



RÉGLEMENTATION

Centre de Dek Hockey Intérieur

28/06/2018

Table des matières

SECTION 1 - ÉQUIPE DEK HOCKEY	4
1.1 L'ALIGNEMENT	4
1.2 JOUEURS RÉGULIERS VS REMPLACANTS	4
1.3 LES COTES	5
1.4 LE CAPITAINE	5
1.5 L'ÂGE.....	6
1.6 LA LIGUE PROGYM DEK HOCKEY (FRAIS).....	6
SECTION 2 - RÈGLEMENTS DE JEU	7
2.1 DÉROULEMENT DE LA PARTIE	7
2.2 SYSTÈME DE POINTAGE.....	7
2.3 RÈGLEMENTS DE LA PARTIE.....	7
2.4 RÈGLEMENTS GARDIEN DE BUT	9
2.5 RÈGLEMENTS CATÉGORIE MIXTE	9
2.5 RÈGLEMENTS CATÉGORIE MIXTE (SUITE).....	10
2.6 SÉRIES ÉLIMINATOIRES.....	10
2.7 PROCÉDURE POUR DÉPLACER UNE PARTIE.....	10
SECTION 3 - ARBITRES ET MARQUEURS	11
3.1 ARBITRE	11
3.2 MARQUEUR	11
3.2 LANGUAGE ABUSIF, GESTES OU BRIS.....	11
SECTION 4 - LES PÉNALITÉS	12
4.1 CLASSEMENT DES PÉNALITÉS	12
4.2 PÉNALITÉ MINEURE	12
4.3 PÉNALITÉ DOUBLE MINEURE.....	13
4.4 PÉNALITÉ MAJEURE	13
4.5 PÉNALITÉ D'INCONDUITE OU DE MATCH.....	14
4.6 TIRS DE PÉNALITÉ	14

SECTION 5 – LIGUES & CATÉGORIES.....	14
5.1 ADULTES / CATÉGORIES	14
5.2 CONVERSION : COTES PROVINCIALES VS COTES PROGYM	15
5.3 JUNIOR / CATÉGORIES.....	15
SECTION 6 - SURFACES DEK HOCKEY.....	16
6.1 DIMENSION DE LA SURFACE DE JEU.....	16
6.2 ZONE RÉSERVÉE AU GARDIEN DE BUT	16
6.3 BANCS DES JOUEURS.....	16
6.4 ZONE RÉSERVÉE AUX ARBITRES.....	16
SECTION 7 – ÉQUIPEMENT	17
7.1 ÉQUIPEMENT JOUEURS D’AVANT/DÉFENSE	17
7.2 ÉQUIPEMENT GARDIEN DE BUT	17
7.3 BÂTON	17
7.4 CASQUE.....	18
7.5 JAMBIÈRES.....	18
7.6 GANTS.....	18
7.7 BALLE	18
7.8 CHANDAIL.....	18

SECTION 1 - ÉQUIPE DEK HOCKEY

1.1 L'ALIGNEMENT

L'alignement maximal pour une équipe est de 11 incluant un gardien de but. Chaque équipe peut protéger jusqu'à 11 joueurs par saison. L'alignement minimal est de 4 joueurs incluant 1 gardien de but. Chaque équipe doit protéger au moins 7 joueurs par saison.

Les joueurs de l'alignement doivent faire partie de la liste de joueurs officiels de l'équipe et être habillé réglementairement pour participer. Durant une partie, l'équipe doit en tout temps (même si expulsion ou blessure) avoir au minimum 3 joueurs sur la surface sinon la partie s'arrêtera automatiquement (partie perdue par défaut).

L'alignement, sera remis au marqueur avant le début de la période d'échauffement. Tous les joueurs de ce match doivent y figurer ainsi que leurs numéros à défaut de quoi l'arbitre sera automatiquement avisé par le marqueur. Si l'alignement est incomplète ou si elle n'est pas transmise dans les délais une pénalité mineure sera attribuée à l'équipe. Également, chaque capitaine doit passer devant le marqueur afin de soumettre son alignement pour que celle-ci soit en règle et par le fait même confirmer l'identité des joueurs avec leur photo en ligne via (www.hockeyprofil.com).

De plus, un joueur doit arriver avant la fin de la 2e période afin d'être admissible à la partie. Le joueur en retard doit également passer au banc du marqueur pour se faire identifier et être inscrit à l'alignement partant de l'équipe. Un joueur ne peut jouer une partie s'il n'est pas inscrit sur l'alignement.

