



RÈGLEMENTS OFFICIELS DU DEKHOCKEY DRUMMOND

ÉTÉ 2026

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

- Afin de rendre le texte plus facile à lire, le masculin sera utilisé pour désigner un joueur, joueuse et gardien(ne) de but sauf si autrement spécifié.
- **Le premier règlement** : tout joueur du DekHockey Drummond doit prendre connaissance de ce document.
- **Note importante:** la ligue se réserve le droit de modifier un règlement ou d'en ajouter, dans un but positif à la majorité de la ligue et de façon qu'elle devienne plus sécuritaire pour toutes personnes gravitant autour du site. S'il y a changement, la ligue vous tiendra informé à l'avance.
- **La ligue vise un but récréatif qui sert à des fins de divertissements pour chaque joueur.**
- **En situation de conflit, l'administration a le dernier mot et la décision est sans appel.**
- Une saison régulière comprend seize (16) parties.
- Chaque équipe participe automatiquement aux séries de fin de saison avec une garantie de deux (2) parties. La première ronde des séries est sous le mode tournoi.
- Tout contenu, vidéo, photo, publiés sur les réseaux sociaux par des utilisateurs autres que l'administration du Dek Drummond à des fins éditoriales, publicitaires sans l'autorisation du Dek Drummond sont strictement interdits.
- Des commentaires, des photos ou gestes en lien avec les joueurs, les arbitres et la ligue, ou tout ce qui pourrait nuire au bon fonctionnement de la ligue commis sur **les réseaux sociaux** (Facebook, Twitter, Instagram, TikTok etc.) peuvent être sanctionnés par des suspensions de parties.
- Si une équipe fait une plainte contre une autre équipe pour manquement à la réglementation et que la plainte s'avère valide après vérification par l'administration, l'équipe en défaut perd la partie. Si la partie a été jouée, les pénalités et statistiques seront comptabilisées, par conséquent il est possible de perdre des points de pénalité même si l'équipe gagne la partie par défaut. L'équipe gagnante aura un (1) but par période et le pointage final de cette partie sera de 3 à 0 pour l'équipe ayant fait la plainte. Si la partie n'a pas été jouée, le pointage sera de 3 à 0 et l'équipe gagnante aura ses quinze (15) points pour la victoire.

- La plainte doit être envoyée via courriel à info@dekdrummond.com au MAXIMUM 24hr après la partie visée par la plainte OU avant la prochaine partie de l'équipe fautive si celle-ci joue dans un délai inférieur de 24hr. Dépasser ce délai, la plainte sera rejetée automatiquement.
- Si après un match, comme capitaine, vous remarquez qu'un joueur n'a pas de cote, vous avez 24hr pour envoyer un courriel pour nous avertir et nous ferons les vérifications. Si l'alignement est illégal, nous ferons un suivi avec les deux capitaines une décision sera prise pour déterminer si l'équipe fautive perd le match par défaut. Dépasser le délai de 24hr, si l'équipe est en défaut, elle ne pourra pas perdre le match pour cause d'alignement illégal.
- Pour un ajustement de statistique, le délai est de 48 heures. Les communications pour une plainte ou problème de statistique doivent être fait obligatoirement via courriel à : info@dekdrummond.com
- **Âge minimum pour les catégories mixtes et classe masculine ; doit être né en 2009.**
- **Âge minimum pour les catégories femmes ; doit être né en 2012.** Autorisation parentale OBLIGATOIRE pour les filles de 16 ans et moins inclusivement.
- Catégories hommes et mixtes deviennent 18+ ans, donc à partir de l'été 2028, les joueurs nés en 2010 pourront intégrer une équipe adulte.
- L'âge minimum (année de naissance) sera ajusté à tous les débuts de saison d'été. (femmes)
- Idéalement le capitaine de l'équipe doit avoir 18 ans ou plus. Pendant un match, UN joueur de l'équipe doit avoir 18 ans ou plus et ce dernier doit être sur l'alignement et participer au match activement.
- La personne majeure doit contrôler les joueurs en cas de débordement. Si elle n'y parvient pas, une suspension pourrait être décernée par l'administration ultérieurement à cette personne ET au capitaine de l'équipe. Le comité disciplinaire prendra la décision.
- La ligue n'est pas responsable en cas de vol pouvant avoir lieu sur le site et le stationnement.
- **Les enfants** sans équipement complet ne sont pas admis sur une surface de DekHockey durant les réchauffements, même si les parents sont présents sur place.
- **Les enfants** ne sont pas admis au banc des pénalités ou au banc des joueurs durant les parties de DekHockey.
- Une femme enceinte ne peut pas jouer ou pratiquer le DekHockey.
- 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 Drummond.
- Vous devez avoir fait votre **PROFIL DHD** avant de pouvoir jouer à notre centre **ET** le profil doit être approuvé 24h avant votre match. Si ce n'est pas fait, le marqueur ne pourra pas vous ajouter dans le « livegame ». Ceci ne constitue pas un alignement illégal sauf si l'administration en juge autrement.
- Les boissons alcoolisées peuvent être vendues uniquement à l'intérieur de la bâtisse (Pub St-Joseph). Il n'est pas permis d'apporter vos consommations alcoolisées personnelles sur le site du DekHockey Drummond. Aucune bouteille/canette de bière/alcool ne sera tolérée à l'extérieur de la bâtisse. Un joueur ou une équipe qui se fait prendre à posséder de l'alcool non timbré du Pub « St-Joseph/DekHockey Drummond » recevra une suspension minimum de 5 parties minimum toutes catégories. Nous détenons un permis d'alcool et nous devons être stricts sur cette consigne, car nous risquons une amende et/ou révocation de notre permis.
- Si un membre du personnel DHD a connaissance qu'un mineur consomme de l'alcool et qu'après vérification la personne est vraiment d'âge mineur. Cette personne devra quitter le site immédiatement et elle recevra une suspension de longue durée. (cas par cas)
- **BRIS D'ÉGALITÉ : Ligue homme, femme, mixte :**

- **Plus de points – Plus de victoire régulière – Victoire régulière + victoire en fusillade – « Match up » pour 2 équipes, l'équipe avec le plus de point de Dek. Triple égalité ou plus ne sera pas analysée. – But contre – Points de pénalités perdues – Différentiel – Pile ou face.**

ADMINISTRATION DES ÉQUIPES

- J'ai lu et je certifie avoir CORRECTEMENT compris les règlements du DekHockey Drummond en totalité et qu'aucun remboursement n'est possible une fois le calendrier de la saison régulière est en ligne sur le site web www.dekdrummond.com.
- Aucune équipe ne peut changer de classe en cours de saison même si le capitaine considère que son équipe n'est pas de calibre. Pour une équipe jugée trop forte pour la catégorie, la ligue se réserve le droit de soustraire des joueurs à cette formation en tout temps, si cela est dans la logique de la ligue et des équipes adverses de la catégorie en question.
- Chaque équipe doit être représentée par un (1) capitaine et maximum de deux (2) assistants ou si ces derniers sont absents, un membre de l'équipe doit prendre place à la direction de l'équipe. Le capitaine, les assistants et/ou la personne responsable doivent connaître tous les règlements et toutes autres informations de la ligue afin d'en informer les joueurs de l'équipe (réguliers et substituts).
- **Absence équipe (déplacer un match)** : l'équipe qui ne peut pas jouer un match et voudrait le déplacer, le capitaine doit aviser l'administration du DekDrummond **5 jours ouvrables AVANT** la date prévue. Aucune garantie que nous pourrions déplacer le match.
- **Absence équipe (forfait)** : l'équipe qui ne peut pas jouer une partie doit aviser l'administration du DekDrummond 24 heures (lundi au vendredi) avant l'heure prévue de la partie. **Exemple** : si la partie est programmée à 21h un mercredi, le capitaine doit avertir l'administration le mardi avant 21h, soit 24h avant.
- **Absence équipe** : Une équipe qui ne se présente pas à la partie sans que l'équipe adverse ET l'administration du DekDrummond en soient averties 24 heures avant la partie, le capitaine sera suspendu minimum 1 partie **SI** nous recevons une plainte justifiable de l'équipe adverse.
- Chaque joueur est responsable de ses actions. Chaque capitaine d'équipe est responsable de ses joueurs. Des sanctions peuvent être imposées à un joueur, et/ou une équipe et/ou au capitaine d'une équipe dont le comportement des joueurs n'est pas conforme aux règlements du DekHockey Drummond.
- Les équipes sont responsables des actions de leurs spectateurs. Des sanctions pourraient être données au capitaine de l'équipe ou à la personne responsable lors de la partie.
- Les seules personnes autorisées au banc des joueurs durant un match sont les membres qui sont sur la liste des 12 joueurs protégés de l'équipe. Toutes autres personnes sont strictement interdites. Le joueur de l'équipe qui est au banc habillé en civil devra s'identifier auprès du marqueur si l'arbitre lui demande. L'arbitre est en droit de demander à la personne de quitter le banc et de regarder le match dans les estrades. Tout joueur présent au banc, qu'il participe ou non au match, peut recevoir une pénalité et suspension pour conduite anti-sportive si tel est le cas.
- Un joueur qui est sous une forte influence d'alcool, de drogue, ou autres substances pouvant changer l'attitude d'un joueur se fera 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.
- Un joueur est responsable de son numéro de matricule ainsi que de son orthographe. Si jamais plusieurs comptes vous appartiennent, le matricule le plus bas en numérotation sera pris en compte, vous devez donner les bonnes informations en tout temps sur les feuilles

d'inscriptions ainsi que quand vous venez vous inscrire à la boutique. (la ligue tranche en cas de conflit)

- Si un joueur ou un capitaine remarque des erreurs dans l'orthographe du nom, prénom ou tout autre erreur en lien avec un joueur sur le site web, veuillez envoyer un courriel à info@dekdrummond.com pour nous permettre de corriger la situation.
- **NOUVEAU** : S'il y a une situation conflictuelle entre un joueur dans une équipe, peu importe la raison, le joueur ou le capitaine ou un joueur impliqué dans le conflit est en droit d'envoyer un courriel à l'administration du DHD qui agira comme médiateur dans la situation et au besoin tranchera pour le bien du joueur, de l'équipe et de la ligue. **S'il y a conflit pendant les séries**, le courriel doit être reçu 36 heures avant le prochain match afin de nous permettre de prendre contact avec les différentes personnes impliquées et régler la situation rapidement.

