**Dek Suroît - Règlements**

Dek Suroît – Campicosom a vu le jour en 2007 et au fil des saisons, a déplacé ses activités dans 7 gymnases et 5 surfaces de Dek de la région. Près de 200 joueurs composent les alignements chaque saison. Réputé d’abord pour ses calibres Récréatifs et Amicaux, la ligue offre également des calibres Intermédiaire et Compétitif. Malgré l’intensité des matchs, nous prônons des valeurs fortes que sont : **plaisir**, **sécurité** et **dépassement de soi**.

Nous utilisons les côtes NBHPA ainsi que leur plateforme permettant la tenue des stats, la diffusion des matchs live, calendrier et classement en ligne. Vous devez posséder un passeport NBHPA pour participer aux matchs. Inscrivez-vous au [www.nbhpa.com](http://www.nbhpa.com).

La ligue accepte des inscriptions d’équipe devant respecter un tableau de restriction disponible dans la section Politiques et règlements de notre site internet : [www.deksuroit.com](http://www.deksuroit.com). Nous encourageons les inscriptions en solo pour toutes les catégories. Les remplaçants sont attribués aux équipes en respectant un principe d’équilibrage des matchs et des équipes.

À la surface de St-Stanislas-de-Kostka (115, rue Centrale), les équipes sont composées d’un total de 8 joueurs (4 vs 4) + 1 gardien, pour un total de 9 joueurs par match.

Notre comité d'arbitrage et de règlements se réunit avant chaque saison afin de mettre à jour le présent document. Bien que nous désirions nous conformer aux règlements standards des ligues de Dek, certains aspects nous différencient des autres. Je vous invite à en faire une lecture attentive.

Dek Suroît oblige, pour les joueurs, le port d*'équipement de protection individuel* (ÉPI) tel que des souliers sécuritaires, un bâton en bon état, jambières couvrant le genou, casque avec grille ou visière ainsi que de gants rembourré sur le dessus de la main. Un ÉPI manquant ou défectueux pourrait empêcher un joueur de prendre part au match.

Nous vous invitons à rejoindre le groupe “Dek Suroît - Campicosom” où les annonces importantes sont diffusées.

**Description des catégories et différentes expériences de jeu**

**Le calibre récréatif**

Le calibre de jeu récréatif est adapté à tous les types de joueur. Cette catégorie est composée d’inscription solo et d’équipe maison. La gestion des alignements et des remplaçants des équipes maisons sont géré par la ligue afin d’équilibrer le niveau des équipes. Ainsi, une équipe normale est composée de joueurs plus forts et plus faibles. Une équipe externe qui se joint à cette catégorie devra faire preuve de bonne foi dans la sélection de ses remplaçants afin de respecter le calibre de la catégorie et pourrait se voir contraint par la ligue en cas d’abus.

Un capitaine est responsable de prendre les présences chaque semaine et d’assurer la gestion des chandails. Les équipes externes peuvent demander à emprunter une série de chandail pour la saison en laissant un dépôt remboursable de 50$.

Ce type de jeu est idéal pour les joueurs cherchant avant tout le plaisir, la remise en forme et socialiser. Au cours des dernières saison, le calibre moyen de cette catégorie a progressé, mais son climat de respect mutuel demeure.

**Le calibre intermédiaire**

Le niveau intermédiaire est un calibre de jeu modéré pour les joueurs intéressés par la compétition. Il est possible de s’inscrire en solo ou en équipe. La gestion des alignements et des remplaçants relève du capitaine et de son équipe. Dans le cas des équipes « maisons », cette responsabilité est acquittée par la ligue.

Un tableau des restrictions contraint le calibre des joueurs et remplaçants. Un remplaçant doit absolument avoir été approuvé par la ligue avant d’être officiellement considéré dans l’alignement.

**Le calibre compétitif**

Le compétitif est un calibre de jeu pour joueurs expérimentés et intéressés par la compétition. Il s’agit de notre plus haut calibre. Il est possible de s’inscrire en solo ou en équipe. La gestion des alignements et des remplaçants relève du capitaine et de son équipe. Dans le cas des équipes « maisons », cette responsabilité est acquittée par la ligue.

Un tableau des restrictions contraint le calibre des joueurs et remplaçants. Un remplaçant doit absolument avoir été approuvé par la ligue avant d’être officiellement considéré dans l’alignement.

**Le calibre junior**

Le junior s’adresse aux jeunes âgés de 7 à 13 ans et vise à initier les jeunes sportifs à la pratique de ce sport. Un entraîneur bénévole agit à titre de capitaine et assure la prise de présence et la gestion des chandails.

Il s’agit de matchs amicaux, jouant sur une demi-surface, visant à leur enseigner les règles du jeu et stratégies de base.

