

Règlements Dek Hockey St-Étienne (Saison 2021)

Voici les règlements officiels pour la saison Été 2021 de Dek Hockey St-Étienne. Veuillez noter que le genre masculin est généralement utilisé pour simplifier la rédaction.

1. Règles générales

1.1 Respect

- 1.1.1 Tout comportement déraisonnable envers l'organisation Dek Hockey St-Étienne, les membres du personnel, les officiels et les infrastructures est strictement interdit. Les joueurs et les équipes sont responsables de tout dommage. L'organisation décidera si des sanctions et des réclamations monétaires auront lieu.

1.2 Équipement obligatoire

- 1.2.1 Tous les bâtons de hockey sont acceptés. Cependant, un arbitre peut déclarer illégal un bâton qui est usé ou brisé ou jugé dangereux pour les autres joueurs. À la demande de l'officiel le joueur devra immédiatement substituer son bâton.
- 1.2.2 Des chaussures de sport doivent être portées par tous les joueurs. Les bottes de travail ou souliers avec bout d'acier sont interdits sauf pour les gardiens de but. À la demande de l'officiel le joueur devra immédiatement substituer ses soulier/bottes.
- 1.2.3 Tous les joueurs doivent porter des jambières jusqu'aux genoux, un casque de hockey certifié **avec toutes les ganses attachées (selon si visière/grille ou non)** et des gants protecteurs de Dek hockey ou de hockey sur glace. À la demande de l'officiel le joueur devra immédiatement substituer des gants ou un casque non-réglementaire. **Aucun équipement n'est disponible en location cette année en raison de la pandémie.**
- 1.2.4 Les joueurs mineurs (moins de 18 ans) doivent porter une visière complète ou une grille.

- 1.2.5 Le gardien de but doit porter tout l'équipement obligatoire. Aucune pièce ne doit être ajoutée à l'équipement afin d'augmenter l'espace bloqué. Le gardien doit obligatoirement porter un chandail. Il n'est pas nécessaire qu'il soit aux couleurs de son équipe, mais ne doit pas être aux couleurs de l'équipe adverse. Une punition mineure sera imposée si une équipe doit faire changer la couleur du chandail de son gardien et que cela retarde la reprise du jeu.
- 1.2.6 Il est strictement interdit au gardien de but de mettre des produits glissants sur la surface de jeu. **Une punition mineure sera décernée au gardien fautif et des sanctions pourraient être décernées par la Ligue à l'équipe concernée**
- 1.2.7 Tous les joueurs doivent porter des chandails numérotés de façon à bien voir le numéro. Si les deux équipes ont des chandails de même couleur, l'équipe Visiteur devra porter un autre chandail ou emprunter des dossards au Pro-Shop. **À REVOIR AVEC LA PANDÉMIE.**
- 1.2.8 **Concernant les articles 1.2.1, 1.2.2, 1.2.3, 1.2.4, une punition mineure sera décernée à tout joueur qui omet de remplacer un équipement inadéquat suite à la demande de l'officiel. Le joueur sera également déclaré inadmissible pour le reste de la rencontre à moins de procéder à la substitution de l'équipement concerné.**
- 1.2.9 **Tout joueur cumulant 3 punitions en vertu de la règle 1.2.8 se verra suspendu, peu importe la pièce d'équipement concernée.**

1.3 Consommation d'alcool **et de drogues**

- 1.3.1 Il est interdit de consommer de l'alcool apporté de l'extérieur. Tout alcool est interdit sur les bancs des joueurs. **Tout joueur, jugé par les officiels, ayant consommé de l'alcool un de la drogue pourrait se voir refuser de jouer et/ou être exclu du match.**

1.4 Vestiaires

- 1.4.1 Des vestiaires avec douches sont disponibles aux équipes. Les équipes ont accès aux vestiaires 30 minutes avant le début du match et doivent quitter 30 minutes après la fin du match. Il y a seulement 2 vestiaires avec douche et un plus grand vestiaire sans douche. **À REVOIR AVEC LA PANDÉMIE.**

