



**Association des joueurs de dek hockey de la région
de Rivière-du-Loup**

Règlements

Saison 2022

Table des matières

Équipement	3
Admissibilité des joueurs/ équipes	4
Ligue féminine (ligue par inscription individuelle)	4
Ligue masculine récréative (ligue par inscription individuelle)	6
Ligue mixte récréative (ligue par inscription individuelle)	8
Ligue mixte compétition (ligue par inscription en équipe)	10
Ligue junior	12
Admissibilité équipes masculines	13
Déroulement d'une partie	15
Avant la partie	15
Règles de jeu	16
Règlements spécifiques à la classe mixte récréative et compétitive	19
Responsabilité des capitaines	20
Classement et séries	21
Pénalités	22
Respect des lieux	28
Annexe 1 – Tableau des suspensions 2021	29

Équipement

1. Liges adultes : Il est obligatoire pour tous de porter un casque avec ou sans grille. Le port du casque avec grille est obligatoire pour les joueurs mineurs.
2. Ligue junior : Le port du casque avec grille est obligatoire.
3. Tous les joueurs doivent porter des gants de hockey, de dek hockey ou de crosse. Tout autre type de gant est interdit;
4. Tous les joueurs doivent porter des jambières complètes de hockey ou de dek hockey. Les jambières de soccer ou d'autres types de jambières ne recouvrant pas les genoux sont interdites;
5. N'importe quel bâton (hockey ou dekhockey) est accepté. Par contre, un arbitre peut, à tout moment, déclarer une pièce d'équipement illégale lorsque celle-ci est usée ou endommagée et représente des risques de blessures. Le "tape" sur la palette du bâton est interdit.
6. Des espadrilles appropriées doivent être portées par tous les joueurs. Les bouts d'acier sont interdits. Il est fortement recommandé de se procurer des espadrilles spécialement conçues pour pratiquer le dek hockey sur une surface mouillée, car les parties se jouent même en cas de pluie.
7. Le gardien de but doit obligatoirement porter tout l'équipement réglementaire d'un gardien de but de hockey sur glace. L'équipement de hockey de rue est accepté. Il est strictement interdit de mettre toute forme de lubrifiant sur ses jambières pour faciliter la glisse.
8. Chaque membre d'une équipe doit porter un chandail semblable (gardien inclus). Chaque joueur doit être identifié d'un numéro différent.
9. Un joueur qui n'est pas muni de l'équipement obligatoire ne pourra pas participer aux matchs;
10. Le règlement de l'équipement obligatoire est en vigueur pour toute la saison et les séries et inclut toutes les catégories;
11. Vous référer à la partie « pénalités », pour connaître les sanctions qui seront imposées dans le cas d'un manquement à ce règlement.

Admissibilité des joueurs/ équipes

Ligue féminine (ligue par inscription individuelle)

En saison

1. L'âge minimal pour participer à la ligue est de 16 ans, en date du début de la saison. Ce règlement n'est pas rétroactif. (Le formulaire en ligne de décharge des responsabilités pour les joueurs mineurs doit être rempli et signé AVANT le premier match de la saison) Vous le retrouverez au: <https://dekhockeyrdl.com/reglements/>
2. Chaque joueuse régulière doit s'inscrire sur le site cotesdekhockey.com (forfait bronze) avant son 3^{ième} match.
3. Voir le document «Procédure comité de cotes Dek Hockey RDL» pour comprendre comment une cote est établie. Vous le trouvez au:
<https://dekhockeyrdl.com/reglements/>
4. Il est de la responsabilité des capitaines de valider les alignements des équipes adverses et de remplir le formulaire «Politique de gestion des plaintes au niveau des restrictions et des cotes» au: <https://dekhockeyrdl.com/reglements/> dans le cas où lui et son équipe jugeraient que l'équipe adverse ne respecte pas les restrictions ou que les cotes de leur adversaire ne soient pas conformes et justes.
5. Lorsqu'une capitaine aligne une nouvelle joueuse lors d'un match, elle doit d'abord en aviser le comité de cote, afin d'établir une cote temporaire et qu'un ou plusieurs membres du comité aillent sur place évaluer la joueuse.
6. Lorsqu'une joueuse est manquante dans une équipe, la capitaine peut remplacer sa joueuse par une joueuse ayant une cote égale ou inférieure.
7. La capitaine doit s'assurer d'avoir lu et compris la «Politique de gestion des remplacements pour les ligues par repêchage» que l'on retrouve au:
<https://dekhockeyrdl.com/reglements/>
8. Une joueuse qui se fait remplacer pour un match, ne peut décider de prendre part au match si la joueuse remplaçante est également présente.
9. Une femme enceinte ne peut en aucun cas prendre part à une partie.

10. La joueuse régulière qui s'aligne avec une autre équipe que la sienne dans la même catégorie devient une « joueuse illégale ».
11. Une équipe qui aligne une joueuse illégale perd la partie par défaut (3-0). Il est de la responsabilité des capitaines de s'assurer que les remplacements soient de cote égales ou inférieures à la joueuse remplacée.
12. Il est de la responsabilité du capitaine adverse de faire une demande de vérification auprès du coordonnateur de la ligue, d'un membre du comité de cotes, ou d'un membre du CA pour valider un line up d'une équipe adverse. Voir formulaire «Procédure de gestion des plaintes au niveau des restrictions». Vous le trouverez au <https://dekhockeyrdl.com/reglements/>
13. Une équipe qui aligne une joueuse illégale pour une deuxième fois verra sa capitaine être suspendue pour une durée d'un match.
14. Une joueuse peut s'habiller en gardien seulement au début du match et entre les périodes.
15. Lorsqu'une équipe change de gardienne, elle doit le faire en 5 minutes ou moins et entre les périodes. Si une gardienne est blessée et qu'elle doit être remplacée, ceci peut se faire à n'importe quel moment du match dans les plus brefs délais;
16. Une gardienne régulière peut remplacer dans n'importe quelle équipe, moyennant l'approbation des 2 capitaines et du coordonnateur.

En séries

1. Une joueuse ou gardienne régulière “non connue*”, qui a joué au moins 2 matchs en saison peut prendre part aux séries; Si la joueuse ou gardienne était connue, elle doit avoir joué au moins 1 match
2. Les joueuses ou gardiennes remplaçantes “non connues*” doivent avoir joué au moins 2 matchs en saison, toutes équipes confondues. Si la joueuse ou gardienne était connue, elle doit avoir joué au moins 1 match

*On entend par non connu, un joueur qui n'a jamais joué dans la ligue qu'il soit coté ou non.

Dans le cas où un joueur non connu aurait joué 1 seul match, il pourrait être éligible aux séries si le comité de cote juge qu'il est certain à 100% de la cote du joueur.

**Dans le cas où il n'y aurait pas assez de gardiens pour le nombre d'équipes, les gardiens

seront attirés aux équipes à chaque match par tirage au sort. Ce sera la même chose pour les séries, sauf en finale où les équipes finalistes auront le même gardien qu'en demi-finale.