1.2 JOUEURS RÉGULIERS VS REMPLACANTS

Un joueur régulier (identifié sur l'alignement d'une équipe en début de saison (joueur protégé)) ne peut jouer dans deux équipes différentes de la même classe et division. S'il y a plusieurs classes au sein d'une même division alors la ligue **ProGym Dek Hockey** permet au joueur de jouer dans plus d'une équipe à condition que ses équipes ne s'affrontent pas. Un joueur régulier ne pourra jamais être remplaçant dans une équipe de la même classe et division.

Le joueur remplaçant sera rattaché à une équipe dès le troisième match disputé au sein de la même équipe. Dès son appartenance à une équipe, ce dernier ne pourra plus jouer avec une autre équipe dans la même classe/division. Cependant, un gardien de but remplaçant peut jouer jusqu'à 4 parties, au cinquième match il sera rattaché à cette équipe.

Les frais liés aux remplaçants, de 6\$/match, s'appliquent pour la durée de la saison même s'ils appartiennent à l'équipe.

1.3 LES COTES

Une cote sera attribuée à chacun des joueurs selon la classe de l'équipe à laquelle il est rattaché. Cette cote sera ajustée à la fin de la saison.

Pour toute modification se rapportant à la cote, la demande doit être présentée aux dirigeants de la ligue et cette demande sera évaluée sous la supervision de l'arbitre en chef et des administrateurs de la ligue **ProGym Dek Hockey**.

La ligue se réserve le droit d'apporter des modifications aux classements des équipes afin d'assurer que l'alignement de chaque équipe soit réglementaire. En tout temps, les dirigeants de la ligue auront le droit de refuser un joueur, ou de demander au capitaine d'apporter les changements nécessaires à son équipe si elle juge que les limitations n'ont pas été respectées.

En règle générale;

- Les joueurs (homme) avec une moyenne de 3 à 4 points par partie verront leur cote de joueur augmenter d'une classe.
- Les joueurs (homme) avec une moyenne de 5 points et plus par partie verront leur cote de joueur augmenter de deux classes.
- Les joueurs (femme) avec une moyenne de 2 points par partie verront leur cote de joueur augmenter d'une classe.
- Les joueurs (femme) avec une moyenne de 3 points et plus par partie verront leur cote de joueur augmenter de deux classes.

Limitations

SE RÉFÉRER À LA SECTION 5 **LIGUES & CATÉGORIES**

1.4 LE CAPITAINE

Chaque équipe doit être représentée par un capitaine et celui-ci devra signer un document attestant que son équipe est au courant des règlements de la ligue **ProGym Dek Hockey**.

Seul le capitaine a le privilège de pouvoir discuter avec un arbitre. Le capitaine doit obligatoirement aviser l'arbitre si son chandail ne fait pas mention de son titre et ce, au début de la partie.

Le capitaine à une semaine après le début de la saison pour mettre à jour les joueurs réguliers de son alignement (jusqu'à 11 joueurs protégés). Il est également, du devoir du capitaine de valider avec que les joueurs remplaçants respectent les cotes permises dans la catégorie où il remplace, le capitaine doit s'assurer de la validité de son alignement en tout temps. Si l'alignement est dite illégal alors l'équipe fautive perdra la partie par défaut.

1.5 L'ÂGE

Pour faire partie de la ligue adulte, il est obligatoire que tous les joueurs de l'équipe aient 18 ans lors de la période d'inscription. Si l'équipe veut avoir un joueur mineur alors un formulaire de consentement signé par les parents lui sera exigé.

- Âge minimal de 16 ans pour les joueurs moyennant une décharge signée du parent (titulaire)
- Tous mineurs doivent obligatoirement porter en tout temps un casque muni d'un protecteur facial complet (grille).

1.6 LA LIGUE PROGYM DEK HOCKEY (FRAIS)

La ligue a pour but d'encadrer les équipes de Dek Hockey afin de prioriser les bienfaits sportifs de ce sport et de réduire au maximum tout coup et blessure. Toutefois, la ligue n'est pas responsable des accidents, des coups ou des blessures qui pourraient survenir dans l'établissement ou sur le site. L'esprit sportif est primordial, tout contact physique sera sanctionné et tout manquement de respect également. La ligue n'est pas responsable des vols et elle met à la disposition de tous les joueurs des casiers (les joueurs doivent prévoir un cadenas). Il est strictement interdit d'apporter des consommations alcoolisées dans le centre et dans le stationnement du complexe sportif à défaut de quoi il pourrait y avoir suspension. Si nous jugeons qu'un joueur pourrait être sous l'influence de l'alcool, de drogue ou d'une autre substance pouvant modifier son comportement ce dernier se fera refuser l'accès à la partie automatiquement. Finalement, les équipes sont responsables en tout temps des comportements de leurs invités (spectateurs).