ALIGNEMENT

- **Pour simplifier le texte ci-dessous**, un joueur régulier est un joueur faisant partie de la liste de protection de 12 joueurs d'une équipe. Même si le 12^e joueur est un remplaçant occasionnel, il est considéré « régulier » car il fait partie de la liste de protection fournie à l'administration du Dek via le capitaine.
- La feuille d'inscription de début de saison est prise en considération pour la liste de protection des **12 joueurs réguliers**. Exemple : vous pouvez soumettre une liste de 10 joueurs et garder en réserve 2 emplacements vides pour utilisation future.
- Afin de réduire la charge de travail sur la gestion des alignements, le capitaine aura droit à **DEUX (2)** changements pour la durée complète de la saison. Le délai de gestion interne est de 24hr du lundi au vendredi, alors c'est de la responsabilité du capitaine de faire ses demandes en fonction du temps de gestion de l'administration. Les demandes doivent être faites via courriel à info@dekdrummond.com
- **Joueur régulier** ; le CAPITAINE ou l'ASSISTANT ne peuvent pas jouer avec une autre équipe de la même catégorie en aucune circonstance. Si une plainte est déposée et recevable, le match sera perdu par défaut. Tous les autres joueurs peuvent remplacer avec une autre équipe de la même catégorie.
- **Joueur régulier** ; une fois qu'un joueur régulier **a joué 3 matchs** avec la même équipe d'une catégorie, ce joueur appartient à l'équipe et ne peut pas jouer avec d'autres équipes de la même catégorie. Le système informatique restreint automatiquement le joueur. Si nous recevons une plainte, l'équipe fautive perd par défaut.
- **Une fois les 3 parties atteintes**, un joueur ne peut être enlevé de la liste de protection de l'équipe. (Quelques cas d'exception comme des blessures majeures, femme enceinte, déménagement, autres...). La ligue se réserve le droit de refuser un changement d'alignement si elle considère que la demande n'est pas jugée extraordinaire. Si vous remplacez le joueur « X » par le joueur « Y », le joueur « Y » ne pourra pas être retiré de la liste de protection. Le joueur « X » ne pourra pas revenir sur la liste de protection. Le changement est irrévocable et sans appel.
- **Joueur régulier** ; Le minimum de partie éligible pour jouer **en séries** pour les hommes/femmes/mixtes (joueur avant ou position combinée joueur et gardien) est **de 3 parties**.
- **Joueur régulier** peut effectuer une présence en tout temps sur la surface de jeu, et ce même en prolongation ou tirs de barrage s'il y a lieu. Le marqueur et l'arbitre doivent être avisés pendant un arrêt de jeu qu'un joueur régulier vient tout juste d'arriver pour jouer la partie.

L'équipe ne peut pas avoir plus de 10 joueurs pendant un match. Si l'équipe a déjà 10 joueurs pour le match, il n'est pas possible d'enlever un joueur sur l'alignement une fois le match débuté.

- La liste des joueurs ainsi que leur numéro de chandail doivent être remis au marqueur avant le début de la partie et cela, à l'intérieur des deux (2) minutes de réchauffement. Dans le cas contraire, une **pénalité** mineure de deux (2) minutes sera attribuée au capitaine 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.
- Le minimum requis est de 4 joueurs plus 1 gardien ou 5 joueurs pour débiter le match. **Pour les détails sur le minimum de joueur, veuillez voir la section « Pénalité – avoir retardé la partie ».**
- Une équipe peut entamer un match avec **4 joueurs sur le jeu** si son gardien n'est pas arrivé. **Le règlement de « l'interdiction d'enlever son gardien avant les 4 dernières minutes d'une période »** sera appliqué. Par conséquent, aussitôt que le gardien sera au banc des joueurs, l'équipe peut décider d'enlever un joueur sur la surface et que le gardien embarque sur le jeu. Ensuite, la pénalité sera donnée lors du prochain arrêt de jeu. Si le gardien arrive entre la 1^{ère} et 2^e période, la pénalité sera donnée en début de 2^e période à l'équipe fautive. Par contre, l'équipe doit absolument avoir un gardien lorsque la 2^e période va débiter, sinon le match prendra fin et l'équipe adverse gagnera le match par défaut 3 à 0. **Le minimum de 5 joueurs « attaquant » doit quand même être respecté.**
- **Précision** : Ceci s'applique SEULEMENT si la 2^e ou 3^e période est débiter et qu'un gardien se blesse ou ne se sent pas bien et qu'il doit quitter le match. L'équipe qui n'a plus de gardien de but pourra jouer à 3 joueurs SANS gardien ou trouver un autre gardien qui pourra terminer le match ou habiller un joueur en gardien. Lorsque le temps à jouer sera 4 minutes ou moins, l'équipe pourra embarquer sur la surface un 4^e joueur. En début de 3^e période, l'équipe devra jouer à 3 joueurs jusqu'à la 4^e minute et à partir de ce moment, elle pourra embarquer le 4^e joueur.
- **GARDIEN DE BUT EXPULSÉ** ; Aussitôt qu'un gardien de but est expulsé (1^{ère}, 2^e ou 3^e période) de la rencontre pour avoir reçu une pénalité extrême ou 2 pénalités perte de points ou 3 pénalités dans le même match, le match est mis sur pause pendant 5 minutes pour permettre au capitaine d'habiller un joueur en gardien ou bien de trouver un gardien remplaçant. Au bout de 5 minutes, le gardien doit être sur la surface prêt à reprendre le match sinon le match prendra fin et l'équipe perdra par défaut. Si l'expulsion arrive dans les 4 dernières minutes de la 3^e période, l'équipe peut terminer le match à 4 vs 3.
- Le maximum est de 9 attaquants et 1 gardien pour un match. Si vous jouez le match à plus de 10 joueurs, vous pouvez perdre le match par défaut si l'administration reçoit une plainte.
- Seuls les joueurs sur l'alignement de départ de la partie **ET** qui auront participé au jeu de la même partie seront considérés comme ayant une partie jouée. Veuillez noter qu'une seule présence sur la surface suffit. Il est important d'avertir le marqueur de ce fait pour vous assurer que le joueur soit inscrit sur l'alignement. Le capitaine doit s'en assurer pendant la partie ou 15 minutes après cette dernière.
- **Obligatoirement** ; un joueur de 18 ans+ à chaque partie qui doit être sur l'alignement de l'équipe pour la partie, habillé en joueur et présent sur le banc des joueurs. Cette personne majeure est responsable de l'équipe et des joueurs, un peu comme un entraîneur. **Par exemple** ; pour la catégorie masculine et mixte, une équipe peut aligner 3 joueurs de 16 ans, 3 joueurs de 17 ans, mais doit avoir obligatoirement un joueur de 18 ans et plus pour être en mesure de jouer la partie. **Par exemple**, pour une catégorie féminine, une équipe peut aligner 3 joueuses de 14 ans et 3 joueuses de 15 ans, mais doit avoir une joueuse de 18 ans et plus.
- **FAUX NOM** : Advenant le cas où un joueur est inscrit sous un faux nom dans la liste de protection de 12 joueurs (aucun délai de 24 heures), le joueur en question ainsi que le

capitaine de l'équipe seront suspendus pour 5 parties dans toutes les catégories. Les parties de suspension devront être purgées au complet dans la catégorie la plus forte à laquelle il est inscrit comme joueur régulier sur la feuille d'inscription de début de saison. Les matchs dans lesquels le joueur illégal a joué seront perdu par défaut. **Exemple** : nous recevons une plainte, nous faisons nos vérifications et le joueur sous un faux nom a joué 4 matchs, ces 4 matchs seront perdus par défaut et les suspensions seront appliquées.

SUBSTITUTS

- **IL EST OBLIGATOIRE D'AVOIR UN PROFIL DHD POUR JOUER À NOTRE CENTRE.**
- **CHACQUE CAPITAINÉ OU ASSISTANT CAPITAINÉ EST RESPONSABLE DE VÉRIFIER LES COTES DE SES JOUEURS AVANT LE MATCH.** Si le remplaçant n'a pas de cote au DekDrummond et que le joueur se voit attribuer une cote faisant en sorte que votre alignement est illégal, votre match sera perdu par défaut pour alignement illégal.
- **Conseil** pour les capitaines, assurez-vous que votre remplaçant soit coté au DekDrummond AVANT la partie. Pour se faire, vous devez envoyer en courriel à info@dekdrummond.com et nous avons un délai minimum de 24hr ouvrable pour lui attribuer une cote. (Nom du joueur, plus haute catégorie jouer dek et/ou glace) N'oubliez pas que nous pouvons vérifier, alors soyez honnête.
- EN TOUT TEMPS LE SYSTÈME DE COTATION DE LA CATÉGORIE DOIT ÊTRE RESPECTÉ.
- **FAUX NOM** : Si un joueur substitut joue sous un faux nom, il sera suspendu pour une saison complète. Tous les points accumulés au classement de l'équipe lors des parties où le joueur illégal a pris part seront entièrement perdus.
- Tout joueur ne figurant pas sur la liste de protection (bonhomme vert) se doit de se présenter avec un coupon de remplaçant disponible à la boutique au coût de 12\$ (tx incluses). Pas de coupon, pas de match.
- **Gardien** : le coût pour être remplaçant est gratuit en saison régulière et en séries. **Par contre, le gardien doit quand même avoir un coupon et le remettre au marqueur avant la partie.**
- Saison régulière : Le joueur remplaçant doit faire sa **première présence sur la surface de jeu AVANT la fin de la première période** sinon il ne pourra pas jouer la 2^e, 3^e période, prolongation tirs de barrage. (Excluant le gardien de but)
- Un joueur substitut (combinaisons joueur/gardien) doit avoir joué 3 matchs avec une équipe pour pouvoir jouer avec cette même équipe en série.
- Dès qu'un substitut (combinaisons joueur/gardien) a joué **3 parties** avec une équipe dans une catégorie donnée, il ne peut pas jouer avec une autre équipe de cette catégorie en saison régulière **ET** en série. Si c'est le cas, toutes les parties qui auront été jouées par la suite avec une équipe seront perdues par défaut. L'administration du DekDrummond doit recevoir une plainte d'un capitaine dans les délais. Une fois que le joueur a joué 3 matchs, il ne peut pas être retiré d'une équipe, **SAUF SI** l'administration en juge autrement.

RÈGLEMENTS EN LIEN AVEC LE DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

- Une fois le joueur remplaçant (coupon) ajouté dans le « livegame » il n'est pas possible de faire un remboursement pour le coupon même si le match n'est pas débuté.
- La poignée de main sera à la fin du match. Les arbitres ont comme consigne d'interdire la poignée de main s'ils jugent que le match a été trop intense entre les deux équipes.
- Si les 2 capitaines décident d'un commun accord qu'un match ne pourra pas être joué, les deux équipes auront à leur fiche un match nul et recevront 7 points. (6 points de pénalité + 1 point pour match nul) Les capitaines doivent communiquer via courriel à info@dekdrummond.com pour en faire la demande. L'administration se réserve le droit de refuser la demande.
- Une équipe qui gagne un match par forfait peut demander à l'administration du dek d'ajouter des joueurs remplaçants qui étaient supposés participer au match. L'équipe perdante n'a pas ce privilège.
- Match à forfait, l'équipe gagnante fait 15 points, l'équipe perdante fait 0 point.
- **Interdiction d'enlever son gardien avant les 4 dernières minutes de chacune des périodes** sauf quand l'arbitre a le bras levé pour une pénalité. Si l'équipe ne respecte pas la règle, une **pénalité mineure de banc** pour avoir retardé le match sera donnée. Un joueur sur la surface de l'équipe pénalisée devra prendre place au banc de pénalité.
- Deux périodes complètes sont nécessaires pour officialiser une partie. Si une équipe décide d'arrêter le match avant la fin de la 2^e période, cette même équipe perdra le match par défaut.
- Pour les surfaces intérieures 5 et 6, lorsqu'un joueur enverra la balle au plafond et qu'il est dans sa zone défensive sans aucune déviation, l'équipe adverse reprend la balle au centre en relance rapide.
- 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.
- Il n'est désormais **pas possible** de retirer le gardien de but en prolongation à moins que l'arbitre ait le bras levé en attente d'une pénalité.
- **CHANGEMENT** ; le joueur qui effectue un changement doit toucher la partie désignée à cette fin sur la bande avec sa main **ET** avoir les deux (2) pieds dans le rectangle de couleur jaune ou rouge pour que le joueur de son équipe puisse prendre sa place sur la surface. En cas de défaut, une **pénalité de banc mineure de deux (2) minutes** sera imposée à l'équipe fautive pour avoir eu trop de joueurs sur la surface de jeu.
- **Hors-jeux**, il n'y aura aucun hors-jeu, et ce, dans toutes les catégories.
- **PASSE AVEC LA MAIN** une passe avec la main est autorisée seulement si un joueur de la même équipe touche à la balle dans SA zone défensive même si son coéquipier a touché la balle lorsqu'il était dans la zone offensive.
- Un joueur qui obtient trois (3) **pénalités** mineures est automatiquement expulsé de la partie. Un joueur qui était sur la surface de jeu devra prendre la place du joueur expulsé au banc des **pénalités**. Un joueur avec 3 **pénalités** n'entraîne pas de perte de points supplémentaire.
- **Précision** : Il est possible de jouer à 5 contre 2 si une équipe enlève son gardien et qu'elle est déjà en avantage numérique de 2 hommes. Comme au hockey de glace, si une équipe est en avantage numérique de 2 hommes, donc 5 vs 3, et que cette équipe enlève son gardien, ça devient 6 vs 3.
- **Précisions** : un joueur qui au banc des pénalités et que le match se transporte en fusillade, ce joueur ne peut pas participer à la fusillade en aucune circonstance.

