



RÈGLEMENTS OFFICIELS

Règles de base

Règle 1 : Le dekhockey, c'est pour s'amuser !

A- Toujours vous rappeler que le dekhockey est un jeu. Il s'agit d'un loisir pour l'ensemble des participants, et non d'un gagne-pain. Les capitaines ont la responsabilité de communiquer à leurs joueurs la ligne de pensée de la ligue qui est de pratiquer un sport rapide et cardio dans un environnement sécuritaire et sans violence.

B- Soyez toujours respectueux de vos coéquipiers, de vos adversaires et des officiels. Sans eux, vous ne pourriez pas jouer au dekhockey comme vous le faites actuellement. Notre vision est de respecter, et de faire respecter, les joueurs, les arbitres et tous les individus gravitant autour du Dekhockey.

Règle 2 : Consommations personnelles.

A- Les boissons alcoolisées, liqueur, café, jus, aliments seront vendues uniquement à l'intérieur de la bâtisse. Il n'est pas permis d'apporter vos consommations personnelles sur le site.

B- Le permis en vigueur et les lois permettent la consommation que sur la terrasse et à l'intérieur du pavillon de services. Il est interdit de consommer de l'alcool dans le parc, dans le stationnement, ou dans les estrades à l'extérieur de la clôture entourant la terrasse. Les fautifs seront expulsés du site.

C- Un joueur ou un spectateur peut se voir refuser le droit de jouer ou même d'assister au jeu si la direction de Dekhockey Trois-Rivières croit qu'il peut causer une nuisance au bon fonctionnement du jeu et cela pour la sécurité des personnes qui sont sur le site.

Règle 3 : Température

A- Beau temps, mauvais temps, il y aura du Dekhockey. En présence d'éclairs, la partie sera interrompue temporairement.

B- En saison régulière : après 2 périodes et à la suite d'une attente de 15 min. suite à l'interruption d'une partie, le ou les officiels de la partie pourront prendre la décision d'officialiser la partie comme étant complétée, peu importe le pointage. Peu importe le pointage de la 3^{ème} période en cours, 1 point sera accordé à chaque équipe pour la 3^{ème} période, et le pointage au moment de l'arrêt du match sera le pointage final.

C- En séries éliminatoires : toutes les parties sont à finir. Si en raison du mauvais temps, la partie est interrompue, le ou les officiels pourront prendre la décision de reporter la fin de la partie en cours au début de la partie suivante.

Définitions dans les énoncés suivants :

Officiels: Arbitres, marqueurs et superviseurs.

Direction : Éric Magnan

Comité de discipline : Frank Hardy, Éric Magnan et Mario Gervais.

1. JOUEURS ÉLIGIBLES

1.1 : Alignement

A- L'alignement sera remis par le capitaine sur papier au marqueur avant le début de la partie pendant l'échauffement. Après ce délais, une punition de 1 minute sera donnée au capitaine de l'équipe pour avoir retardé la partie. **Le capitaine doit bien identifier les remplaçants.**

B- Tous les joueurs inscrits avant la fin de la première période, peuvent prendre place n'importe quand au cours de la partie. Un joueur non inscrit avant la fin de la première période se verra refuser l'accès au jeu.

C- Seul les joueurs qui auront participés au jeu se verront octroyés une partie de jouer. Le nom des joueurs n'ayant pas joué sera automatiquement retirer de l'alignement.

D- Le nombre maximum de joueurs en uniforme pour une partie est de 10, incluant le gardien.

1.2: Joueur remplaçants/ joueurs éligibles

A- Un joueur substitut sera considéré comme "joueur remplaçant" et il n'accumule pas de statistiques. Un "joueur remplaçant" ne peut pas jouer plus bas qu'une classe inférieure à son classement personnel. L'équipe doit voir à ne pas avoir plus de **2 joueurs surclassés.**

B- Un joueur remplaçant doit participer à un **minimum 4 parties** en saison régulière pour pouvoir jouer en séries. Il doit être inscrit sur les feuilles d'alignement correspondantes. **Un joueur régulier d'une classe ne peut être remplaçant pour une autre équipe de même classe.**

C- Un joueur remplaçant fera partie de la première équipe avec laquelle il disputera plus de 3 parties. Donc à sa **4^{ème} partie** avec une équipe, **il appartient à cette équipe et devient régulier.** Il ne pourra plus jouer avec d'autres équipes de la même catégorie.