Le comité responsable de la ligue sera formé de l'arbitre en chef et des deux directeurs du complexe sportif, Raphael Jolicoeur et Kathy Viger. La ligue débutera ses opérations en janvier 2018 pour la saison hivernale. Par la suite, la ligue **ProGym Dek Hockey** sera en opération trois saisons par année (Été, Automne et Hiver). À tout moment, la ligue peut modifier un règlement par souci d'amélioration et si tel est le cas le capitaine de l'équipe en sera automatiquement avisé. Il est de la responsabilité des joueurs de la ligue de prendre connaissance de ce livre des règlements et de voir à leurs applications.

FRAIS :

Saison Automne - ÉQUIPE (16 parties + les séries) :

1 435.00\$+taxes par équipe

Remplaçant

6.00\$/personne (taxes incluses)

SECTION 2 - RÈGLEMENTS DE JEU

2.1 DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- 2.1.1 Avant le début du match, période d'échauffement de 3 minutes.
- 2.1.2 La partie est montée en 3 périodes de 15 minutes.
- 2.1.3 Une pause de 30 secondes entre chacune des trois périodes.
- 2.1.4 Chaque équipe dispose d'un temps d'arrêt de 30 secondes par partie.
- 2.1.6 S'il y a égalité à la fin de la partie alors il s'en suivra d'une vague de 5 tirs de barrage. Les tirs doivent être alternés entre les joueurs d'une même équipe.

2.2 SYSTÈME DE POINTAGE

- 2.2.1 La victoire : 3 points
- 2.2.2 La victoire en fusillade : 2 points
- 2.2.3 Une partie nulle 1 point
- 2.2.4 La partie perdue en fusillade/prolongation : 1 point
- 2.2.5 La partie perdue : 0 point

2.3 RÉGLEMENTS DE LA PARTIE

- 2.3.1 L'équipe doit avoir un minimum de 3 joueurs et 1 gardien pour débiter une partie.
- 2.3.2 Une équipe doit obligatoirement avoir un gardien de but pour que le match soit réglementaire et ce, jusqu'à la 3^e période. À 5 minutes de la 3^e période, le 4 contre 3 est permit.
- 2.3.3 Si l'équipe ne respecte pas le nombre de joueur du point 2.3.1, alors l'arbitre tolèrera un délai de 5 minutes suivant la période d'échauffement afin de permettra à l'équipe de remédier à la situation.
- 2.3.4 Après ce délai de 5 minutes, chaque minute supplémentaire entraîneront une pénalité mineure de 2 minutes.
- 2.3.5 L'équipe adverse ne peut, en aucun cas, prêter un joueur à l'équipe fautive.
- 2.3.6 Les équipes se doivent d'être prêtes à l'heure, dès que l'arbitre annonce le début du match.
- 2.3.7 Les équipes doivent valider leur horaire www.progymdekhockey.com
- 2.3.8 S'il y a prolongation, les deux équipes restent de leur côté respectif.
- 2.3.9 Aucune passe avec la main n'est acceptée mais un joueur peut pousser la balle et ce, la main ouverte, si c'est pour lui-même et qu'il la récupère ensuite.
- 2.3.10 But refusé s'il a été compté avec une partie du corps d'un joueur, intentionnellement.
- 2.3.11 Interdiction de transporter la balle ou de refermer la main sur la balle.
- 2.3.12 Un joueur envoie la balle volontairement à l'extérieur de la surface, selon l'arbitre, une punition sera donnée pour avoir retardé la partie.

2.3 RÈGLEMENTS DE LA PARTIE (SUITE)

- 2.3.13 Tous les joueurs se doivent de panser leurs blessures à défaut d'être exclu du match.
- 2.3.14 Un joueur (en zone défensive) ne peut s'arrêter derrière son filet pour écouler le temps plus de 5 secondes sinon l'équipe adverse prendra la balle derrière la ligne des buts en zone offensive.
- 2.3.15 12 buts d'écart en deux équipes à n'importe quel moment du match, la partie est arrêtée. La ligue accepte que la surface reste à la disposition des 2 équipes pour la suite du temps restant.
- 2.3.16 Un bâton se brise durant la partie, celui-ci doit rester au sol si ce même joueur décide de rester sur la surface. Le bâton brisé ne peut en aucun cas être utilisé dès son bris. Le joueur peut aussi retourner au banc pour un changement de matériel ou de joueur.
- 2.3.17 Chaque but en avantage numérique met aussitôt fin à la pénalité de 2 minutes en cours.
- 2.3.18 Mise au jeu :
- Au début de chaque période,
 - Après chaque but,
 - Lors d'une mise au jeu, les autres joueurs doivent être placés à l'extérieur du cercle de mise à jeu.
 - Lors d'une mise au jeu, la balle doit toucher à la surface avant d'être jouée à défaut de quoi l'équipe fautive perdra la balle.
- 2.3.19 Reprise du jeu :
- Se fait normalement dans les zones délimitées, soit au centre ou dans les coins.
 - Le joueur qui reprend le jeu doit attendre le coup de sifflet (5 sec) puis obligatoirement faire une passe, interdiction de tirer au but.
 - Lors d'une reprise de jeu, l'équipe adverse doit être en dehors de la zone délimitée ou si la reprise est n'importe où sur la surface le joueur doit se situer en tout temps à un bâton de distance de la balle.
 - Arrêt du gardien, la balle est reprise derrière la ligne de but et le joueur à 5 sec pour remettre la balle sur le jeu soit au coup de sifflet. Le joueur doit obligatoirement faire une passe de l'autre côté de la ligne de but pour que tout soit réglementaire.
 - La balle est envoyée à l'extérieur par un joueur, l'équipe adverse reprend le jeu en zone délimitée.
 - La balle est envoyée au filet protecteur ou sur le grillage et revient, le jeu se poursuit.
 - L'arbitre donne une pénalité, l'équipe adverse reprend le jeu dans la zone délimitée offensive.
- 2.3.20 Lancer de punition :
- Immobiliser la balle dans zone délimitée de son gardien entraîne aussitôt un lancer de punition. (Choix du joueur)
 - Lancer de punition du à un geste fautif de l'équipe adverse, c'est le joueur qui a subit la faute qui devra lancer.

