



Règlements généraux - Ligue adulte Saison 2024

(Pour les informations sur les pénalités, franc-jeu et suspensions, se référer au document « Règlements sur les pénalités et l'arbitrage - Ligue adulte Saison 2024 »)

Section 1 - Saison régulière Masculin, Féminin, Mixte

1.1 - Temps, périodes et particularités d'une partie complète

- 1) Échauffement pour les 2 équipes de 3 minutes débutant à l'heure prédite de la partie ou, en cas de retard, au moment opportun pour les 2 équipes à jouer
- 2) Partie complète de 3 périodes de 12 minutes en temps continu (arrêt du temps lors des buts et pénalités seulement). Les 2 dernières minutes de la 3e période seront à temps arrêté, excepté les situations où un écart de plus de 3 buts a lieu entre les 2 équipes le temps sera continu
- 3) Une pause de 1 minutes aura lieu entre chaque période
- 4) Les 2 équipes disposent de 2 temps d'arrêt applicables en tout temps lorsque le jeu s'arrête. Les temps d'arrêts seront d'une durée de 30 secondes
- 5) Les pénalités mineures sont d'une durée de 2 minutes à temps continu, excepté lors des 2 dernières minutes de jeu de la 3e période si l'écart est de 3 buts ou moins. Une pénalité mineure double est donc de 4 minutes et une pénalité majeure est de 5 minutes.
- 6) Dans le cas d'un écart de 10 buts ou plus après 2 périodes, les équipes ont la possibilité selon un accord commun de mettre fin à la partie ou de terminer la partie.
- 7) La partie se jouera à temps continu peu importe les situations si l'écart de buts entre les 2 équipes est de 7 buts ou plus après 2 périodes

1.2 - Temps, période et particularités en cas de prolongation (applicable si séries éliminatoires) et tirs de barrage

- 1) Si l'égalité persiste après le temps complet de la partie, une période de tirs de barrage aura lieu
- 2) Lors d'une période de tirs de barrage, c'est l'équipe locale qui décidera si elle commence en attaquant ou en défendant son but. L'équipe visiteur prend le côté restant. 3 joueurs de chaque côté s'élanceront. Un même joueur peut revenir tirer au but après le premier tour de 3 joueurs. Il peut s'élancer autant de fois qu'il le souhaite par la suite



Dek Hockey Beau-Château - Règlements généraux

Activités : 195 boul. Brisebois, Châteauguay, Québec, J6K0H5

Courriel : dekhockeybeauchateau@gmail.com

Site web : www.dekhockeybeauchateau.ca

- 3) Si un joueur au banc des pénalités n'a pas terminé de purger tout son temps avant la fin de la partie, il demeure éligible pour participer aux tirs de barrage

1.3 - Règlements de parties

- 1) Une mise au jeu aura lieu à chaque arrêt de jeu, avec un délai de 5 secondes pour les équipes pour s'installer. Si une équipe n'est pas prête pour la mise en jeu, l'équipe se verra perdre un temps d'arrêt pour avoir retardé le match. Si l'équipe ne dispose plus de temps d'arrêt, elle se verra adresser une pénalité pour avoir retardé la partie.
- 2) Il n'y a aucun hors-jeu ou dégagement interdit lors d'une partie
- 3) Le jeu s'arrête si la balle touche le plafond ou sort de la surface de jeu
- 4) Le jeu ne s'arrête pas si la balle touche les filets aux pourtours de la surface de jeu
- 5) Les passes avec la main sont autorisées en zone défensive seulement (la zone défensive fait référence à la zone de l'équipe jusqu'à la ligne centrale)
- 6) Si la balle sort de la surface de jeu en zone offensive avec déviation sur le joueur défensif, offensif, le gardien ou le poteau, la mise au jeu reste en zone offensive quand même
- 7) Si un joueur dégage la balle de la zone derrière la ligne des buts de sa zone défensive hors de la surface (par-dessus les filets), il se verra attribué une pénalité de 2 minutes pour avoir retardé la partie
- 8) Le joueur qui reste derrière son filet (la ligne rouge) aura un décompte de 5 secondes pour quitter cette zone (il ne peut pas écouler du temps derrière sa ligne de but). L'équipe perdra son temps d'arrêt jusqu'à la situation où l'équipe ne dispose plus de temps d'arrêt, elle se verra attribuer une pénalité de 2 minutes pour avoir retardé la partie.