POINTS DE MATCH

- **NOUVEAU** : Si une erreur **importante** est commise par le marqueur pendant un match, les erreurs doivent être corrigées sur le moment. Exemple : le marqueur double un but par erreur. Au maximum immédiatement après le match avant de quitter la surface. Aussitôt que les 2 capitaines ont quitté la surface, le match est officiel et aucun retour possible sur la correction du pointage. (ceci exclu les ajustements des statistiques)
- 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.
- Trois (3) points sont alloués pour l'équipe gagnante de la partie en temps réglementaires et 2 points pour une victoire en prolongation/fusillade. Dans le cas d'une défaite en prolongation/fusillade, l'équipe aura un (1) point alors que l'équipe gagnante aura 2 points.
- Six (6) points sont alloués à chaque équipe pour les pénalités mineures et majeures. Un point est perdu à chaque fois qu'une équipe écope d'une des pénalités visées au présent règlement dans la grille de pénalités établies et pour lequel il est inscrit « -1 » dans la colonne de gauche. Possibilité de quinze (15) points maximums par partie. Perte de 3 points pour toutes les pénalités majeures. (5 minutes et 10 minutes)
- **Nouvelle gestion des points de pénalités.** Le nombre restera à 6 points, par contre tous les points de pénalités seront comptabilisés et une équipe pourra perdre plus que 6 points. **Exemple:** dans le même match, une équipe reçoit 2x10 minutes ($2 \times -3 = -6$) + 2x rudesses ($2 \times -1 = -2$), ce qui veut dire que **l'équipe aura perdu 8 points de pénalités. Elle aura -2 points sur la feuille de match.**
- Une pénalité de quatre (4) minutes équivaut à deux (2) pénalités que ce soit pour la même infraction ou non, donc -2 points si la pénalité est catégorisée perte de point.

TEMPS DE JEU EN SAISON RÉGULIÈRE

- Les périodes se déroulent à 3 contre 3.
- Deux (2) « time-out » par équipe par partie (ÉTÉ).
- Un (1) « time-out » par équipe par partie (HIVER).
- Une période d'échauffement de deux (2) minutes sera accordée aux équipes. À la fin de ces deux (2) minutes, les deux équipes devront être prêtes à débiter le match.
- Il y a trois (3) périodes par partie. Les périodes ont une durée de quatorze (14) minutes non chronométrées. Seule la dernière minute de la troisième (3^e) période de chaque match sera chronométrée. Par contre si l'écart est de 10 buts et plus dans la partie et que la période est de 5 buts et plus le temps de la dernière minute sera à temps continu. Cela est dans un but d'éviter des situations disgracieuses en fin de match.
- Une pause de 30 secondes sera accordée aux équipes entre chaque période.
- Il y a changement de côté entre la 1^{ère} période et la 2^e même quand la partie se joue à l'intérieur.
- Les arbitres peuvent juger nécessaire d'arrêter le cadran, notamment pour un bris d'équipement du gardien de but, un bris d'équipement de la surface, un blessé ou toutes autres raisons. **Le marqueur n'a aucun pouvoir décisionnel à ce niveau, donc il est inutile de lui demander d'arrêter le temps. Adressez-vous aux arbitres.**
- **Prolongation** : Aucune en saison régulière.
- **Fusillade** : 3 joueurs par équipe maximum au besoin. Le match peut quand même finir nul.
- **Fusillade catégorie mixte**; l'ordre est HOMME – FEMME - HOMME.
- **ÉTÉ** : L'arbitre doit mettre la balle en jeu pour la première période au maximum à 18h22, 19h12, 20h07, 21h02, 21h57. (pages de 55mins)

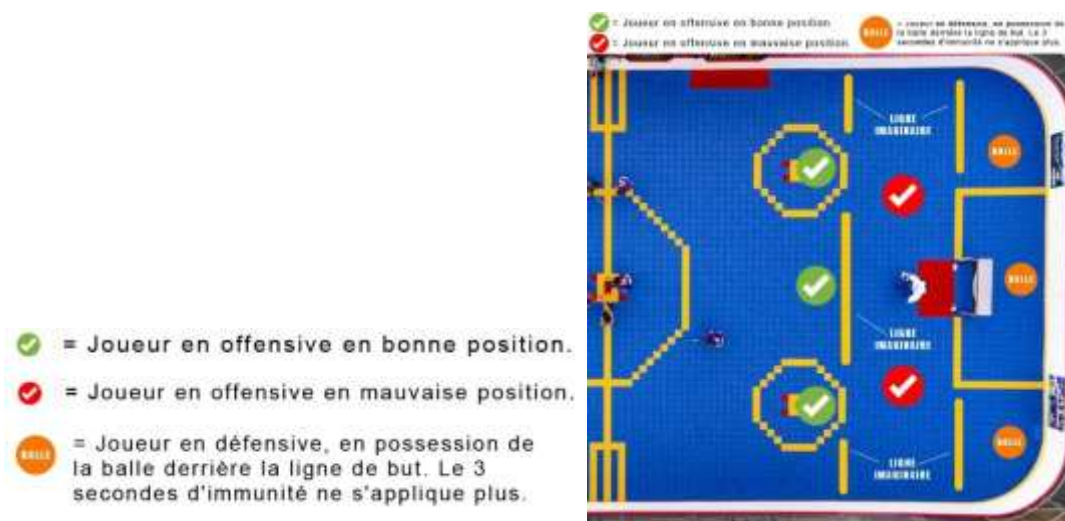
- **HIVER** : Les heures sont 18h07, 18h57, 19h47, 20h37, 21h27, 22h17. (plages de 50mins)
- L'arbitre peut demander au marqueur de partir le temps après avoir avertie les équipes de se placer pour la mise au jeu. Nous voulons éviter le retard inutile.

MISE AU JEU

- **Catégories MASTER40 / H40R / H30A / H30R / 4 vs 4 / LCCQ sont les cinq (6) seules catégories autorisées avec les mises au jeu en tout temps. (« full face-off »)**
- Le joueur de centre doit avoir les pieds de chaque côté du point de mise au jeu.
- **La balle doit toucher la surface avant de pouvoir la jouer.** Un arbitre peut juger que la mise en jeu a été mal engagée, par conséquent il chasse le joueur fautif de la mise en jeu. S'il y a encore une faute par la même équipe, alors la mise en jeu se transporte dans la zone défensive de l'équipe fautive.
- Les joueurs ailiers doivent être en dehors du cercle de mise au jeu et de chaque côté de leur zone défensive.
- Fermer la main sur la balle est autorisée, par contre l'arbitre peut en juger autrement selon la situation. Si tel est le cas, une mise en jeu en zone défensive du joueur fautif aura lieu.
- Il y aura une 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 même si les équipes, ou si l'une d'entre elles n'est pas prête.

RELANCE RAPIDE HYBRIDE

- **Toutes les catégories à l'exception du H30R, H30A, MASTER40, H40R, 4vs4, LCCQ.**
- **Mise au jeu** ; **La balle doit toucher la surface avant de pouvoir la jouée.** Si un arbitre juge que la mise en jeu a été mal engagée, le joueur de centre fautif est remplacé par un autre joueur de son équipe. S'il y a encore une faute par la même équipe, il y a perte de possession et la reprise se fait au centre en relance rapide pour l'équipe qui n'est pas fautive.
- **Mise au jeu** = début de période **ET** après un but. Le délai de 5 secondes sera appliqué plus sévèrement par les arbitres afin d'éviter les pertes de temps inutiles.
- **Relance rapide**, toujours attendre le sifflet de l'arbitre avant de repartir le jeu, sinon il y a perte de possession.
- Lorsqu'il y a un arrêt du gardien, **relance rapide** en arrière du but. La règle du 5 secondes dans la zone derrière le but s'applique, si le joueur dépasse le délai, il y a perte de possession et la reprise se fait au centre en **relance rapide** pour l'équipe adverse. Le joueur en offensive doit être positionné dans le cercle de mise au jeu en bas de zone (points verts). Le joueur derrière le but (points oranges) n'a pas d'immunité de 3 secondes et il peut relancer le jeu dans le coin s'il le souhaite. Voir image ci-dessous.



- Lorsqu'une pénalité est donnée, il y a **relance rapide** au centre pour l'équipe en avantage numérique.
- Lorsque la balle quitte la surface, il y a une **relance rapide** au centre pour une des deux équipes selon le jugement de l'arbitre. Si litige il y a, les arbitres peuvent décider de faire une mise au jeu au centre seulement.
- **Précision sur la relance rapide au centre** ; La balle doit être dans le carré jaune prêt de la bande. Le joueur en défensive doit avoir son corp **ET** son bâton derrière la ligne jaune centrale et la palette ne doit pas toucher la ligne jaune. Au sifflet, le jeu repart et le joueur en défensive peut immédiatement appliquer de la pression sur le joueur adverse.
- Relance rapide derrière le but, interdiction pour les gardiens de repartir le jeu pour les raisons suivantes :
 - Protéger les gardiens.
 - Exemple d'un face-off, un gardien ne peut pas prendre un face-off.
 - Peu désavantager une équipe si son gardien n'est pas habile en relance.

TEMPÉRATURE

- Beau temps, mauvais temps, il y aura du DekHockey. En présence d'éclairs, le match est interrompu temporairement à la discrétion des officiels et du responsable de soirée. S'il y a annulation, les informations reliant l'annulation d'une ou des parties seront lancées le [site web](#) de la ligue ainsi que la page [Facebook](#).
- En saison régulière, si un match est en pause pendant 10 minutes et que le match avait deux (2) périodes de complétées, la partie prendra fin immédiatement pour éviter le retard. Les autres parties suivantes suivront leurs cours normales à l'heure prévue sinon les parties seront reprises à une date ultérieure.
- **SOLEIL** : Les côtés locaux et visiteurs doivent être respectés pendant la saison régulière. Il n'y aura donc aucun tirage au sort durant la saison régulière pour le soleil et la couleur des chandails.
- La décision finale de reporter un match pour cause de mauvais temps reviens à l'administration, responsable de soirée et aux arbitres. Si le capitaine décide de ne pas jouer le match, l'équipe perdra par défaut.