D- **Un joueur de moins de 30 ans** ayant évolué dans le senior (toutes les ligues seniors) au hockey sur glace dans les 2 dernières années est automatiquement classé B1. **Les plus de 30 ans peuvent y évoluer avec l'accord préalable de la ligue.**

E- Un joueur ayant évolué au hockey sur glace dans un circuit professionnel, ou la LNAH, LHJMQ, Universitaire canadien ou américain, Europe, est automatiquement considéré comme un joueur **B1.**

F- Dans une partie, une équipe peut aligner un maximum de 2 joueurs qui sont classés une catégorie plus haute. Par exemple, une équipe B4 peut aligner maximum 2 joueurs classés B3 ou encore, une équipe C2 peut aligner maximum 2 joueurs classés C1.

G- Gardiens de but: **Un gardien de but ne peut pas être joueur remplaçant pour une autre équipe de sa classe.** Les gardiens jouant pour des équipes B1 et B2 ne peuvent pas remplacer dans le B4 et C1, sauf comme joueur, si leur calibre le permet. En saison régulière, un gardien ne peut évoluer que dans une classe plus basse. En série, un gardien doit avoir joué un minimum de 4 parties pour être éligible. Cependant, si le gardien de l'équipe est blessé ou suspendu, l'équipe pourra, avec l'accord de la ligue, choisir un gardien évoluant dans une classe inférieure si son équipe est éliminé des séries.

1.3 Classement des joueurs

A- Tous les joueurs se verront établir une "cote". Une liste sera établie pour la ligue. Un joueur est coté préalablement dans la classe où il joue régulier. Il ne peut donc jouer dans une classe de 2 niveaux inférieurs que la classe la plus haute dans laquelle il a joué 4 parties. Ex. Un joueur coté peut évoluer une classe plus basse et pour les classes plus hautes sans voir sa cote changer. Important : La direction se réserve le droit de reclasser des joueurs à tout moment.

2. DÉROULEMENT D'UNE PARTIE/ RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

2.1 : Temps de jeu

A- Il y aura 3 min. d'échauffement au début d'une partie. Après ces 3 min. le gardien devra être prêt à commencer la partie. Dans le cas contraire, l'équipe fautive écoperà d'une pénalité de 1 minute pour avoir retardé la partie. Si le gardien est absent, l'équipe a 5 min pour habiller un joueur. Après ce délai la partie doit commencer, si l'équipe n'a toujours pas de gardien elle débutera la partie avec une punition de 2 minutes et jouera avec trois attaquants.

B- Une partie a 3 périodes de 13 minutes à temps trotteur. Le temps sera arrêté aux buts, punitions et en d'autres temps seulement si l'arbitre le juge nécessaire. La dernière minute de la 3^e période est chrono, sauf si l'écart est de 3 buts ou plus. S'il y a égalité après 3 périodes, il y aura fusillade. S'il y a égalité après 3 tirs, il y aura fusillade en alternance des 2 côtés. N.B. Le capitaine envoie le joueur de son choix en tout temps; il n'a pas à aviser le marqueur.

C- L'arbitre mettra la balle en jeu dans un délai de 5 secondes, que les joueurs soient parés ou non. Si les joueurs n'ont pas traversé la ligne de mise au jeu, il aura une pénalité de 1 minute.

D- Il y aura une minute de pause entre chaque période.

E- Chaque équipe a droit à 1 seul temps d'arrêt de 30 secondes par partie. Les changements sont permis lors des temps d'arrêt.

