



# Cahier des règlements

Dernière mise à jour : 3 mars 2024



## TABLE DES MATIÈRES

---

1. Règles générales.....	3
2. Composition d'une équipe / Alignement / NBHPA.....	4
3. Équipement .....	6
Équipement d'un joueur .....	6
Équipement d'un gardien de but .....	7
4. Température.....	7
5. Déroulement de la partie .....	7
Déroulement 3 vs 3 .....	9
7. CLASSE MIXTE ET 4X4 FÉMININ .....	10
Mixte et FÉMININ 4 VS 4 .....	10
8. Pénalités .....	11
Pénalités mineures de 1 minute .....	12
Pénalités majeures de 3 ou 5 minutes en temps continu fixe et/OU expulsion de la partie .....	13
Pénalités majeures de 10 minutes et expulsion de la partie.....	13
9. Statistiques et classement .....	14



## Mission/Objectif de la ligue

La ligue a pour objectif de promouvoir l'activité physique et d'encourager le divertissement du Dek hockey, le tout dans le but d'avoir du plaisir et de dépenser son énergie dans un environnement respectueux et convivial.

### 1. RÈGLES GÉNÉRALES

---

**1.1.** Tout comportement négatif ou déraisonnable envers la ligue de Dek Hockey Richelieu (LDHR), les employés ainsi que l'ensemble de ses installations est strictement interdit. Les joueurs et les équipes sont responsables des dommages causés par leurs gestes et devront en assumer les frais monétaires associés aux réparations et/ou aux remplacements. Les joueurs contrevenants risqueront des suspensions et pourraient également être bannis.

**1.2.** Il est strictement interdit d'apporter vos consommations alcoolisées et de les consommer sur le Site de la ligue de Dek Hockey Richelieu.

**1.3.** Tout joueur sous l'influence évidente d'alcool et/ou drogue se verra immédiatement expulsé de la partie.

**1.4.** Aucune bagarre et/ou tout acte de violence verbale et physique ne seront tolérées, sous peine d'expulsion de match ou de saison.

**1.5.** Le paiement complet de l'équipe doit être effectué à la date émise par la ligue. Si la date est dépassée, l'équipe pourrait se voir interdire de jouer le match tant que la balance n'est pas payée. C'est donc dire que l'équipe qui n'aura pas effectué la totalité du paiement de la saison avant les séries, se verront interdire de jouer les séries éliminatoires. De plus, l'équipe fautive pourrait se voir interdire une éventuelle inscription.

**1.6** La ligue LDHR n'est pas responsable des bris ou des vols d'équipement.

**1.7.** Le capitaine de chaque équipe devra AVANT le match, s'assurer de faire son alignement en ligne pour la partie. Autrement, si le match débute et que l'alignement n'est pas complété sur le site web, l'équipe fautive se verra décerné une punition de 2 minutes au début du match. Si les remplaçants n'ont pas payé leur match avant le début de celui-ci, l'équipe fautive pourrait se voir perdre le match.

**1.8** La Ligue LDHR sortira l'horaire complet de la saison AVANT le début de celle-ci. Concernant les séries éliminatoires, l'horaire sortira maximum 2 jours après la fin de la saison. Tous les matchs incluant les séries seront joués lors de journée fixe SAUF avec l'accord des capitaines advenant une reprise des matchs (ex : température).

**1.9 ANNULATION OU DÉPLACEMENT D'UNE PARTIE** : Lorsqu'une équipe désire DÉPLACER une partie à l'horaire, celle-ci devra contacter directement les propriétaires de la ligue et ce, au



minimum 7 jours à l'avance. Les propriétaires discuteront avec les deux capitaines afin de trouver un autre moment. Si le capitaine adverse n'accepte pas l'annulation ou le déplacement, vous devrez jouer la partie à l'heure et la date qui était convenue au départ. Une partie ne peut être annulé ni déplacé si celle-ci cause des trous au niveau de l'horaire.

