'équipe de présenter un alignement minimal de 3 joueurs et 1 gardien afin de débiter la partie.
 - 1. Si après ce délai l'équipe ne présente pas sur la surface de jeu le nombre minimum de joueur, elle perdra automatiquement la partie au compte de 6 à 0
 - 2. *Durant les séries*, le début d'une partie peut être retardée afin de permettre à des joueurs, en action dans une autre partie précédente celle-ci, de rejoindre la partie. Le tout à la discrétion des dirigeants de la ligue.
- c. Tous les joueurs participants à une rencontre doivent être admissibles à y prendre part pour être considéré dans le nombre de joueur minimum.
- d. Chaque capitaine doit compléter son alignement en ligne, à partir de son compte client, sur la page du dekhockeycotenord.com avant chaque partie. Il doit également s'assurer de la conformité des compte centraledek et de sélectionner le bon joueur (le bon compte centraledek).
- e. Avant une partie, chaque équipe devra valider l'alignement complet de son équipe afin que celui-ci vérifie la conformité du joueur (le visage de la personne concorde à la photo du profil) et d'avoir les bons numéros pour chaque joueur.
- f. Le capitaine d'une équipe est responsable de la légalité et la conformité de son alignement à chaque rencontre :
 - i. Advenant que l'alignement soit déclaré illégal avant la partie, le capitaine doit rectifier la situation immédiatement afin de permettre la tenue de la rencontre. Dans le cas contraire, l'équipe fautive perd par défaut 6-0.
 - ii. Advenant la situation où il est constaté durant la partie que l'alignement d'une équipe est fautive, la partie est automatiquement arrêtée et l'équipe fautive perd 6-0
 - iii. Advenant le cas qu'il est constaté qu'une équipe présentait un alignement illégal à la fin d'une rencontre (soit par l'autre équipe, l'arbitre, le marqueur ou un responsable de la ligue), l'équipe fautive perd par défaut 6-0 également.
 - iv. Le marqueur et l'arbitre ne sont pas tenues de valider les alignements, c'est la responsabilité des capitaines, mais peuvent être consultés pas les capitaines pour valider.
- g. Aucun joueur ne participant pas physiquement à la partie ne pourra être inscrit sur la feuille de match. Pour participer physiquement à la rencontre le joueur doit être au minimum sur le banc de l'équipe tout au long de la rencontre ou effectuer au minimum une présence sur le jeu durant 2 des 3-périodes au courant de la partie.
- h. Si un joueur avait été ajouté à l'alignement de départ, mais qu'il n'a finalement pas pris part à la partie, le capitaine de l'équipe devra faire retirer son nom par le marqueur dès la fin de la rencontre ou aviser les dirigeants de la ligue en laissant un message privé sur la page facebook de la ligue sans quoi l'équipe perdra la rencontre par défaut.



www.dekhockeycotenord.com

rev. 2023-08-19

- i. Un joueur se doit d'être sur l'alignement de la feuille de partie pour pouvoir prendre part à la partie.
- j. À compter de la fin du temps de la 2^e période, il n'est plus permis de modifier l'alignement.
- k. Dans la classe Mixte, au minimum 2 joueurs, 1 joueuse et 1 gardien devront être présent pour débiter la partie
- l. Dans la classe Mixte, une joueuse par équipe au minimum, excluant le gardien de but, doit être sur le jeu en tout temps. En cas de pénalité à une joueuse, il doit tout de même y avoir au minimum une joueuse sur le jeu. Si ce n'est pas possible, la pénalité sera purgée par un joueur masculin.
- m. Dans la classe Mixte, il est possible d'avoir un alignement formé de 3 filles et 3 hommes. Il doit toujours y avoir au minimum une fille sur le jeu et il est possible d'avoir jusqu'à 3 filles en même temps. Tous les buts des filles comptent double.

7. CENTRALEDEK.COM

- a. L'abonnement au compte Centraledek.com est **OBLIGATOIRE DÈS LA PREMIÈRE PARTIE DE LA SAISON** pour tous les joueurs **réguliers et remplaçants**. Un joueur ne respectant pas cette règle sera jugé inadmissible pour toutes les parties, jusqu'à la création et la validation de son compte.
- b. Advenant qu'un joueur confirme qu'il a complété son abonnement, mais que le marqueur ne trouve pas son profil, le joueur ne pourra pas participer à la partie. À moins d'avoir obtenu l'accord d'un responsable de DHCN.
- c. Si un joueur a de la difficulté à s'inscrire ou renouveler son compte, il devra contacter directement centraledek.com (par courriel au info@cotesdekhockey.com). Il devra régler la situation avant de prendre part à une partie. À moins d'avoir obtenu l'accord d'un responsable de DHCN.

