



Coupe Beau-Château - Règlements 2024

Section 1 - Tournoi Coupe Beau-Château Masculin, Féminin, Mixte

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

- 1) Échauffement pour les 2 équipes de 1 minute débutant à l'heure prédite de la partie ou, en cas de retard, au moment opportun pour les 2 équipes à jouer. En cas de retard important, la partie débutera dès que possible pour éviter tout retard supplémentaire.
- 2) Partie complète de 2 périodes de 13 minutes en temps continu.
- 3) Une pause de 30 secondes aura lieu entre chaque période.
- 4) Les 2 équipes disposent de 1 temps d'arrêt applicable 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. 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 7 buts, la partie se termine peu importe le temps restant à la partie à jouer.
- 7) Dans les rondes éliminatoires ou les finales, la dernière minute de jeu de la 2e période se joue à temps arrêté.

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
 - a) Ronde préliminaire : Nulle
 - b) Ronde éliminatoire : Prolongation de 3 minutes (3 vs 3) + Fusillade (3 joueurs)
 - c) Finale : Prolongation de 3 minutes (3 vs 3) + Fusillade (3 joueurs)
- 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

- 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) Mises au jeu seulement lors de buts ou de pénalités. L'endroit de reprise du jeu est clarifié dans les points suivants.
- 2) Reprise du jeu derrière le but du gardien si arrêt du gardien avec un délai de 5 secondes pour sortir la balle du derrière de sa ligne rouge de fond de zone défensive (les joueurs adverses doivent rester à une distance minimale d'un bâton du joueur en possession de balle). Les joueurs peuvent attaquer la balle une fois le délai de 5 secondes de l'arbitre passé.
- 3) Il n'y a aucun hors-jeu ou dégagement interdit lors d'une partie (excepté la situation où le joueur est derrière sa ligne rouge et envoie la balle à l'extérieur de la surface)
- 4) Le jeu s'arrête si la balle touche le plafond ou sort de la surface de jeu, la balle sera reprise par l'équipe non-fautive de la sortie de la balle sur le côté de la bande en zone offensive, le plus près de la ligne centrale possible.
- 5) Le jeu ne s'arrête pas si la balle touche les filets aux pourtours de la surface de jeu
- 6) 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)
- 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.
- 9) Le jeu se joue à 4 contre 4

1.4 - Mise en place du classement des équipes après la ronde préliminaire

- 1) Dans le but de procéder aux classements des équipes, elles seront départagées comme suivant :
 - i) Plus de victoires totales
 - ii) Meilleur différentiel
 - iii) Plus de buts pour
 - iv) Moins de buts contres
 - v) Nombre de duels gagnés contre l'équipe en bris d'égalité
 - vi) But le plus rapide lors du duel contre l'équipe en bris d'égalité
 - vii) Moins de minutes de pénalité

- viii) Pile ou face
- 2) Une victoire par forfait se fera par la marque de 3 à 0 pour l'équipe victorieuse.

1.5 - Contestation des cotes des équipes / Formulation des plaintes

- 1) Toutes contestations ou formulation de plaintes à propos des cotes de joueurs, de classement des équipes ou sur l'arbitrage doivent se faire auprès d'un représentant du tournoi à la table du tournoi. Elle sera située près de la surface de jeu, directement au pro-shop.
- 2) Aucun attroupement n'est toléré et les échanges doivent se faire dans le respect de toutes et de tous
- 3) Les équipes sont priées d'envoyer seulement leur capitaine +/- assistants-capitaines ou entraîneurs pour effectuer ces échanges avec les responsables du tournoi.

Section 2 - Règlements spécifiques catégorie Mixte

2.1 - 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)

2.2 - 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 2 gars sur le jeu (à 4 contre 2). Si 2 pénalités sont décernées à 2 gars, l'équipe doit jouer avec 2 filles sur le jeu. En cas d'arrêt de jeu dans une situation où deux gars sont sur la surface, l'équipe en avantage numérique pourra envoyer un gars à la mise en jeu elle aussi.
- 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 par les hommes, cela entraînera une reprise de possession de balle en zone offensive par l'autre équipe.
- 6) Les mises au jeu doivent toujours être prises par des filles
- 7) 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
- 8) Lorsque l'équipe se fait décerner une punition de banc, l'équipe peut décider si un gars ou une fille prend la punition
- 9) 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 3 - Alignement d'une équipe