Pour une **ANNULATION**, afin de ne pas écoper d'une amende de 50\$, le capitaine doit aviser les propriétaires de la ligue au moins 48 heures à l'avance. Le capitaine qui doit annuler un match se doit de payer les frais de 50\$ à la ligue LDHR qui serviront notamment à couvrir les frais encourus pour le marqueur, les officiels ainsi que le remboursement de la partie non jouée à l'autre équipe. Le paiement doit s'effectuer avant le début de l'autre partie au calendrier, sans quoi, l'équipe fautive se verra empêcher de jouer sa partie.

**1.10** L'équipe qui se fait annuler une partie, peut mettre un alignement conforme sur le Site Internet de la ligue LDHR afin de ne pas être pénalisé pour les séries (ex : match minimum pour les joueurs).

**1.11** Un arbitre ne peut, sauf dans un cas majeur, arbitrer les équipes de la catégorie dans lequel il joue.

**1.12** Aucune équipe ne peut refuser de jouer contre une autre équipe.

**1.13** Advenant le cas où une équipe aurait un défaut de paiement au niveau de la saison ou au niveau des remplaçants, la ligue LDHR pourrait décider d'empêcher l'équipe de terminer la saison. De plus, l'équipe fautive pourrait se voir refuser une nouvelle inscription lors des saisons futures.

## 2. COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE / ALIGNEMENT / NBHPA

**2.1.** Chaque équipe se doit d'être composé d'un capitaine d'un maximum de dix (10) joueurs et un (1) gardien de but. Sauf en cas d'exception majeure (blessure, grossesse, déménagement, etc.), aucune modification à l'alignement ne sera acceptée.

**2.2.** Tous les joueurs doivent détenir une cote via [www.nbhpa.com](http://www.nbhpa.com) ou l'obtenir durant la saison. De plus LDHR se réserve le droit de « recoter » des joueurs à tout moment. Les cotes peuvent être déterminées en fonction des statistiques des joueurs, de l'équipe pour laquelle le joueur évolue ainsi que par l'intelligence du joueur sur la surface de jeu. Si la cote d'un joueur change durant la saison, c'est la cote initiale (cote en début de saison) qui perdure pour la légalité de l'équipe. Par contre, pour un joueur remplaçant, il devra utiliser la cote actuelle qu'il possède sur [www.nbhpa.com](http://www.nbhpa.com). Par contre, si le joueur fait déjà partie de la ligue LDHR et que sa cote change durant la saison, c'est la cote initiale (cote en début de saison) qui prévaut.



**2.3** Pour qu'un joueur puisse participer à la partie, le joueur en question doit se trouver sur l'alignement officiel avant le début de la partie et il doit arriver avant la fin de la deuxième période. En cas de blessure, le capitaine peut décider de prendre un joueur qui n'est pas sur l'alignement, mais avant le début de la troisième période et le faire accepter par le capitaine adverse.

**2.4.** Chaque joueur doit obligatoirement avoir son passeport NBHPA valide AVANT son premier match. Il est donc de la responsabilité du capitaine de s'assurer que son alignement est conforme aux tableaux des restrictions et conforme aux niveaux des cotes via le site [www.nbhpa.com](http://www.nbhpa.com) et ce, avant chaque partie.

**2.5.** Un joueur régulier ou un remplaçant aura le droit de jouer dans n'importe quelle catégorie, incluant la sienne. Le capitaine n'a pas besoin de demander l'avis du capitaine adverse. Par contre, en **SÉRIES**, le joueur remplaçant devra choisir UNE seule et MÊME équipe.

**2.6.** Pour remplacer dans la ligue de Dek Hockey Richelieu, le joueur doit payer 12\$ au marqueur avant son match, que ce soit en séries ou en saison régulière. Si le joueur remplaçant ne paie pas le 12\$ AVANT le match au marqueur, l'équipe se verra automatiquement perdre le match. Prendre note que les remplacements sont gratuits pour les gardiens de but.