2.3 RÈGLEMENTS DE LA PARTIE (SUITE)

2.3.22 Changement de joueur :

- Le joueur quittant la surface de jeu doit s'assurer de toucher la bande de son banc des joueurs avec sa main ou son bâton avant que son remplaçant puisse embarquer sur la surface de jeu. Sinon une pénalité sera décernée au joueur fautif. (Changement illégal)
- Une pénalité mineure de banc est imposée s'il y a trop de joueurs sur la surface pendant le match.
- Un joueur au banc des pénalités qui doit être remplacé par un joueur lorsque son temps sera écoulé n'a pas à passer par la surface, il peut directement se rendre au banc des joueurs.
- Lors d'un arrêt de jeu, dès que la balle est placée, l'arbitre peut donner un avertissement si le changement est dit trop lent, et s'en suivre d'une pénalité.

2.4 RÈGLEMENTS GARDIEN DE BUT

- 2.4.1 Les gardiens de but changent de but entre les périodes, soit 3 fois par match.
- 2.4.2 Le gardien fait un arrêt, il doit avoir au moins un pied dans sa zone pour que la balle soit à son équipe. Si l'arbitre juge que cette condition n'est pas respectée la balle ira automatiquement à l'autre équipe.
- 2.4.3 Un gardien ne peut balayer brusquement d'un élan son bâton derrière le filet pendant qu'un joueur de l'autre équipe s'y trouve avec la balle à défaut de quoi il recevra une punition.
- 2.4.4 Le gardien peut garder la balle pour son équipe et la remettre en jeu derrière son but s'il fait un arrêt en affrontant un tir hors de ses limites.
- 2.4.5 Un gardien ne peut en aucun cas immobiliser la passe d'un de ses coéquipiers à défaut de quoi la balle sera remise à l'équipe adverse.
- 2.4.6 Un gardien de but ne peut être équipé de l'équipement d'un autre sport comme la cross. (Règl 6.2)
- 2.4.7 Le gardien de but se blesse et il n'a pas de remplaçant, un joueur de la même équipe peut prendre sa place s'il revête l'équipement complet du gardien dans un délai acceptable selon l'arbitre.
- 2.4.8 Un gardien peut faire un changement (s'il y a deux gardiens) sauf qu'il ne peut retourner sur la surface avant le prochain coup de sifflet. (Changement illégal)
- 2.4.9 Le gardien est tenu au même règlement que les autres joueurs en ce qui a trait au bâton élevé. À moins, que ce soit pour faire un arrêt avec son bâton.

2.5 RÈGLEMENTS CATÉGORIE MIXTE

- 2.5.1 Le lancer frappé et le revers frappé sont interdits par tous les joueurs masculins sans exception. Sinon la balle sera remise à l'équipe adverse dans la zone délimitée.
- 2.5.2 Seulement les filles peuvent effectuer un lancer frappé ou un revers frappé.
- 2.5.3 En tout temps il est obligatoire d'avoir une fille sur la surface pendant la partie.

2.5 RÉGLEMENTS CATÉGORIE MIXTE (SUITE)

- 2.5.4 S'il y a punition et que l'équipe doit se défendre à 1 contre 3, alors seulement un joueur de sexe féminin devra jouer. (S'il le faut, un homme peut purger la punition d'une femme, obligatoirement la femme restant le moins de temps de punition).
- 2.5.5 Le but d'une femme vaut, en tout temps, 2 points.
- 2.5.6 L'assistance d'une femme équivaut au même pointage qu'un homme (1pt).
- 2.5.7 S'il y a fusillade, une fille doit obligatoirement passer au 1^{er} ou au 2^e tir de son équipe, alternation gars/fille.
- 2.5.8 Alignement maximal de 10 joueurs et d'un gardien.