8. Joueur/gardien qui se blesse pendant la rencontre

- a. Un joueur qui se blesse durant les 2 premières périodes, peut être remplacé par un joueur externe pourvu que celui ne contrevient pas aux restrictions de la catégorie et de l'alignement de l'équipe concernée.
- b. Un gardien qui se blesse durant les 2 premières périodes, peut se faire remplacer par un gardien externe ou un joueur de l'équipe. Le gardien substitut doit respecter les restrictions de la catégorie et de l'alignement de l'équipe concernée.
- c. Pendant que le gardien substitut se prépare, la partie est arrêtée pour un maximum de 10 minutes pour permettre de trouver et habiller un nouveau gardien. Passé ce délai, la partie reprend. Si le gardien n'est pas prêt, l'équipe peut jouer à 4 joueurs en attendant le gardien substitut.
- d. Dès le début de la 3^e période, il n'est plus possible d'ajouter un nouveau joueur/gardien. Advenant une blessure à un gardien à tout moment à partir de la fin de la deuxième période, l'équipe peut habiller un joueur de son alignement selon les conditions du point c.

9. Chandails de l'équipe

- a. Chaque équipe est responsable d'avoir un uniforme identique pour tous les joueurs (réguliers et remplaçants).
- b. Si ce n'est pas possible, la ligue peut prêter des dossards au coût de 10\$/équipe. Les dossards seront disponibles à la roulotte du dek.
- c. Si un joueur d'une équipe doit porter un dossard (pour se différencier de l'autre équipe), il pourra venir en chercher à la roulotte du dek gratuitement.
- d. Au dos de chacun des chandails doivent figurer un numéro qui doit être différent de tout autre numéro pour la même équipe.
- e. Si les 2 équipes ont des couleurs de chandails semblables, l'équipe visiteuse devra changer de chandail et/ou porter des dossards (sans frais) pour être distinguable.
 - i. Advenant le cas, l'arbitre et les équipes doivent prendre en compte la vision des daltoniens qui prennent part à la rencontre pour l'application de cette règle. (Exemple : Rouge contre Vert peuvent ne pas être distinguable par ceux-ci)



www.dekhockeycotenord.com

REV. 2023-08-19

10. Blessures et sang

- a. Avant de participer à une partie ou pendant une partie, tout joueur se doit de couvrir toutes blessures/coupures adéquatement, au jugement de l'arbitre.
- b. Aucun uniforme portant du sang de façon exagérée, au jugement de l'arbitre, suite à une blessure ne sera toléré. Ce joueur se devra de trouver un autre uniforme ressemblant à celui de son équipe, au jugement de l'arbitre et sans contradiction exagérée de l'équipe adverse (exemple pour les daltoniens), pour pouvoir continuer de prendre part à la partie.

Responsabilités des différents participants

11. Responsabilité des joueurs

- a. Tous les joueurs sont responsables de leurs gestes envers leurs coéquipiers, leurs adversaires, les officiels et les employés de Dekhockey Côte-Nord. Chaque joueur devra donc assumer les conséquences de ses actes, que celles-ci soient des punitions, suspensions ou amendes.