**2.7.** Un joueur doit avoir au minimum 16 ans pour jouer dans la catégorie adulte. Il doit obligatoirement faire signer le formulaire d'autorisation parentale et l'apporter au marqueur avant son match. Si tel est le cas, veuillez télécharger le formulaire d'autorisation parentale qui se trouve sur le Site de la Ligue de Dek Hockey Richelieu au [www.liguedhr.ca](http://www.liguedhr.ca). Le port de la grille sur le casque est obligatoire pour le joueur d'âge mineur.

**2.8.** Toute femme enceinte ne peut participer à une partie, que ce soit en début de grossesse ou durant la grossesse.

### **SÉRIES ÉLIMINATOIRES**

**2.9.** Chaque joueur remplaçant devra avoir joué un minimum de deux (2) parties afin de pouvoir faire les séries. Le gardien de but doit avoir joué un minimum d'une (1) seule partie durant la saison régulière. Cependant, avec **l'accord** du capitaine de l'équipe adverse, l'équipe peut faire jouer un joueur n'ayant pas joué le nombre de match minimum requis. Par contre, ce joueur ne doit PAS être régulier avec une autre équipe de la même catégorie. Il doit également se choisir qu'une seule et même équipe durant les séries. Si l'équipe pour laquelle le joueur jouait a été éliminé, la ligue ne permet **pas** au joueur de remplacer dans une autre équipe. Donc, le joueur remplaçant doit se choisir qu'UNE seule équipe pour l'entièreté des séries.



**2.10.** Pour remplacer dans la ligue de Dek Hockey Richelieu, le joueur doit payer 12\$ au marqueur avant son match, que ce soit en séries ou en saison régulière. Si le joueur remplaçant ne paie pas le 12\$ AVANT le match au marqueur, l'équipe se verra automatiquement perdre le match. Prendre note que les remplacements sont gratuits pour les gardiens de but.

### 3. ÉQUIPEMENT

---

**3.1.** Chaque équipe doit être identifiée d'un uniforme de même couleur avec des numéros uniques au dos. Si deux (2) équipes portent un uniforme de la même couleur, l'équipe locale aura la possibilité de conserver ses chandails alors que l'équipe adverse devra les changer ou utiliser des dossards.

**3.2.** Les espadrilles de sport sont obligatoires.

**3.3.** Si un joueur perd son casque pendant la partie, il doit absolument le remettre ou se diriger à son banc, sinon une pénalité mineure sera décernée sur le jeu.

**3.4.** Au jugement de l'arbitre, un joueur peut se voir interdire l'accès à la surface de jeu s'il ne dispose pas de l'équipement nécessaire ou s'il représente un danger pour lui ou pour autrui.

**3.5.** C'est de la responsabilité des capitaines de fournir leurs propres balles durant l'échauffement. Durant la partie, c'est la ligue LDHR qui les fournit. Cependant, LDHR se réserve le droit de demander aux capitaines de fournir leurs propres balles dans les cas où toutes les balles prévues pour les matchs seraient perdues.

#### ÉQUIPEMENT D'UN JOUEUR

---

**3.6.** En tout temps sur la surface de jeu, un joueur doit porter un casque de hockey muni d'une ganse sous le menton. Le port de la visière et de la grille est fortement recommandé pour prévenir les accidents. Tous les joueurs de moins de 18 ans doivent obligatoirement porter le casque avec la grille.

**3.7.** Seuls les gants de hockey ou de dek hockey sont acceptés, les gants de travail ne sont pas permis.

**3.8.** Les jambières doivent obligatoirement recouvrir les genoux et doivent être totalement visibles lors de la partie;

**3.9.** Aucun ruban adhésif n'est permis sur la palette.



## ÉQUIPEMENT D'UN GARDIEN DE BUT

---

**3.10.** En tout temps sur la surface de jeu, un gardien de but doit porter un casque, un plastron, une culotte de hockey, une mitaine, un bloqueur, des jambières ainsi qu'un bâton, que ce soit de gardien de but ou non.

**3.11.** En tout temps, le gardien de but ne peut améliorer ou modifier son équipement avec toute substance (eau, gatorade, substance lubrifiante comme le WD40, etc.)