**Le calibre amical**

Le calibre amical est un calibre pour des gens qui débutent la pratique de ce sport ou qui recherche avant tout à avoir du plaisir, se remettre en forme et socialiser, sans se prendre au sérieux. Cette catégorie inclut des adolescents, femmes et personnes plus âgés. Les filles et les enfants de moins de 16ans jouant dans cette catégorie verront leurs buts compter pour deux.

**Le calibre mixte**

Le mixte est un calibre de jeu amical, dans lequel certains bons joueurs peuvent faire partie des rangs. En formule 4vs4, deux filles doivent être présente en tout temps sur le jeu. Cela exclut le gardien qui pourrait être de sexe féminin. Dans le cas où une joueuse écope d’une pénalité, l’équipe peut jouer avec une seule fille en jeu. Lors du retrait du gardien en fin de partie, une fille doit être envoyé comme 5e joueur.

Les filles voient leurs buts compter pour deux.

**Règlements du jeu**

Nous utilisons des règlements standards de Dek hockey dont plusieurs sont calqués directement sur la *ligue nationale de hockey* (LNH©). L’application de ces règles se fait au meilleur de nos capacités et peuvent être soumises à des nuances en fonction du jugement de nos arbitres.

Les parties se font en 4 contre 4 dans un format de 3 périodes de 15 minutes interrompu par des pauses de 2 minutes. En cas d’égalité au pointage en fin de match, l’issu sera départagé à la suite d’un tir de barrage. Lors d’un tir de barrage, chaque équipe doit d’abord envoyer 3 joueurs différents avant d’être libre d’envoyer quiconque. Pour le mixte, chaque équipe doit au moins envoyer une femme parmi les 3 premiers tireurs, puis doit alterner gars-fille tout au long de l’échange. Le but fille ne compte pas double. Pour les calibres amicaux, chaque joueur doit avoir tenté sa chance avant de renvoyer un même joueur.

À la surface de St-Stan, nous reconnaissons les lignes bleues et la rouge. Pour l’entrée de zone, le porteur de la rondelle doit être le premier à entrer dans la zone offensive sous peine d’un changement de possession. Il peut entrer de dos s’il est en possession de la balle. Une fois entré, la zone est ouverte jusqu’à la ligne rouge. L’équipe adverse doit donc sortir la balle de l’autre côté de la rouge pour forcer la sortie de zone.

Un dégagement est refusé lorsque l’équipe en possession de la balle dégage depuis l’arrière de leur ligne bleue. Un changement de possession à la ligne bleue la plus près de l’équipe en faute est donc imposée. Aucun changement de joueurs en jeu n’est autorisé. Les joueurs fautifs seront forcé de revenir en jeu.

Un dégagement accidentel hors de la surface de jeu entraine un changement de possession.

En cas de pluie forçant l’arrêt du match, celui-ci ne sera pas remis si plus de 50% du match a été joué. Si ce n’est pas le cas, nous reprendrons le temps restant plus tard au calendrier en débutant ce match de reprise avec le score lors de l’interruption.

Lors des matchs de séries, il y a d’abord une période de 5 minutes avant le tir de barrage. Puis lors de la grande finale de la catégorie, il y a des périodes de mort subite de 15 minutes infiniment jusqu’au dénouement.

Lors des tirs de barrages, si chaque équipe a essayé l’équivalent de deux fois le banc sans déterminer de vainqueur, le match est déclaré nul.

**Mise au jeu**

Nous utilisons des règles standards de mise en jeu. L’arbitre est libre d’appliquer les règles qui lui semblent justes. Il est interdit à un joueur de toucher la balle avec sa main lors de la mise en jeu et il doit attendre que la balle frappe le sol avant de tenter de s’en emparer. Les autres joueurs se doivent d’être positionné à l’extérieur du cercle de mise au jeu, de leur coté de la ligne rouge.

**Remise en jeu**

Lors d’un but, l’arbitre fait une mise en jeu au centre de la surface.

Lorsqu’un gardien gèle la balle ou dans certaines autres situations, un joueur fait une remise en jeu derrière son filet. Il disposera alors d’une immunité de 3 secondes à l’intérieur duquel aucun joueur ne peut l’approcher. Les joueurs adverses doivent se tenir au maximum au point de référence sur la surface de jeu. Au terme du 3 secondes, l’arbitre appelle un changement de possession de la rondelle : l’équipe adverse reprend à la ligne bleue.

Il est possible que l’officiel commence le décompte même si aucun joueur n’a possession de la balle.

Le gardien de but peut être le joueur de relance.

En cour de jeu, si une joueur s’immobilise derrière son filet, l’arbitre entamera un décompte de 3 secondes à l’intérieur duquel le joueur est tenu de remettre la balle en jeu.