2.2 : Soleil

Pour débuter le match, l'équipe locale défendra le but de la zone du côté du banc local. L'équipe visiteur défendra le but de la zone du côté visiteur. Aucun changement ou tirage. Il y a un changement de côté à chaque période.

2.3 : Changements

A- Les changements sont autorisés en tout temps mais doivent se faire rapidement lors d'arrêt de jeu.

B- Pour effectuer un changement, il faut absolument **déposer la main sur la partie bleue de la bande du banc respectif**. Il en va de même pour un changement de gardien de but. Lors d'une faute, une pénalité de 1 minute sera imposée au joueur embarquant sur la surface. Le bâton n'est pas accepté pour le changement.

Double désavantage numérique

Lorsqu'une équipe se retrouve avec 2 joueurs au banc des pénalités (double désavantage), l'équipe adverse ajoute un 4^{ème} joueur sur la surface; le jeu se déroule donc à 4 vs 2. À la fin de la pénalité, le joueur puni retourne sur la surface et le jeu se poursuit ainsi jusqu'au prochain arrêt de jeu, où l'on revient à 3 joueurs.

N.B il faut un minimum de 2 attaquants et 1 gardien par équipe pour que la partie se poursuive.

2.4 : Système de pointage et pénalités

A- Deux points par période sont alloués pour l'équipe qui remporte la période. Advenant une égalité, un point sera accordé à chaque équipe.

B- Trois points sont alloués pour l'équipe gagnante de la partie. Advenant le cas d'une égalité au score final, il y aura fusillade. Le gagnant de la fusillade aura 2 points et le perdant 1 point.

C- Trois points sont alloués aux équipes qui n'auront pas eu de punitions de 5 minutes ou d'inconduite.

D-Trois autres points sont disponibles. Pour chaque punition de 2 minutes ou plus, il y aura perte d'un point et ce, jusqu'à concurrence de trois points.

E- Un point sera soustrait à l'équipe pour chaque chandail non conforme. (Joueurs et gardiens)

F- Possibilité de 16 points maximum par partie.

G- Pour les statistiques individuelles, un but et une seule passe seront comptabilisés à chaque but marqué.

2.5 : Balles

A- L'équipe locale doit fournir 3 balles homologuées (Mylec ou D-Gel) à l'arbitre avant le début de la partie sinon, une punition de 1 minute pour avoir retardé la partie sera donnée au capitaine de l'équipe fautive. Les balles roses seront utilisées si la température est en dessous de 18 C. À partir de 18 C, les balles orange seront utilisées. Le ou les officiels peuvent décider de changer les balles en cours de partie si la température l'exige.

B- Advenant qu'il manque des balles, l'arbitre demandera aux 2 équipes de lui remettre une autre balle dans un délai de 30 secondes. Les joueurs inscrits pour la joute sont responsables d'aller chercher les balles durant la partie. Ce n'est ni la responsabilité de la direction ou des officiels d'aller chercher les balles.

2.6 : Mise au jeu

A- La balle doit toucher le sol pour entrer en jeu, sinon le joueur de centre de l'équipe fautive doit être changé.

B- Les joueurs alliés doivent être en dehors du « jaune » et du côté de leur zone défensive.

C- Le joueur de centre doit avoir les pieds de chaque côté du point de mise au jeu. Aucun empiètement ne sera permis.

D- L'arbitre se positionne après un arrêt de jeu et compte à haute voix jusqu'à 5 et met la balle en jeu.

2.7 : Buts

A- La décision finale sur un but controversé revient aux arbitres. Le marqueur peut être consulté au besoin.

B- La démarche suivante doit être respectée pour contester la décision d'un arbitre par rapport à un but :

- But accordé : le capitaine de l'équipe qui conteste doit demander à l'arbitre de consulter son collègue. L'arbitre peut refuser la demande s'il est convaincu de sa décision.
- But refusé : l'équipe qui conteste doit appliquer la démarche décrite ci-dessus.
- But refusé mais le jeu progresse : l'équipe qui conteste le but doit continuer de jouer jusqu'au prochain arrêt de jeu. Ce n'est qu'à ce moment que l'équipe désirant contester pourra, en suivant la procédure, faire appel sur le but refusé. Si l'officiel accorde le but, la reprise du jeu se fera au centre de la surface par une mise en jeu et le temps sera rectifié selon le jugement des officiels.