ÉQUIPEMENTS

- **NOUS CONSEILLONS FORTEMENT** de porter une grille ou une visière avec votre casque afin de prévenir les blessures au niveau du visage. Nous recommandons aussi de porter le support athlétique (jackstrap) ainsi que des chaussures spécialement conçues pour une bonne adhérence sur nos surfaces de jeu.
- **Chaussures** ; En cas de surfaces détrempées/humides, pour votre sécurité, nous vous conseillons fortement de vous procurer une paire de chaussures conçues pour ces conditions. (chaussure de pluie). Ces chaussures réduisent de beaucoup la perte d'équilibre involontaire minimisant ainsi le risque de blessures graves.
- **Chaussures** ; **Tous** types d'espadrille, souliers de ballon-balai ou de « snout » sont acceptés. Seules les bottes de travail ne sont pas admises à l'exception des gardiens de but qui sont autorisés à les porter.
- **Chaussures** de pluie marquantes sont interdites sur les surfaces intérieures 5 et 6 (**pénalité** de 2 minutes et le joueur devra changer ses espadrilles avant un retour au jeu).
- **Casque** est obligatoire sur la surface de jeu, il doit être attaché par **une** ganse sécuritaire en dessous du menton d'une façon où le casque est bien fixé en cas de collision ou de chute. Une **pénalité** mineure de deux (2) minutes peut être accordée au joueur fautif. (à la discrétion des arbitres)
- **Casque obligatoire** avec grille ou visière complète pour les joueurs d'âge mineur. Les ganses doivent être bien ajustées et réglementaires. (comme au hockey sur glace)
- **Grille ou visière complète** : Tout joueur né en 2008 ou après, doit porter une protection faciale complète sans modification et ce pour toujours, sans exception. Si non respect, 2 minutes de pénalités pour équipement illégal. Le joueur doit avoir un casque légal pour faire un retour au jeu pour le même match.
- **Chandail** numéroté au dos visible **entre 0 et 99** (aucun ruban/crayon/peinture/etc n'est permis et aucun chandail vierge ne peut servir de numéro 0). S'il y a faute, une **pénalité** de 2 minutes sera donnée au joueur portant le chandail fautif et il ne pourra pas jouer la partie tant que son chandail ne sera pas réglementaire. Location de dossards disponibles à la boutique.
- **Chandail** Le joueur portant le « C » sur son chandail est le seul à pouvoir discuter avec l'arbitre si ce dernier l'autorise. Si le « C » est absent, le « A » pourra prendre la relève. La lettre « C » ou « A » doit faire partie intégrante du chandail et imprimée de façon professionnelle lorsque vous avez fait faire votre kit de chandails. (ruban/crayon/marqueur/peinture/autres produit sont interdits sur le chandail pour le « C » ou le « A ») Le gardien ne peut pas avoir de « C » ou de « A ». Si aucun joueur de l'équipe ne possède un « C » ou un « A », l'arbitre pourra discuter avec un autre joueur s'il le veut. Maximum d'un (1) « C » et deux (2) « A » par partie.
- **Couleur de chandail local OU visiteur** : Si un ou plusieurs chandails doivent être changés, l'officiel avisera immédiatement le responsable de l'équipe visiteur qui devra s'occuper, dans un délai de 3 minutes inscrit au tableau indicateur, de faire le changement des chandails. Après les 3 minutes autorisées, une **pénalité** mineure de deux (2) minutes pour avoir retardé la partie sera décernée à l'équipe fautive. L'équipe locale a toujours l'avantage pour la couleur des chandails. **Exemple** : l'équipe locale est vert foncé et l'équipe visiteur est vert pâle avec des lignes rouges et que l'arbitre juge (après avoir consulté le capitaine de l'équipe locale) que les chandails de l'équipe visiteur portent trop à confusion, l'arbitre ordonnera au capitaine de l'équipe visiteur de changer de chandail. La décision de l'arbitre sans appel.

- Si un joueur perd une pièce d'équipement durant une séquence de partie, il doit absolument la remettre ou se diriger au banc pour qu'un autre joueur de son équipe prenne sa place sur le jeu. Si le joueur qui a perdu sa pièce d'équipement joue la balle, une **pénalité de deux (2) minutes** pour avoir retardé la partie sera donnée au joueur en question. (Casque, ganse de casque, espadrille, jambière, gant)
- Seuls les **gants** de hockey ou de DekHockey (« snout ») sont tolérés. Les gants de travail ne sont pas permis.
- Seules les **jambières** approuvées par le DekDrummond sont tolérées (D-Gel, Powertek, Dekadence, Legend, Knapper). Elles doivent être mises par-dessus les vêtements et non en dessous. **Les jambières d'hockey sur glace sont interdites**. Si vous n'êtes pas sûr, veuillez communiquer avec l'administration du DekDrummond via courriel à info@dekdrummond.com
- Tous ces articles sont en location sur place à l'exception du bâton et espadrilles.

BÂTONS (équipement suite)

- **Depuis la saison été 2026, nous avons enlevé toutes les restrictions sur les bâtons.**
- Un joueur ne peut pas jouer si l'arbitre considère que son bâton n'est pas en bon état. Il doit le remplacer 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.
- Si un joueur casse son bâton durant une séquence de jeu, il doit immédiatement lâcher son bâton pour qu'il tombe sur la surface. Attention, il doit le laisser tomber sur la surface ET NON le lancer. Si les arbitres jugent que le joueur a lancé son bâton, il y aura une **pénalité**.
- Si le joueur joue la balle avec un bâton cassé, il y aura une **pénalité de deux (2) minutes**.
- Si un arbitre remarque qu'un joueur joue avec un bâton illégal, le joueur fautif recevra une **pénalité de deux (2) minutes** automatiquement.

GARDIEN DE BUT (équipement suite)

- Aucun lubrifiant utilisé sur l'équipement ou la surface de jeu n'est permis pour les gardiens de but ou tout joueur de DekHockey. Ceci entraînera immédiatement une **pénalité de quatre (4) minutes** et une **suspension de 3 parties** au gardien en question. La pénalité devra être purgée par le capitaine ou le responsable de l'équipe.
- Le gardien de but doit porter l'équipement complet avec des espadrilles ou bottes de travail, incluant le bâton de gardien. Aucun bâton de joueur ne sera accepté pour jouer la partie, sinon **deux (2) minutes de pénalité** seront décernées et le capitaine ou responsable devra purger la pénalité. Le gardien peut utiliser le bâton d'un coéquipier seulement lors d'une séquence de jeu lorsque son bâton se brise ou tombe sur la surface. Après la séquence de jeu, il devra reprendre un bâton de gardien en bon état. En cas de contravention à cette règle, il lui sera interdit d'agir à titre de gardien de but et l'équipe devra continuer la partie à 4 joueurs sans gardien de but. Le gardien pourra revenir au jeu avec un bâton de gardien légal à tout moment sans nécessairement attendre un arrêt de jeu, un joueur d'avant devra retourner au banc des joueurs et le gardien pourra reprendre sa place devant le but.
- Chandail de gardien obligatoire, peu importe la température. Par contre le chandail du gardien n'a pas besoin d'avoir un numéro dans le dos.
- Les jambières du gardien de but ne peuvent pas être plus larges que treize pouces (13"). La mitaine peut en être une de hockey sur glace ou un gant de baseball. 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").

- Le gardien ne peut pas augmenter l'ampleur de son équipement de façon à augmenter son efficacité devant le filet.

BALLES (équipement suite)

- Les équipes doivent fournir trois (3) balles homologuées « Mylec, D-Gel, Knapper, ou autres marques vendues à la boutique » (jaune, rose, ou orange tout dépendant de la température). C'est à l'arbitre de décider de la couleur avant le début de la partie. Advenant l'impossibilité de remettre les balles avant la fin de la période d'échauffement, une **pénalité de deux (2) minutes** sera attribuée au capitaine de l'équipe fautive pour avoir retardé la partie, et devra se procurer 3 balles ou plus à la boutique.
- 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 des balles. Il est de la responsabilité de chaque équipe d'avoir en main suffisamment de balles. Le temps demeurera non chronométré en attente des balles.
- Les joueurs inscrits pour la partie sont responsables d'aller chercher les balles qui sortent de la surface pendant la partie. Ce n'est pas la responsabilité du DekHockey Drummond, des officiels (incluant le marqueur) ou des spectateurs d'aller les chercher.
- Les balles jaunes seront utilisées si la température est en dessous de (10°C) par contre elle n'est pas obligatoire, mais si une équipe possède les balles jaunes celles-ci seront priorisées. 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.

COTE DE JOUEUR

- **En situation de conflit, l'administration a le dernier mot et la décision est sans appel.**
- Le capitaine est responsable de déclarer les détails qui suivent à l'administration du DekDrummond via courriel à info@dekdrummond.com. L'administration est maintenant en mesure de valider les informations, nous vous conseillons d'être honnête pour éviter toutes conséquences.
- Un joueur avec la cote de C1, F6+ pour les femmes, n'est plus considéré comme « nouveau » après avoir joué un MINIMUM de 10 parties la même saison, toutes catégories au centre sportif DekDrummond. Une fois les 10 matchs joués, il peut faire une demande d'ajustement de cote comme C2+ (F6+ femme) qui sera active pour la prochaine saison.
- **Attention**, la cote d'un joueur des autres centres de DekHockey n'est pas à valeur égale avec notre centre, mais elle peut être utilisée pour nous aider à donner une cote à un joueur.
- **Attention**, les cotes NBHPA ou CENTRAL DEK ne sont pas automatiquement la meilleure référence ou la référence absolue. Nous nous gardons le droit de revoir à la hausse ou à la baisse une cote d'un joueur provenant des autres centres de Dek de la province.
- **Attention**, un joueur avec une cote de C2, C2+, C1, C1+, B4, B4+, F6, F6+, F5 ne peut jouer plus de 6 parties dans une catégorie supérieure de 3 niveaux à sa cote personnelle sans être reclassé à la hausse par un comité d'évaluation advenant une plainte d'un capitaine. **(non applicable en série et avec les catégories à masse salariale) Exemple** : un joueur avec

une cote de C1 et qu'il joue une 7^e partie dans la catégorie B2+, ce joueur verra sa cote ajustée à la hausse. Cela ne veut pas nécessairement dire qu'il sera automatiquement B2+.