2.6 SÉRIES ÉLIMINATOIRES

- 2.6.1 S'il y a égalité après le temps de match, une période supplémentaire de 5 min sera ajoutée.
- 2.6.2 S'il y a égalité à la fin de la période supplémentaire alors il s'en suivra tirs de barrage. Aucun match nul ne sera attribué. Alors la victoire ira à l'équipe ayant rapporté le premier but d'avance, tenant compte que chaque équipe doit avoir le même nombre de tirs au but. Les tirs doivent être alternés entre tous les joueurs d'une même équipe avant qu'un coéquipier puisse y retourner de nouveau.
- 2.6.3 Toutefois, pour la finale seulement, il y aura une prolongation dite indéfini et ce, jusqu'à ce qu'il y ait un but. Les périodes supplémentaires seront de 15 min tel que normalement. Les équipes demeurent du même côté qu'ils étaient à la 3^e période.
- 2.6.4 Si le gardien de but régulier de l'équipe est présent alors aucun changement de gardien n'est permis pendant le match. S'il ne peut être présent alors seulement un gardien de classe égale ou inférieur sera admissible (Ce dernier ne doit appartenir à aucune équipe de la même classe et division). À moins, qu'un joueur, ayant participé à plus d'un tiers des parties, décident de vouloir remplacer le gardien absent et cela peut importe sa classe à condition que les limitations d'alignement soient respectées et qu'il revête l'équipement adéquat.
- 2.6.5 La partie prend fin si 12 points d'écart entre les deux équipes et ce, à tout moment.
- 2.6.6 En série chacun des matchs comporte 3 périodes de 12 minutes.

*Si deux équipes présentent le même pointage à la fin de la saison alors l'ordre de priorité se fera ainsi : Nombre de victoires en temps régulier, fiche lors des rencontres opposant les 2 équipes, différence de but marqué par l'équipe, etc.

2.7 PROCÉDURE POUR DÉPLACER UNE PARTIE

- 2.7.1 Vous devez contacter la ligue **ProGym Dek Hockey** au moins 4 jours OUVRABLES avant la partie à déplacer afin de vérifier les autres dates disponibles, s'il y a lieu.
- 2.7.2 Le capitaine de l'équipe souhaitant reporter la partie doit contacter le responsable de la ligue (kathy@progymsherbrooke.com) afin qu'un message soit envoyé aux deux capitaines avec les plages disponibles. Le match sera déplacé que si le capitaine adverse l'autorise.

SECTION 3 - ARBITRES ET MARQUEURS

3.1 ARBITRE

La ligue fournira un arbitre par match. L'arbitre à en tout temps, le contrôle du match et c'est ce dernier qui juge des décisions relatives au jeu et aux pénalités. L'arbitre transmet également les numéros des joueurs au marqueur lors des buts et des pénalités. S'il n'y a pas d'arbitre présent, le responsable de la ligue prendra une décision concernant le déroulement de la partie et les deux capitaines en seront avisés aussitôt.

3.2 MARQUEUR

Le marqueur a comme mandat de contrôler le temps (début, période, fin), d'enregistrer le temps de chaque but, de noter les joueurs marqueurs et les joueurs passeurs ainsi que le temps des pénalités. Il signale la fin de chaque des 3 périodes. Il avertit l'arbitre si un joueur en est à sa 3^e pénalité violente. C'est également au marqueur que revient la tâche de vérifier l'alignement complet de chacune des équipes. Il s'assurera du nom des joueurs ainsi que de leur numéro de chandail avec la liste de l'alignement (ainsi que de leur photo).

3.2 LANGUAGE ABUSIF, GESTES OU BRIS

- 3.2.1 Un joueur manquant de respect ou adressant des menaces à un des membres du personnel de la ligue, et ce en tout temps, sera automatiquement rencontré et des mesures disciplinaires s'en suivront (dont pénalité pour agression verbale).
- 3.2.2 Un joueur qui essaye de frapper ou qui frappe un des membres du personnel de la ligue, sera nécessairement rencontré et des mesures disciplinaires s'en suivront (dont pénalité de match pour agression physique).
- 3.2.3 L'arbitre et le comité administratif se réserve le droit de suspendre tout joueur ou responsable d'équipe qui utilise les médias sociaux pour discréditer la ligue ou les membres du personnel.
- 3.2.4 Le responsable d'équipe est responsable de la conduite de ses joueurs en tout temps. Il doit s'assurer de prendre tous les moyens nécessaires pour empêcher son équipe de commettre tout manquement aux règlements de la ligue **ProGym Dek Hockey**.
- 3.2.5 Tout comportement déraisonnable envers la ligue et l'établissement est interdit. Un joueur est responsable de ses gestes ainsi que des dommages qu'il peut causer. S'il y a un bris, alors ce dernier devra défrayer les frais relatifs aux réparations et pourra être suspendu.