1.4 - Attribution des points de parties en saison régulière pour le classement

- 1) Dans le but de procéder aux classements des équipes, des points sont attribués aux équipes lors de leurs matchs :
 - a) Une victoire donne 2 points (temps réglementaire, prolongation, tirs de barrage)
 - b) Une défaite en temps réglementaire donne 0 point
 - c) Une défaite en prolongation ou tirs de barrage donne 1 point
 - d) Un (1) point franc-jeu est accordé à l'équipe à chaque match selon les critères suivants
 - i) 10 minutes de pénalités mineurs ou moins
 - ii) Aucune punition majeure (dès qu'une punition majeure est inscrite au tableau, l'équipe perd son franc-jeu)
 - iii) Une punition d'inconduite ou d'extrême inconduite fera perdre le point franc-jeu à son équipe

- e) Lors du classement final avant les séries éliminatoires, les équipes seront classées en ordre suivant selon les bris d'égalité
 - i) Plus de points (en le moins de parties jouées)
 - ii) Plus de victoires totales
 - iii) Plus de victoires en temps régulier
 - iv) Moins de défaites totales
 - v) Moins de défaites en temps régulier
 - vi) Meilleur différentiel
 - vii) Plus de buts pours
 - viii) Moins de buts contres
 - ix) Nombre de duels gagnés contre l'équipe en bris d'égalité
 - x) But le plus rapide lors du duel contre l'équipe en bris d'égalité

Section 2 - Séries éliminatoires Masculin, Féminin, Mixte

2.1 - Temps, périodes et particularités d'une partie complète

- 1) Échauffement pour les 2 équipes de 3 minutes débutant à l'heure prédite de la partie ou, en cas de retard, au moment opportun pour les 2 équipes à jouer
- 2) Partie complète de 3 périodes de 12 minutes en temps continu (arrêt du temps lors des buts et pénalités seulement). Les 2 dernières minutes de la 3e période seront à temps arrêté, excepté les situations où un écart de plus de 3 buts a lieu entre les 2 équipes le temps sera continu
- 3) Une pause de 1 minutes aura lieu entre chaque période
- 4) Les 2 équipes disposent de 2 temps d'arrêt applicables en tout temps lorsque le jeu s'arrête. Les temps d'arrêts seront d'une durée de 30 secondes
- 5) Les pénalités mineures sont d'une durée de 2 minutes à temps continu, excepté lors des 2 dernières minutes de jeu de la 3e période si l'écart est de 3 buts ou moins. Une pénalité mineure double est donc de 4 minutes et une pénalité majeure est de 5 minutes.

2.2 - Temps, période et particularités en cas de prolongation et tirs de barrage

- 1) Si l'égalité persiste après le temps complet de la partie, une période de prolongation de 3 minutes aura lieu où l'équipe gagnante sera la première à marquer un but (seulement applicable lors du match #2 des équipes, c'est-à-dire le match d'élimination)

- 2) Dans les matchs préliminaires (si applicable, usuellement le premier match de série pour la plupart des équipes), en cas d'égalité après le temps de la partie, une période de fusillade aura lieu (avec les mêmes règles que le point 5) ci-dessous.
- 3) La prolongation se joue à 4 contre 4
- 4) En cas de pénalité mineure, la prolongation se joue à 4 contre 3
- 5) Si l'égalité persiste après la prolongation de 3 minutes, des tirs de barrage auront lieu. Lors d'une période de tirs de barrage, c'est l'équipe locale qui décidera si elle commence en attaquant ou en défendant son but. L'équipe visiteur prend le côté restant. 3 joueurs de chaque côté s'élanceront. Un même joueur peut revenir tirer au but après le premier tour de 3 joueurs. Il peut s'élancer autant de fois qu'il le souhaite par la suite
- 6) Si un joueur au banc des pénalités n'a pas terminé de purger tout son temps avant la fin de la prolongation, il demeure éligible pour participer aux tirs de barrage