Ligue masculine récréative (ligue par inscription individuelle)

En saison

1. L'âge minimal pour participer à la ligue est de 16 ans, en date du début de la saison. Ce règlement n'est pas rétroactif. (Le formulaire en ligne de décharge des responsabilités pour les joueurs mineurs doit être rempli et signé AVANT le premier match de la saison) Vous le retrouverez au: <https://dekhockeyrdl.com/reglements/>
2. Chaque joueur régulier doit s'inscrire sur le site cotesdekhockey.com (forfait bronze) avant son 3^{ième} match.
3. Voir le document «Procédure comité de cotes Dek Hockey RDL» pour comprendre comment une cote est établie. Vous le trouvez au:
<https://dekhockeyrdl.com/reglements/>
4. Il est de la responsabilité des capitaines de valider les alignements des équipes adverses et de remplir le formulaire «Politique de gestion des plaintes au niveau des restrictions et des cotes» au: <https://dekhockeyrdl.com/reglements/> dans le cas où lui et son équipe jugeraient que l'équipe adverse ne respecte pas les restrictions ou que les cotes de leur adversaire ne soient pas conformes et justes.
5. Lorsqu'un capitaine aligne un nouveau joueur lors d'un match, il doit d'abord en aviser le comité de cote, afin d'établir une cote temporaire et qu'un ou plusieurs membres du comité aillent sur place évaluer le joueur.
6. Lorsqu'un joueur est manquant dans une équipe, le capitaine peut remplacer son joueur par un joueur ayant une cote égale ou inférieure.
7. Le capitaine doit s'assurer d'avoir lu et compris la «Politique de gestion des remplacements pour les ligues par repêchage» que l'on retrouve au:
<https://dekhockeyrdl.com/reglements/>

8. Un joueur qui se fait remplacer pour un match, ne peut décider de prendre part au match si le joueur remplaçant est également présent.
9. Une femme ne peut jouer dans cette ligue
10. Le joueur régulier qui s'aligne avec une autre équipe que la sienne devient un « joueur illégal ».
11. Une équipe qui aligne un joueur illégal perd la partie par défaut (3-0). Il est de la responsabilité des capitaines de s'assurer que les remplacements soient de cote égale ou inférieure au joueur remplacé.
12. Il est de la responsabilité du capitaine adverse de faire une demande de vérification auprès du coordonnateur de la ligue, d'un membre du comité de cotes, ou d'un membre du CA pour valider un line up d'une équipe adverse. Voir formulaire «Procédure de gestion des plaintes au niveau des restrictions». Vous le trouverez au <https://dekhockeyrdl.com/reglements/>
13. Une équipe qui aligne un joueur illégal pour une deuxième fois verra son capitaine être suspendu pour une durée d'un match.
14. Un joueur peut s'habiller en gardien seulement au début du match et entre les périodes.
15. Lorsqu'une équipe change de gardien, il doit le faire en 5 minutes ou moins et entre les périodes. Si un gardien est blessé et qu'il doit être remplacé, ceci peut se faire à n'importe quel moment du match dans les plus brefs délais;
16. Un gardien régulier peut remplacer dans n'importe quelle équipe, moyennant l'approbation des 2 capitaines et du coordonnateur.

En séries

1. Un joueur ou gardien régulier "non connu*", qui a joué au moins 2 matchs en saison peut prendre part aux séries; Si le joueur ou gardien était connu, il doit avoir joué au moins 1 match
2. Les joueurs ou gardiens remplaçants "non connus*" doivent avoir joué au moins 2 matchs en saison, toutes équipes confondues. Si le joueur ou gardien était connu, il doit avoir joué au moins 1 match

*On entend par non connu, un joueur qui n'a jamais joué dans la ligue qu'il soit coté ou non.

Dans le cas où un joueur non connu aurait joué 1 seul match, il pourrait être éligible aux séries si le comité de cote juge qu'il est certain à 100% de la cote du joueur.

******Dans le cas où il n'y aurait pas assez de gardiens pour le nombre d'équipes, les gardiens seront attirés aux équipes à chaque match par tirage au sort. Ce sera la même chose pour les séries, sauf en finale où les équipes finalistes auront le même gardien qu'en demi-finale.

Ligue mixte récréative (ligue par inscription individuelle)

Le masculin est utilisé pour désigner tous les joueurs de cette ligue.

En saison

1. L'âge minimal pour participer à la ligue est de 16 ans, en date du début de la saison. Ce règlement n'est pas rétroactif. (Le formulaire en ligne de décharge des responsabilités pour les joueurs mineurs doit être rempli et signé AVANT le premier match de la saison)
2. Chaque joueur régulier doit s'inscrire sur le site cotesdekhockey.com (forfait bronze) avant son 3^{ème} match.
3. Voir le document «Procédure comité de cotes Dek Hockey RDL» pour comprendre comment une cote est établie. Vous le trouvez au:
<https://dekhockeyrdl.com/reglements/>
4. Il est de la responsabilité des capitaines de valider les alignements des équipes adverses et de remplir le formulaire «Politique de gestion des plaintes au niveau des restrictions et des cotes» au: <https://dekhockeyrdl.com/reglements/> dans le cas où lui et son équipe jugeraient que l'équipe adverse ne respecte pas les restrictions ou que les cotes de leur adversaire ne soient pas conformes et justes.
5. Lorsqu'un capitaine aligne un nouveau joueur lors d'un match, il doit d'abord en aviser le comité de cote, afin d'établir une cote temporaire et qu'un ou plusieurs membres du comité aillent sur place évaluer le joueur.
6. Lorsqu'un joueur (homme ou femme) est manquant dans une équipe, le capitaine peut

remplacer son joueur par un joueur ayant un de même sexe ayant une cote égale ou inférieure.

7. Le capitaine doit s'assurer d'avoir lu et compris la «Politique de gestion des remplacements pour les ligues par repêchage» que l'on retrouve au:
<https://dekhockeyrdl.com/reglements/>
8. Un joueur qui se fait remplacer pour un match, ne peut décider de prendre part au match si le joueur remplaçant est également présent.
9. Une femme enceinte ne peut en aucun cas prendre part à une partie.
10. Le joueur régulier qui s'aligne avec une autre équipe que la sienne devient un « joueur illégal »;
11. Une équipe qui aligne un joueur illégal perd la partie par défaut (score de 3-0). Il est de la responsabilité des capitaines de s'assurer que les remplacements soient de cote égale ou inférieure au joueur remplacé.
12. Il est de la responsabilité du capitaine adverse de faire une demande de vérification auprès du coordonnateur de la ligue, d'un membre du comité de cotes, ou d'un membre du CA pour valider un line up d'une équipe adverse. Voir formulaire «Procédure de gestion des plaintes au niveau des restrictions». Vous le trouverez au <https://dekhockeyrdl.com/reglements/>
13. Une équipe qui aligne un joueur illégal pour une deuxième fois verra son capitaine être suspendu pour une durée d'un match.
14. Un joueur peut s'habiller en gardien seulement au début du match et entre les périodes.
15. Lorsqu'une équipe change de gardien, elle doit le faire en 5 minutes ou moins et entre les périodes. Si un gardien est blessé et qu'il doit être remplacé, ceci peut se faire à n'importe quel moment du match dans les plus brefs délais.
16. Un(e) gardien(e) régulier(e) peut remplacer dans n'importe quelle équipe, moyennant l'approbation des 2 capitaines et du coordonnateur.