1.5 Séries Éliminatoires

1.5.1 La formule des séries sera un tournoi à double élimination. Voici un exemple pour une catégorie à 6 équipes :



2. Règles procédurales

2.1 Alignement

- 2.1.1 Avant chaque partie, le capitaine, l'assistant au capitaine ou tout autre joueur de l'équipe doit avoir rempli la feuille de match en y inscrivant le nom des joueurs présents **ainsi que leurs numéros**. Si aucun alignement n'est remis à la personne responsable **10 minutes** avant l'heure prévue du match, **une punition mineure sera décernée à l'équipe fautive**. Il est de la responsabilité de l'équipe d'aller chercher la feuille de match et de la compléter. De plus, les joueurs réservistes doivent avoir payé les frais exigibles avant le début du match et ce sans aucune exception.
- 2.1.2 Seuls les joueurs sur l'alignement sont autorisés à jouer et peuvent arriver en tout temps durant la partie. Il est interdit de cocher un joueur qui ne joue pas le match. Des sanctions pourraient être données au capitaine fautif.
- 2.1.3 Pour débiter un match, chaque équipe doit être au **minimum 4 joueurs et 1 gardien**. Si des joueurs sont punis ou expulsés au cours d'un match et que le nombre de joueurs requis sur le terrain n'est pas respecté, le match sera perdu par défaut 3 à 0 ou bien le pointage du match en cours sera conservé si celui-ci avantage l'équipe remportant le match par défaut. **Le nombre maximal de joueurs pour un match est de 11 joueurs et 1 gardien.**

- 2.1.4 En saison comme en séries, l'équipe Local se verra toujours attirer le banc le plus éloigné. Aussi, si la couleur des chandails des deux équipes pose un problème, l'équipe Visiteur devra changer de chandails ou mettre des dossards. En fusillade, l'équipe Local pourra également décider si elle tire en premier ou en deuxième.

2.2 Température

- 2.2.1 Beau temps, mauvais temps, il y aura du hockey. En présence d'éclairs, le match sera interrompu temporairement. Vous devez vous présenter au terrain et une décision sera prise 15 minutes avant l'heure prévue.
- 2.2.2 En saison régulière, après 2 périodes de jeu, **LA LIGUE** peut décider d'officialiser la partie comme étant une partie complète peu importe le pointage. Le pointage au moment de l'arrêt du jeu sera le pointage final. S'il y a moins de 2 périodes de jouées, le match devra être repris du début.
- 2.2.3 Une équipe qui ne se présente pas en raison de la température, alors que celle-ci permet de jouer, perdra par défaut. Si les deux équipes ne se présentent pas, le match deviendra nul.
- 2.2.4 En séries, toutes les parties sont à finir. La **LIGUE** peut décider de reporter le match si la température ne le permet pas.
- 2.2.5 **La Ligue** se réserve le droit d'annuler une soirée complète s'il y a lieu.

2.3 Équipe en retard

- 2.3.1 Toute équipe qui ne respecte pas le nombre de joueurs minimum aura 10 minutes supplémentaires après la fin de la période d'échauffement.
- 2.3.2 Si l'équipe est prête dans les 5 premières minutes supplémentaires, une punition mineure sera décernée et le match débutera.
- 2.3.3 Si l'équipe est prête dans les 5 dernières minutes supplémentaires, l'équipe devra commencer le match en 2^e période avec un déficit de 3-0.
- 2.3.4 Si l'équipe n'est pas prête après les 10 minutes supplémentaires, l'équipe adverse pourra opter d'attendre et d'ajuster le cadran en fonction de l'heure d'arrivée ou de gagner le match par défaut par la marque de 3-0.

2.3.5 L'équipe gagnante par défaut pourra utiliser la surface pour la durée de l'heure **et les officiels ne sont pas tenus d'être présents.**

2.3.6 Une partie perdue par défaut ne compte pas comme une partie sanctionnée par un joueur suspendu. Cependant, une victoire par défaut compte comme une partie sanctionnée par un joueur suspendu.

2.4 Temps de jeu

2.4.1 Période d'échauffement de 2 minutes débutant au plus tôt entre la fin du match précédent **ou à l'heure prévue si le match précédent a terminé d'avance.**

2.4.2 **Il y aura 3 périodes de 12 minutes par partie, chaque période étant à temps continu. Après un but ou une punition, le temps sera arrêté jusqu'à ce que l'officiel soit prêt à repartir le jeu.**

2.4.3 Les deux dernières minutes de la 3^e période sont à temps arrêtées lorsque l'écart est de 2 buts ou moins.

2.4.4 1 minute de repos sera accordée entre chaque période.

2.4.5 Un temps d'arrêt de 30 secondes par match est accordé à chaque équipe **seulement durant les séries éliminatoires.**

2.4.6 Si l'égalité persiste après les 3 périodes de jeu en saison régulière, des tirs de barrage auront lieu. Chaque équipe désignera trois joueurs différents qu'elle enverra tirer à tour de rôle et si jamais l'égalité persiste toujours, il est possible de renvoyer le même joueur tirer et ce, jusqu'à ce qu'il y ait une équipe gagnante.