- Nouveau joueur 30 ans+ sans cote peut recevoir la cote de C2+ si ce joueur n'a AUCUNE expérience de hockey sur glace et d'expérience de DekHockey. La demande doit être faite 48 heures AVANT le premier match via courriel à info@dekdrummond.com et l'analyse sera fait par le comité.
- Tout joueur qui arrive d'une autre ville (cote plus élevée dans une autre ville par rapport à la classe que vous l'utilisez) qui possède une cote de joueur et/ou une cote provinciale et/ou joue dans une certaine catégorie, son statut sera pris en considération et sera évalué par le comité. Pour s'assurer de votre sélection, envoyez-nous un courriel info@dekdrummond.com au minimum 48 heures à l'avance pour que cette personne soit bien évaluée par le comité (la ligue tranche en cas de conflit, la loi du gros bon sens sera toujours prise en compte). Si vous n'avez pas pris le temps de nous écrire, votre partie **pourrait** être perdue par défaut.
- Le comité **pourrait** recoter un joueur à la hausse à tout moment pendant la saison si nous avons des plaintes et/ou jugeons que le joueur est trop dominant dans une catégorie. Le comité va étudier le dossier et une décision sera rendue le plus rapidement possible pour le bien de la catégorie et de la ligue. Aucun remboursement de la part de la ligue et la ligue tranche en cas de conflit. L'équipe en question devra s'ajuster à l'interne par rapport à la catégorie en question. Aucun changement de catégorie pour une équipe une fois que la cédule de la saison est en ligne sur notre site web.
- Le comité **pourrait** recoter à la hausse tout joueur entre les saisons OU pendant la saison ayant joué au hockey sur glace à partir de **M15-BB (GARS)** ou catégorie supérieure. Pour une joueuse à partir de **M13-AAA**. De là l'importance d'être honnête lorsque le capitaine fait l'inscription de l'équipe OU demande à un joueur de venir remplacer. L'administration avec l'aide des comités feront les vérifications nécessaires.
- Si un joueur (régulier/remplaçant) a déjà une cote et que nous recevons une plainte sur ce joueur car il est trop dominant, qu'il est un joueur de glace ou toutes autres raisons, le dossier sera soumis au comité. Le joueur **pourrait** voir sa cote augmenter entre les saisons. Si le match a été joué, l'équipe ne peut pas perdre ce match par défaut pour cause d'alignement illégal, car le joueur avait déjà une cote et que le capitaine ne peut pas savoir que ce joueur est possiblement illégal.
- Aucune cote de joueur ne change à la baisse en saison régulière. La date limite pour une demande de révision de cote est communiquée via notre site web et page Facebook. La date limite change à chaque saison.
- Le joueur est classé en fonction de la première catégorie qu'il joue au DekHockey Drummond à l'exception des catégories C2, C2+, H40R, MASTER, F6, F30, QUEEN et toutes les catégories mixtes.

Tous les nouveaux joueurs sont automatiquement cotés minimum C1 sauf si :

- **L'administration du DekDrummond en décide autrement. (baisse ou hausse)**
- Les règles ci-dessous s'appliquent aux joueurs dans la tranche d'âge 16-25 ans pour la saison en cours au moment de l'inscription. À partir de 26 ans, l'analyse est quand même faite, mais nous sommes un peu moins sévères.
- Ci-dessous, est un guide pour le comité et non un automatisme.
- Le joueur a joué dans le **M15-AAA, M18-A** sur glace aura la cote de C1+.
- Le joueur a joué dans le **M18-AA/AAA au DekHockey** à Drummondville ou dans un autre centre au Québec SANS expérience de glace aura une cote de C1+ minimum.
- Le joueur a joué dans le **M18-BB, M21-B, LHPS D1** sur glace aura une cote de B4.

- Le joueur a joué dans le **M18-AA/Espoir, M21-A** sur glace aura une cote B4+.
- Le joueur a joué dans le **M18-AAA, M21-AA** sur glace aura une cote B3 minimum.
- Le joueur a joué dans **les catégories supérieures énumérées ci-haut** sur glace aura une cote B2 minimum.

Toutes les nouvelles joueuses sont automatiquement cotées minimum F6+ sauf si :

- **L'administration du DekDrummond en décide autrement. (baisse ou hausse)**
- Les règles ci-dessous s'appliquent aux joueuses dans la tranche d'âge 14-25 ans pour la saison en cours au moment de l'inscription. À partir de 26 ans, l'analyse est quand même fait, mais nous sommes un peu moins strict.
- La joueuse a joué **M13-AAA, M15-AA, M15-AAA** sur glace aura une cote de F5.
- La joueuse a joué **M18-A/AA et/ou M21** sur glace aura une cote de F5+.
- La joueuse a joué **M18-AAA/M18-AA**, sur glace aura une cote de F4.
- La joueuse a joué **collégiale** sur glace aura une cote de F4+
- La joueuse a joué **universitaire** sur glace aura une cote de F3.

Joueur avec une cote qui devient gardien de but

- **Faite la demande de cote 24hr AVANT le match pour éviter de peut-être le perdre par défaut.**
- Le joueur ne doit PAS avoir de cote de gardien. Si par erreur vous avez une cote de gardien et que vous n'avez JAMAIS été gardien, veuillez communiquer avec l'administration via courriel : info@dekdrummond.com
- Si le joueur attaquant voulant être gardien de but est âgé entre 16-25 ans et a déjà été gardien de but sur la glace, alors les règles mentionnées plus haut s'appliquent.
- Si le joueur attaquant a 26 ans et plus, a déjà été gardien de but sur glace l'administration du DekDrummond fera une analyse pour lui attribuer une cote.
- Si un joueur attaquant a déjà été gardien de but dans un autre centre de Dek au Québec et que ce dernier n'avise pas l'administration du Dek pour recevoir une cote, l'équipe pourrait perdre un match par défaut si jamais l'administration reçoit une plainte.
- Si nous recevons une plainte comme quoi le/la gardien(ne) est trop fort(e) pour la catégorie, nous ajusterons la cote du gardien(ne) MAIS le match ne sera PAS perdu par défaut. Les règles ci-hauts doivent être respectées.
- **HOMME** : Un joueur attaquant avec une cote de C2/C2+, recevra une cote de C2 comme gardien.
- Un joueur attaquant avec une cote de C1 recevra une cote de C2+ comme gardien.
- Un joueur avec une cote de C1+ ou plus fort aura une cote de C1 comme gardien.
- Ce joueur doit avoir **AUCUNE** expérience comme gardien dans un autre centre de DekHockey au Québec ainsi que sur la glace. Advenant une plainte et après vérification, le match sera perdu par défaut.
- **FEMME** : les règles ci-hauts s'appliquent, joueuse attaquante F2 recevra une cote de F5+ comme gardienne.
- Une joueuse attaquante F3/F3+ recevra une cote de F5 comme gardienne.
- Une joueuse attaquante F4/F4+ ou F5+ recevra la cote de F6+ comme gardienne.
- Une joueuse F5 et moins recevra la cote de F6 comme gardienne.

LIGUE MIXTE

RÈGLES DE BASES

- Cette ligue est **strictement amicale**, donc tout joueur jugé par ses adversaires trop agressifs, hors calibre, ou qui ne convient pas à la ligue mixte pourrait être exclu de la ligue mixte. Aucun remboursement possible si une décision est prise en ce sens par le comité d'évaluation.
- Une femme et un homme doivent être en tout temps sur la surface de jeu (exception du gardien). Advenant que pendant le jeu, la fille n'est pas présente, **il n'y a PAS de pénalité**. L'arbitre avertie vocalement l'équipe fautive pendant le jeu que la fille est manquante. Si une des deux équipes compte un but, le but est valide. Le même principe s'applique si pendant une situation, il manque un homme sur la surface de jeu.
- Nombre de joueurs minimum est de 4 joueurs + un gardien de but ou 5 joueurs. La composition du minimum de joueurs est à la discrétion de l'équipe. **Exemple** : 3 hommes + 1 femmes + 1 gardien, 3 hommes + 2 femmes vice versa, etc.. En tout moment il doit avoir sur le jeu un (1) homme et une (1) femme. **Pour les détails sur le minimum de joueur, veuillez voir la section « Pénalité - avoir retardé la partie ».**
- Deux **pénalités** engendrant une perte de point de Dek vous expulsent automatiquement de la partie, voir grille à cet effet. Sinon, la règle des 3 **pénalités** est appliquée. La règle s'applique au gardien de but.
- Un but de fille compte pour 2 buts lorsqu'il y a un lancer de pénalité (exception de la fusillade).
- Un but de fille compte pour 2 buts si la balle touche le bâton involontairement ou volontairement. (bâton complet = du bout de la palette à l'autre extrémité) Jugement de l'arbitre.
- L'ordre pour la fusillade est Homme, Femme, Homme. (3 joueurs maximums en saison régulière). En série, l'ordre est toujours Homme et femme en alternance, donc H, F, H, F, H, F. L'ordre continue jusqu'à temps qu'un gagnant soit déterminé.
- Si une **pénalité** est décernée à un genre, un autre joueur du même genre qui était sur la surface au moment de l'infraction doit prendre la place au banc des pénalités. S'il y a d'autres **pénalités** et que la formation manque d'effectif, il y aura un lancer de **pénalité** à ce moment et à chaque fois si l'équipe récidive.
- **Si une femme** se fait expulser de la rencontre, la **pénalité de DEUX (2) minutes** doit être purgée par une femme. Si ce n'est pas possible, car il n'y a qu'une seule femme de disponible et que cette dernière doit être sur le jeu en désavantage numérique, alors il y aura tir de pénalité.
- **Si une femme** écope d'une **pénalité majeure de 5 ou 10 minutes**, donc expulsion, ET que l'équipe n'a plus qu'une femme au banc des joueurs, l'équipe adverse aura comme avantage, TROIS (3) tirs de pénalité AVEC une pénalité de DEUX (2) minutes purgées par un homme.
- **Si la dernière joueuse** restante se fait expulser de la partie, la partie prendra fin, car l'équipe n'aura plus de joueuses disponibles pour continuer la partie dans les règles du mixte. Par contre si un homme se fait expulser un autre homme doit obligatoirement prendre la place au banc des pénalités.
- Si le match va en tir de barrage (shootout) et qu'une des deux équipes n'a plus de joueuses au banc des joueurs pour y participer, le match prendra fin et l'équipe en défaut perdra le match pour alignement illégal. (séries inclus)

- **Situation extrême** (jamais vu en 20+ ans de Dek) Si les 2 équipes n'ont plus de joueuses pour tir de barrage/prolongation, le match finira nul (saison régulière). Si cette situation arrive en séries, le tir de barrage sera fait exclusivement par des hommes. Si le match doit aller en prolongation, 2 vs 2, hommes seulement.
- Tous les autres règlements sont les mêmes que la ligue homme.

LANCERS FRAPPÉS

- Les femmes ont toujours le droit aux lancers frappés, toutes catégories.
- Les lancers frappés ainsi que les coups de golf pour les hommes (gardien exclu) **sont interdits** dans les classes M8, M9, M10, MR, M30A.
- Tous les mouvements vers le haut (côté fort et revers inclus) sont considérés, donc tout joueur homme (gardien exclu), doit balayer pour effectuer un lancer. (Bâton quitte le sol avant réception ou sur balle immobile)
- **Advenant un lancer frappé** ; une **pénalité** de deux (2) minutes sera donnée au joueur fautif. Si un joueur (gardien exclu) atteint une fille directement sans obstacle, déviation par un lancer jugé frappé, ce joueur (gardien exclu) obtiendra une **pénalité** de 10 minutes + 2 minutes à purger donc 12 minutes de **pénalité** au total. Seulement 2 minutes d'avantage numérique à l'équipe adverse. Perte de 1 point de Dek pour le lancer frappé interdit et perte de 3 points Dek au niveau des pénalités majeures. Le joueur est expulsé de la partie pour cause d'avoir 2 pénalités à perte de points dans le match.