3.1 - 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)
 - a) Il peut compléter son alignement via la plateforme d'inscription et de gestion d'équipe sur son compte [Dek Hockey Beau-Château](#)
- 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 expulsion du tournoi sans préavis
- 5) Le délai requis pour un joueur pour arriver à un match en retard est le début de la 2e 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 joueur peut jouer pour une seule équipe pour une catégorie donnée.
- 8) 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. Les joueurs peuvent faire leur CoteDek forfait

Tournoi directement sur le site de [CentraleDek](#). Le forfait tournoi à 10\$ est disponible pour tous les nouveaux joueurs ne possédant pas un forfait valide.

- 9) 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
- 10) Afin de participer dans le tournoi Coupe Dek 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.

3.2 - 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 13e 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 4 - Équipement obligatoire et particularités

4.1 - Liges 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.
 - b) Si un joueur perd son casque, il doit retourner au banc. S'il prend part au jeu, une pénalité de 2 minutes lui sera octroyée pour équipement illégal.
- 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)
 - a) Les jambières, mitaines et bloqueurs des gardiens peuvent comporter des « sliders » à la discrétion du gardien de but



Dek Hockey Beau-Château - Coupe Beau-Château - Règlements

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

Courriel : dekhockeybeauchateau@gmail.com

Site web : www.dekhockeybeauchateau.ca

- 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.
 - c) Si le gardien perd une pièce d'équipement tel que casque, mitaine, bloqueur ou soulier, le jeu sera arrêté et repris en zone défensive. Si le gardien retire volontairement une de ces pièces d'équipement, il se verra octroyé une pénalité de 2 minutes pour avoir retardé 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 5 - Politiques de remboursement et d'annulation et de paiement

5.1 - Politique de remboursement et d'annulation

- 1) Aucun remboursement n'a lieu une fois le dépôt donné pour l'inscription.
- 2) Le paiement complet doit être fait avant le premier match du tournoi pour toutes les équipes.

Section 6 - Vestiaires, installations et consommation

6.1 - Vestiaires

- 1) Durant le tournoi, les vestiaires seront utilisés seulement pour l'utilisation des douches, tous les douches des vestiaires de gauche seront réservées aux hommes et ceux de droite aux femmes.
- 2) Aucun vestiaire ne sera attribué aux équipes, ceux-ci devront enfiler leur équipement aux tables près de la surface.



Dek Hockey Beau-Château - Coupe Beau-Château - Règlements

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

Courriel : dekhockeybeauchateau@gmail.com

Site web : www.dekhockeybeauchateau.ca

6.2 - 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

6.3 - 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 7 - Autres situations

7.1 - 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 - Coupe Beau-Château - Règlements

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

Courriel : dekhockeybeauchateau@gmail.com

Site web : www.dekhockeybeauchateau.ca

Section 8 - Tableau des pénalités

8.1 - Codification des punitions

CODIFICATION DES PUNITIONS		
CODES	SIGNIFICATION	TEMPS
A	Punition MINEURE ou MINEURE DE BANC	2 minutes
B	Punition MAJEURE	5 minutes
D-99	Punition d'INCONDUITE	(Expulsion)
D	Punition d'EXTRÊME INCONDUITE ou d'INCONDUITE GROSSIÈRE	(Expulsion)
E	Punition de MATCH	(Expulsion)
F	TIR DE PUNITION	-
	Cumulatif de 3 punitions selon article 3,4,7,1	(Expulsion)