En séries

1. Un joueur ou gardien régulier “non connu*”, qui a joué au moins 2 matchs en saison peut prendre part aux séries; Si le joueur ou gardien était connu, il doit avoir joué au

moins 1 match

2. Les joueurs ou gardiens remplaçants “non connus*” doivent avoir joué au moins 2 matchs en saison, toutes équipes confondues. Si le joueur ou gardien était connu, il doit avoir joué au moins 1 match

*On entend par non connu, un joueur qui n’a jamais joué dans la ligue qu’il soit coté ou non. Dans le cas où un joueur non connu aurait joué 1 seul match, il pourrait être éligible aux séries si le comité de cote juge qu’il est certain à 100% de la cote du joueur.

**Dans le cas où il n’y aurait pas assez de gardiens pour le nombre d’équipes, les gardiens seront attirés aux équipes à chaque match par tirage au sort. Ce sera la même chose pour les séries, sauf en finale où les équipes finalistes auront le même gardien qu’en demi-finale.

Ligue mixte compétition (ligue par inscription en équipe)

Le masculin est utilisé pour désigner tous les joueurs de cette ligue.

En saison

1. L’âge minimal pour participer à la ligue est de 16 ans, en date du début de la saison. Ce règlement n’est pas rétroactif. (Le formulaire en ligne de décharge des responsabilités pour les joueurs mineurs doit être rempli et signé AVANT le premier match de la saison)
2. Chaque joueur régulier doit s’inscrire sur le site cotesdekhockey.com (forfait bronze) avant son 3^{ième} match.
3. Chaque alignement en début de saison doit être remis au responsable et doit respecter le pointage ci-dessous.

Ligue Mixte Compétition - Restrictions		
H5-H6	W3	60
H7-H8	W4	30
H9	W5	20
H10	W6	10
H11-H12	W7-W8	0
Gardien masculin (se fier au pointage)		
Gardien féminin 0 point		
Total 70 points par équipe (gardien inclu)		

4. Le minimum de joueur sur un alignement est de 8 + 1 gardien (minimum 4 hommes et 3 femmes et 1 gardien) et le maximum est de 10 joueurs et 1 gardien. L'équipe qui ne respecte pas cette règle se verra perdre le match par défaut 3-0.
5. Voir le document «Procédure comité de cotes Dek Hockey RDL» pour comprendre comment une cote est établie. Vous le trouvez au:
<https://dekhockeyrdl.com/reglements/>
6. Il est de la responsabilité des capitaines de valider les alignements des équipes adverses et de remplir le formulaire «Politique de gestion des plaintes au niveau des restrictions et des cotes» au: <https://dekhockeyrdl.com/reglements/> dans le cas où lui et son équipe jugeraient que l'équipe adverse ne respecte pas les restrictions ou que les cotes de leur adversaire ne soient pas conformes et justes.
7. Lorsqu'un capitaine aligne un nouveau joueur lors d'un match, il doit d'abord en aviser le comité de cote, afin d'établir une cote temporaire et qu'un ou plusieurs membres du comité aillent sur place évaluer le joueur.
8. Une femme enceinte ne peut en aucun cas prendre part à une partie.
9. Le joueur régulier qui s'aligne avec une autre équipe que la sienne devient un « joueur illégal »;
10. Une équipe qui aligne un joueur illégal perd la partie par défaut (score de 3-0). Il est de la responsabilité des capitaines de s'assurer que les remplacements soient de cote égale ou inférieure au joueur remplacé.

11. Une équipe qui aligne un joueur illégal pour une deuxième fois verra son capitaine être suspendu pour une durée d'un match.
12. Un joueur peut s'habiller en gardien seulement au début du match et entre les périodes.
13. Lorsqu'une équipe change de gardien, elle doit le faire en 5 minutes ou moins et entre les périodes. Si un gardien est blessé et qu'il doit être remplacé, ceci peut se faire à n'importe quel moment du match dans les plus brefs délais.
14. Un(e) gardien(e) régulier(e) peut remplacer dans n'importe quelle équipe, moyennant l'approbation des 2 capitaines et du coordonnateur.

En séries

1. Un joueur ou gardien régulier "non connu*", qui a joué au moins 2 matchs en saison peut prendre part aux séries; Si le joueur ou gardien était connu, il doit avoir joué au moins 1 match
2. Les joueurs ou gardiens remplaçants "non connus*" doivent avoir joué au moins 2 matchs en saison, toutes équipes confondues. Si le joueur ou gardien était connu, il doit avoir joué au moins 1 match

*On entend par non connu, un joueur qui n'a jamais joué dans la ligue qu'il soit coté ou non.

Dans le cas où un joueur non connu aurait joué 1 seul match, il pourrait être éligible aux séries si le comité de cote juge qu'il est certain à 100% de la cote du joueur.

Ligue junior

En saison

1. Âge pour la participation (âge au 1^{er} avril de l'année en cours)
 - a. Catégorie initiation Loup-Phoque : Filles et garçons âgés de 5-6 ans
 - b. Catégorie junior 1 Mc Donald: Filles et garçons âgés de 7-8-9 ans
 - c. Catégorie junior 2 Mc Donald: Filles et garçons âgés de 10-11-12 ans

d. Catégorie junior 3: Filles et garçons âgés de 13-14-15 ans

2. Voir la politique de surclassement au: <https://dekhockeyrdl.com/reglements/>
3. Chaque joueur fait partie d'une équipe et ne peut remplacer dans une autre équipe de la même classe.
4. Les joueurs peuvent être remplacés par un joueur d'une tranche d'âge égale ou inférieure qui n'appartient à aucune équipe de cette catégorie.
5. Tout joueur ayant remplacé dans une équipe sera automatiquement ajouté à la liste des remplaçants. Lorsqu'un joueur est manquant dans une équipe, le responsable d'équipe peut remplacer son joueur à même cette liste.
6. Un joueur peut s'habiller en gardien seulement au début du match et entre les périodes;
7. Lorsqu'une équipe change de gardien, elle doit le faire en 5 minutes ou moins et entre les périodes. Si un gardien est blessé (blessure corporelle) et qu'il doit être remplacé, ceci peut se faire à n'importe quel moment du match dans les plus brefs délais;
8. Un gardien régulier peut remplacer dans n'importe quelle équipe, moyennant l'approbation des 2 responsables d'équipe et du coordonnateur.