JOUEURS PERMIS DANS CHACUNE DES CATÉGORIES :

- Une gardienne F2 est considérée comme un gardien C1+.
- Une gardienne F3/F3+ est considérée comme un gardien C1.
- Une gardienne F4+ est considérée comme un gardien C2+.
- Une gardienne F4 à F6 est considérée comme un gardien C2.
- Une joueuse (attaquante) ne peut pas être considéré comme un homme. Exemple : **Une F3 ne peut pas compter comme un joueur C1 attaquant** même si l'équipe joue déjà avec 3 joueuses F5.
- **MR** : Aucun nouveau joueur/gardien SAUF si l'administration l'autorise. L'administration du Dek peut autoriser des nouveaux joueurs sous certaines conditions. Vous pouvez faire une demande via courriel à info@dekdrummond.com
- **M5** : masse salariale à 34 millions, aucune restriction de cotes. 9^e et 10^e joueurs gratuits, B4/F4 ou moins. La plus petite valeur n'est pas comptée en premier.
- **M5** : valeur du joueur fantôme à 2.5 millions.
- **M6** : masse salariale à 24 millions, max B3+ et femmes aucun restriction. 9^e et 10^e joueurs gratuits C1+/F5+ ou moins. La plus petite valeur n'est pas comptée en premier.
- **M6** : valeur du joueur fantôme à 2 millions.
- **M7** : masse salariale à 18 millions, max B4+ et F3. 9^e et 10^e joueurs gratuits C1/F5 ou moins. La plus petite valeur n'est pas comptée en premier.
- **M7** : valeur du joueur fantôme à 1,5 million.
- **M5, M6, M7** : Si le minimum de joueurs pour un match n'est pas respecté 8 joueurs. (7 joueurs +1 gardien) L'équipe fautive doit compter un joueur fantôme pour chaque joueur manquant sous le minimum. 7 joueurs pour un match, l'équipe doit compter UN fantôme. 6 joueurs pour un match, l'équipe doit compter DEUX fantôme et ainsi de suite.

- **Homme:** A= 9m, B1= 8m, B2+= 7m, B2= 6m, B3+= 5m, B3= 4m, B4+= 3m, B4= 2.5m, C1+= 2m, C1= 1.5m, C2+= 1m, C2= 500k.
- **Femme:** F2+= 7m, F2= 6m, F3+= 5m, F3= 4m, F4+= 3m, F4= 2.5m, F5+= 2m, F5= 1.5m, F6+= 1m, F6 = 500k.

CATÉGORIES	HOMME RESTRICTION	FEMME RESTRICTION
M5 (34 millions)	Aucune	Aucune
M6 (24 millions)	B3+ max	Aucune
M7 (18 millions)	B4+ max	F3 max
M8	3x C1+	(F4, F5, F5) OU (3xF5+)
M9	C1, C2+, C2 illimités	F5+ avec 2xF5
M10	3xC1	2xF5
MR	4xC2+	1xF5

LIGUES HOMMES

JOUEURS PERMIS DANS LES CATÉGORIES :

- Une joueuse cotée **F2** équivaut à un **C1+**
- Une joueuse cotée **F3/F3+** équivaut à un **C1**
- Une joueuse cotée **F4+** équivaut à un **C2+**
- Une joueuse entre **F4 à F6** équivaut à un **C2**
- **Catégorie A et B2+ =** Saison été, 8 joueurs + 1 gardien pendant un match. Liste de joueurs quand même à 12.
- **Catégorie « C2+ et C2 »,** aucun nouveau joueur sauf si l'administration l'autorise.
- **A= 9m, B1= 8m, B2+= 7m, B2= 6m, B3+= 5m, B3= 4m, B4+= 3m, B4= 2.5m, C1+= 2m, C1= 1.5m, C2+= 1m, C2= 500k.**

LES PROS & SEMI-PROS

- **Les Pros,** masse salariale de 38 millions, aucune restriction pour les cotes.
- **Les Pros,** Le 9^e et 10^e joueurs de l'équipes B4 ou moins ne compte pas sur la masse. La plus petite valeur n'est pas comptée en premier. Joueur fantôme = 2.5 millions.
- **Semi-Pros,** masse salariale de 26 millions, aucune restriction pour les cotes.
- **Semi-Pros,** Le 9^e et 10^e joueurs de l'équipes C1+ ou moins ne compte pas sur la masse. La plus petite valeur n'est pas comptée en premier. Joueur fantôme = 2 millions.
- Minimum de joueur par équipe à 7 joueurs + 1 gardien pendant un match.

- **Système de joueurs fantômes** : Si le minimum de joueurs pour un match n'est pas respecté 8 joueurs. (7 joueurs +1 gardien) L'équipe fautive doit compter un joueur fantôme pour chaque joueur manquant sous le minimum. 7 joueurs pour un match, l'équipe doit compter UN fantôme. 6 joueurs pour un match, l'équipe doit compter DEUX fantôme et ainsi de suite.

CATÉGORIES H30/H30A/H40R

Règles communes pour le H30R & H30A

- Aucune femme ne peut jouer dans ces deux catégories.
- Année de naissance valide est 1996. Le système informatique empêche les joueurs nés en 1997 et plus jeunes de jouer un match. (joueur et gardien)
- La masse salariale est calculée pour 8 joueurs. Par conséquent, si le capitaine veut avoir une équipe à 7 joueurs, il devra compter 1 joueurs fantômes dans son équipe.

H30R (récréatif)

- « Full face-off »
- Cote maximale = C1+
- Masse salariale de 11 millions.
- Valeur du joueur fantôme à 1 million (c2+).
- Le 9^e et 10^e ne compte pas sur la masse mais il doit avoir une cote de C2.

H30A (amical)

- « Full face-off »
- Nouveau joueur est classé automatiquement C1 à leur première saison de DekHockey. Le nouveau joueur pourrait être classé plus fort que C1 si l'administration du Dek reçoit une plainte contre ce joueur. (pendant la saison)
- Cote maximale = B4+
- Masse salariale à 16 millions.
- Valeur du joueur fantôme à 1.5 millions (c1).
- Le 9^e et 10^e joueur ne compte pas sur la masse mais il doit être C2+ ou moins. La plus petite valeur n'est pas comptée en premier.

LADHD (H40-Repêchage)

- Ligue Americaine Dek Hockey Drummond.
- Aucune femme.
- La ligue a son comité exécutif ainsi que son comité de gestion des cotes.

- Année de naissance valide est 1986. Le système informatique empêche les joueurs nés en 1987 et plus jeunes de jouer un match. (joueur et gardien)
- L'année de naissance pourrait être plus jeune dans certain cas. Les exceptions sont gérées par les administrateurs de la ligue.
- Cote maximale = C1+. (Certains B4 ont un droit acquis)
- « Full face-off »
- L'administration tranche en cas de conflit.
- Les capitaines avec les responsables de la ligue font leur propre règlements interne.

CATÉGORIES	OPTION #1	OPTION #2
A / OPEN (été seulement) (8+1 max pendant le match)	Aucune	—
B2+ (été seulement) (8+1 max pendant le match)	1xA avec 1xB1	3xB1
Les Pros	38 millions	Aucune restriction de cote
Semi-Pros	26 millions	Aucune restriction de cote
C1+	1xB4+ avec 1xB4	3xB4
C1	1xB4 avec 1xC1+	3xC1+
C2+	3xC1	—
C2	4xC2+	—

LIGUES FEMMES

RÈGLES DE BASE

- AUCUNE FEMME EN **ENCEINTE** NE PEUT PARTICIPER À UNE PARTIE DE DEKHOCKEY QU'ELLE SOIT AMICALE OU COMPÉTITIVE. SUSPENSION AUTOMATIQUE ET PARTIE PERDUE PAR DÉFAUT.
- **Une joueuse de 16 ans et moins** inclusivement doit avoir une autorisation signée par un parent ou tuteur. Si une joueuse joue sans l'autorisation, la joueuse et la capitaine de l'équipe fautive se verront attribuer 1 partie de **suspension** chacune.
- **F30/F30+** ; Joueuse doit être née en 1996, et la gardienne née en 2001.

F4	F2 + F4+ illimités	1xF3+ avec 1xF3 OU 3xF3
F5+	1xF4+ avec 1xF4	3xF4
F5	1xF4 avec 1xF5+	3xF5+
F6+	1xF5+ avec 1xF5	3xF5
F6	4x F6+	—
F30	Masse salariale à 10.5 millions	—
F30+	Masse salariale à 13.5 millions	Maximum 1x F4

F30+ ci-dessous:

- **Masse salariale à 13.5 millions.**
- **Femme: F4= 2.5m, F5+= 2m, F5= 1.5m, F6+= 1m, F6= 500k.**
- Vous formez votre équipe.
- La cote maximale est F4.
- Maximum une joueuse F4 par équipe.
- La masse salariale est calculée pour 8 joueuses. Par conséquent, si la capitaine veut avoir une équipe à 7 joueuses, elle devra compter 1 joueuse fantôme dans son équipe avec une valeur de 1 millions (F6+). Cette règle est pour empêcher une équipe d'avoir seulement des joueuses qui ont une cote élevée.
- **La 9e ou 10e joueuse gratuite doit être F6+ ou F6. Les plus petites cotes ne seront pas calculées en premier.**

F30 ci-dessous:

- **Masse salariale à 10.5 millions.**
- **F5+= 2m, F5= 1.5m, F6+= 1m, F6= 500k.**
- Vous formez votre équipe.
- La cote maximale est F5+.
- La masse salariale est calculée pour 8 joueuses. Par conséquent, si la capitaine veut avoir une équipe à 7 joueuses, elle devra compter 1 joueuse fantôme dans son équipe avec une valeur de 0.5 million (F6). Cette règle est pour empêcher une équipe d'avoir seulement des joueuses qui ont une cote élevée.
- **La 9e ou 10e joueuse gratuite doit être F6. Les plus petites cotes ne seront pas calculées en premier.**

PLAGES HORAIRES :

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
C1	C1	C1	C1	C1
—	—	Semi-Pros	Semi-Pros	Semi-Pros
C1+	—	C1+	—	C1+
C2+	C2	C2+	C2	C2/C2+
F6+	F6	F6+	F6	F6+/F6*
H30A	H30R	—	H30A/H30R	H30A*/H30R
H40R	F5+	—	F5+	F5+*
M5/M6	M5/M6	M5/M6	M5/M6	M5/M6
M7/M8	M7/M8	M7/M8	M7/M8	M7/M8
M8/M9	M8/M9	M8/M9	M8/M9	M8/M9
M10/MR	M10/MR	M10/MR	M10/MR	M10/MR
F30	F30	4v4	F3	F30*
F30+	F30+	—	—	F30+*
Les Pros	« F3 »	Les Pros	« F3 »	Les Pros
F4	F4	—	—	F4*
F5	F5	F5	F5	—

* SI BESOIN, cette soirée pourrait être utilisée comme « dépanneur » advenant une problématique quand l'horaire sera créé. **Au maximum 2 vendredis** par équipe pour les catégories qui n'ont pas le vendredi comme journée fixe.

Note-1: Toutes les équipes doivent être disponibles pendant les heures de leur soir respectif. Nous ferons de notre mieux pour répartir **équitablement** les 21h00 et 21h55.

Note-2: Toutes les catégories MIXTES sont sur 5 soirées. Via un Google Form, le capitaine va préciser les soirées et le nombre de matchs.