2.3 - Règlements de parties

- 1) Une mise au jeu aura lieu à chaque arrêt de jeu avec un délai de 5 secondes pour les équipes pour s'installer. Si une équipe n'est pas prête pour la mise en jeu, l'équipe se verra perdre un temps d'arrêt pour avoir retardé le match. Si l'équipe ne dispose plus de temps d'arrêt, elle se verra adresser une pénalité pour avoir retardé la partie.
- 2) Il n'y a aucun hors-jeu ou dégagement interdit lors d'une partie
- 3) Le jeu s'arrête si la balle touche le plafond ou sort de la surface de jeu
- 4) Le jeu ne s'arrête pas si la balle touche les filets aux pourtours de la surface de jeu
- 5) Les passes avec la main sont autorisées en zone défensive seulement (la zone défensive fait référence à la zone de l'équipe jusqu'à la ligne centrale)
- 6) Si la balle sort de la surface de jeu en zone offensive avec déviation sur le joueur défensif, offensif, le gardien ou le poteau, la mise au jeu reste en zone offensive quand même
- 7) Si un joueur dégage la balle de la zone derrière la ligne des buts de sa zone défensive hors de la surface (par-dessus les filets), il se verra attribué une pénalité de 2 minutes pour avoir retardé la partie
- 8) Le joueur qui reste derrière son filet (la ligne rouge) aura un décompte de 5 secondes pour quitter cette zone (il ne peut pas écouler du temps derrière sa ligne de but)

2.4 - Éligibilité aux séries éliminatoires

- 1) Pour un joueur régulier sur l'alignement de l'équipe, celui-ci peut participer aux séries éliminatoires de son équipe peu importe le nombre de matchs joués
- 2) Pour un joueur remplaçant dans une équipe, celui-ci devra avoir joué un minimum de matchs pour pouvoir jouer durant les séries éliminatoires pour la dite équipe
 - a) Saison de 8-11 matchs : 2 parties jouées
 - b) Saison de 12-16 matchs : 3 parties jouées
 - c) Saison de 17 matchs et plus : 3 parties jouées

Section 3 - Règlements spécifiques catégorie Mixte

3.1 - Composition de l'alignement

- 1) L'alignement doit être composé de femmes et d'hommes, en répartition au choix du capitaine. Toutefois, il doit tenir en compte dans son alignement
 - a) 2 filles doivent être sur le jeu en tout temps (gardien exclu)
 - b) Une fille doit prendre la mise en jeu en tout temps
 - c) Il est accepté d'avoir 3 filles + 1 homme sur le jeu en même temps (respect du minimum de 2 filles sur la surface)