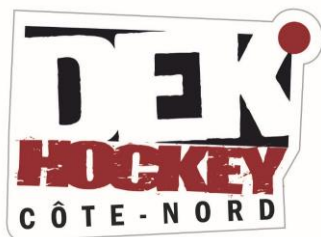
12. Responsabilité des équipes

- a. Chaque équipe est responsable de ses joueurs. Des mesures disciplinaires peuvent étre prises (forfait, suspensions, amendes) envers une équipe ou envers le capitaine d'une équipe dont le comportement des joueurs n'est pas conforme aux règlements et valeurs de la ligue.
- b. Les équipes sont responsables des actions de leurs spectateurs. Des sanctions pourraient étre attribuées au capitaine de l'équipe et à l'équipe elle même si le comportement de ses partisans déborde.
- c. Sur le banc des joueurs n'ai permis que les 6 joueurs prenant part à la partie et 1 responsable d'équipe. Aucun joueur subissant une suspension ne doit étre sur le banc et autour des enclos.
- d. Le paiement des droits de jeux pour la saison en cours doit étre acquitté selon le calendrier suivant sans quoi l'équipe ne pourra prendre part aux activités :
 - i. Avant la première partie de la saison régulière : Paiement minimum de 50% des frais de jeux pour la saison,
 - ii. À la mi-saison (première semaine du mois de juillet) : La balance pour compléter le paiement complet des droits de jeux pour la saison doit étre effectué ou le chèque postdaté sera déposé.
- e. En cas de défaut de paiement, l'équipe ne peut pas jouer et perd par forfait chacune de ces parties tant que le paiement n'est pas effectué.

Consommations interdites

13. Alcool, drogue et nourriture

- a. Un joueur qui est sous l'influence d'alcool, de drogue ou autres produits pouvant changer l'attitude d'un joueur peut se faire refuser l'accès à la partie par l'arbitre ou la ligue. Des sanctions au responsable de l'équipe et à l'équipe peuvent étre prises pour le comportement de tout joueur ne respectant pas cette règle.
- b. Aucune boisson alcoolisée, substance illicite et nourriture ne sera tolérée sur le banc des joueurs.
- c. Aucune boisson alcoolisée ne sera tolérée en dehors de l'espace Bar, de l'espace Terrasse et dans le stationnement.
- d. Aucune boisson alcoolisée n'ayant pas été achetée au bar de l'infrastructure ne sera tolérée dans les infrastructures de la ligue. Des sanctions disciplinaires pourraient étre prises contre le capitaine et l'équipe fautive ainsi qu'à leurs invités (spectateurs).



www.dekhockeycotenord.com

REV. 2023-08-19

Équipements

14. Fourniture des balles

- a. Chaque équipe doit fournir 2 balles, marque Knapper avec de l'eau à l'intérieur, à l'arbitre au début de la partie et l'arbitre redonnera les balles restantes à la fin de la partie en les divisant également pour chaque équipe.
- b. Advenant que les 4 balles fournies par les équipes ont sorties de la surface de jeu durant la partie, c'est le centre de dekhockey Côte-Nord qui fournira les balles pour terminer la partie. Les équipes ne recevront pas de balles.
- c. Les balles sont en vente au centre de dekhockey Côte-Nord.

15. Les équipements obligatoires en tout temps pour les joueurs sont:

- a. Manche de hockey avec palette de plastique ou Dekadence/Knapper
- b. Bâton de dekhockey une pièce, modèle accepté :
 - i. Tous les modèles de marque Knapper, Dekadence ou Mylec.
 - ii. Les bâtons de hockey sur glace sont tolérés à condition que la palette soit en bon état, qu'il n'y a pas de tape sur la palette et que la palette ne soit pas en bois.
- c. Casque de hockey ou dekhockey avec :
 - i. Visière ou demi-visière;
 - ii. Lunette de sport (dekhockey) approuvé;
 - iii. Grille ou visière complète (obligatoire pour les moins de 18 ans)
- d. Gants de hockey ou dekhockey
- e. Jambières de dekhockey (celles de hockey ou de soccer ne seront pas acceptées)
 - i. Les jambières ne peuvent en aucun cas être recouvertes, elles doivent être visibles dans leur entier en tout temps.
- f. Coudières de hockey sur glace sont acceptées en autant qu'elles soient portées par dessus le chandail.
- g. Souliers de sport ou de dekhockey.
- h. Une personne portant de lunettes personnelles de correction de la vue ou des lunettes soleil n'a pas besoin de protection additionnelle, mais cela est fortement recommandé par le centre de dekhockey.

16. Un joueur ne peut pas jouer avec un bâton que l'arbitre considère comme dangereux

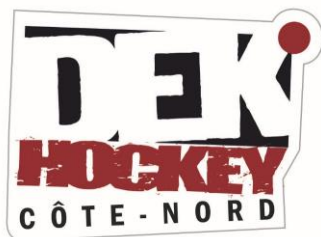
- a. Exemple d'un bâton dangereux : un bout de palette détérioré ou perte d'écaillles.
- b. À partir du moment où un arbitre a déclaré le bâton dangereux, le joueur doit cesser l'utilisation, sinon une pénalité de 2 minutes peut être décernée dans cette partie ou une autre ultérieure, dès que le bâton est réutilisé pour jouer.