8.2 - Infractions relatives aux batailles

Groupe 1		FAUTES RELATIVES AUX BATAILLES	
Nº	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
1	Agresseur (doit se jumeler au code 2 - Bataille)	6.7	A1
2	Bataille	6.7	B2+D2
3	Bataille (1 seul joueur impliqué)	6.7	B3 + D3 + A4
4	Instigateur (doit se jumeler au code 2 - Bataille)	6.7	A4
5	Demeurer sur les lieux d'une bataille après avertissements	6.7	D99
6	Deuxième bataille ou bataille subséquente au cours d'un même arrêt de jeu (doit se jumeler aux codes 2 ou 3 - Bataille)	6.7	D6
7	Troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille (peut se jumeler aux codes 2 ou 3 - Bataille)	6.7	D7
8	Premier joueur à quitter le banc lors d'une bataille ou pour commencer une bataille (peut se jumeler aux codes 2 ou 3 - Bataille)	9.5	A8 + A8 + D8
9	Gardien qui quitte son enceinte lors d'une bataille	4.11	A9
10	Saisir les cheveux, protecteur facial, casque protecteur ou mentonnière sans en tirer avantage pour infliger une correction ou blessure	6.1	A10 ou B10 + D10
11	Saisir les cheveux, protecteur facial, casque protecteur ou mentonnière et en tirer avantage pour infliger une correction ou blessure	6.1	E11 + B11
12	Utiliser son protecteur facial comme une arme	6.1	E12 + B12
13	Bagues, ruban gommé ou autre matériel sur les mains pour blesser un adversaire	6.7	E13 + B13
14	Enlever son casque et/ou ses gants pour se battre ou inviter un adversaire à se battre	3.6	D99

8.3 - Infractions relatives au bâton



Dek Hockey Beau-Château - Coupe Beau-Château - Règlements

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

Courriel : dekhockeybeauchateau@gmail.com

Site web : www.dekhockeybeauchateau.ca

Groupe 2		FAUTES COMMISES AVEC LE BÂTON	
N ^o	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
22	Tentative de coup de bâton ou intimidation avec le bâton	8.4	A22 ou F22
	Coup de bâton		A22 ou B22 + D22 ou E22 + B22 ou F22
23	Darder	8.5	A23 + A23 ou E23 + B23
24	Donner un "six pouces"	8.1	A24 + A24 ou E24 + B24
25	Donner un double échec	8.2	A25 ou B25 + D25 ou E25 + B25
26	Porter son bâton trop élevé en jouant la balle	8.3	A26
	Porter son bâton trop élevé en atteignant un joueur		A26 + A26 ou B26 + D26 ou E26 + B26

8.4 - Infractions physiques

Groupe 3		FAUTES PHYSIQUES	
N ^o	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
31	Assaut	6.3	A31 ou B31 + D31 ou E31 + B31
32	Tentative de blessure	6.1	E32 + B32
34	Donner du coude	6.6	A34 ou B34 + D34 ou E34 + B34
35	Donner du genou	6.6	A35 ou B35 + D35 ou E35 + B35
36	Donner un coup de pied	6.1	D99 ou E36+B36
37	Donner un coup de tête	6.1	A37 + A37 ou E37 + B37
39	Mise en échec	6.2/8.5.3 b)	A39 ou A39 + D39 ou E39 + B39
40	Mise en échec par derrière	6.4	A40 + D40 ou B40 + D40 ou E40 + B40
44	Donner de la bande	6.2	A44 ou B44 + D44
47	Rudesse	6.7	A47 ou B47 + D47
48	Mise en échec à la tête	6.5	A48 + D48 ou B48 + D48 ou E48 + B48

8.5 - Infractions d'entrave

Groupe 4		FAUTES D'ENTRAVE	
N ^o	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
50	Retenir	7.1	A50 ou B50 + D50
51	Avoir retenu le bâton	7.1	A51
52	Accrocher	7.2	A52 ou B52 + D52 ou F52
53	Faire trébucher	7.4	A53 ou B53 + D53 ou F53
54	Faucher par-derrière / Croc-en-jambe / Slew Foot		A54 + A54 ou E54 + B54
55	Obstruction	7.3/7.4	A55 ou B55 + D55 ou F55
56	Obstruction du banc	7.3	A56 ou A56 + D56 ou F56
57	Obstruction sur le gardien de but	7.3	A57 ou B57 + D57
58	Glissade obstructive		A58 ou A58 + A58 ou E58 + B58

8.6 - Infractions de comportement



Dek Hockey Beau-Château - Coupe Beau-Château - Règlements

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

Courriel : dek hockey beau chateau@gmail.com

Site web : www.dekhockeybeau chateau.ca

Groupe 5		FAUTES RELATIVES AU COMPORTEMENT	
N ^o	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
61	Abus verbal envers les officiels, conduite antisportive	9.2	A61 ou D61
	Plonger	9.3	A61
62	Se livrer à des insultes ou intimidation de nature discriminatoire	9.2	D62
66	Inconduite grossière pour tourner le match en dérision	4.7	D66
70	Langage, geste abusifs et obscènes	9.2	A70 ou D70
72	Ne pas se rendre immédiatement au banc des punitions	9.2	D99
76	Provoquer l'adversaire	9.2	D99
77	Menacer de frapper ou tenter de frapper un officiel	9.6 a)	E77 + B77
78	Agression physique envers un officiel	9.6 b) et c)	E78 + B78
79	Cracher	9.7	E79 + B79