**3.12.** Aucun ruban adhésif n'est permis sur la palette.

## 4. TEMPÉRATURE

---

---

**4.1.** Les côtés locaux et visiteurs doivent être respectés pendant la saison régulière et en séries. Il n'y aura donc aucun tirage au sort durant la saison régulière, le meneur au classement sera automatiquement du côté local.

**4.2.** En cas de chaleur accablante, les officiels peuvent accorder un (1) temps d'arrêt supplémentaire de trente (30) secondes au gardien de but de chaque équipe.

**4.3.** Lorsque les parties sont jouées à l'extérieur, elles se déroulent beau temps, mauvais temps. En présence d'éclairs, le match sera interrompu temporairement. Si après quinze (15) minutes d'attente le jeu ne peut reprendre, il y aura arrêt officiel de la partie. Le pointage sera considéré valide si deux (2) périodes ont été complétées autrement la totalité de la partie sera remise ultérieurement.

**4.4** Advenant le cas où il y aurait présence d'orages ou d'éclairs avant le début des matchs de la soirée, les propriétaires de LDHR prendront une heure avant le début des parties, une décision sur le statut d'un ou des matchs de la soirée. Les propriétaires aviseront les joueurs via les groupes de capitaines, via le Site Internet de la ligue ainsi que via le compte Facebook de l'entreprise. Il n'est donc pas important que le capitaine écrive aux propriétaires le matin des matchs, pour connaître la décision.

## 5. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

---

---

**5.1.** Avant de se rendre sur la surface de jeu, le capitaine de chaque équipe doit s'assurer que son alignement est enregistré sur le Site Internet de la ligue. Il doit donc s'assurer de son éligibilité et s'assurer que les remplaçants ont payés leur partie avant le début du match. Dans le cas contraire, une pénalité pourrait être décernée et la partie perdue (voir section 1.7). Aucun joueur ne peut s'ajouter à l'alignement de la partie dès que la troisième période est commencée, ce qui inclut les blessures.

**5.2.** Une période d'échauffement de trois (3) minutes aura lieu avant la partie.



**5.3.** Une partie se déroule en trois (3) périodes de treize (13) minutes en temps continu avec une (1) minute de pause entre chaque période. La dernière minute de jeu de la troisième période sera à temps arrêté, s'il y a un écart de moins de 3 buts entre les deux équipes.

**5.4.** Un (1) temps d'arrêt de trente (30) secondes par équipe est autorisé à chaque partie. Un temps d'arrêt supplémentaire est permis pour les joueurs/gardiens de but en cas de chaleur accablante.

**5.5.** Les équipes doivent être prêtes à l'heure programmée, sans quoi la partie débutera telle que prévue.

**5.6.** Les changements sont autorisés en tout temps et le joueur qui effectue le changement se doit d'être à une distance d'un bâton de son banc avant que son coéquipier puisse embarquer sur la surface de jeu.

**5.7.** Lorsqu'un joueur fait une passe avec la main, le jeu sera repris par l'équipe adverse en zone défensive de l'équipe fautive.

**5.8.** Il est autorisé de fermer la main sur la balle si celle-ci est déposée au sol pour soi-même sauf si elle avantage le joueur (ex : joueur déjoue un autre avec la main fermée sur la balle). Il est cependant interdit de fermer la main sur la balle dans la zone réservée au gardien de but. Cette faute donnera un lancer de punition automatiquement à l'équipe adverse.

**5.9.** Après chaque arrêt du gardien de but, la balle est reprise derrière la ligne de but. Le joueur dispose de trois (3) secondes "sans contact" derrière la ligne horizontale des buts avant que le joueur adverse ne se dirige sur lui. Le joueur a donc théoriquement, trois (3) secondes pour remettre la balle en jeu. Suite aux trois (3) secondes, le joueur adverse peut foncer sur le porteur de la balle. Le joueur qui reprend le jeu peut lancer au but, faire une passe ou repartir avec la balle.