En séries

1. Un joueur doit jouer un minimum de 2 matchs pour la même équipe en saison pour être considéré comme régulier et pouvoir participer aux séries.
2. Un gardien remplaçant pourra jouer en séries pour l'équipe qui le réclame même s'il n'atteint pas 2 matchs durant la saison régulière, moyennant l'approbation du coordonnateur. L'équipe pour laquelle il a joué en saison aura priorité pour le faire jouer en séries. Le gardien en question doit avoir joué au moins 1 match dans la ligue durant la saison en cours;

Admissibilité équipes masculines

En saison

1. Ligue du dimanche
 - a. Catégorie A: Aucune restriction
 - b. Catégorie B: Tableau des restrictions. Ne tient pas compte du gardien (aucune restriction au niveau des gardiens)

Tableau des restrictions	
Ligue sport Expert B	
H9	H10
H10	H10
H10	H10
H10	H10
H10	H10
H11	H10
H11	H11
H11	H11
H11	H11

2. Ligue du mardi: Aucune restriction
3. Voir le document «Procédure comité de cotes Dek Hockey RDL» pour comprendre comment une cote est établie. Vous le trouvez au:
<https://dekhockeyrdl.com/reglements/>
4. Chaque joueur régulier doit s'inscrire sur le site cotesdekhockey.com (forfait bronze) avant son 3^{ième} match.
5. L'âge minimal pour participer à la ligue est de 16 ans, en date du début de la saison. Ce règlement n'est pas rétroactif. (Le formulaire en ligne de décharge des responsabilités pour les joueurs mineurs doit être rempli et signé AVANT le premier match de la saison).
6. Il est de la responsabilité des capitaines de valider les alignements des équipes adverses et de remplir le formulaire «Politique de gestion des plaintes au niveau des restrictions et des cotes» au: <https://dekhockeyrdl.com/reglements/> dans le cas où lui et son équipe jugeraient que l'équipe adverse ne respecte pas les restrictions ou que les cotes de leur adversaire ne soient pas conformes et justes.
7. Les équipes ne peuvent pas libérer un joueur afin qu'il participe à un match sur le point d'être joué. Le joueur qui s'aligne avec une autre équipe que la sienne devient un « joueur illégal »;

8. Un maximum de 9 joueurs + 1 gardien et un minimum de 3 joueurs + 1 gardien pour prendre part à un match.
9. Une équipe qui aligne un joueur illégal perd la partie par défaut (score de 3-0)
10. Une équipe qui aligne un joueur illégal pour une deuxième fois verra son capitaine être suspendu pour une durée d'un match;
11. Une limite de 12 joueurs peut être inscrite sur la liste de joueur de chaque équipe;

En séries

1. Un joueur ou gardien, régulier ou remplaçant, doit jouer un minimum de 2 matchs pour la même équipe en saison pour être considéré comme régulier et pouvoir participer aux séries.

Déroulement d'une partie

Avant la partie

1. Il est suggéré d'arriver 10 minutes avant le début de votre partie afin de contribuer au bon déroulement des activités;
2. Le choix de côté est décidé selon l'horaire (visiteur/local);
3. Pour les ligues par repêchage, le capitaine doit remplir le registre des remplacements auprès du marqueur. Voir la «Politique de gestion des remplacements pour les ligues par repêchage au <https://dekhockeyrdl.com/reglements/>.
4. L'échauffement est de 5 minutes lorsqu'il n'y a pas de retard à l'horaire. L'arbitre pourra écourter la période d'échauffement lorsqu'il y a du retard à l'horaire (au jugement de l'officiel);
5. L'arbitre peut débiter le temps du match, même si les joueurs ne sont pas prêts à débiter, afin d'éviter d'accumuler trop de retard.
6. Pour débiter un match il doit y avoir un minimum de 3 joueurs+1 gardien pour les ligues 3x3 hommes, femme et junior 3. Un minimum de 4 joueurs + 1 gardien, dont au moins 2 filles pour la ligue mixte et 4 joueurs + 1 gardien pour les ligues juniors 1 et 2.
7. Pour prendre part au jeu, un joueur doit avoir l'équipement conforme.

Règles de jeu

1. Durée des matchs:
 - a. **Ligues adultes:** 3 min d'échauffement, 3 périodes de 12 min non chronométrées avec 1 min entre chaque période. La dernière minute de jeu de la troisième période sera chronométrée
 - b. **Catégorie junior 1 :** 5 min d'échauffement et le temps roule avec changements aux 1min30 jusqu'à la fin du 45 minutes attribuée.
 - c. **Catégorie juniors 2 et 3 :** 5 min d'échauffement, 3 périodes de 10 min non chronométrées avec 2 min entre chaque période.
2. La ligne centrale ne sera pas considérée, donc aucun hors-jeu ni dégagement ne seront signalés;
3. Pour les ligues seniors, il y a mise en jeu seulement au début de chaque période. Le jeu reprend en arrière du filet lors d'un arrêt du gardien. Un délai de 3 secondes est accordé à l'équipe ayant la balle pour repartir le jeu. Les joueurs adverses doivent se tenir à une distance de bâton du porteur de la balle. Après les 3 secondes, le joueur adverse peut foncer vers la balle. Le joueur ayant la balle lors de la reprise peut faire une passe ou avancer avec la balle avant la fin des 3 secondes, mais après le début du décompte.
4. Le joueur défensif ayant la balle doit absolument sortir de la zone derrière le but après 3 secondes sinon la balle est remise à l'autre équipe.
5. Pour les ligues juniors 2 et 3 il y a mise en jeu après chaque but et en début de période. Pour la ligue junior 1, l'arbitre siffle à chaque 1min30 pour changements et une nouvelle mise en jeu est faite en plus des mises en jeu après chaque but.
6. Dans le cas où la balle est sortie hors de la surface ou prise dans le grillage, la reprise du jeu se fera par l'équipe non fautive dans la zone délimitée.
7. Lors d'une mise en jeu, la balle doit toucher la surface avant qu'un joueur ne puisse entrer en contact avec celle-ci. Les joueurs qui exécutent la mise en jeu doivent faire face à l'extrémité de la surface du côté du territoire adverse. Ils sont espacés d'environ une longueur de bâton et présentent la totalité de la palette sur la surface. Leur palette doit libérer entièrement l'espace où la balle sera mise en jeu. Tous les autres joueurs doivent être situés à au moins 6 pieds de l'endroit où se situent les deux joueurs procédant à la mise en jeu ou à l'extérieur du rond au centre de la surface. Si cette procédure devait être violée, l'arbitre reprendrait la mise en jeu, et

demandera au joueur de centre qui a causé cette violation de se faire remplacer par un coéquipier qui est sur la surface pour procéder à la mise en jeu.