3.2 - Règlements de parties

- 1) Lorsqu'une fille marque un but, cela compte pour 2 points au tableau indicateur
- 2) Lorsqu'une pénalité est décernée à une fille, l'équipe peut jouer à 4 contre 3 avec 1 fille sur la surface (en désavantage numérique). Ainsi, à la fin de la pénalité, le ratio de minimum 2 filles sur le jeu sera respecté. Dans le cas contraire, en cas de pénalité à un gars, l'équipe doit mettre 2 filles + 1 gars sur le jeu afin de respecter le ratio de minimum 2 filles sur le jeu à la fin de la pénalité
- 3) Si 2 pénalités sont décernées à 2 filles, l'équipe doit jouer avec 1 fille sur le jeu (à 4 contre 2)
- 4) En cas de tirs de barrage, il est obligatoire d'envoyer 1 fille et 1 garçon minimalement dans les 2 premiers tireurs. Le but d'une fille compte pour 2 points en tirs de barrage. Après les 3 premiers tireurs, un même joueur peut revenir tirer au but par la suite
- 5) Aucun lancé frappé ou feinte de lancé frappé de type « SlapShot » dans le Mixte récréatif par les hommes, cela entraînera une mise au jeu dans la zone défensive de l'équipe fautive
- 6) Lorsque l'équipe retire son gardien (pour la raison de leur choix), l'équipe peut envoyer un joueur du sexe de son choix (gars ou fille). Cela laisse le choix à l'équipe d'être stratégique quant au 5e joueur sur la surface
- 7) Lorsque l'équipe se fait décerner une punition de banc, l'équipe peut décider si un gars ou une fille prend la punition
- 8) Lorsqu'un joueur ou une joueuse se fait expulser d'un match et qu'une autre personne doit prendre sa punition au banc des punitions, cette personne doit être du même sexe que la personne expulsée (un gars pour un gars, une fille pour une fille)

Section 4 - Alignement d'une équipe

4.1 - Rôle du capitaine et de l'équipe

- 1) Le capitaine de l'équipe est le responsable de son alignement. Il doit inscrire 11 joueurs incluant le gardien de but (toutes catégories confondues)
- 2) L'alignement de départ pour chaque match doit être complété au moins 10 minutes avant chaque partie par le capitaine de l'équipe. Ceci facilitera le travail des gestionnaires de partie. Le non-respect de cette règle entraînera un avertissement, suivi d'une pénalité de 2 minutes à la deuxième offense pour avoir retardé la partie.
- 3) L'alignement minimum de joueur pour une partie est de 6 + le gardien de but. Si le capitaine présente un alignement inférieur, l'équipe sera en faute de match. L'équipe en faute perd par forfait sa partie.
- 4) Le capitaine est responsable de son alignement. Tout escroquerie dans l'alignement (faux nom par exemple) est passible d'une amende de 100\$ + une suspension de 3 parties pour le capitaine
- 5) Le délai requis pour un joueur pour arriver à un match en retard est le début de la 3e période pour pouvoir y prendre part. Il doit avoir été préalablement inscrit sur l'alignement partant par le capitaine avant la partie.
- 6) Si le gardien se blesse durant la partie, l'équipe dispose d'une période de 10 minutes pour habiller un autre joueur ou un gardien substitut. L'équipe peut aussi décider de jouer avec 1 joueur de plus sur la surface sans remplacer son gardien
- 7) Un gardien peut jouer dans plusieurs équipes de la même catégorie, à condition que ce soit pour du remplacement lorsqu'il joue dans une équipe autre que la sienne
- 8) Un joueur remplaçant devient « affilié » avec une équipe d'une même catégorie après 3 matchs avec cette équipe. Ainsi, après avoir joué son 3e match avec une même équipe comme remplaçant, il ne peut pas jouer dans une autre équipe de la même catégorie comme remplaçant par la suite
- 9) Un joueur peut jouer pour une seule équipe pour une catégorie donnée. Les seuls joueurs autorisés à jouer pour 2 équipes dans la même catégorie sont les joueurs pour lesquels ils étaient inscrit dans les 2 équipes comme joueur protégé et accepté en début de saison dans 2 catégories différentes, et que ces équipes se retrouvent dans la même catégorie une fois le remaniement des équipes fait en début de saison (période d'adaptation du début de saison). Dans ce cas, le joueur peut jouer pour les 2 équipes. Lors d'un match où les 2 équipes s'affrontent, il doit choisir son équipe, en informer les 2 capitaines et en informer l'administration de Dek Hockey Beau-Château. Une fois en série, le joueur peut jouer pour les 2 équipes. Le même principe s'applique si les 2 équipes s'affrontent en séries.
- 10) Un joueur peut être libéré par une équipe d'un commun accord entre les deux parties si celui-ci ne désire plus jouer avec une équipe avec laquelle il a complété ses 3 matchs pour devenir un remplaçant régulier. Le capitaine devra en informer la ligue.