**5.10.** Un but sera refusé s'il est marqué volontairement avec n'importe quelle partie du corps. Le but est accordé sur un tir ou sur une passe qui dévie sur un joueur et qu'il n'y a pas de mouvement vers le filet.

**5.11.** Le gardien ne peut être retiré que dans les trois (3) dernières minutes de la partie.

**5.12.** Pour les catégories masculin et féminin, une partie est réputée être terminée lorsqu'il y a dix (10) buts d'écart. Pour les catégories mixtes, lorsqu'il y a douze (12) buts d'écart.

**5.13.** Les équipes sont responsables des actions de leurs spectateurs. Des sanctions pourraient être attribuées au capitaine ou à la personne responsable de l'équipe lors de la partie.

**5.14. Contestation concernant la reprise vidéo d'un but** : Les capitaines de chacune des équipes auront le droit à un seul challenge pour une reprise vidéo lors d'une partie. Chaque contestation qui échoue se traduira par une pénalité d'une (1) minute. Si le capitaine qui challenge obtient raison, il pourra « rechallenger ». Pour renverser la décision d'un arbitre lors d'un but, la reprise vidéo doit démontrer hors de tout doute raisonnable que le but est bon.





Lorsqu'une demande de challenge est faite (« caller ») à l'arbitre, le capitaine ne peut revenir sur sa décision.

### **SÉRIES ÉLIMINATOIRES**

**5.15.** Chaque joueur remplaçant devra avoir joué un minimum de deux (2) parties afin de pouvoir faire les séries. Le gardien de but doit avoir joué un minimum d'une (1) seule partie durant la saison régulière. Cependant, avec **l'accord** du capitaine de l'équipe adverse, l'équipe peut faire jouer un joueur n'ayant pas joué le nombre de match minimum requis. Par contre, ce joueur ne doit PAS être régulier avec une autre équipe de la même catégorie. Il doit également se choisir qu'une seule et même équipe durant les séries. Si l'équipe pour laquelle le joueur jouait a été éliminé, la ligue ne permet pas au joueur de remplacer dans une autre équipe. Le joueur remplaçant doit donc se choisir qu'UNE seule équipe pour l'entièreté des séries.

**5.16.** Durant la saison régulière, le capitaine peut prendre des joueurs appartenant à une autre équipe et ce, même s'il joue dans la même catégorie que son équipe régulière. Cependant, le joueur devra payer le 12\$ pour remplacer à l'accueil avant son match. Si le joueur remplaçant ne paie pas le 12\$ AVANT le match à l'accueil, l'équipe se verra automatiquement perdre le match.

---

### DÉROULEMENT 3 VS 3

---

**6.14.** Pour débiter la partie, il faut un minimum de trois (3) joueurs comprenant obligatoirement un gardien de but avec son équipement complet. Un délai de cinq (5) minutes pourra être alloué, après l'échauffement de trois (3) minutes, à l'équipe dont le gardien de but n'est pas arrivé. Une punition sera décernée à l'équipe fautive soit une punition mineure pour avoir retardé la partie. Par la suite, à chaque cinq (5) minutes écoulées, un (1) but sera alloué à l'équipe adverse. À 3-0, donc après vingt (20) minutes de jeu, la partie se termine.

**6.15.** Lors de la mise au jeu, la balle doit toucher le sol pour entrer en jeu. Les mises au jeu auront lieu au centre de la surface au début de chacune des trois (3) périodes et également, suite à un but.

**6.16.** Une partie qui se termine à égalité ira en prolongation à l'aide de tirs de barrage. Trois (3) joueurs de chaque équipe devront s'exécuter. Les matchs ne sont plus à finir. Afin de contrer le retard durant les soirées, si le match demeure nul après ces tirs, le match restera tel quel.

### **En séries éliminatoires**

**6.17** Pour les matchs autres que la finale, une partie qui se termine à égalité ira en prolongation à l'aide de tirs de barrage. Trois (3) joueurs de chaque équipe devront s'exécuter. Ensuite, c'est à la discrétion du capitaine d'envoyer le joueur qu'il voudra. Un même joueur peut retourner tirer une fois que les trois (3) premiers joueurs auront tiré. Par contre, lorsqu'il s'agit de la finale, s'il y a égalité, ce sera un « running time » jusqu'à ce qu'il y ait un but.