SECTION 4 - LES PÉNALITÉS

4.1 CLASSEMENT DES PÉNALITÉS

CATÉGORIE	TEMPS DE PUNITIONS	SUSPENSION
Mineure	2 min	
Double Mineure	4 min	
Majeure	5 min	
Mauvaise Conduite	5 min	
Inconduite de Partie	10 min	Expulsé de la partie
Grossière Inconduite	10 min	Min. de 2 parties
Punition de Match	10 min	Min. de 3 parties
Tir de Pénalité		

Si le joueur a 3 pénalités mineures violentes dans la même partie alors il sera expulsé automatiquement du match en cours.

Si un joueur joue pour plusieurs équipes et qu'il doit purger une suspension, alors ce dernier ne pourra plus jouer pour aucune autre équipe pendant sa suspension jusqu'à ce que cette suspension soit purgée au sein de l'équipe où elle a été commise.

4.2 PÉNALITÉ MINEURE

QUI NE COMPTENT PAS POUR LE SYSTÈME DE SCORE :

CATÉGORIE	PÉNALITÉ	TEMPS	SUSPENSION
Mineure	Accrocher	2 MIN	∅
Mineure	Antisportif	2 MIN	∅
Mineure	Alignement en retard	2 MIN	∅
Mineure	Équipement inadéquat	2 MIN	∅
Mineure	Bâton haut sans contact	2 MIN	∅
Mineure	Mauvais changement	2 MIN	∅
Mineure	Chute obstructive	2 MIN	∅
Mineure	Geler la balle	2 MIN	∅
Mineure	Lancer son bâton	2 MIN	∅
Mineure	Mettre le pied sur la balle	2 MIN	∅
Mineure	Obstruction	2 MIN	∅
Mineure	Quitter le banc des pénalités	2 MIN	∅
Mineure	Retenir	2 MIN	∅
Mineure	Faire trébucher	2 MIN	∅
Mineure	Trop de joueurs	2 MIN	∅
Mineure	Retarder la partie	2 MIN	∅

4.2 PÉNALITÉ MINEURE VIOLENTE

QUI COMPTENT POUR LE SYSTÈME DE SCORE :

CATÉGORIE	PÉNALITÉ	TEMPS	SUSPENSION
Mineure violente	Donner du genou	2 MIN	∅
Mineure violente	Assaut	2 MIN	∅
Mineure violente	Bâton haut avec contact	2 MIN	∅
Mineure violente	Coup de bâton (cinglage)	2 MIN	∅
Mineure violente	Coup de coude	2 MIN	∅
Mineure violente	Cracher	2 MIN	∅
Mineure violente	Donner de la bande	2 MIN	∅
Mineure violente	Double-échec	2 MIN	∅
Mineure violente	Instigateur	2 MIN	∅
Mineure violente	Mise en échec	2 MIN	∅
Mineure violente	Pousser un joueur	2 MIN	∅
Mineure violente	Rudesse	2 MIN	∅
Mineure violente	Contact gardien	2 MIN	∅
Double mineure	Glissade dangereuse	2 MIN	∅

4.3 PÉNALITÉ DOUBLE MINEURE

QUI COMPTENT POUR LE SYSTÈME DE SCORE :

CATÉGORIE	PÉNALITÉ	TEMPS	SUSPENSION
Double mineure	Glissade dangereuse intentionnelle	4 MIN	∅
Double mineure	Cross check dangereux	4 MIN	∅
Double mineure	Bâton haut avec sang	4 MIN	∅

4.4 PÉNALITÉ MAJEURE

QUI COMPTENT POUR LE SYSTÈME DE SCORE :

CATÉGORIE	PÉNALITÉ	TEMPS	SUSPENSION
Majeure	Double échec majeur	5 MIN	∅
Majeure	Contact majeur	5 MIN	∅
Majeure	Bagarre	5 MIN	∅
Majeure	Coup au visage	5 MIN	∅
Majeure	Tentative blessure	5 MIN	∅
Majeure	Contact volontaire avec arbitre	5 MIN	∅
Majeure	Contact volontaire avec gardien	5 MIN	∅
Majeure	Abus verbal	5 MIN	∅
Majeure	Coup de tête	5 MIN	∅
Majeure	Harponner	5 MIN	∅
Majeure	Darder	5 MIN	∅