**Pénalité et tir de pénalité**

Une pénalité accordée à un joueur pénalise l’équipe du joueur en défaut pour 2 minutes. En cas d’arrêt, le jeu reprend derrière le filet du gardien défensif. En cas de but, ce sera une mise en jeu au centre de la surface.

Certaines pénalités en sont d’équipe et d'autres sont personnelles. Un joueur cumulant 3 pénalités personnelles au cours d’un match sera expulsé pour la durée du match en cours et pourra réintégrer son équipe par la suite.

Certaines fautes graves pourront être sanctionnées plus durement. Par fautes graves, nous entendons tous gestes mettant en péril la sécurité d’un joueur, d’un membre de notre personnel ou tout autre être humain. Le bris ou la tentative de bris de notre matériel ou celui du locateur sera également considéré être un geste grave.

Si un joueur devait fracasser son bâton sur le sol et le briser, bien que nous considérions ce geste stupide, ne sera pas considéré comme une faute grave à moins que le plancher subisse des dommages.

**Tir de pénalité**

Si une pénalité survient alors qu’il n’y a pas suffisamment de temps au match pour la purger, l’arbitre appellera alors d’un tir de pénalité. Il est obligatoire que le joueur reste en mouvement et en contrôle de la balle et ce, en tout temps. Un mouvement de la balle vers l’arrière sera toléré tant que le joueur demeure en mouvement et en possession. Le joueur n’est pas permis de reculer, mais le spin-o-rama est accepté.

Une pénalité majeure appelée alors qu’il ne reste pas suffisamment de temps entrainera l’expulsion du joueur concerné en plus du tir de pénalité, mais pas de pénalité numérique.

Une pénalité appelée alors qu’une autre pénalité est en cours sera remplacé par un tir de pénalité.

**Type de pénalités**

Lors d’un match, un arbitre sera responsable d’appliquer les règles de jeu. Les gestes suivants peuvent constituer une infraction :

● Retenir,

● Accrocher,

● Rudesse,

● Mise en échec,

● Faire trébucher,

● Obstruction,

● Coup de bâton,

● **double-échec,**

● Bâton élevé,

● Célébration excessive,

● Avoir trop de joueurs sur le jeu,

● Déplacer volontairement son filet,

● **Gardien dépassant la ligne de mi-terrain,**

● Utiliser un équipement inadéquat,

● Lancer son bâton,

● Retarder le match.

Poser un geste ou tenir des propos **anti-sportifs** envers un coéquipier, un adversaire ou l’arbitre sera sanctionné par gradation des sanctions. Selon la gravité du geste, l’arbitre décernera d’abord un avertissement verbal, ensuite une pénalité mineure et ensuite une expulsion de match.

**Bâton élevé**

La barre transversale du filet du gardien, c’est à dire environ 5 pieds est le maximum permis. Ceci, tant pour intercepter la balle au vol que pour un lancer-frapper. Tout mouvement provenant d’une hauteur jugée excessive sera sévi d’un changement de possession. L’arbitre qui jugera que l’équipe victime bénéficie d’un avantage pourra laisser le jeu se poursuivre.

Il est toléré de dépasser cette hauteur s’il n’y a pas de contact avec la balle ou un joueur. Dans le cas où le bâton frappe un joueur au-dessus de cette hauteur, une pénalité est accordée.

Pour la catégorie mixte, ces règles s’appliquent aux joueuses, alors que les hommes sont limités à la hauteur du genou pour les lancers-frapper.

**Fautes techniques**

Outre le bâton élevé, il y a d’autres fautes techniques pouvant être appelées. Dans ces cas, l’arbitre donnera le contrôle de la balle à l’autre équipe et le jeu devra se reprendre soit sur le côté au centre de la surface ou derrière son filet défensif. Parmi ceux-ci: **Passe avec la main (ailleurs qu’en zone défensive) ou une balle immobilisée.** En cas de bataille pour la balle le long d’un mur, le joueur empêchant la balle de sortir est fautif.

**Transport de la balle**

Le transport avec la main est toléré lorsque la balle est captée dans les airs. Cependant, le joueur ne doit en aucun cas tirer avantage de ce geste. Tout mouvement de gauche à droite ou rotation du corps ne sera pas autorisé. Le joueur se devra de déposer la balle devant lui. Le joueur ne peut toucher 2 fois une balle avec sa main sans qu’elle ne touche le sol.

**Retarder le match**

Avant de débuter le match, les équipes disposent d’une période d’échauffement de 5 minutes. Si un gardien n’est pas présent et en uniforme sur la surface de jeu au moment de débuter le match, il se verra sanctionné d’un tir de pénalité automatique. Si plus de 10minutes s’est écoulé après la période d’échauffement, l’équipe devra jouer avec un joueur supplémentaire et jouer sans gardien. 5 Minutes est retirée à la première période et un but est automatiquement accordé à l’autre équipe.