8. S'il y avait attroupement ou qu'un joueur tombe accidentellement sur la balle, entraînant l'arbitre à perdre la balle de vue, le jeu doit être arrêté immédiatement. Lorsque la balle touche les fils électriques des lumières, le jeu doit être arrêté immédiatement. L'arbitre remet la balle à l'équipe n'ayant pas touché à la balle la dernière. Si, en tout temps lorsque le jeu est en progression, une autre balle apparaît sur la surface, le jeu ne doit pas être arrêté. Il doit se poursuivre avec la balle légale, jusqu'à ce qu'il y ait arrêt de jeu, à moins que cette balle nuise à la progression du jeu. Si un arrêt de jeu est appelé, la balle revient à l'équipe du joueur qui en avait possession.
9. S'il y a une égalité après 3 périodes, l'issue du match est décidée en tirs de barrage (3 joueurs de chaque côté). Si l'égalité persiste, tous les joueurs de l'équipe doivent tirer avant de renvoyer deux fois le même joueur;
10. Une équipe peut décider de retirer son gardien pour ajouter un joueur sur le jeu en tout temps.
11. Lorsqu'il y aura 10 buts d'écart, l'arbitre proposera aux deux capitaines de mettre fin à la rencontre. S'ils désirent poursuivre la rencontre, c'est à leur choix.
12. Un seul temps d'arrêt de 30 secondes est permis du côté de chaque équipe durant une partie.
13. Lorsqu'un joueur à l'offensive dirigée intentionnellement la balle avec son pied ou toute autre partie du corps vers le filet, le but sera automatiquement refusé.
14. Tout joueur, à l'exception du gardien de but, qui met le pied intentionnellement sur la balle et retient celle-ci prendra possession de la balle selon la situation suivante :
 - a. Si l'arbitre désigne le joueur défensif responsable de l'arrêt de jeu, l'équipe adverse reprend le contrôle de la balle dans la zone délimitée la plus proche.
 - b. Si le joueur offensif est responsable de l'arrêt de jeu, l'adversaire repartira le jeu en territoire offensif (dans la zone délimitée).
 - c. Si aucun n'est tenu responsable, une mise au jeu sera effectuée au point de mise au jeu le plus près « zone délimitée »
15. Le jeu ne doit jamais être repris par l'équipe offensive derrière la ligne de but adverse.
16. Le jeu ne doit pas être arrêté lorsque la balle touche un arbitre, peu importe l'endroit sur la surface de jeu, sauf si la balle dévie directement dans le but ou à l'extérieur de la surface de jeu. Lorsque la balle frappe une partie du corps de l'arbitre et pénètre directement dans le but, le but ne sera pas accordé. La mise en jeu sera exécutée dans la zone délimitée la plus proche

17. En cas de température risquée, c'est au coordonnateur de la ligue, appuyé par le CA, que revient la responsabilité de prendre la décision de jouer une partie ou non. Une fois la partie débutée, seules les responsables ont l'autorité d'arrêter ou d'annuler une partie. Les parties peuvent être disputées sous la pluie. Malgré tout, les organisateurs ne sont pas responsables des blessures subies, et ce, même si les conditions ne sont pas idéales. Il est de la responsabilité des joueurs d'être suffisamment protégés. Une pluie forte, une accumulation d'eau sur la surface, un orage, des éclairs ou une averse de neige sont des facteurs qui peuvent être suffisants pour arrêter une partie.
18. La passe avec la main est interdite pour tous les joueurs et gardiens, et ce, partout sur la surface. Un joueur peut cependant se pousser la balle avec la main ouverte à condition que ce soit lui-même qui la récupère.
19. Déroulement d'une pénalité
- a. **Liges 3 vs 3** : Lorsqu'une équipe a 2 joueurs au banc des pénalités, l'autre équipe bénéficie d'un 4 contre 2. Lorsque les pénalités se terminent, on joue à 4 contre 3 ou 4 contre 4 jusqu'au prochain arrêt de jeu. (Aucune pénalité = 3 vs 3, une pénalité = 4 vs 3, deux pénalités = 4 vs 2)
 - b. **Liges 4 vs 4** : Lorsqu'une équipe a 2 joueurs au banc des pénalités, l'autre équipe bénéficie d'un 4 contre 2. Lorsque les pénalités se terminent, on joue à 4 contre 3 ou 4 contre 4 jusqu'au prochain arrêt de jeu (aucune pénalité = 4 vs 4, une pénalité = 4 vs 3, deux pénalités = 4 vs 4)

Règlements spécifiques à la classe mixte récréative et compétitive

1. Cette ligue est strictement amicale, donc tout joueur jugé par la ligue trop agressif ou qui ne convient pas au reste de la ligue mixte se verra refuser de jouer
2. En tout temps, un maximum de 2 joueurs masculins est permis sur la surface de jeu. Si le gardien de but est retiré à la fin d'un match, ce sera pour une joueuse en extra. Il n'y a pas de règles pour le nombre de joueuses.
3. Un but de femme affiche 2 points au tableau indicateur;
4. La mise au jeu doit être effectuée par une joueuse de chaque côté
5. À partir de la 3^e période, lorsqu'il y a un écart de 5 vrais buts entre les deux équipes, le temps n'est plus chronométré, et ce, de façon réversible; (ex: 3 buts de femme + 2 buts d'homme = 5 vrais buts, même si 8 buts sont comptabilisés au tableau de l'équipe)
6. En fusillades, une femme doit obligatoirement lancer dans un des trois premiers lancers. Si l'égalité persiste, tous les joueurs de l'équipe doivent tirer avant de renvoyer deux fois le même joueur.
7. Aucun lancer frappé avec élan arrière plus haut que la taille n'est permis pour les hommes, sous peine d'une pénalité. Si un but est produit sur un lancer avec élan plus haut que la taille, le but sera refusé et la pénalité appelée. Les femmes ont droit aux lancers frappés.
8. Si une équipe retire son gardien pour le remplacer par un joueur, ce sera obligatoirement par une fille.
9. En séries, si le match demeure égal après 3 périodes, des prolongations de 5 minutes se succéderont à 4 joueurs contre 4, et ce, jusqu'à ce qu'il y ait un but
10. Déroulement d'une pénalité :
 - a. Si une femme se fait expulser de la rencontre, un homme peut prendre sa place sur le banc des pénalités;
 - b. Une pénalité: si un homme est puni, le désavantage numérique 3 vs 4 se fait à 2 femmes + 1 homme. Dans le cas contraire, si une femme obtient une punition, le désavantage se fait à 2 hommes + 1 femme. (toujours change pour change).
 - c. Deux pénalités: si deux hommes sont punis, le désavantage numérique 2 vs 4 se fait à 2 femmes. Dans le cas contraire, si deux femmes obtiennent une punition, le désavantage se fait à 2 hommes. Si les pénalités sont décernées à 1 homme et 1

femme, le désavantage se fait à 1 homme + 1 femme..