17. Lorsqu'un joueur perd un équipement obligatoire durant le jeu

- a. Il doit se diriger immédiatement au banc de son équipe pour effectuer un changement et se retirer du jeu, sous peine de recevoir une pénalité mineure.
- b. À l'exception d'avoir perdu son bâton ou un gant, tout joueur pris en défaut pour participer au jeu sans tout l'équipement obligatoire se verra attribuer une punition pour équipement illégal.
- c. Advenant qu'un joueur brise son bâton, il doit immédiatement le laisser tomber sous peine de recevoir une pénalité mineure

18. Les équipements obligatoires en tout temps pour les gardiens de but sont :

- a. Jambière de gardien pour hockey ou de hockey de rue
- b. Culotte de hockey ou de gardien de but de hockey
- c. Bâton de gardien de but de hockey ou dekhockey (sans ruban sur la palette)
- d. Bloqueur de hockey ou hockey de rue
- e. Mitaine de hockey ou hockey de rue
- f. Casque de hockey ou hockey de rue
- g. Souliers de sport ou à cape



www.dekhockeycotenord.com

REV. 2023-08-19

- 19. À l'exception du bâton, lorsqu'un gardien de but perd un équipement obligatoire durant la partie, l'arbitre arrêtera immédiatement le jeu**
- Le jeu sera arrêté à partir du moment où l'arbitre remarquera que le gardien a perdu cette pièce d'équipement. Un but compté entre ce moment et le sifflet de l'arbitre sera déterminé non valide et sera refusé.
 - Si l'arbitre juge que le gardien a volontairement perdu ou retiré son équipement lorsque l'équipe adverse a possession de la balle, un but sera automatiquement attribué à l'équipe adverse et le joueur en possession de la balle sera crédité du but avec les passes applicables.
 - Si un gardien a un équipement défectueux qui fait en sorte qu'il ne reste pas en place et que ceci n'est pas suite à une séquence de jeu dans la partie en cours, l'officiel décernera une pénalité au gardien pour équipement illégal. Le chronomètre sera alors arrêté et l'équipe aura 5 minutes pour trouver une nouvelle pièce d'équipement, sans quoi elle devra se débrouiller sans son gardien de but comme si elle l'avait retiré au profit d'un autre joueur.

Déroulement des parties

20. Temps de jeu

- Chaque partie sera constitué d'un échauffement initial de 5 minutes à compter de l'heure prévu pour la rencontre ou la fin de la partie précédente si celle-ci termine plus tard que l'heure prévu pour le début de la nouvelle partie.
- 3 périodes non chronométré de 15 minutes constitueront le temps de jeu.
- Une pause de 1 minute entre chaque période est accordée aux équipes.
- Durant le déroulement du jeu, il est interdit à tout joueur de s'arrêter derrière son propre but plus de 5 secondes. L'arbitre comptera à voix haute et à défaut de bouger ou de faire une passe, la balle ira à l'équipe adverse (faute de jeu).

21. Sens de jeu

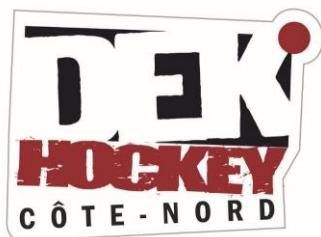
- Les équipes visiteuses et locales seront déterminés selon l'horaire officielle et déterminera le côté de départ pour la 1^{ère} période et l'échauffement de chaque équipe.
- Chaque équipe changera de côté défensif de la surface au début d'une nouvelle période.
- Peu importe les influences que peuvent avoir le soleil, le vent ou tout autre facteur, les équipes devront respecter les consignes concernant le sens du jeu.

22. Temps arrêtés

- Les seules raisons pour arrêtés le chronomètre sont les situations suivantes :
 - Blessure
 - Temps d'arrêt
 - Lorsqu'un lancer de punition est accordé
 - Toutes les 60 dernières secondes de chaque période seront à temps chronométrés si l'écart de pointage est de 2 buts et moins
 - Toute situation où l'arbitre juge que l'on doit arrêter le temps pour une situation hors du commun (chaleur extrême, météo, but déplacé, etc.)