- 11) Le capitaine est responsable de veiller à ce que ses joueurs soient cotés « CoteDek » avant le début de la partie, sans quoi la partie pourrait être perdue par forfait si le capitaine ne respecte pas ses cotes. C'est également le cas pour les joueurs remplaçants dans une équipe. Un joueur non-coté devra remplir un formulaire « Nouveau joueur - Cote » avant de jouer le premier match et le remettre au responsable en place de Dek Hockey Beau-Château
- 12) Si une équipe amène un entraîneur derrière le banc, cet individu peut être puni par les arbitres au même titre que les joueurs habillés en cas d'infraction. L'entraîneur doit être inscrit sur l'alignement de l'équipe comme entraîneur avec minimalement son nom complet
- 13) Afin de participer dans la ligue d'adultes Dek Hockey Beau-Château, vous devez être âgé de 16 ans et plus pour avoir le droit de jouer votre premier match. De plus, si vous n'avez pas 18 ans, vous devez remplir un formulaire de consentement légal avec la signature d'un parent ou d'un titulaire AVANT votre premier match. Le formulaire est disponible à l'admission de notre centre ou sur notre site web dans l'onglet « Règlements » – « Consentement légal ». Les joueurs de 16-17 ans devront jouer avec un protecteur facial complet.

4.2 - Retards à une partie

- 1) Une équipe en retard à l'heure donnée d'une partie (après la période d'échauffement) se verra octroyer des pénalités
 - a) Entre 0 et 5 minutes de retard, l'équipe aura une pénalité de banc de 2 minutes pour commencer la partie
 - b) Après le premier 5 minutes de retard, l'équipe se verra accorder un but contre en plus de la pénalité de 2 minutes
 - c) Après la 10e minute de retard, l'équipe se verra accorder un 2e but contre en plus de la pénalité de 2 minutes
 - d) Après la 12e minute de retard (c'est-à-dire la fin de la première période), l'équipe se verra accorder un 3e but contre. L'équipe adverse (qui est arrivée à l'heure ou qui comporte tous ses joueurs) remporte la partie par défaut.

Section 5 - Équipement obligatoire et particularités

5.1 - Ligues masculines, féminines et mixtes

- 1) Il est obligatoire pour un joueur de porter des gants (hockey, crosse ou ballon-balai), des jambières protectrices de type Dek Hockey et un casque (avec la ganse attachée)
 - a) Tout autre équipement de protection tel que coudes, visières, grilles et le support athlétique (jockstrap) sont fortement recommandés mais non obligatoires.
- 2) Il est obligatoire pour un gardien de but de porter un équipement complet de gardien de but (de type Dek Hockey ou de type hockey sur glace accepté)



Dek Hockey Beau-Château - Règlements généraux

Activités : 195 boul. Brisebois, Châteauguay, Québec, J6K0H5

Courriel : dekhockeybeauchateau@gmail.com

Site web : www.dekhockeybeauchateau.ca

- a) Les jambières, mitaines et bloqueurs des gardiens peuvent comporter des « sliders » à la discrétion du gardien de but
- b) L'équipement du gardien de but ne doit pas contenir d'huile ou d'enduit permettant de glisser. Seulement les « sliders » sont permis. Le gardien avec un équipement non réglementaire ne pourra prendre part à la partie.
- 3) Les hockey doivent être des hockeys de Dek ou de hockey sur glace, en autant que la palette ne comporte pas de ruban adhésif sous la palette
 - a) Les hockeys de bois ne sont pas acceptés
- 4) Chaque équipe devra avoir ses chandails de matchs et posséder (idéalement) 2 ensembles de chandails, soit 1 de couleur foncée et 1 de couleur pâle. Dans le cas où les 2 équipes portent des chandails de couleurs similaires, Dek Hockey Beau-Château fournira des dossards de couleur différente à l'équipe visiteuse du match
 - a) Dek Hockey Beau-Château peut s'occuper de la commande et conception de chandails. Simplement nous contacter au dekhockeybeauchateau@gmail.com