C- Un but marqué avec le pied sera refusé seulement s'il y a un mouvement du pied vers le filet. Si un tir ou une passe dévie sur un pied et qu'il n'y a pas mouvement vers le filet, le but sera accordé.

D- Un but sera refusé s'il est marqué avec n'importe quelle partie du corps s'il y a un mouvement vers le filet, ou si le geste a été posé volontairement. Si un tir ou une passe dévie sur un joueur et qu'il n'y a pas mouvement vers le filet, le but sera accordé.

2.8: Hors jeu

A- La ligne centrale ne sert pas de ligne de hors jeu. Il n'y a donc pas de hors-jeu.

3. PÉNALTÉS

A- Un joueur sera expulsé de la partie après 3 punitions de 2 minutes. Les pénalités de 1 minute ne comptent pas dans le calcul des 3 punitions.

B- Une expulsion pour avoir écopé de 3 pénalités de 2 minutes n'entraîne pas de suspension.

C- Le joueur qui atteindra un total de 40 minutes de pénalité ou qui accumulera rapidement les minutes de punition sera rencontré par le comité de discipline et il lui sera suggéré de changer son style ou de quitter la ligue. À la suite de cet avertissement, si son attitude ne change pas, il sera suspendu ou banni.

D- Les minutes de pénalités en saison et en séries sont cumulatives. La suspension s'applique autant en saison qu'en séries.

E- Le site web des statistiques est la seule référence officielle pour le calcul des minutes de pénalités

3.1. PÉNALTÉS DE 1 MINUTE

3.1.1 Bâton élevé sur la balle

A- Une punition de 1 minute sera imposée à tout joueur qui touche à la balle plus haut que la hauteur de la barre horizontale.

3.1.2 Retarder la partie

A- Une pénalité pour avoir retarder la partie (1 minute) sera imposée au joueur embarquant, lors d'un mauvais changement. Ce sera 2 minutes pour avoir eu trop de joueurs sur la surface.

B- Il faut au moins 4 joueurs, avec ou sans gardien de but, pour débiter la partie. Un délai de 5 min. est alloué avant le début de la partie à l'équipe dont le gardien de but n'est pas arrivé. Une punition de 1 minute pour avoir retardé la partie sera imposée à l'équipe fautive. Après 5 min. d'attente, la partie débute avec ou sans gardien de but.

C- Si le gardien gèle la balle malgré les directives de l'arbitre de remettre la balle en jeu et qu'il a les pieds hors de son rectangle jaune, une punition de 1 minute pour avoir retardé la partie lui sera alors imposée.

D- Si un joueur ou gardien envoie la balle directement hors de la surface de jeu à partir de sa zone défensive, une punition de 1 minute pour avoir retardé la partie lui sera automatiquement imposée, que le geste soit volontaire ou non et que ce soit un lancer en direction du but ou non.

E- La balle doit toujours demeurer en mouvement. Si malgré les directives de l'arbitre un joueur refuse de s'y conformer et immobilise la balle, l'officiel imposera une punition de 1 minute pour avoir retardé la partie.

F- Le joueur qui se trouve derrière le filet se doit de faire progresser le jeu. Il ne peut rester derrière le filet plus de 5 secondes. Si, malgré les recommandations de l'arbitre, le joueur refuse de faire progresser le jeu, une pénalité de 1 minute sera imposée.

G- L'arbitre incitera les gardiens à remettre la balle en jeu le plus rapidement possible. L'arbitre donnera la commande «bouge la balle ». Si le gardien refuse de mettre la balle en jeu alors que l'arbitre juge qu'il pourrait le faire sans danger de se faire marquer, une pénalité de 1 minute pour avoir retarder le match sera imposée.