**Geler la rondelle**

Seulement le gardien peut interrompre le jeu de façon légale en immobilisant la balle. Le sifflet de l’arbitre détermine le moment à partir duquel le gardien est réputé avoir fait l’arrêt. Le gardien ne peut geler une balle lorsqu’il est plus loin qu’une longueur de bâton de son filet.

Le gardien ne peut geler la balle derrière son but, mais peut la jouer et la ramener devant la ligne du but. Un gardien peut toutefois geler la balle légèrement vers l’arrière à la condition que son corps se trouve dans son demi-cercle. Si un gardien gèle illégalement la balle, il y a reprise de possession par l’autre équipe. En cas de récidive, le gardien peut se voir octroyer une pénalité pour retard de match.

**Éléments d’obstruction de la balle**

Notre surface peut contenir des éléments encombrants contre lesquels la balle peut entrer en contact. Lorsque l’obstacle est à l’intérieur de la surface (exemple: anneau de basketball), elle sera considérée faire partie intégrante de la surface; le jeu ne sera donc pas interrompu. Il est considéré au même titre que si la balle frappait l’arbitre.

**Trop de joueur sur le jeu**

Lors du changement des joueurs au banc, une certaine tolérance est appliquée quant à la distance à laquelle un joueur entrant peut mettre le pied sur la surface. Si une balle touche un joueur sortant, cela occasionne un changement de possession de la balle. Si le joueur sortant s’implique dans le jeu, cela compte comme ayant trop de joueur sur le jeu et entrainera une punition.

**Retrait du gardien**

Une équipe ne peut retirer son gardien plus de 2 minutes avant la fin. L’équipe peut alors ajouter un joueur supplémentaire pour tenter de rattraper un retard de pointage.

Une pénalité appelée lorsqu'un joueur avait de réelles chances de marquer alors que le filet est désert se verra sanctionné d’un but automatique plutôt que d’un tir de pénalité

**Roulement du chrono**

Le jeu se déroule en temps continue, c’est-à-dire que le temps ne s’arrête pas à moins que l'officiel en fasse la demande. Le temps est arrêté dans de rares occasion:

● Lors de tir de pénalité;

● Dispute ou blessure;

● Temps d’arrêt demandé par une équipe;

● Explication longue entre l’arbitre et les joueurs;

● 2 dernières minutes de jeu pour les matchs de séries (seulement).

**Blessure d’un joueur**

Un joueur qui se blesse légèrement doit revenir à son banc. En aucun cas, un joueur ne peut sortir légalement de la surface par un autre endroit que son banc sous peine de pénalité pour trop de joueurs.

En cas de blessure importante ou qui semble l’être, l’arbitre demande un temps d’arrêt. Si le joueur est en état de poursuivre le match, il doit tout de même sortir du jeu, à son banc, puisque le temps est arrêté pour lui. Le jeu étant arrêté, il pourra quitter vers le vestiaire sans devoir retourner à son banc.

Si un joueur blessé désire continuer sa partie, un membre de l’équipe de Dek Suroît pourrait forcer un joueur à ne pas revenir au jeu.

**Balle morte ou écrasée**

Une balle s’immobilisant accidentellement sur le dessus d’un filet de but est considérée comme morte. Le jeu reprend par une mise en jeu au point de référence le plus près.

**Temps d’arrêt**

Chaque équipe a droit à un temps d’arrêt qu’il peut utiliser au moment où bon lui semble. Le temps d’arrêt est de plus ou moins 1 minute. En cas de chaleur, les arbitres peuvent donner des temps d’arrêt supplémentaires. Les arbitres doivent mentionner avant la tenue du match que des arrêts supplémentaires sont autorisés.

**But refusé**

Un but doit être fait à l’aide d’un bâton. Dans de rares occasions, elle peut dévier sur autre chose. Un but peut être refusé si un mouvement jugé volontaire la fait dévier.

La zone autour du gardien de but « le crest », est une zone protégée dans laquelle un joueur adverse ne peut se trouver sans quoi il risque de se voir refusé un but. Il y a tolérance lorsqu’un joueur adverse entre dans cette zone dans sa motion provoquant le but à la condition de ne pas être entré en contact intentionnel du joueur envers le gardien. Pour qu’un but soit refusé, l’arbitre doit avoir dit, d’une voix forte, “Crest” au préalable.

**Pénalité de fille dans les catégories mixtes**

Une fille écopant d’une pénalité dans le mixte n’exempte pas son équipe de l’obligation d’avoir en tout temps une fille sur le jeu.