**Campicosom - Règlements**

Dek Suroît – Campicosom a vu le jour en 2017 et au fil des saisons, a déplacé ses activités dans 7 gymnases et 5 surfaces de Dek de la région. Réputé d’abord pour ses calibres Récréatifs et Amicaux, la ligue offre également des calibres plus 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.

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 et recommande les jambières couvrant le genou, casque avec grille ou visière ainsi que de gants rembourré sur le dessus de la main. Un ÉPI obligatoire qui serait manquant ou défectueux pourrait empêcher un joueur de prendre part au match.

Pour les gardiens, on exige jambières, plastron, casque avec grille, culotte, coquille, bâton de gardien (pas de joueur), soulier sécuritaire, bloqueur et mite de goaler.

Nous vous invitons à rejoindre le groupe facebook “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. La gestion des alignements et des remplaçants sont géré par la ligue afin d’équilibrer le niveau des équipes en tenant compte d’un tableau de restriction établi avant chaque saison. Ainsi, une équipe normale est composée de joueurs plus forts et plus faibles. Les équipes doivent 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.

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.

**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 4vs4 (récréatif) ou 3vs3 (intermédiaire) dans un format de 3 périodes de 15 minutes interrompu par des pauses d’environ 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.

Un dégagement accidentel hors de la surface de jeu entraine un changement de possession. Dans le cas où un joueur envoi volontairement la balle hors de la surface, une pénalité pourrait être accordée.

Lors des matchs de séries, il y a d’abord une période mort subite 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, en saison régulière, 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 (pénalité pour retard de match) et il doit attendre que la balle frappe le sol avant de tenter de s’en emparer. Après deux infractions, l’arbitre peut demander un changement de joueurs pour le duel. Les autres joueurs se doivent d’être positionné à l’extérieur du cercle de mise au jeu, de leur côté 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. Une ligne noire au sol indiquera la limite à ne pas franchir.

Il est possible que l’officiel commence le décompte même si aucun joueur n’a pas possession de la balle. Le gardien de but peut être le joueur de relance.

En cours de jeu, si un 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. Dans le cas inverse, il y a changement de possession de la balle.

**Pénalité et tir de pénalité**

Une pénalité accordée à un joueur pénalise l’équipe du joueur en défaut pour 1 minute. L’équipe en avantage numérique reprendra le jeu à la ligne de mi-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. Après un tir, 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.

**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**

Dans toutes les catégories, la limite est la hanche du joueur en possession de la balle. 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.

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.

**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, les deux joueurs doivent être 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. Si un joueur immobilise la balle avec sa main dans le demi-cercle de son gardien, c’est une pénalité plutôt que le changement de possession.

**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), quand moins de 3 buts d’écart.

**Blessure d’un joueur**

Un joueur qui se blesse légèrement doit revenir à son banc. 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.

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.

Lorsque la balle est écrasée, l’arbitre interrompra le jeu et changera la balle. L’équipe alors en possession pourra reprendre à l’endroit désigné par l’officiel.

**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.