## 7. CLASSE MIXTE ET 4X4 FÉMININ

---

### MIXTE ET FÉMININ 4 VS 4

---

**7.1.** Pour débiter la partie, il faut un minimum de trois (3) joueurs. Pour le mixte, c'est donc 2 gars une fille ou 2 filles 1 gars. Il doit obligatoirement y avoir un gardien de but avec son équipement complet. Un délai de cinq (5) minutes pourra être alloué, après l'échauffement de trois (3) minutes, à l'équipe dont le gardien de but n'est pas arrivé. Une punition sera décernée à l'équipe fautive soit une punition mineure pour avoir retardé la partie. Par la suite, à chaque cinq (5) minutes écoulées, un (1) but sera alloué à l'équipe adverse. À 3-0, donc après vingt (20) minutes de jeu, la partie se termine.

EN TOUT TEMPS, le mixte se déroule 2 gars et 2 filles sur la surface. Le mixte ne se joue pas en « zone ». Les deux gars peuvent donc se retrouver en zone d'attaque ou en zone défensive en même temps.

**7.2.** Le but d'une femme compte pour deux (2) points sur le pointage du match. Un but de fille est compté pour deux (2) s'il est marqué avec LE BÂTON de la joueuse. Si la balle dévie sur le corps d'un homme ou d'une femme, le but compte pour un (1) seul point.

**7.3.** Pour le mixte, lors d'une fusillade, il doit obligatoirement y avoir au minimum deux (2) femmes par équipe sur les quatre (4) joueurs de départ. Le but d'une femme en fusillade compte pour deux (2) points. Pour le féminin, c'est trois (3) joueuses de chaque équipe qui devront s'exécuter. Donc, pour le mixte et le féminin, les matchs ne sont plus à finir. Afin de contrer le retard durant les soirées, si le match demeure nul après ces tirs, le match restera tel quel.

### EN SÉRIES ÉLIMINATOIRES

**7.4** Pour les matchs autres que la finale, une partie qui se termine à égalité ira en prolongation à l'aide de tirs de barrage. Pour le mixte, c'est quatre (4) joueurs de chaque équipe qui devront s'exécuter (minimum de deux (2) femmes par équipe sur les quatre (4) joueurs) tandis que pour le féminin, c'est trois (3) joueurs de chaque équipe qui devront s'exécuter. Après les trois (3) premiers lancers pour le féminin et les quatre (4) premiers lancers pour le mixte, c'est à la discrétion du capitaine d'envoyer le joueur qu'il voudra. Un même joueur de la catégorie mixte peut retourner tirer une fois que les quatre (4) premiers joueurs auront tiré et même chose pour un même joueur de la catégorie féminine. Pour le mixte, un but de fille compte pour deux (2). Lorsqu'il s'agit de la finale, s'il y a égalité, ce sera un « running time » jusqu'à ce qu'il y ait un but.

**7.4.** Un lancer de pénalité réussi par une femme vaut deux (2) points.

**7.5.** Pour toutes les catégories mixtes, les lancers frappés sont autorisés pour les femmes, aucun lancer frappé n'est autorisé pour les hommes. Lors d'un lancer provenant de la palette d'un homme, le bâton ne doit pas dépasser la cheville de celui-ci.



**7.6.** Une partie mixte est réputée être terminée lorsqu'il y a 12 buts d'écart.

**7.7.** Lorsqu'une équipe retire un gardien dans les trois (3) dernières minutes de la partie, celui-ci doit obligatoirement être remplacé par une femme sur la surface de jeu.