Section 6 - Politiques de remboursement et d'annulation

6.1 - Politique de remboursement et d'annulation

- 1) Une équipe a un délai de 48 heures pour aviser Dek Hockey Beau-Château en cas d'annulation d'une partie prévue au calendrier sans foi de quoi, l'équipe se verra charger un frais de 100\$ administratif payable au prochain match. En cas d'annulation d'une partie, l'équipe de Dek Hockey Beau-Château tentera de reporter cette partie ultérieurement.
- 2) Se référer au document « **Politique d'annulation et de remboursement des activités de Dek Hockey** » pour tous les détails sur le sujet

Section 7 - Vestiaires, installations et consommation

7.1 - Vestiaires

- 1) Chaque équipe aura un vestiaire attribué avant la partie, accessible environ 30 minutes avant le début de celle-ci. Les vestiaire attribué sera affiché sur l'écran à l'entrée des joueurs
- 2) L'équipe peut barrer le vestiaire (cadenas non fourni)
- 3) L'équipe devra libérer le vestiaire dans un délai maximal de 30 minutes suivant la partie jouée



Dek Hockey Beau-Château - Règlements généraux

Activités : 195 boul. Brisebois, Châteauguay, Québec, J6K0H5

Courriel : dekhockeybeauchateau@gmail.com

Site web : www.dekhockeybeauchateau.ca

7.2 - Installations sportives et festives

- 1) Les équipes (et les visiteurs, spectateurs et autres personnes souhaitant profiter des installations) ont accès aux installations sportives et festives de Dek Hockey Beau-Château gratuitement
 - a) Des jeux de spikeball et de rondellos (washer) sont disponibles sans frais dans la section jeux du complexe
 - b) Des tables à piques-niques et des tables cocktails sont disponibles sans frais dans la section des tables

7.3 - Consommation d'alcool

- 1) Dek Hockey Beau-Château possède un permis d'alcool en vigueur. Les boissons alcoolisées provenant de l'extérieur du complexe sont interdites
- 2) Seulement les boissons alcoolisées CSP de Dek Hockey Beau-Château peuvent être consommées sur place
- 3) Aucune boisson alcoolisée n'est tolérée à l'extérieur des installations délimitées par le permis d'alcool de Dek Hockey Beau-Château
- 4) Aucune boisson alcoolisée n'est tolérée sur le banc des joueurs
- 5) L'équipe de gestion de Dek hockey Beau-Château, tout comme l'équipe responsable du comité des arbitres peuvent intervenir dans une situation où l'on suspecte une consommation d'alcool ou de drogue lors de la partie, ou si un joueur intoxiqué par l'alcool ou la drogue est suspecté. Les équipes de gestion peuvent expulser un joueur pour lequel elles suspectent ce genre de comportement.

Section 8 - Autres situations

8.1 - Autres situations

- 1) Dek Hockey Beau-Château se réserve le droit de gestion sur toutes les autres situations qui ne sont pas décrites dans ce document
- 2) Dek Hockey Beau-Château se réserve le droit de modifier/ajouter/changer/retirer des règlements sans avis préalable et la décision prise par Dek Hockey Beau-Château demeure finale et sans contestation
- 3) Pour tout règlement lié à la partie non mentionné dans le présent document, ce sont les règlements Hockey Canada qui s'appliqueront par les officiels du match.



Dek Hockey Beau-Château - Règlements généraux

Activités : 195 boul. Brisebois, Châteauguay, Québec, J6K0H5

Courriel : dekhockeybeauchateau@gmail.com

Site web : www.dekhockeybeauchateau.ca