2.4.7 En séries éliminatoires, une prolongation de 5 minutes à 4 contre 4 aura lieu. Si l'égalité persiste toujours, une prolongation de 5 minutes à 3 contre 3 aura lieu. **Si l'égalité persiste, des tirs de barrage auront lieu tel que prévu à l'article 2.4.6.**

2.5 Éligibilité d'un joueur

2.5.1 Il existe deux types de joueurs; les joueurs réguliers, et les joueurs réservistes. Les équipes peuvent aligner un maximum de 11 joueurs réguliers et 1 gardien régulier dans les catégories masculin et mixte.

2.5.2 Les équipes féminines peuvent aligner un maximum de 11 joueuses régulières et 1 gardienne régulière.

- 2.5.3 L'alignement régulier de votre équipe doit être remis à l'organisation avant votre 3^e match. Après votre 3^e match, il ne sera plus possible de modifier l'alignement régulier. Tous les autres joueurs seront considérés comme des joueurs réservistes.
- 2.5.4 Toutes les joueuses et tous les joueurs doivent être membre du réseau Cotes Dek Hockey et avoir une carte de membre valide. Les joueurs peuvent jouer un maximum de 2 matchs sans carte de membre. Pour jouer le 3^e match, il devra obligatoirement avoir sa carte de membre.
- 2.5.5 Aucun joueur ne peut jouer pour une 2^e équipe s'il est joueur régulier pour une équipe dans la même catégorie.
- 2.5.6 Les joueurs réservistes doivent payer 10\$ pour chaque match qu'il joue. Le paiement doit être fait lorsque l'alignement est remis au gérant au plus tard, 10 minutes avant le match sans quoi il sera jugé inadmissible et ne pourra pas participer au match. Il est de la responsabilité de l'équipe de s'assurer que tous leurs joueurs réservistes aient payé. Un joueur réserviste en retard devra avoir été enregistré et payé par son équipe sans quoi il se verra refuser de participer au match.
- 2.5.7 Si un gardien est blessé ou doit quitter pour une raison autre qu'une expulsion, il peut être remplacé par un joueur de son équipe. **L'équipe aura droit à 5 minutes afin d'habiller un joueur en gardien.**
- 2.5.8 Lorsqu'un gardien est expulsé, seul un joueur sur l'alignement du match peut le remplacer. **Aucun temps ne sera alloué pour habiller un autre gardien dans ce contexte.**

2.6 Suspensions

- 2.6.1 Les joueurs réguliers qui écotent d'une suspension de 1 ou 2 matchs doivent purger leurs matchs avec l'équipe pour laquelle l'infraction est survenue et sont admissible à jouer dans d'autres catégories s'ils sont réguliers pour celle-ci. Ils ne sont pas admissibles à jouer dans une autre catégorie en tant que réserviste.
- 2.6.2 Les joueurs réguliers qui écotent d'une suspension de 3 matchs ou plus doivent purger leurs matchs avec l'équipe pour laquelle l'infraction est survenue. Ils ne sont pas admissibles à jouer avec les autres équipes dont ils sont réguliers et ne sont pas admissibles à jouer dans une autre catégorie en tant que réserviste.

- 2.6.3 Les joueurs réservistes qui ne sont pas réguliers dans la ligue et qui écotent d'une suspension doivent purger leurs matchs avec l'équipe pour laquelle l'infraction est survenue. Ils ne sont pas admissibles à jouer dans aucune autre catégorie.
- 2.6.4 La ligue se réserve le droit de suspendre un joueur pour une durée indéterminée. Dans ce cas, le joueur est suspendu dans toutes les catégories dont il fait partie. Aucun remboursement ne sera offert.
- 2.6.5 Lorsqu'une équipe joue avec un joueur illégal, les parties illégales seront perdues par défaut 3 à 0.
- 2.6.6 Il est obligatoire que tous les joueurs soient membre du regroupement Cotes Dek Hockey. Pour toute demande d'ajustement, ils doivent le faire via l'organisation Cotes Dek Hockey. Dek Hockey St-Étienne utilisera les cotes provinciales. Les équipes sont responsables de respecter les restrictions établis avant le début de la saison en tout temps.
- 2.6.7 Si une équipe fait jouer un joueur illégal, la partie sera perdue par défaut. Si le responsable fait jouer un joueur sous un faux nom, le joueur en question et le responsable de l'équipe seront suspendus selon les recommandations du comité disciplinaire.
- 2.6.8 En plus des joueurs réguliers, seuls les réservistes ayant joué 4 matchs et plus seront autorisés à jouer en séries. Pour ce qui est du gardien, il doit avoir joué au moins un match en saison régulière et ne doit pas être un gardien régulier dans la même catégorie.