- d. Trois pénalités: Si une équipe a trois pénalités, le jeu se joue à 5 vs 2. L'équipe fautive doit avoir au minimum une femme sur le jeu. L'équipe jouant à 5 doit respecter le règlement indiquant qu'un maximum de 2 hommes doit se retrouver sur le jeu.

Responsabilité des capitaines

1. Les capitaines doivent fournir une liste des joueurs réguliers de leur équipe avant le 1^{er} match de la saison.
2. Les capitaines d'une équipe doivent donner l'alignement de leur équipe au marqueur en début de match. En fin de match, c'est de la responsabilité du capitaine de s'assurer de l'exactitude des points auprès du marqueur.
3. La ligue ne fournit pas de balles pour le warm up des ligues en inscription par équipe. Il est donc de la responsabilité du capitaine d'en apporter.
4. Chaque capitaine d'une ligue masculine doit fournir des chandails numérotés pour son équipe ainsi que des balles pour son équipe lors de l'échauffement. Aucune balle ne sera prêtée aux équipes qui n'en ont pas;
5. Pour que l'inscription d'une équipe soit confirmée, le paiement de la totalité du tarif doit être fait avant la date limite d'inscription sur le site internet de la ligue. Le paiement de la balance de l'inscription doit être fait au premier match de la saison en argent, sur le site internet. Pour les équipes ayant une commandite, il faudra que la commandite soit en chèque au nom de l'AJDH-RDL (association des joueurs de dek hockey de la région de Rivière-du-Loup). Si celui-ci n'est pas fait en totalité, les équipes n'ayant pas payé perdent leurs matchs par défaut 3- 0, jusqu'au paiement complet. L'association se donne le droit de retirer une équipe de la ligue si le paiement complet n'est pas effectué au 3^{ème} match de la saison.
6. Le capitaine des ligues par repêchage devra recueillir l'argent des remplacements (Voir procédure de gestion des remplacements) et remplir le cartable de note à cet effet auprès du marqueur à chaque début de match.

Classement et séries

1. Pour toutes les ligues, toutes les équipes font les séries;
2. En saison, une victoire vaut 2 points, une défaite en fusillade vaut 1 point et une défaite en temps réglementaire vaut 0 (zéro) point.
3. Ce qui détermine le classement de la saison en ordre :
 - a. Victoires
 - b. Différentiel
 - c. Buts pour
 - d. Buts contre
 - e. Le gagnant du match entre les deux équipes (lors d'égalité entre deux équipes seulement)
 - f. Nombre de minutes de pénalité (l'équipe en ayant le moins est favorisée)
 - g. Pile ou face
4. Toutes les séries suivent le modèle de « l'arbre » à simple élimination
Par exemple : la première position affronte la dernière, 2^e vs avant- dernière...
5. Pour les ligues à 6 équipes, la première et la deuxième position passent directement en demi-finale. En quart de finale, ce sera 6^e contre 3^e et 5^e contre 4^e. Parmi les deux équipes gagnantes des quarts de finales, c'est celle qui a été classée la plus basse en saison affrontera la 1^{ère} position en demi-finale.
6. En séries, si le match demeure égal après 3 périodes, des prolongations de 5 minutes se succéderont à 3 joueurs contre 3, et ce, jusqu'à ce qu'il y ait un but. (Ligue mixte: voir section "Règlements spécifiques à la classe mixte")

Pénalités

1. RETARD:
 - a. Dès qu'une équipe est en retard (10 minutes) une punition de 2 minutes est donnée et le chrono est commencé.
 - b. À la troisième minute de retard, une autre punition de 2 minutes est donnée.
 - c. À la moitié de la période, soit à 6 :30, un point est ajouté à l'équipe adverse.
 - d. À la neuvième minute, un point supplémentaire est ajouté.
 - e. La partie se termine par le score de 3-0 si l'équipe n'est toujours pas prête après une période complète.
2. BÂTONS: Les bâtons jugés non conformes ou dangereux (bâtons écorchés) ne seront pas tolérés : une punition mineure sera décernée pour équipement illégal;
3. ÉQUIPEMENT: Si un joueur retire une pièce de son équipement obligatoire pendant la partie, une pénalité mineure sera immédiatement décernée sans avertissement. Pour une deuxième offense durant la même partie, le joueur fautif sera expulsé du match (10 minutes de mauvaise conduite);
4. BÂTON ÉLEVÉ: Tous les joueurs doivent avoir le plein contrôle de leur bâton, et ce, en tout temps. Un contact avec la balle lorsque le bâton est situé plus haut que la hauteur des épaules entraîne une pénalité à retardement. Un but marqué avec un point de contact plus haut que la barre horizontale du but sera refusée et une pénalité appelée si le contact était plus haut que les épaules. L'action de porter son bâton au-dessus de la barre horizontale du but ou de la bande est tolérée. S'il y a contact à la tête de l'adversaire ou d'un arbitre, que le geste soit volontaire ou non, l'arbitre doit immédiatement décerner une punition. Un but marqué avec un bâton élevé par l'équipe défensive sera accordé.
5. FERMER LA MAIN SUR LA BALLE: Le jeu est immédiatement arrêté et une punition mineure sera imposée à tout joueur à l'exception du gardien de but, qui ferme la main sur la balle et se faisant, profite d'un avantage sur ses adversaires. Lorsqu'un joueur ferme simplement la main sur la balle et la laisse tomber sur la surface, sans profiter ou tenter de profiter d'un avantage par ce geste, le jeu se poursuit.
6. GELER LA BALLE: Lorsque la balle demeure emprisonnée à l'extérieur du filet de l'un des buts et qu'elle est injouable ou qu'elle est gelée entre quelques joueurs opposants, intentionnellement ou pas, l'arbitre doit arrêter le jeu. Si, selon l'arbitre, c'est le joueur

défensif qui est responsable de l'arrêt de jeu, l'équipe adverse prend possession de la balle dans la zone délimitée la plus proche. Si l'arrêt de jeu a été causé par un joueur offensif, l'autre équipe reprend possession de la balle en territoire offensif dans la zone délimitée. Si l'arbitre perd la balle de vue, il doit siffler et arrêter le jeu. Le jeu sera repris par l'équipe non fautive dans la zone offensive. Une pénalité mineure doit être infligée à un gardien de but qui se laisse tomber sur la balle à l'extérieur de sa zone de but, afin de causer un arrêt de jeu, si cela retarde le match (au jugement de l'arbitre). Si la balle devait s'immobiliser sur le dessus de la bande qui entoure la surface, celle-ci est considérée en jeu et peut être jouée de façon légale avec la main.