8.7 - Autres infractions

Groupe 6		AUTRES FAUTES	
N ^o	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
80	Trop de joueurs sur la patinoire	2.5	A80 ou F80
81	Jouer avec plus d'un bâton, un bâton brisé, illégal ou obtenu illégalement	3.2/3.3	A81
84	Participer au jeu sans l'équipement protecteur approprié	3.6	A84
87	Punition de banc ou d'équipe ou manifestation antisportive d'équipe	4.3	A87
89	Tir botté	9.4	A89 ou B89 + D89
90	Quitter le banc des joueurs ou des punitions (peut se jumeler au code 8)	9.5	A90 ou F90
91	Lancer son bâton ou tout autre objet	9.8	A91 ou F91
92	Retarder le jeu	3.1/10.1	A92 ou F92
93	Déplacer intentionnellement le but de sa position	10.1	A93 ou F93
94	Joueur inadmissible	2.6/4.11	A94
96	Saisir ou geler la rondelle	10.3/9.1	A96 ou F96
97	Refus de se mettre au jeu ou refus de quitter le banc ou la glace	10.14	B97 ou B97 ou F97
98	Quitter le banc en fin de période et/ou de match	9.5	A98 ou D98
99	Punition d'inconduite	-	D99

8.8 - Informations importantes relatives aux punitions et suspensions

- 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



Dek Hockey Beau-Château - Coupe Beau-Château - Règlements

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

Courriel : dekhockeybeauchateau@gmail.com

Site web : www.dekhockeybeauchateau.ca

- 3) Les joueurs recevant une pénalité de code B se verront attribuer une pénalité de 5 minutes complète
- 4) Tout joueur recevant une pénalité d'inconduite (D99), d'extrême inconduite (D) ou de match (E), celui-ci sera expulsé du match
- 5) Lorsque 2 pénalités mineures surviennent aux 2 équipes, le jeu se déroulera à 4 contre 4. Si une pénalité supplémentaire survient, le jeu peut se dérouler à 4 contre 3 ou 4 contre 2. Une équipe n'aura jamais moins de 2 joueurs sur le jeu. Il n'y a pas de triple avantage numérique.
- 6) Spécifications
 - a) Bâton élevé
 - i) Une pénalité mineure sera décernée à tout joueur tentant de jouer la balle avec son bâton au-dessus de la hauteur des épaules, qu'il touche la balle ou non.
 - ii) Une pénalité double mineure sera décernée à tout joueur qui atteint un joueur adverse au cou ou à la tête avec son bâton. Si un joueur poursuit son geste à la suite d'un lancer (« follow through »), il revient à la discrétion des arbitres de décerner la pénalité ou non.
 - b) Glissade obstructive
 - i) Une pénalité mineure sera décernée à un joueur qui glisse devant un joueur adverse et qui oblige ce dernier à arrêter sa course ou à l'esquiver.
 - ii) Une pénalité double mineure sera décernée à un joueur qui glisse et entre en contact avec un joueur adverse.
 - iii) Une glissade se doit de se faire de façon parallèle vis-à-vis le joueur adverse afin d'éviter tout contact. Cette règle a pour but de protéger les joueurs contre les violentes chutes causées par des glissades.
 - c) Expulsion après 3 punitions
 - i) Tout joueur accumulant 3 pénalités durant un match sera expulsé de celui-ci.
 - ii) Les pénalités suivantes ne seront pas comptabilisées pour une expulsion : pénalité mineure pour bâton élevé, pénalité de banc, pénalité pour avoir retardé la partie.
 - iii) Une pénalité double mineure compte pour une seule pénalité.
 - iv) Si un joueur écope de 2 pénalités sur une même séquence, cela ne comptera que pour un.
 - d) Les joueurs recevant une pénalité de code B se verront attribuer une pénalité de 5 minutes complète
 - e) Tout joueur recevant une pénalité d'inconduite (D99), d'extrême inconduite (D) ou de match (E) sera expulsé du match.
 - f) Lorsque 2 pénalités mineures surviennent aux 2 équipes, le jeu se déroulera à 4 contre 4. Si une pénalité supplémentaire survient, le jeu peut se dérouler à 4 contre 3 ou 4 contre 2. Une équipe n'aura jamais moins de 2 joueurs sur le jeu. Il n'y a pas de triple avantage numérique.