Notes : Si un joueur ferme la main sur la balle, l'arbitre arrête le jeu et on reprend dans la zone défensive du fautif. Il n'y a pas de pénalité pour ce geste.

3.2 PÉNALITÉS DE 2 MINUTES

Pour toutes pénalités de 2 minutes, l'arbitre peut donner des pénalités de 4 minutes selon la gravité du geste. Une pénalité de 4 minutes compte pour 2 pénalités.

3.2.1 Non-respect des officiels

A- Tout joueur qui manquera de respect envers un officiel sera puni. L'arbitre peut lui donner une pénalité de 2 minutes, 4 minutes, 5 minutes ou une inconduite de partie.

B- La direction se réserve le droit d'ajouter une extrême inconduite advenant le cas où elle serait témoin de gestes intolérables et que l'arbitre ne se soit pas rendu à donner une extrême inconduite.

C- Tout joueur qui, intentionnellement, touche, retient, pousse, frappe, menace ou tente de frapper, fait trébucher, lance en sa direction, ou met en échec un officiel avant, pendant ou après une partie se verra imposée une extrême inconduite et sera suspendu.

N.B. Tout spectateur qui manquera de respect envers un officiel sera passible de sanction (expulsion du site). L'équipe est responsable de ses spectateurs et le capitaine peut être pénalisé pour des gestes inappropriés.

3.2.2 : Bâton élevé sur un adversaire

A- Si un joueur atteint accidentellement un autre joueur avec son bâton élevé, une pénalité de 2 minutes sera automatiquement imposée. S'il y a présence de sang la pénalité sera automatiquement de 4 minutes.

B- Si un joueur atteint délibérément un autre joueur avec son bâton élevé, une punition de 5 minutes sera automatiquement imposée.

3.2.3 : Coups de bâton

A- Une punition de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui donne un coup avec son bâton à un adversaire.

B- Aucun balayage de gardien derrière le filet ne sera toléré. Une pénalité de 2 minutes s'en suivra.

3.2.4 : Obstruction

A- Une punition de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui : interfère ou empêche la progression d'un adversaire qui n'est pas en possession de la balle, enlève délibérément le bâton des mains d'un adversaire, empêche un adversaire qui a perdu ou échappé son bâton d'en reprendre possession.

3.2.5 Contact avec le gardien

A- Une punition de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui entre en contact avec le gardien adverse dans son rectangle, volontairement ou non. Un joueur poussé par un joueur adverse qui entre en contact avec le gardien sera puni ainsi que l'adversaire fautif, le tout selon le jugement de l'arbitre. Il appartient au joueur d'éviter le gardien.

B- Sur avis de l'arbitre, un joueur doit immédiatement quitter le rectangle jaune du gardien de but, une punition de 2 minutes pour obstruction sera imposée à tout joueur fautif. Le joueur ne doit pas nuire au jeu du gardien.

3.2.6 : Glissade

A- Si un joueur glisse et touche volontairement ou involontairement le corps ou le bâton du joueur adverse avec son corps ou son bâton, il se méritera automatiquement une pénalité de 2 minutes, même si le contact survient après le contact avec la balle.

B- Si l'arbitre juge que le joueur fautif a agi délibérément, ce geste pourrait être considéré, à la discrétion de l'arbitre, comme une tentative de blessure et une punition de 5 minutes pourrait être imposée.

3.2.7 : Retenir ou Accrocher

A- Une pénalité de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui retient ou accroche son adversaire, avec son bâton, ses mains ou ses bras.

3.2.8: Mise en échec

A- Une pénalité de 2 minutes sera imposée à tout joueur donne une mise en échec à un adversaire. Si le coup est fort, l'arbitre peut donner 5 minutes et expulser le joueur pour usage de force excessive.

3.2.9 : Double-échec

A- Une pénalité de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui donne un double-échec à un adversaire. Si le coup est fort, l'arbitre peut donner 5 minutes et expulser le joueur pour usage de force excessive.