7. TOMBER SUR LA BALLE:

- a. Une pénalité mineure pour avoir saisi ou gelé la balle doit être infligée à tout joueur, à l'exception du gardien de but, qui se laisse tomber sur la balle de façon délibérée ou qui ramène la balle sous son poids, de quelque façon que ce soit, lorsque celui-ci se retrouve étendu ou dans une quelconque position sur la surface de jeu entraînant ainsi un arrêt de jeu par l'arbitre;
- b. Une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu doit être infligée à un gardien de but qui, de façon délibérée, tombe sur la balle, ramène la balle sous son poids, place la balle sur une partie du but ou de la bande, lorsque la balle est derrière la ligne des buts, et que son corps se retrouve complètement en dehors de la boîte du gardien entraînant ainsi un arrêt de jeu par l'arbitre;
- c. Lorsque la balle est dans la zone du gardien, un tir de pénalité (on n'ajoute pas une pénalité mineure) pour avoir saisi ou gelé la balle doit être accordé contre l'équipe prise en défaut, lorsqu'un joueur défensif (à l'exception du gardien de but) : Tombe sur la balle volontairement, ramène la balle volontairement sous lui, ferme la main sur la balle, ramasse la balle avec sa main fermée, etc. Si le joueur donne une tape sur la balle à main ouverte, il n'y aura pas de tir de pénalité ni de pénalité mineure.

8. BÂTON BRISÉ OU ÉCHAPPÉ: Un joueur qui n'a pas de bâton peut toujours continuer de participer au jeu. Un joueur qui a brisé son bâton peut continuer d'évoluer sur le jeu, à condition qu'il laisse tomber immédiatement toutes les parties de son bâton, sinon une pénalité mineure pour équipement illégal lui sera décernée. Note : Aucune pénalité ne lui sera décernée s'il se rend directement à son banc sans participer d'aucune façon au jeu en cours. Un joueur dont le bâton est brisé peut seulement recevoir un autre bâton de façon directe de son banc des

joueurs ou d'un coéquipier qui lui donne son bâton.

9. **BÂTON BRISÉ OU ÉCHAPPÉ PAR LE GARDIEN DE BUT:** Un joueur peut remettre le bâton à son gardien de but, qui l'aurait échappé. Le joueur ne peut pas avoir deux bâtons dans les mains pour le remettre au gardien.. Aucun joueur ou gardien ne peut recevoir un bâton ayant été lancé d'une quelconque partie de la surface de jeu, du banc des joueurs ou des pénalités sinon une punition mineure pour équipement illégal lui sera décernée. Un gardien de but peut poursuivre le jeu avec un bâton brisé jusqu'à ce que le jeu soit arrêté ou jusqu'à ce qu'on lui remette un autre bâton de façon légale. Lors de l'arrêt du jeu, c'est à un joueur de faire le nécessaire afin de procurer un nouveau bâton réglementaire au gardien.

10. **LANCER SON BÂTON:** Tout joueur ou gardien de but qui lance son bâton ou tout autre objet en direction de la balle se méritera une pénalité mineure. Si le geste est posé dans la zone défensive, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe adverse. Le capitaine d'équipe devra désigner un joueur qui est sur la surface pour exécuter ce tir.

Note: Si un joueur se dirige vers le but adverse et qu'aucun joueur ou gardien n'est devant le but et qu'un objet est lancé vers lui (qu'il soit atteint ou non), le but sera accordé (si le but est manqué) au joueur qui était en possession de la balle (aucune autre pénalité ne sera décernée).

11. **PÉNALITÉ AU GARDIEN:** Si le gardien se mérite une pénalité qui mène à une expulsion automatique de la partie, celui-ci pourra être remplacé en respectant le règlement. Pour geler la balle, le gardien doit obligatoirement avoir une pièce d'équipement dans la zone réservée au gardien de but. Selon le jugement de l'arbitre, pour une première offense il pourra soit donner la balle à l'équipe adverse soit donner une punition mineure si l'arbitre juge que le gardien a empêché un joueur adverse de prendre possession de la balle. Une deuxième offense entraînera automatiquement une punition mineure au gardien de but.

12. **RETARDER LA PARTIE:** Une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur ou gardien de but qui, avec son bâton, son pied ou sa main, expédie la balle hors du jeu en la lançant, tirant ou frappant de façon intentionnelle;

Un joueur qui dégage à l'autre bout de la surface et que la balle passe au-dessus du filet ne sera pas puni;

Une pénalité mineure sera imposée à tout joueur ou gardien de but qui déplace délibérément le but de sa position normale. Si un poteau des buts est délibérément déplacé par le gardien alors qu'un joueur est en échappée, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe non fautive. Ce

tir sera effectué par le dernier joueur en possession de la balle; L'arbitre doit imposer une pénalité de banc à l'équipe qui prend trop de temps à effectuer une substitution de joueurs. Un avertissement doit être donné au capitaine de l'équipe avant d'imposer une première pénalité pour cette infraction.

13. TROP DE JOUEURS: Une pénalité mineure sera décernée à l'équipe qui sera prise en défaut pour avoir eu trop de joueurs sur la surface. Au jugement de l'arbitre, si la balle touche accidentellement un joueur qui s'apprête à entrer au banc, sans que celui-ci ne participe au jeu, il aura le choix de laisser le jeu se poursuivre ou de siffler et donner la balle à l'équipe adverse.
14. RESPECT/ANTISPORTIF: Tout joueur manquant de respect en adressant des injures et/ou menaces à un arbitre ou tout autre officiel, avant, pendant ou après une partie est sujet à des mesures disciplinaires sévères. Une insulte à un arbitre entraîne une punition pour conduite antisportive et peut aller jusqu'à l'expulsion du match ou du tournoi. Les arbitres vous respecteront et vous devez les respecter.
Tout joueur, instructeur ou responsable qui tente ou qui frappe intentionnellement un arbitre ou tout autre officiel, pendant ou après une partie sera expulsé de la partie.
15. MENACE ENVERS UN MEMBRE DE L'ORGANISATION: Toute menace à un membre de l'organisation (dirigeants, employés, bénévoles, etc.) entraînera une expulsion du match pour tout joueur. Ce geste sera aussi soumis au conseil d'administration pour déterminer s'il nécessite une suspension supplémentaire.
16. BATAILLE OU COUP DE POING: Un joueur donnant un coup de poing à un adversaire sera expulsé du match.
17. BLESSURE VOLONTAIRE: Une expulsion du match est infligée à tout joueur qui blesse volontairement un adversaire, et ce, peu importe la façon.
18. TRÉBUCHER OU CHUTE OBSTRUCTIVE: Une pénalité mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur (excluant le gardien dans sa zone réservée) qui glisse (glissade dangereuse), ou qui place son bâton (ou une partie de son corps) sur la surface de façon à ce que cela amène le joueur adverse à tomber. Que le geste soit volontaire ou non, la pénalité sera décernée au joueur fautif. Le fait que le joueur ait touché à la balle avant de faire tomber le joueur adverse n'a pas d'importance, car une pénalité lui sera quand même décernée.
19. DARDÉ OU SIX POUCES: Une expulsion du match est infligée à tout joueur qui blesse un