23. Arrêts de jeu

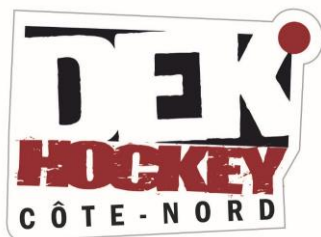
- Fautes de jeu
 - Lorsqu'une faute de jeu est commise par une équipe, l'équipe adverse reprend possession de la balle et devra effectuer une remise en jeu à partir de sa zone défensive. Un joueur devra alors tenter une passe à un de ces coéquipiers ou a son gardien de but dans un délai de 5 secondes sans franchir avec l'un de ses pieds la ligne du centre.
 - Il pourra se déplacer à sa guise dans cette zone et pourrait effectuer un dégagement qui n'est pas directement destiné au but adverse.
 - Les coéquipiers du joueur qui a la balle peuvent se positionner en zone défensive où offensive pour recevoir la passe.



www.dekhockeycotenord.com

REV. 2023-08-19

- b. Immobilisation par le gardien
 - i. Lorsque le jeu est immobilisé de façon légale par le gardien de but, suite au sifflet de l'arbitre pour signaler l'arrêt du jeu, le gardien remet la balle derrière sa ligne de but.
 - ii. Un joueur de son équipe devra alors tenter une passe à un joueur autre que le gardien de but avant de franchir avec l'un de ses pieds la ligne de but. Il pourra se déplacer derrière la ligne de but et aura 5 secondes pour effectuer son jeu. Un joueur pourrait décider d'effectuer un dégagement qui n'est pas directement destiné au but adverse.
 - iii. Les coéquipiers du joueur qui a la balle derrière la ligne de but doivent demeurer en zone défensive pour cette remise en jeu.
 - iv. Lorsque le gardien fait un arrêt, il doit absolument avec une partie de son corps en contact avec sa zone de protection ou l'arbitre doit juger qu'il touche à sa zone de protection pour que la balle soit à son équipe. Si l'arbitre juge qu'il est hors de cette limite la balle ira à l'autre équipe comme une faute de jeu et aucune pénalité ne sera appelée. Les exceptions à cet article sont :
 - 1. Si le gardien fait un arrêt hors de ses limites en affrontant un tir peut immobiliser la balle sans créer une faute de jeu.
 - 2. Si le gardien qui effectue une faute de jeu selon cette règle dans les 2 dernières minutes de jeu d'une rencontre ou en prolongation; l'équipe adverse se verra décernée un avantage numérique de 2 minutes.
 - 3. Si le gardien contrevient à cette règle derrière sa ligne des buts il se verra décerné une pénalité et la règle des 2 dernières minutes et de la prolongation s'applique.
 - 4. En aucun temps un gardien peut immobiliser la balle après avoir reçu une passe d'un coéquipier. Le jeu sera arrêté et la balle sera remise à l'équipe adverse selon les modalités de reprise suite à une faute de jeu.
 - 5. Advenant que le gardien immobilise la balle lors des 2 dernières minutes de jeu d'une rencontre ou en prolongation, l'équipe adverse se verra décerner un avantage numérique de 1 minutes.
 - v. Aucun joueur ne peut immobiliser la balle volontairement avec toute partie de son corps dans la zone de protection de son gardien. Un lancer de punition sera accordé à l'équipe adverse pour toute faute à cette règle.
- c. But
 - i. Une mise au jeu au centre de la surface aura lieu après chaque but.
 - ii. Dans la classe Mixte, un but réalisé par une joueuse compte pour 2 buts au pointage.
- d. Mises au jeu
 - i. Une mise au jeu au centre de la surface aura lieu au début de chaque période pour permettre le début d'une nouvelle période.
 - ii. Toutes les mises au jeu ont lieu au centre de la patinoire.
 - iii. Lors d'une mise au jeu, la balle doit toucher à la surface de jeu avant d'être jouée.
 - iv. Aucune obstruction ou contact ne sera permis aux joueurs de centre afin de remporter la mise au jeu.
 - v. La balle doit être absolument être jouée par un des 2 centres avant de pouvoir être jouée par un autre joueur.
 - vi. Le centre doit jouer la balle avec son bâton et faire face à l'autre centre en tout temps pour remporter la mise au jeu.
 - vii. Si une équipe est fautive lors d'une mise au jeu l'équipe adverse recevra la balle suite à la faute de jeu et selon les règles de remises en jeu pour ce type d'infraction.