Note-3: Toutes les équipes doivent être disponibles au MINIMUM 2 matchs pour chacune des journées fixes de la catégorie à l'exception des catégories suivantes: Les Pros, Semi-Pros, C1+, C1, C2+, C2, H30R, F5. Toutes ces catégories ont 3 soirées fixes ou plus.

Note-4: En séries, nous ferons de notre mieux pour respecter les soirées de la catégorie, mais il est très difficile de respecter les restrictions de soirées et surtout d'heures. Vous devez comprendre que la gestion des séries est un peu plus compliquée que la saison régulière.

PÉNALITÉ

ABUS VERBAL ENVERS UN OFFICIEL

- Si un arbitre a le bras lever pour appeler une pénalité sur un joueur de l'équipe A, mais que l'équipe B fait un but AVANT que l'arbitre puisse siffler pour en faire l'appel, la pénalité sera quand même comptabilisée dans le système pour les raisons suivantes :
 - Si la pénalité qui était supposée être une perte de point, elle doit être comptabilisée.

- Si c'est la 3^e pénalité d'un joueur, le joueur doit quitter le match.
- Si c'est la 2^e pénalité, perte de point dans le mixte, le joueur doit quitter le match.
- 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.
- Tout joueur qui, intentionnellement, menace, agresse, touche, fait un mouvement de feinte à un officiel incluant l'officiel mineur (marqueur), de quelque manière que ce soit, avant, pendant ou après une partie se verra imposer une pénalité **d'extrême inconduite et sera suspendu sur le champ pour la soirée/journée, toutes catégories**. Le dossier sera soumis au comité de discipline et la sanction pourra être plus sévère. La suspension est automatiquement indéterminée pour les prochains jours. Donc si le joueur reçoit sa pénalité majeur le mercredi et que le jeudi, vendredi il a des matchs de prévus, il est suspendu toute catégorie le temps que le comité de discipline rende la décision finale.
- Un joueur qui est expulsé de la rencontre et qui prend place à un endroit X autour de la surface de jeu est toujours considéré comme prenant part à la partie et peut continuer à recevoir des pénalités supplémentaires si son comportement est jugé inacceptable. Les joueurs de son équipe toujours actifs dans la partie devront purger les pénalités du joueur expulsé ayant un mauvais comportement. Alors des sanctions peuvent être apportées aux personnes concernées. Le capitaine pourrait recevoir des parties de suspension pour ne pas avoir été en mesure de garder le contrôle de son banc.
- L'administration se réserve le droit de suspendre un joueur même si aucun rapport n'a été produit par un officiel. Si vous croyez avoir été la victime d'un geste dangereux qui devrait être analysé, veuillez nous envoyer un courriel à info@dekdrummond.com

AVOIR RETARDÉ LA PARTIE

- Il faut au minimum cinq (5) joueurs **OU** quatre (4) joueurs plus un (1) gardien de but pour débiter la partie. Si le minimum de joueurs requis n'est pas rencontré, **le temps de la première (1^{ere}) période commence à défiler à l'heure prévue du match pour permettre l'arrivée des joueurs et/ou du gardien de but. Si l'arrivée des joueurs permet le début de la partie, le temps de la première période est mis sur pause pour permettre aux joueurs de s'installer pour la mise en jeu et une pénalité mineure de deux (2) minutes pour avoir retardé la partie sera imposée à l'équipe fautive**. Dans le cas où le temps à la première période est entièrement écoulé et que l'équipe fautive n'a pas pu atteindre le minimum de joueur requis, 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).
- Si le gardien immobilise 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.
- Le gardien ou un joueur **ne peut pas** immobiliser la balle sur le dessus du filet arrière ou sur le dessus du but. Si la balle s'y retrouve, la balle devra être jouée. Si un joueur ou gardien immobilise la balle, il y aura une **pénalité** de deux (2) minutes pour avoir retardé la partie.
- Si un joueur ou le gardien de but envoie la balle à l'extérieur de la surface de jeu de sa zone défensive, que ce soit de façon intentionnelle ou non, une **pénalité** mineure de deux (2) minutes lui sera décernée pour avoir retardé la partie peu importe où la balle est sortie. On inclut donc les endroits où il n'y a pas de grillage. Si la balle sort au banc des joueurs, cela est

au jugement de l'arbitre. **PRÉCISION SUR LA ZONE DÉFENSIVE** : c'est la position de la balle et non les pieds du joueur que l'arbitre doit tenir en compte. Donc si la balle est en zone offensive, mais que les pieds du joueur sont en zone défensive, il n'y a pas de pénalité. La ligne centrale jaune fait partie de la zone offensive, donc si une parcelle de la balle est vis-à-vis la ligne centrale et que le joueur expédie la balle à l'extérieur de la surface, il n'y a pas de pénalité. Si la balle est en zone défensive et que les pieds du joueur sont en zone offensive, il y a pénalité.

- La balle doit toujours demeurer en mouvement. Si un joueur demeure inactif dans la zone marquée 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 la zone interdite** de plus de 5 secondes pour que le décompte s'arrête. À la fin des cinq (5) secondes (5^e seconde qui est le sifflet), il y aura coup de sifflet et la pénalité sera décernée, et ce, dès la première infraction.

BATAILLE

- 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.
- Tout joueur identifié par le ou les officiels comme étant l'instigateur ou l'agresseur dans une bataille se verra imposer une **pénalité** mineure de deux (2) minutes additionnelles à toute pénalité qu'il pourrait encourir.
- Tout joueur se joignant à une bataille ou prenant part à une autre bataille durant le même arrêt de jeu se verra imposer une pénalité d'extrême inconduite de partie, en plus de toute autre **pénalité** qu'il aurait pu encourir selon les règles du jeu.
- Un joueur ou des joueurs qui quittent le banc des pénalités pour aller sur la surface de jeu, et ce, peu importe la raison se verra imposer une suspension + les futurs gestes commis.
- Un ou des joueurs le banc des joueurs pour aller se joindre à une mêlée ou bagarre sera automatiquement expulsé de la rencontre et des sanctions pourront être apportées.
- Les arbitres rédigeront un rapport d'incident qui sera ensuite validé par le comité disciplinaire du DekDrummond. Les suspensions seront par la suite validées et communiquées aux joueurs impliqués.

BÂTON ÉLEVÉ

- Si un joueur est atteint par un bâton élevé et que ce dernier est blessé gravement, une **pénalité** majeure pour bâton élevé et une pénalité d'extrême inconduite de partie seront imposées. Si le joueur n'a aucune blessure, une pénalité mineure de deux (2) minutes sera imposée.
- 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.
- Les épaules sont toujours considérées, et ce, même pour un but.
- « **Follow through** »; Si la fin de motion de lancer touche la tête d'un joueur, il y a une **pénalité** de 2 minutes pour bâton élevé sur le joueur. C'est vrai qu'au hockey sur glace il n'y a pas de pénalité, mais au Dek oui. Si le joueur est penché vers l'avant ou bien tente de bloquer le

lancer et que le bâton du lanceur touche la tête, IL N'Y A PAS de pénalité. Il y a pénalité seulement si le joueur est debout en position normale en situation de jeu. La pénalité s'applique aussi si, par exemple, un défenseur commence sa motion de lancer frappé vers l'arrière et que le lanceur touche la tête d'un joueur en défensive avec son bâton.

- 99% du temps, quand la palette d'un joueur touche le casque du gardien, il y aura pénalité au joueur. Toujours selon le jugement de l'arbitre. Exemple : Un joueur fait un Michigan, la balle se retrouve dans le but et la fin de la motion, la palette touche au casque du gardien, résultat ; le but est bon et le joueur à une pénalité. Si le joueur touche le casque et fait le but ensuite ; le but est refusé et le joueur a une pénalité.

COUP DE BÂTON

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

- 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 échappe son bâton d'en reprendre possession.
- **Glissade** : aussitôt que le joueur en glissade entre en contact avec les pieds, chevilles, tibias, genoux de l'autre joueur avec son propre corps, **AUTOMATIQUEMENT** il y aura une pénalité (contact corps à corps). Nous voulons éliminer les risques de blessures graves aux jambes et aussi le risque de commotion si le joueur est renversé lourdement sur la surface par une glissade. La sécurité de notre clientèle est importante pour nous. Une pénalité de deux (2) minutes ou de cinq (5) minutes à la discrétion de l'arbitre. (perte d'un point)
- **Glissade** : 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 avec la possibilité d'une révision par le comité disciplinaire.

OBSTRUCTION SUR LE GARDIEN DE BUT

- 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. L'arbitre avertit une fois le joueur et si le joueur sur la même séquence récidive, la pénalité sera appelée. Il est important de comprendre que la zone réservée au gardien doit être vue de façon verticale (3D). Exemple : le gardien est en style papillon les jambières dans la zone réservée, mais que le haut de son corps est à l'extérieur de la zone, aucun avertissement ne sera donné. L'inverse est aussi valide si un joueur à les pieds à l'extérieur de la zone, mais que par son postérieur est dans la zone réservée, l'arbitre pourra donner un avertissement.

DIVERS

- **Pénalité coup à la tête** : Pour tout coup porté à la tête 2 pénalités de 2 minutes (2x 2 minutes) sera décernée donc une formation pourra se retrouver en avantage numérique et pourra y compter 2 buts.
- **NOUVEAU** : si le joueur casse son bâton après un but ou pour toute autre raison autre que d'avoir déjà une pénalité, automatiquement ce joueur recevra un 2 minutes pour anti-sportif. Advenant que le joueur casse son bâton après avoir reçu une pénalité, le joueur sera averti et si son comportement est trop négatif, il recevra une autre pénalité mineure ou majeure selon le jugement de l'arbitre.

PRÉCISIONS SUR LES SUSPENSIONS

- Quand un joueur atteint 35 minutes de pénalités dans une équipe, automatiquement il sera suspendu la première ronde (mode tournoi) OU les deux (2) matchs de la 2^e ronde. (3^e match inclus, si tel est le cas) Ce qui détermine la ronde est le classement de l'équipe après 16 matchs de saison régulière.
- L'administration du DekHockey n'appelle aucun capitaine pour leur mentionner d'une suspension. À noter qu'un joueur qui se fait suspendre pour une période de longue durée, par le comité disciplinaire de DekHockey d'une autre ville ou bien de hockey sur glace de toute organisation de ligue amateur ou professionnelle, le joueur en question sera aussi suspendu au DekHockey Drummond, pour la durée équivalente à cette ligue, là où il a été suspendu.
- Si une partie est déclarée par forfait par l'équipe ou que la formation ne se présente pas à la rencontre, le ou les joueurs suspendus de cette équipe, la partie ou les parties ne seront pas comptabilisées dans le nombre de parties à purger. Par contre, si un joueur est suspendu et que l'équipe adverse annule la partie ou ne se présente pas la ou les parties, les suspensions seront comptabilisées, car la faute revient à l'équipe adverse et non à l'équipe du joueur en question. Si une partie est déplacée ou remise à cause d'une raison X cette partie ou ces parties ne seront pas comptabilisées à la suspension du joueur en question.
- **IMPORTANT** les suspensions été et hiver sont comptabilisées en fonction que si le joueur joue la saison en cours ou non. Le joueur devra purger toutes les parties de sa suspension même s'il ne joue pas la saison d'hiver. Exemple : le joueur reçoit 10 matchs de suspension à son 16^e match de saison régulière ÉTÉ et que l'équipe joue seulement 2 parties en séries. Le comité de discipline prendra une décision pour les 8 matchs restant à purgés.
- **PRÉCISIONS** ; Le délai de décision du comité disciplinaire peut prendre jusqu'à 7 jours ouvrables. Alors il est possible que le début d'une suspension arrive 1 ou 2 matchs après le match où les événements ont eu lieu.
- **Remplaçant** ; un joueur remplaçant payant qui reçoit une suspension lors d'un match sera suspendu toutes catégories pour une période de temps déterminé par le comité disciplinaire.
- En séries, à la discrétion du comité de discipline, la durée d'une suspension pourrait être doublée.
- Un match en mode tournoi (séries) comptent comme un match régulier en mode normal. Ceci inclus aussi le 3^e match de la série, par contre le match doit avoir été joué.