## 8. PÉNALITÉS

---

**8.1.** Toutes les pénalités sont au jugement de l'arbitre et ne peuvent être contestées. Selon la gravité du geste et des blessures encourues, celles-ci peuvent mener à une expulsion et à une suspension. Dans le cas où il y aurait suspension, le comité de suspension LDHR siègera sur la décision en conformité avec le jugement des arbitres. Il contactera ensuite le capitaine et le joueur suspendu afin d'expliquer les motifs de la suspension. La suspension sera également inscrite sur le Site de la ligue.

**8.2.** Pour le 3 vs 3, une première pénalité entraîne un surnombre à trois (3) joueurs contre deux (2). Une équipe punit de deux (2) joueurs se verra jouer à trois (3) contre deux (2) et lorsque la première punition se terminera, les joueurs continueront de jouer à trois (3) contre deux (2) jusqu'à ce que la deuxième punition se termine également.

Pour le 4 vs 4, une première pénalité entraîne un surnombre à quatre (4) joueurs contre trois (3). Une équipe punit de deux (2) joueurs entraîne un surnombre de quatre (4) joueurs contre deux (2) et une équipe punit de trois (3) joueurs entraîne un surnombre de quatre (4) joueurs contre deux (2), jusqu'à ce que chaque punition se termine.

**8.3.** Le joueur qui purge une pénalité se doit d'être sur le banc des punitions.

**8.4.** Une pénalité décernée à un gardien de but devra être purgée par un joueur présent sur la surface de jeu au moment de la punition.

**8.5.** Une pénalité en attente est annulée si l'équipe non fautive compte un but.

**8.6.** Un joueur sera expulsé à la troisième (3) punitions dans la même partie.

**8.7.** Toutes les pénalités majeures devront être purgées par un joueur de l'équipe fautive en temps continu fixe.

**8.8.** Un joueur expulsé ne peut rester sur le banc des joueurs pour le restant de la partie.

**8.9.** Un joueur suspendu ne peut jouer dans aucune équipe, même comme remplaçant, tant que la suspension n'est pas purgée dans l'équipe où la faute a eu lieu.

**8.10.** Une pénalité mineure obtenue à moins d'une (1) minute de la fin entrainera un (1) tir de pénalité contre l'équipe fautive. Une pénalité majeure lors de la dernière minute de jeu, entrainera automatiquement trois (3) tirs de pénalité contre l'équipe fautive. Le même règlement s'applique également lors des séries éliminatoires.



**8.11.** Tous les cas d'expulsion sont soumis au Comité de discipline et les décisions qui en résultent sont finales et sans appel;

**8.12.** En tout temps, l'arbitre et les dirigeants de la ligue peuvent arrêter une partie si celle-ci est hors de contrôle ou que des comportements antisportifs ou jugés dangereux se produisent sur la surface de jeu. C'est la même chose pour ce qui est de la température.

**8.13.** Lorsqu'un joueur est suspendu d'une équipe ou d'une catégorie, il est suspendu de toute la ligue de Dek Hockey Richelieu tant et aussi longtemps que la suspension n'a pas été purgée dans sa propre catégorie. Par exemple, un joueur ayant écopé de deux (2) matchs de suspension dans une catégorie ne pourra pas jouer ni être gardien de but dans une autre catégorie tant que ses deux (2) matchs de suspension ne sont pas purgés. Donc, tout joueur suspendu qui évolue dans plusieurs classes devra purger sa suspension dans sa classe principale avant de pouvoir jouer dans une autre classe.

**8.14.** Toute équipe punissable d'aligner un joueur sur une fausse identité sera suspendu indéfiniment chez nous et ce, sans révocation. NBHPA sera également tenu au courant de la situation et le joueur fautif ainsi que le capitaine, pourront se voir décerner des suspensions à vie. Si une équipe présente un alignement avec un ou des joueurs illégaux et qu'il y a protestation, l'équipe opposée remportera automatiquement le match 7 à 0 s'il a gain de cause. Le cas échéant, les points au classement seront retirés.

**8.15.** Un joueur qui agresse, bouscule, fait des menaces à un arbitre ou à un représentant de la ligue sera suspendu indéfiniment. Aucune possibilité d'aller en appel, sera entendu par la ligue, cette décision est finale.