www.dekhockeycotenord.com

REV. 2023-08-19

- viii. Lors d'une mise au jeu l'arbitre donnera 15 secondes aux équipes à partir de l'arrêt jeu pour se positionner et être prêt pour la mise en jeu. Il comptera à voix haute les 5 dernières secondes de son décompte, suite à quoi il déposera la balle en jeu. Si l'équipe fautive tire avantage de la situation selon l'arbitre, il donnera la balle à l'équipe adverse la balle selon une situation de faute de jeu.
- ix. Dans la classe mixte, la mise au jeu doit être effectuée par deux filles obligatoirement en tout temps.
- e. Remises en jeu
 - i. Lorsqu'une équipe doit effectuer une remise en jeu, l'équipe adverse doit se replier dans son territoire et ne pas dépasser la ligne du centre avec ses bâtons ou son corps avant que la première tentative de passe ne soit effectuée. Si en respectant cette règle elle est capable d'intercepter la passe de remise en jeu, elle peut le faire.
 - ii. Si l'équipe fautive ne respecte pas les restrictions dans les 5 secondes suivantes de l'arrêt de jeu, elle se verra décerné un avertissement. À la seconde offense elle écoperà d'une pénalité pour avoir retardé le jeu.
 - iii. Un délai de 5 secondes (compté à voix haute par l'arbitre) sera accordé à l'équipe qui remet la balle en jeu à partir du moment où l'équipe adverse respecte les zones restreintes. La relance du jeu ne pourra pas être effectuée avant que l'équipe adverse respecte cette zone.
 - iv. L'arbitre pointera le joueur en possession de la balle pour lui indiquer qu'il peut remettre la balle en jeu.
 - v. Si le joueur dépasse le délai accordé pour effectuer la remise en jeu, la balle retourne à l'équipe adverse dans la situation similaire.
 - vi. Un joueur ne peut pas tenter un lancer direct au but lors d'une remise en jeu.
 - 1. Si la boule est déviée par un joueur de son équipe avant de se diriger au but, la remise en jeu est légale. Il peut donc y avoir un but.
 - 2. Si la boule est déviée par un joueur de l'équipe adverse avant de se diriger directement au but, la remise en jeu est illégale. Il ne peut donc pas y avoir de but si la première déviation est effectuée par un joueur défensif et que la boule se dirige vers le but en déviant ou non de nouveau.
 - 3. Si la boule est dirigée vers le filet par un lancer et bloqué par un joueur défensif la remise en jeu est jugée illégale. Un joueur ne peut donc pas récupérer le « retour » et jouer.
 - 4. Si une passe est tentée lors de la remise en jeu et quelle est partiellement bloquée ou interceptée par la défensive, la remise en jeu est légale.

24. Temps d'arrêt

- a. En saison régulière, il n'y a pas de temps d'arrêt possible pour les équipes.
- b. **En série d'après saison**, un temps d'arrêt de 30 secondes est accordé à chaque équipe lors d'une rencontre.

25. Égalité

- a. En saison régulière s'il y a égalité après le temps réglementaire, la partie se termine nulle.
- b. **En série d'après saison**, en cas d'égalité après le temps réglementaire, le déroulement pour déterminer un gagnant est le suivant :
 - i. *Lors de rondes préliminaires* : Une prolongation de 5 minutes et ensuite fusillade
 - ii. Les fusillades commencent avec 3 joueurs\euses différents de chaque côté. À la fin de cette première ronde de 3 lancers, si le pointage est encore égal, ce sera un joueur à tour de rôle (pas les mêmes que les 3 premiers) jusqu'au premier but marqué. NB : les 6 joueurs doivent avoir passé au moins une fois avant de faire passer à nouveau un joueur. Après que les 6 joueurs ont passé, il est possible de renvoyer plus d'une fois le même joueur. Un gardien ne peut pas participer comme joueur.



www.dekhockeycotenord.com

REV. 2023-08-19

- iii. *Lors des finales : des prolongations de 12 min (même durée que les périodes réglementaires) jusqu'au premier but marqué.*
- iv. Les gardiens de buts changeront de côté à toutes les périodes de prolongation, comme pour les autres périodes.