GRILLES DE PÉNALITÉS

CODIFICATION DES PUNITIONS		
CODES	SIGNIFICATION	TEMPS
A	Punition MINEURE ou MINEURE de banc	2 minutes
B	Punition MAJEURE	5 minutes
C	Punition d'INCONDUITE	10 minutes
D	Punition d'EXTRÊME INCONDUITE ou GROSSIÈRE INCONDUITE	(Expulsion)
E	Punition de MATCH	(Expulsion)
F	Tir de punition	-
/S	Punition après le sifflet (Ex : A47 / S)	-
NP	Punition sur le non porteur de la rondelle (Codes 50, 51, 52, 53)	-
Groupe 1 - FAUTES RELATIVES AUX BATAILLES		
NO.	INFRACTIONS	CODES
1	Agresseur (Doit se jumeler au code 2 - Bataille)	A1
2	Bataille	B2 + D2
3	Bataille (1 seul joueur impliqué)	B3 + D3 + A4
4	Instigateur (doit se jumeler au code 2 ou 3 - Bataille)	A4
	Instigateur	B4 + D4 + A4
5	Demeurer sur les lieux d'une bataille	C5
6	Troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille (pacificateur)	D7
7	Troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille (avec bataille)	D7 + B2 + D2
8	Premier joueur à quitter le banc lors d'une bataille et qui ne se bat pas	A8 + A8 + D8
	Premier joueur à quitter le banc lors d'une bataille et qui se bat	A8 + A8 + D8 + B2 + D2
9	Gardien qui quitte son enceinte lors d'une bataille	A9
10	Saisir les cheveux, protecteur facial, casque protecteur ou la mentonnière sans en tirer avantage pour infliger une correction ou blessure	A10 ou B10 + D10
11	Saisir les cheveux, protecteur facial, casque protecteur ou la mentonnière et en tirer avantage pour infliger une correction ou blessure	E11 + B11
12	Utiliser son protecteur facial comme une arme	E12 + B12
13	Bagues, ruban gommé ou autre matériau sur les mains pour blesser un adversaire	E13 + B13
14	Enlever son casque pour se battre ou inviter un adversaire à se battre	D14
Groupe 2 - FAUTES RELATIVES AVEC LE BÂTON		
NO.	INFRACTIONS	CODES
22	Coup de bâton	A22 ou B22 + D22 ou E22 + B22
23	Darder	A23 + A23 ou E23 + B23
24	Donner un « six pouces »	A24 + A24 ou E24 + B24

		A25 ou B25
25	Faire un double échec	+ D25 ou E25 + B25
26	Porter son bâton trop élevé Porter son bâton trop élevé sur la balle	A26 ou B26 + D26 ou E26 + B26
Groupe 3 - FAUTES PHYSIQUES		
NO.	INFRACTIONS	CODES
31	Assaut	A31 ou B31 + D31
34	Donner du coude	A34 ou B34 + D34
35	Donner du genou	A35 ou B35 + D35
36	Donner un coup de patin	E36 + B36
37	Donner un coup de tête	A37 + A37 ou E37 + B37
39	Mise en échec illégale	A39 ou B39 + D39
40	Mise en échec par derrière	A40 + D40 ou B40 + D40 ou E40 + B40
44	Donner de la bande	A44 ou B44 + D44
47	Rudesse	A47 ou B47 + D47
48	Contact avec la tête	A48 ou A48 + A48 ou B48 + D48 ou E48 + B48

GROUPE 4 – FAUTES D’ENTRAVES		
NO	INFRACTIONS	CODES
50	Retenir	A50 ou B50 + D50
51	Avoir retenu le bâton	A51
52	Accrocher	A52 ou B52 + D52
53	Faire trébucher	A53 ou B53 + D53 ou F53
54	Obstruction	A54 ou B54 + D54 ou F54
55	Obstruction du banc	A55 ou B55 + D55 ou F55

56	Obstruction sur le gardien de but	A56 ou B56 + D56
Groupe 5 - FAUTES RELATIVES AU COMPORTEMENT		
NO	INFRACTIONS	CODES
61	Abus verbal envers les officiels, conduite antisportive et inconduite	A61 ou C61 ou D61
	Plonger	A61
62	Se livrer à des insultes ou intimidation de nature discriminatoire	D62
63	Manifestation antisportive d'équipe	A63 ou D63
66	Inconduite grossière pour tourner le match en dérision	D66
70	Langage, geste abusifs et obscènes	A70 ou C70 ou D70
72	Ne pas se rendre immédiatement au banc des punitions	C72
76	Provoquer l'adversaire	C76
77	Menacer de frapper ou tenter de frapper un officiel	E77 + B77
78	Agression physique envers un officiel	E78 + B78
79	Cracher	E79 + B79
Groupe 6 - AUTRES FAUTES		
NO	INFRACTIONS	CODES
80	Trop de joueurs sur la surface	A80 ou F80
81	Jouer avec un bâton brisé	A81
82	Jouer avec un bâton illégal ou obtenu illégalement	A82
85	Participer au jeu sans l'équipement protecteur approprié	A85 ou C85
86	Porter un équipement non réglementaire ou dangereux	A86 ou C86
87	Punition de banc ou d'équipe	A87
89	Tir botté	A89 ou B89 + D89
90	Quitter le banc des punitions	A90 ou F90
91	Lancer son bâton ou tout autre objet	A91 ou C91 ou F91
92	Retarder le jeu	A92 ou F92
93	Déplacer intentionnellement le but de sa position	A93 ou F93
94	Déplacer intentionnellement le but de sa position lors d'une échappée	F94
95	Retarder la partie lors d'une reprise de jeu	A95
96	Geler la balle dans la zone du gardien de but	F96
97	Refus de se mettre au jeu ou refus de quitter le banc ou la surface	B97 + D97 ou B97 + D97 + F97
98	Quitter le banc en fin de période et/ou match	A98 ou D98
99	Divers (donner une explication)	A-B-C-D-E-F

Tableau en lien avec les suspensions possibles

Veuillez noter que cette liste n'est pas exhaustive. Une pénalité majeure de 5 minutes est toujours accompagnée d'une pénalité d'extrême inconduite de partie. (10 minutes + expulsion) Total = -6 points de pénalité.

Point de pénalité	Pénalités	Durée	Action Disciplinaire	Code de pénalité
-3	Bataille	5 :00 + expulsion	4 parties minimum (Instigateur +2 parties de plus)	B-2 + D-2
-3	-Coup de poing -tirer la grille -Coup de mitaine -Coup de bloc du gardien	5 :00 + expulsion	3 parties minimum	B-2 + D-2
-1 -3	Coup de bâton	2 :00 ou 5 :00 + expulsion	1 partie minimum	A-22 B-22 + E-22
-3	Darder / Six-pouces	5 :00 + expulsion	3 parties minimum	B-23 + D23
-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 ou -2 -3	Coup à la tête	2 :00 + 4 :00 5 :00 + expulsion - Dans le mixte, si le joueur reçoit un 4 minutes, il est dehors du match car c'est 2x -1, perte de points.	1 partie minimum	A-26
-3	Assaut	5 :00 + expulsion	5 parties minimum	B-31 + D31
-1 -3	Donner du coude	2 :00 ou 5 :00 + expulsion	1 partie minimum	A-34 B-34 + D-34
-1 -3	Donner du genou	2 :00 ou 5 :00 + expulsion	1 partie minimum	A-35 B-35 + D-35
	Faire trébucher	2 :00	Aucune	A-38
-1	Mise en échec	2 :00	À consulter	A-39
-1	Glissade obstructive	2 :00	Aucun	A-41
-3	Glissade obstructive	5 :00 + expulsion	1 partie minimum	B-39
	Obstruction	2 :00	Aucune	A-41
-1	Obstruction sur le gardien de but	2 :00	Aucune	A-43
-1 -3	Donner de la bande	2 :00 ou 5 :00 + expulsion	1 partie minimum	A-44 B-44 + D-44
	Avoir retenu	2 :00	Aucune	A-45
-1 -3	Rudesse	2 :00 5 :00 + expulsion	1 partie minimum	A-47 B-47 + D47
-1 -3	Conduite antisportive	2 :00 10:00	À consulter	A-61 C-61
	- équipe adverse			

	- arbitre - spectateurs			
	Jouer avec un bâton illégal	2 :00	Aucune	A-67
-3	Abus verbal majeur envers un officiel	5 :00 + Expulsion	3 parties minimum	E-84 + B-84
-3	Jeter les gants, lancer son casque ou tous autres gestes dans le but d'inviter un adversaire à se battre.	5 :00 + expulsion	1 partie minimum	
-3	Cracher en direction d'un adversaire	5 :00 + expulsion	3 parties minimum	
-3	Cracher sur un adversaire	5 :00 + expulsion	8 parties minimum	
-3	Crasher en direction d'un arbitre	5 :00 + expulsion	Saison complète minimum, toutes catégories.	
-3	Quitter le banc de son équipe et participer à une altercation de façon passive ou active	expulsion	1 partie minimum	
-3	Quitter le banc de son équipe et participer à l'altercation en se battant	5 :00 + expulsion	7 parties minimum	
-3	Quitter le banc de pénalité et participer à l'altercation de façon passive	5 :00 + expulsion	5 parties minimum	
-3	Quitter le banc de pénalité et participer à l'altercation en se battant	5 :00 + expulsion	12 parties minimum	
-3	3 ^e joueur dans une bagarre	5 :00 + expulsion	3 parties minimum	
-3	Se diriger sur le banc adverse de l'autre équipe durant ou après une partie	5 :00 + expulsion	5 parties minimum	
-3	Se diriger sur le banc adverse de l'autre équipe durant ou après une partie et se battre	5 :00 + expulsion	12 parties minimum	

-3	Abus physique envers un officiel	5 :00 + expulsion	Minimum 365 jours, toutes catégories.	E-85 + B85
-3	Lancer un objet en direction d'un officiel	5 :00 + expulsion	5 parties minimum , toutes catégories.	
-3	Lancer un objet sur un officiel	5 :00 + expulsion	Minimum 365 jours, toutes catégories.	
	Avoir accroché	2 :00 ou lancer de pénalité	Aucune	A-86 F-86
	Se battre à l'extérieur de la surface sur le terrain de l'établissement	5 :00 + expulsion	10 parties minimum	
-1	Gardien utilisant un lubrifiant sur les jambières	5 :00 + expulsion	3 parties minimum	
-1	Joueur avec cap d'acier	Expulsion	Aucun suspension	

Bonne saison!