#### PÉNALITÉS MINEURES DE 1 MINUTE

---

**Toutes les pénalités sont au jugement de l'arbitre. Selon la gravité du geste et des blessures encourues, celles-ci peuvent mener à une expulsion.**

#### Voici la liste non-exhaustives des punitions d'une (1) minute :

- Bâton élevé (un bâton est considéré élevé si lors de l'action du tir, le joueur atteint l'adversaire au visage)
- Toucher au gardien après le coup de sifflet
- Accrochage
- Faire trébucher
- Retarder la partie
- Rudesse
- Obstruction
- Trop de joueurs sur la surface
- Coup de bâton (« slashing »)



- Double échec
- Anti-sportif
- Retenu
- Jouer sans avoir tout son équipement (gants, casque, bâton, jambières, souliers, bâton brisé)
- Coup de coude
- Pénalité de banc
- Glissade dangereuse (Tout joueur qui glisse et touche volontairement ou non toute partie du corps de l'adversaire avec son corps ou son bâton)
- Donner de la bande
- Gardien qui quitte son but lors d'une bagarre

---

#### PÉNALITÉS MAJEURES DE 3 OU 5 MINUTES EN TEMPS CONTINU FIXE ET/OU EXPULSION DE LA PARTIE

---

Toutes les pénalités sont au jugement de l'arbitre et selon la gravité du geste et des blessures encourues, celles-ci peuvent mener à une expulsion et à une suspension.

Voici la liste non-exhaustives des punitions de trois (3) ou cinq (5) minutes et/ou expulsion de partie :

- Tentative de blessure
- Mise en échec
- Donner un six (6) pouces (darder)
- Bagarre
- Banc qui se vide pour une bagarre
- Mauvaise conduite ++

---

#### PÉNALITÉS MAJEURES DE 10 MINUTES ET EXPULSION DE LA PARTIE

---

Toutes les pénalités sont au jugement de l'arbitre et selon la gravité du geste et des blessures encourues, celles-ci peuvent mener à une expulsion.

Voici la liste non-exhaustives des punitions de dix (10) et/ou expulsion :

- Abus verbal, racial ou homophobe envers joueur ou officiel
- Mauvaise conduite majeure
- Coup à la tête
- Geste dangereux avec intention de blesser



- Bagarre (voir pénalité de trois (3) ou cinq (5) minutes)
- Banc qui se vide pour une bagarre
- Contact volontaire avec un gardien de but et/ou un officiel
- 3<sup>ième</sup> personne dans la bagarre et/ou instigateur de la bagarre
- Double échec majeur

*Veillez noter que les listes de pénalités ne sont pas exhaustives.*

## 9. STATISTIQUES ET CLASSEMENT

---

**9.1.** Le calcul des points est déterminé comme suit :

- Une victoire donne 3 points
- Une victoire en fusillade donne 2 points
- Une nulle donne 1 point à chaque équipe
- Une défaite en fusillade donne 1 point
- Une défaite ne donne aucun point

**9.2.** Une victoire par défaut affichera le pointage de trois (3) à zéro (0) en faveur de l'équipe non fautive.

**9.3.** À la fin de la saison régulière, si deux (2) équipes présentent le même nombre de points, les bris d'égalité se feront ainsi (en ordre de priorité) :

- 1- Nombre de points cumulés en saison régulière
- 2- Nombre de victoires au total
- 3- Fiche entre les deux équipes
- 4- Différentiel de buts marqués par l'équipe
- 5- Nombre de buts marqués par l'équipe
- 6- Nombre de buts accordés par l'équipe

**9.10** Lors d'une correction de statistiques, une équipe a 48 heures pour faire la demande de correction sur l'attribution des points et sur l'alignement des joueurs (ajouter ou retirer un joueur de l'alignement ou un correctif au niveau des points/statistiques d'un ou des joueurs). Vous devez vous adresser aux propriétaires de la ligue.

Pour toutes informations, veuillez nous contacter au : [liguedhr@gmail.com](mailto:liguedhr@gmail.com)