4.5 PÉNALITÉ D'INCONDUITE OU DE MATCH

QUI COMPTENT POUR LE SYSTÈME DE SCORE :

CATÉGORIE	PÉNALITÉ	TEMPS	SUSPENSION
Mauvaise conduite	Mauvaise conduite	10 MIN	∅
Inconduite de partie	Inconduite de partie	10 MIN	Expulsé de la partie
Grossière Inconduite	Grossière Inconduite	10 MIN	Min. de 2 parties
Punition de match	Punition de match	10 MIN	Min. de 3 parties

Les équipes sont responsables de leurs visiteurs (spectateurs) et peuvent recevoir des pénalités s'il y a lieu. Les visiteurs sont soumis aux mêmes règlements (comportements, bris, langage...).

4.6 TIRS DE PÉNALITÉ

CATÉGORIE	PÉNALITÉ
Tir de Pénalité	Filet déplacé volontairement
Tir de Pénalité	Lancer un objet vers la rondelle
Tir de Pénalité	Fermer la main sur la rondelle dans la zone du gardien

SECTION 5 – LIGUES & CATÉGORIES

5.1 ADULTES / CATÉGORIES

	LIGUES	ALIGNEMENT MAXIMAL PAR CATÉGORIE	AUCUNE COTE AU-DELÀ DE
HOMME	B2	OPEN	ILLIMITÉ
	C1	2x B2 OU 1x Open	
	C3 EST	3x C2 OU 1xC2 + 1xC1	AUCUN B3
	C3 OUEST	2x C2	AUCUN C1
	D1 EST	3x C3	AUCUN C2
	D1 OUEST	2x C3	AUCUN C2
FEMME	F3	OPEN	ILLIMITÉ
	F4	2x F3 OU 1x Open	
	F5 EST	3x F4 OU 1xF4 + 1xF3	AUCUN F2
	F5 OUEST	2x F4	AUCUN F3
	F6 EST	3x F5 OU 1xF5+ 1xF4	AUCUN F3
	F6 OUEST	2x F5	AUCUN F4
MIXTE	M4 (mixte compétitif)	OPEN	ILLIMITÉ
	M5 (mixte avancé)	2xB2 (F3) ou OU 1xOpen	
	M6 EST	3x C2 (ouF4) OU 1xC2+1xC1	AUCUN B2 ou F3
	M6 OUEST	C3 ILLIMITÉ +1xC2	AUCUN C1 ou F4
	M7 (Mixte débutant)	2x C3	AUCUN C2 ou F4

5.2 CONVERSION : COTES PROVINCIALES VS COTES PROGYM

COTES PROVINCIALES	COTES PROGYM DEK HOCKEY
HOMME	HOMME
H13-H12	D2
H11	D1
H10	C3
H9	C2
H8	C1
H7-H6	B3
H5	B2
H4-H3	B1
H2-H1	OPEN
FEMME	FEMME
W8-W7	F6
W6	F5
W5	F4
W4	F3
W3	F2
W2-W1	OPEN

5.3 JUNIOR / CATÉGORIES

	LIGUES	ÂGES	ALIGNEMENT
JUNIOR	INITIATION	4-5 ans 2012-2013	5vs5
	PRÉ-NOVICE	5-6 ANS 2011-2012	4vs4
	NOVICE	7-8 ANS 2009-2010	3vs3
	ATOME	9-10 ANS 2007-2008	3vs3
	PEE-WEE	11-12 ANS 2005-2006	3vs3
	BANTAM	13-14 ANS 2003-2004	3vs3

**Équipement requis : casque avec grille, gants, jambières, bâton, vêtements de sport, espadrilles.
Une fiche d'inscription et de décharge est à remplir et à signer par un des parents.*

SECTION 6 - SURFACES DEK HOCKEY

6.1 DIMENSION DE LA SURFACE DE JEU

Les dimensions des surfaces au **ProGym Dek Hockey** sont de 100 pieds de longueur par 50 pieds de largeur. Le plateau est entouré d'une bande standard de 4 à 4.5 pieds de hauteur. Les coins sont arrondis et la surface est faite de modules de plastiques approuvés. La surface de jeu est divisée en deux territoires appelés défensif et offensif et séparée par une ligne centrale.

6.2 ZONE RÉSERVÉE AU GARDIEN DE BUT

Devant chacun des buts, une zone est réservée au gardien de but. Le but du gardien mesure 5 pieds de largeur sur 4 pieds de hauteur. Le gardien doit placer sa bouteille d'eau sur son but. Aucun gardien de but ou membre d'une équipe ne peut mettre une substance sur son équipement ou de l'eau volontairement dans sa zone. Le cas échéant, les sanctions suivantes s'appliqueront au gardien :

1^{re} fois : Pénalité mineure antisportive

2^e fois : Pénalité de mauvaise conduite

3^e fois : Pénalité d'inconduite de partie – Exclusion du gardien

6.3 BANCS DES JOUEURS

Chacune des surfaces ont deux boîtes des joueurs et seuls les joueurs y sont admis. Tous les joueurs sur le banc des joueurs doivent faire partie de l'alignement du match en cours.