3.2.10 : Rudesse

A- Une pénalité de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui bouscule, pousse, ou utilise une force jugée trop grande contre un adversaire. Si le coup est fort, l'arbitre peut donner 5 minutes et expulser le joueur pour usage de force excessive.

3.3 Pénalités de 5 minutes

Une pénalité de 5 minutes entraîne automatiquement une inconduite de partie.

3.3.1 Tentative de blessures

A- Une punition de 5 minutes sera imposée à tout joueur qui, délibérément, tente de blesser ou blesse un adversaire qu'elle que soit l'infraction commise. Une pénalité de 5 minutes peut donc être imposée pour : mise en échec, coup de bâton, bâton élevé, double-échec, glissade, etc. si l'arbitre juge qu'il d'agissait d'un geste dangereux pouvant causer des blessures.

3.3.2 : Bagarres

A- Aucune bagarre ne sera tolérée. Une punition de 5 minutes et une extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui se bat. **Le mot bagarre comprend même un simple coup de poing avec ou sans les gants. Le joueur est alors banni.**

B- Tout joueur identifié par le ou les officiels comme étant l'investigateur ou l'agresseur dans une bataille se verra imposer une punition de 2 minutes additionnelle à toute punition qu'il pourrait encourir.

C- Tout joueur se joignant à une bataille, ou prenant part à une autre bataille durant le même arrêt de jeu se verra imposer une extrême inconduite, en plus de toute autre punition qu'il aurait pu encourir selon les règles du jeu.

D- Tout joueur qui se voit imposé une punition en rapport à cet article devra automatiquement se présenter devant le comité de discipline, avant de participer à son prochain match.

E- Tout joueur qui incite un autre joueur à la violence en l'invitant à se battre ou en le menaçant se verra imposé une extrême inconduite et est passible de bannissement.

F- Le capitaine de l'équipe d'un joueur qui participe à une bagarre sera automatiquement suspendu une partie pour non contrôle de son équipe.

3.4 PÉNALITÉS D'INCONDUITE

3.4.1 Inconduite de partie

A- Une pénalité d'inconduite de partie peut être décernée à tout moment par l'arbitre pour non-respect des officiels ou geste violent. Le joueur doit alors immédiatement quitter la surface de jeu. Il n'est pas nécessaire qu'un joueur prenne sa place au banc des pénalités.

B- Un joueur qui reçoit une pénalité d'inconduite (ou d'extrême inconduite) doit immédiatement quitter la surface de jeu. Il ne peut pas rester sur le banc des joueurs, et il ne doit pas nuire au bon fonctionnement de la partie (ex. rester sur le bord de la clôture et crier après les arbitres).

C- Si un joueur qui s'est vu imposer une inconduite tel est le cas, l'arbitre lui décernera une extrême inconduite et ne reprendra pas le match jusqu'à temps que le joueur fautif se dirige au vestiaire. Si le joueur refuse de se conformer, son équipe sera alors disqualifiée et le match prendra fin. Son équipe perdra tous les points acquis dans ce match et se verra attribuer le score de 0.

D- Une inconduite de partie entraîne automatiquement une suspension de 1 partie minimum.

3.4.2 Extrême inconduite de partie

A- Une pénalité d'extrême inconduite sera décernée à tout moment et à tout joueur qui se comportera de façon inadéquate selon les standards établis par la direction. Tous ces gestes peuvent se mériter une extrême inconduite : des gestes violents pendant le jeu ou sur le banc ; des gestes de frustrations dangereux pouvant blesser ou briser l'équipement; un langage abusif envers les officiels ou les adversaires ou incitation à la violence ou invitation à se battre.

B- Une extrême inconduite de partie entraîne automatiquement une suspension (1 partie ou plus) et le joueur devra automatiquement se présenter devant le comité de discipline qui établira la sanction finale.