26. Lancer de punition

- a. À l'exception d'une blessure suite à la séquence, lorsqu'un lancer de punition est décerné à la suite d'une pénalité, le joueur victime de la pénalité de son adversaire devra effectuer le lancer
- b. Lorsqu'un lancer de punition est décerné à la suite d'une faute de jeu n'entraînant pas de pénalité, le joueur effectuant le lancer devra être sélectionné parmi les joueurs présents sur la surface de jeu lors de l'arrêt de jeu. Le marqueur aidera l'arbitre à déterminer quels joueurs étaient sur la surface lors de l'arrêt de jeu.

27. Arrêt de la partie

- a. Une partie peut être annulée par les dirigeants de la ligue 2 heures avant l'heure de la rencontre ou arrêtée temporairement par l'arbitre et/ou les dirigeants de la ligue si l'une des situations suivantes subvient :
 - i. Orage électrique
 - ii. Précipitations extrêmes, abondantes et sans relâchement durant une très longue période.
 - iii. Bris de la surface de jeu mettant en danger la sécurité des joueurs.
 - iv. Panne électrique majeur qui empêche le déroulement des activités en raison des lumières.
 - v. Autres circonstances jugés dangereuse ou empêchant la tenue des activités.
- b. Une partie interrompue temporairement d'une durée plus longue que le temps restant au chronomètre prendra fin selon les conditions de validité (voir article 30 ci-dessous).

28. Écart de but

- a. À 15 buts d'écart entre 2 équipes durant un partie, la partie est arrêté.

29. Validité d'une rencontre

- a. Si une rencontre est arrêtée en raison des conditions météorologiques ou autres et qu'il y a un minimum de 2 périodes complétées à partir du moment où l'arbitre met fin à la rencontre, la partie sera déterminée valide et complétée. Le pointage actuel sera pris en compte (victoire ou nulle).
- b. En série d'après saison, toutes les parties doivent avoir complétée afin d'être valide. Une partie interrompue et remise sera reprise au moment précis et dans les mêmes circonstances de jeu qu'elle a été arrêtée.

30. Reprise d'une rencontre

- a. Si une rencontre est annulée ou arrêtée en raison des conditions météorologiques ou autres et qu'il n'y a pas un minimum de 2 période complété à partir du moment où l'arbitre met fin à la rencontre, la partie sera déterminée non valide. La partie sera reprise à partir du moment où elle fût arrêtée.

31. Désavantage numérique

- a. Lorsqu'une équipe se voit décerné une punition, elle jouera à court d'un joueur. Seulement 2 punitions peuvent s'écouler en même temps. En raison d'une pénalité, une équipe ne peut avoir moins de 1 joueur sur la surface, ni plus de 3 joueurs en plus du gardien de but.
- b. Une punition mineure double laissera les effectifs avec le même nombre qu'avant les infractions.
- c. Dans les catégories Mixtes, il doit y avoir une fille en permanence sur la surface de jeu.