6.4 ZONE RÉSERVÉE AUX ARBITRES

Aucun membre ou joueur d'une équipe ne peut approcher l'arbitre lorsqu'il se trouve dans la zone réservée aux arbitres.

SECTION 7 – ÉQUIPEMENT

7.1 ÉQUIPEMENT JOUEURS D'AVANT/DÉFENSE

Tous les joueurs, sans exceptions, doivent obligatoirement porter l'équipement suivant : Casque de hockey (Règlé 6.4), Jambières (Règlé 6.5), Gants de Hockey (Règlé 6.6), Chandail de son équipe (Règlé 6.8) et espadrilles adaptés à ce sport. Les protecteurs de coudes et la coquille sont recommandés. Par ailleurs, un arbitre peut à tout moment déclarer un équipement/item illégal si celui-ci est endommagé ou pourrait représenter une source de blessures ou de bris. Aucune pénalité ne sera attitrée à moins que ce même item ne revienne en jeu (pénalité mineur pour équipement illégal).

7.2 ÉQUIPEMENT GARDIEN DE BUT

Les gardiens de but doivent porter tout l'équipement obligatoire à leur position (tel qu'au Hockey sur glace) mais avec des espadrilles. Donc, le gardien de but doit avoir ; jambières, bloqueur, mitaine, plastron, coquille protectrice, culotte, bâton, chandail de son équipe, espadrilles et casque de gardien. Les épaulières sont recommandées et doivent être à l'intérieur du gilet. À défaut d'avoir tout son équipement, le gardien de but ne pourra exercer son rôle.

Par ailleurs, un arbitre peut à tout moment déclarer un équipement/item illégal si celui-ci est endommagé ou pourrait représenter une source de blessures ou de bris. Aucune pénalité ne sera attitrée à moins que ce même item ne revienne en jeu (pénalité mineur pour équipement illégal).

7.3 BÂTON

Nous n'avons pas de restriction au niveau des marques de bâtons utilisés. Le bâton doit être fait de bois solide avec une palette en plastique perforée en usine ou encore, être un bâton de composite « one pièce ». Si un des trous du bâton est brisé, le bâton est considéré comme dangereux et l'arbitre peut le retirer du jeu. Lorsque le ruban est usé, il doit être remplacé entre deux périodes de jeu.

Seul le gardien de but peut jouer avec un bâton ayant une palette de bois et s'il y a détérioration alors l'arbitre pourrait exiger le remplacement de cet équipement dans l'immédiat.

Un manche trafiqué n'est en aucun temps permis.

Le ruban n'est pas permis sous la palette afin de protéger la surface.

Tout bâton ne répondant pas à ces spécifications sera déclaré comme illégal et sera exclu de la partie. Le joueur ne recevra pas de pénalité à moins que cet item soit de retour sur le match après avertissement et automatiquement une pénalité mineure pour équipement fautif lui sera décernée.

7.4 CASQUE

Casque obligatoire en tout temps et la visière est fortement recommandée. Un casque avec visière complète ou grillage complet est obligatoire pour tout joueur de 17 ans et moins.

7.5 JAMBIÈRES

Des jambières munies de protection en plastiques sont obligatoires et elles doivent être complètement visibles en tout-temps. (Celles de hockey sont interdites)

7.6 GANTS

Gants de hockey ou de Dek Hockey obligatoires afin d'assurer une bonne protection.

7.7 BALLE

Les équipes doivent fournir 2 balles par match à défaut de quoi une pénalité mineure lui sera décernée. Les balles à fournir sont des balles de marque DGel ou Mylec et doivent être donné à l'arbitre au début de la partie. Les balles seront bien certainement retournées aux équipes à la fin du match.

7.8 CHANDAIL

Tout joueur doit porter obligatoirement le chandail de son équipe (chandail identique) avec des numéros facilement identifiables et différents les uns des autres. L'arbitre permettra un maximum de 1 joueur par équipe avec le chandail de son équipe non numéroté. Ce règlement s'applique également au gardien de but (chandail identique à ses coéquipiers et numéroté).

Par ailleurs, l'arbitre vérifiera les couleurs des chandails des deux équipes pendant la période d'échauffement. Si les gilets des deux équipes sont de la même couleur, alors l'arbitre fera un tirage au sort afin de déterminer l'équipe qui devra porter les dossards (ou changer les gilets concernés). Seul le gardien de but est exempté de porter un dossard.