7) Désavantage numérique - Règle du PWHL

- Désavantage numérique : un but compté en désavantage numérique dans le contexte d'une punition mineure aura pour effet de mettre fin au restant de la punition mineure.
- Dans le cas d'un double désavantage numérique ou d'une pénalité mineure double, la punition à être retirée sera celle prévue par la réglementation Hockey Canada.
- Seules les punitions mineures sont concernées par ce règlement.

8.9 - Tableau des sanctions

Groupes	Catégories d'infractions	Codes de punition	1ère offense	2e offense	3e offense
Groupe A - Les batailles	Instigateur	A4	1 match	2 matchs + CD	Suspendu ind. + CD
	Agrasseur	A1	1 match	2 matchs + CD	Suspendu ind. + CD
	3e homme (pacificateur)	D7	1 match	2 matchs + CD	Suspendu ind. + CD
	1er joueur à quitter le banc lors d'une bataille mais qui ne se bat pas	A8+A8+D8	Expulsion	Expulsion	Suspendu ind. + CD
	3e homme (avec bataille)	D7+ B2 + D2	2 matchs	Suspendu ind. + CD	Suspendu ind. + CD
	1er joueur à quitter le banc lors d'une bataille qui se bat	A8+A8+D8 + B2 + D2	2 matchs	Suspendu ind. + CD	Suspendu ind. + CD
	Bataille	B2 + D2 ou B3 + D3 ou D6	1 match	1 match	Suspendu ind. + CD
	Les autres extrêmes inconduites reliées aux batailles	D10-D14	Expulsion	1 match	Suspendu ind. + CD
	Les punitions de match reliées aux batailles	E11-E12-E13	2 matchs minimum + CD	3 matchs minimum + CD	Suspendu ind. + CD
Groupe B - Les punitions physiques	Mise en échec par derrière	A40 + D40	0 match	1 match	Suspendu ind. + CD
		B40 + D40	1 match	CD	Suspendu ind. + CD
	Mise en échec à la tête	A48 + D48	0 match	1 match	Suspendu ind. + CD
		B48 + D48	1 match	CD	Suspendu ind. + CD
	Faucher par derrière / slew foot	E54 + B54	1 match	CD	Suspendu ind. + CD
	Obstruction du banc	A56 + D56	0 match	0 match	Suspendu ind. + CD
	Les autres extrêmes inconduites reliées aux punitions physiques	D22-D25-D26-D31-D34-D35-D44-D47-D48-D50-D52-D53-D55-D56-D57	1 match	2 matchs	Suspendu ind. + CD
Les autres punitions de match reliées aux punitions physiques	E22-E23-E24-E25-E26-E32-E36-E37-E39-E48	2 matchs minimum + CD	3 matchs minimum + CD	Suspendu ind. + CD	
Pour les punitions des groupes A et B		Si dans le dernier 5 minutes du match ou en supplémentaire	Discussion avec le capitaine + sanction supplémentaire possible	Discussion avec le capitaine + sanction supplémentaire possible	Suspendu ind. + CD
Groupe C - Punitions de comportement et autres punitions	Toutes les autres extrêmes inconduites et les inconduites grossières	D61-D62-D63-D64-D66-D70-D98	1 match	2 matchs	Suspendu ind. + CD
	Toutes les autres punitions de match	E77-E78-E79	3 matchs minimum + CD	3 matchs minimum + CD	Suspendu ind. + CD
Note 1	Toutes les sanctions indiquées dans ce tableau sont automatiques et sans droit d'appel.				
Note 2	À sa discrétion, le Comité de discipline de la ligue (CD) peut, selon le cas, augmenter la sanction automatique prévue.				
Note 3	Sera considéré dans les cinq (5) dernières minutes du match, toute infraction commise après le match lors de la poignée de main ou encore à la sortie des joueurs.				
Note 4	À tout moment de la rencontre, un officiel peut décerner le code D99 à un joueur ayant un comportement inapproprié. Ce dernier sera expulsé de la rencontre, mais il ne sera pas suspendu.				