www.dekhockeycotenord.com

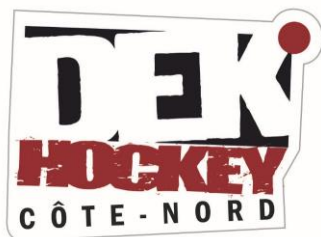
REV. 2023-08-19

Règles de jeu

- 32. But autre qu'avec le bâton**
- Un but sera refusé si le joueur effectue tout geste délibéré pour pousser la balle dans le but avec son corps.
 - Un but ne sera pas refusé si le joueur est atteint accidentellement par la balle et qu'il n'effectue pas de geste délibéré.
 - Toutes les décisions sont prises selon le jugement de l'arbitre
- 33. Balle qui quitte la surface de jeu**
- Une punition pour avoir retardé le jeu sera décernée à tout joueur qui envoie la balle en dehors de la surface de jeu à partir de sa zone défensive uniquement.
 - Aucune punition ne sera décernée si la balle quitte la surface de jeu pour se trouver sur le banc de joueurs.
 - Aucune punition ne sera décernée si la balle quitte la surface de jeu d'une autre façon.
 - Si la balle frappe le filet, le grillage ou la vitre (des marqueurs) et revient immédiatement en jeu, la partie continue normalement.
 - Si aucune pénalité ou faute n'est décernée suite à la sortie de la balle, il y aura mise au jeu au centre de la surface.
- 34. Un joueur ne peut pas tirer avantage d'avoir fermé la main ou transporté la balle avec sa main de même que de l'avoir immobilisé en posant son pied au-dessus de celle-ci.**
- Une faute de jeu sera appelée contre tout joueur ne respectant pas cette règle et aucune pénalité ne sera appelée.
- 35. Dans les catégories mixtes les lancés-frappés sont interdit pour les hommes.** La palette doit toujours être en contact avec la surface lors d'un lancer.
- 36. Il est interdit à un gardien de but de mettre volontairement de l'eau sur la surface de jeux.** Une punition mineure sera décernée pour chaque offense.
- 37. Il est également interdit à un gardien de but d'appliquer toute substance (huile, lubrifiant, crème, eau, etc) sur son équipement.** Une punition mineure sera décernée pour chaque offense.
- 38. Dans la catégorie Mixte, si un gardien est retiré à la faveur d'un joueur additionnel, celui-ci doit être obligatoirement une fille.** Advenant que l'équipe jouait seulement avec une seule fille, le gardien ne peut pas être retiré.

Autres règlements relatifs aux punitions

- 39. 3 pénalités à un même joueur durant une partie entraînent les conséquences suivantes :**
- Expulsé de la partie avec un 10 minutes extrême conduite.
 - 1 partie de suspension automatique (valide de la prochaine partie de l'équipe)
 - Les pénalités comptant sont celles contre un adversaire : double échec, trébucher, rudesse, coup de bâton, etc.
- 40. Une pénalité de rudesse sera imposée à tout joueur créant l'une des situations suivantes :**
- Si 1 ou 2 joueurs initient et créent un contact. Exemple des joueurs qui arrivent avec vitesse dans un coin sans ralentir créant un contact entre eux-ci.
 - Tout joueur qui tasse/pousse un autre joueur déjà à un endroit sur la surface, comme par exemple un joueur déjà devant le but et un joueur adverse vient le tasser/pousser pour prendre sa place.
 - Lorsqu'un joueur a la balle et tasse/pousse le défenseur avec son corps pour prendre de la place.
- 41. Tout joueur effectuant une glissade créant un contact avec une autre joueur sera puni :**
- C'est-à-dire tout joueur qui glisse en direction d'un adversaire et que celui-ci est forcé de changer de direction/sauter/arrêter pour éviter un contact corps à corps.



www.dekhockeycotenord.com

REV. 2023-08-19

- b. Par contre, il est légal pour un joueur de se pencher et étirer le bâton\jambe pour bloquer une passe, mais tout en restant à la même place (sans glisser ou se déplacer sur la surface).
- 42. Il y aura une punition pour double échec automatiquement lorsque :**
- a. Un joueur donne un coup avec son bâton tenu de façon horizontale
 - b. Une pénalité de 4 minutes (2 punitions) sera donné automatiquement lorsqu'un joueur frappera un autre joueur avec son bâton avec un élan (coup de baseball)
- 43. Une Punition de 10 minutes pour mauvaise conduite est automatiquement décernée à un joueur posant un geste délibéré et flagrant de frustration envers un adversaire Cette règle s'applique seulement dans les cas suivants.**
- 44. Une punition de 2 minutes sera automatiquement décernée à un joueur ou une équipe qui critique/argumente/manque de respect/insulte/menace une décision de l'officiel.** Lors d'une 2^e offense à un joueur ou l'équipe, durant la même partie, en plus du 2 minutes minimum, il y aura automatiquement un 10 minutes pour mauvaise conduite qui s'ajoutera au joueur fautif.
- 45. Lors d'une suspension décernée à un joueur, le commissaire de la ligue avertira le joueur fautif ainsi que le capitaine de l'équipe :**
- a. La suspension sera inscrite sur le site de dekhockey Cote-Nord.
 - b. Considérez automatique une suspension pour toutes les punitions de 5 minutes, de partie, d'extrême inconduite et lors de 3 pénalités durant un match au même joueur .
 - c. Une équipe perdra automatiquement par défaut la rencontre si un joueur se méritant une suspension prend part à une rencontre.
 - d. Un joueur ayant une suspension avec une équipe A, ne peut pas jouer avec une autre équipe B tant que sa suspension n'est pas purgée avec l'équipe A.