adversaire après avoir dardé ou donné un six pouces

20. **DOUBLE-ÉCHEC:** Une pénalité mineure, double mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur qui donne un double-échet à un adversaire. Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui donne un double-échet à un adversaire et entraînant une blessure.
21. **TENTATIVE DE BLESSURE:** l'expulsion du match sera infligée à tout joueur qui tente de blesser un adversaire, un arbitre, un spectateur, d'une manière ou d'une autre.
22. **TENTATIVE D'AGRESSION:** Un joueur qui enlève ses gants pour se battre, ou qui provoque quelqu'un à le faire, se méritera une expulsion du match. Il sera aussi à risque d'être banni d'événements futurs.
23. **CRACHER:** Une expulsion du match sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui délibérément, crache sur ou vers un adversaire et/ou un arbitre.
24. **DONNER UN COUP DE PIED:** Une expulsion du match sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui tentent de donner ou qui donnent délibérément un coup de pied sur un adversaire et/ou un arbitre.
25. **MISE EN ÉCHEC PAR DERRIÈRE:** Une expulsion du match sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui tentent de donner ou donnent délibérément une mise en échec par-derrière à un adversaire.
26. **MISE EN ÉCHEC À LA TÊTE:** Une expulsion du match sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui donnent délibérément une mise en échec à la tête d'un adversaire.
27. **NOMBRE DE PÉNALITÉ:** Lorsqu'un même joueur écope de 6 minutes de pénalité dans un même match, il est automatiquement expulsé de la rencontre. Conséquemment, aucune suspension ne sera donnée au joueur fautif pour sa première offense. Si un joueur commet une 2^e offense au règlement, son cas sera évalué par le conseil d'administration de la ligue;
28. **SUSPENSION:** Les gestes qui sont matière expulsion du match ou à suspension seront jugés par le conseil d'administration de la ligue. Le conseil déterminera si le geste nécessite une suspension supplémentaire. (voir Annexe 1 : tableau des suspensions);
29. **DÉROULEMENT D'UN TIR DE PÉNALITÉ:** Un tir de pénalité accordé par l'arbitre doit être effectué comme suit :
 - a. L'arbitre place la balle sur le point central de mise en jeu et le joueur désigné va, au signal de l'arbitre, entreprendre sa descente et tenter de déjouer le gardien de but adverse. Le joueur et la balle doivent constamment être en mouvement en direction

de la ligne de but adverse.

- b. Le gardien doit demeurer dans son rectangle jusqu'à ce que le joueur touche la balle. Le gardien de but peut tenter d'arrêter la balle de toutes les façons, sauf en lançant son bâton ou tout autre objet. En cas de violation de ce règlement, le lancer peut être repris à nouveau ou le but accordé.
- c. Après une infraction, n'importe quel joueur de l'équipe adverse étant sur la surface peut effectuer le lancer.
- d. Si au moment où un tir de pénalité est accordé, le gardien de but avait été retiré de son filet afin d'être substitué par un autre joueur, il peut retourner à son but afin de faire face au tir.
- e. Durant le tir de pénalité, les joueurs des deux équipes doivent demeurer près de leurs bancs respectifs, de l'autre côté de la ligne centrale. Aucun joueur de l'équipe adverse ne peut interférer, d'aucune manière, avec le joueur qui effectue le tir de pénalité. Le silence est requis.
- f. Après le tir de pénalité, l'équipe contre qui le tir de pénalité était dirigé repartira le jeu à l'arrière de la ligne des buts de son territoire.
- g. Le temps requis pour effectuer le tir est inclus à l'intérieur du temps régulier d'une partie. Si l'infraction est à retardement et que le temps de la partie se termine avant que ne soit appelée la pénalité, le tir devra être effectué de toute façon.

30. Voici un tableau qui résume le temps des pénalités courantes

Français	Anglais	Pénalité
Accrocher	Hooking	1 min
Rudesse	Roughing	1 min
Trébucher	Triping	1 min
Donner de la bande	Boarding	1 min
Retenu	Holding	1 min
Retarder la partie	Delay the game	1 min
Bâton élevé	High stick	2 min
Coup de bâton	Slashing	2 min
Cross Check		2 min

6 pouces	5 min + extrême inconduite	
----------	----------------------------	--

Darder	5 min + extrême inconduite	
Tentative de blessures	5 min + extrême inconduite	

Respect des lieux

1. Jetez vos déchets dans les poubelles;
2. Évitez la pollution sonore.
3. Il est formellement interdit de fumer sur le terrain de l'école (loi 44 adoptée par la Ville en 2016). Les fumeurs pourront s'adonner à leur activité à l'extérieur des grilles entourant l'école, par exemple, sur le trottoir municipal;
4. N'oubliez pas qu'il s'agit d'une école primaire. Le lendemain, il y a des enfants qui vont au « terrain de jeu » qui vont fréquenter le même milieu que vous, ne laissez rien trainer;

Annexe 1 – Tableau des suspensions 2022

Règlements de Hockey Québec

Geste	Suspension minimale	Rencontre avec le comité de discipline
Bagarre (5+E)	2 matchs	Oui
Coup de bâton (5+E)	1 match	Non
Coup de coude (5+E)	1 match	Non
Coup de poing (5+E)	1 match	Non
Coup de tête (5+E)	1 match	Non
Coup de pied (5+E)	1 match	Non
Darder (5+E)	2 matchs	Oui
Donner de la bande (5+E)	1 match	Non
Donner du genou (5+E)	1 match	Non
Double-échec (5+E)	1 match	Non
Extrême inconduite ou inconduite grossière (exemple : tirer les cheveux)	2 matchs	Oui
Mise en échec illégale (5+E)	1 match	Non
Six-pouces (5+E)	1 match	Non

Règlements de la ligue

Geste	Suspension minimale	Rencontre avec le conseil d'administration
Un capitaine qui aligne un joueur illégal pour une deuxième fois	1 match	Non
Deux antisportifs dans le même match	1 match	Non
Inconduite de partie (10 minutes) dans les 5 dernières minutes (10+E)	1 match	Non
Deuxième offense au règlement des 6 minutes par match maximum	1 match	Non
Troisième offense au règlement des 6 minutes par match maximum	2 matchs	Oui
Quatrième offense au règlement des 6 minutes par match maximum	Expulsion pour le reste de la saison et les séries	Oui

Lorsqu'un joueur écope d'une suspension de plus de 2 matchs, il doit être rencontré par le conseil d'administration avant de revenir au jeu. Le conseil doit entrer en contact avec le joueur fautif afin de fixer un moment de rencontre.

Ce qui peut influencer une suspension à la hausse

Violence du geste

Domages encourus sur l'adversaire (blessure)

Endroit du geste sur la patinoire (ex : près de la bande)

Contact à la tête de l'adversaire

Manque de respect envers le comité de discipline
(Réceptivité à la rencontre)