4. ÉQUIPEMENT RÉGLEMENTAIRE

4.1 Équipement de base

A- Casque : Le casque est obligatoire sur la surface de jeu. Le port de la visière complète est fortement suggéré.

B- Gants : Seuls les gants de hockey, dekhockey **ou de snout** sont tolérés.

C- Jambières : Seules les jambières de dekhockey approuvées par la direction sont tolérées (Mylec, Cosmik, Protek, **SQ5, SQ7**, D-Gel). Les jambières ne doivent pas être recouvertes par des pantalons.

D- Bâtons : Seuls les bâtons avec manche en bois, **bois recouvert**, avec palettes en plastique perforées en usine sont acceptés (Mylec ou D-Gel). Aucun autre bâton ne sera accepté. Pas de manche de composite ou autre matériel.

E- Aucun ruban (tape) n'est permis sous la palette du hockey pour éviter de briser les équipements (Surface).

4.2. Gardien de but

A- Le gardien de but doit obligatoirement porter l'équipement complet d'un gardien (incluant le hockey de gardien; pas de bâton de joueur), mais avec des espadrilles ou bottes. Sinon, il lui sera interdit d'agir à titre de gardien. Le gardien doit avoir un gilet identique ou très semblable à l'équipe. Une punition de 2 minutes sera décernée en cas contraire.

B- Le bâton complètement en bois (manche et palette) sera toléré pour le gardien seulement.

4.3 Chandails/ Uniformes :

A- Une équipe doit avoir des chandails identiques avec des numéros. Si ce n'est pas le cas, elle doit utiliser les dossards ou les chandails en location au pro shop, même si 1 seul joueur ne respecte pas le règlement. Le port d'un chandail est obligatoire sous le dossard. Aucun chandail avec numéro en tape ou sans numéro ne sera accepté. Un joueur ne peut jouer tant qu'il ne porte pas un gilet conforme. **Le capitaine** aura une punition de 2 minutes si l'équipe est fautive et l'équipe perd son point de "tenue vestimentaire".

B- Lorsque 2 équipes ont la même couleur de chandail, l'équipe locale conserve ses chandails et l'équipe *visiteur* doit changer de couleur de chandail (ou mettre les dossards).

C- Si un ou plusieurs chandails doivent être changés, l'officiel avisera immédiatement le responsable de l'équipe qui devra s'occuper, sans délai, de faire le changement des chandails concernés. Si la partie est retardée, une punition de 2 minutes sera imposée au capitaine de l'équipe fautive.

5. APPELS DES DÉCISIONS

5.1 Discussion avec l'officiel durant un match: Capitaine

A- Seuls les capitaines (selon la feuille de match) pourront discuter avec les officiels.

B- Un capitaine qui se verra imposer une punition perdra ainsi ses droits pour la durée de la punition.

5.2 Appel pour joueur inéligible

A- Une équipe qui croit un joueur inéligible dans l'équipe adverse peut demander un appel.

B- L'appel doit être remis par écrit au comptoir du pavillon de service, au plus tard à 23h00 le soir du match en question. L'appel doit être signé par un joueur de l'équipe plaignante, et doit contenir le nom du joueur supposément fautif et l'équipe pour laquelle il a joué ce soir là.

C- Si une équipe est fautive d'avoir aligné un joueur inéligible, elle se verra retirer tous ses points pour ce match et obtiendra un score de 0. L'équipe adverse obtiendra donc 9 points, plus les points de discipline qu'elle a acquis dans ce match.

D- Le capitaine d'une équipe fautive d'avoir aligné un joueur inéligible en saison, sera suspendu 1 match. En séries, l'équipe complète sera disqualifiée et le capitaine suspendu.

5.3 Comité de discipline et suspensions

A- Toutes les décisions de suspension seront prises par le comité de discipline.

B- Les décisions du comité de discipline sont finales et sans appel.

C- Tout joueur suspendu dans sa classe ne peut prendre part à un match d'une autre classe tant et aussi longtemps que sa suspension dans sa classe respective n'a pas été purgée.