3. Règles de jeu

3.1 Hors-jeu

- 3.1.1 Principe du hors-jeu avec ligne bleue flottante. Le hors-jeu avec ligne bleue flottante est une alternative au hors-jeu conventionnel. Pour entrer en zone offensive (dépasser la ligne bleue adverse), la balle doit entrer en premier avant les joueurs. À partir du moment où la balle entre en zone offensive, la ligne rouge devient la ligne délimitant la zone offensive. Ainsi, pour quitter la zone offensive, la balle doit sortir de la ligne rouge et c'est à ce moment que la ligne bleue redevient la ligne de hors-jeu.
- 3.1.2 Advenant un hors-jeu, l'équipe non-fautive reprend la balle à la ligne bleue concernée.

3.2 Dégagements refusés

- 3.2.1 Les dégagements effectués derrière les points de mise en jeu en zone défensive seront refusés. La reprise du jeu se fera à la ligne bleue de l'équipe fautive, zone acquise.

3.3 Passe avec la main

- 3.3.1 Advenant une passe avec la main, selon le règlement de Hockey Canada, L'équipe non-fautive fera la reprise du jeu à la ligne bleue de l'équipe fautive, zone acquise.

3.4 Arrêts du jeu et mises en jeu

- 3.4.1 Il y aura mise en jeu au centre après chaque but dès que les officiels seront prêts. Si une équipe tarde, les officiels pourront procéder à un décompte de 3 secondes et ensuite laisser tomber la balle, que les 2 équipes soient prêtes ou non.
- 3.4.2 Lorsqu'un gardien gèle la balle, son équipe reprend la balle derrière sa ligne de but et disposera de 3 secondes pour remettre la balle en jeu à partir du sifflet de l'arbitre. Pendant ce temps, les joueurs de l'équipe adverse doivent attendre derrière les points de mise en jeu et ne peuvent pas mettre de pression tant et aussi longtemps que la balle n'est pas remise en jeu ou que le décompte de 3 secondes n'est pas écoulé.
- 3.4.3 Pour toutes les autres situations entraînant une remise en jeu, si l'équipe A a possession de la balle, elle disposera de 3 secondes pour remettre la balle en jeu à partir du sifflet de l'arbitre. Pendant ce temps, les joueurs de l'équipe B doivent être à une distance de **2 mètres** de la balle et ne peuvent pas mettre de pression tant et aussi longtemps que la balle n'est pas remise en jeu ou que le décompte de 3 secondes n'est pas écoulé.
- 3.4.4 Après avoir immobilisé la balle, le gardien de but doit immédiatement remettre la balle en jeu derrière la ligne des buts. S'il la garde en sa possession, l'officiel pourra donner la possession de la balle à l'autre équipe et la reprise du jeu se fera à la ligne bleue de l'équipe fautive, zone acquise.
- 3.4.5 Lorsque la balle sort du terrain, la balle est remise en jeu par l'équipe non fautive à l'endroit de la provenance initiale. À la discrétion de l'officiel, une mise en jeu « régulière » pourra être faite si ce dernier juge que les 2 joueurs ont touché à la balle en même temps avant que cette dernière sorte de la surface de jeu.

- 3.4.5.1 À noter que si la balle frappe un poteau et quitte la surface, l'équipe conservera la possession et que la remise en jeu se fera à la ligne bleue, zone acquise.
- 3.4.6 Les équipes ne respectant pas les règlements 3.4.2, 3.4.3 ou 3.4.4 pourront se voir donner des avertissements. Au 3^e avertissement, l'équipe fautive se verra attribuer une punition mineure pour avoir retarder le jeu (A80). Les avertissements sont effectifs uniquement pour le match en cours.
- 3.4.7 Un gardien de but ne peut pas sortir de son demi-cercle afin de vouloir geler la balle. Advenant cette situation, l'officiel pourra donner la possession de la balle à l'autre équipe et la reprise du jeu se fera à la ligne bleue de l'équipe fautive, zone acquise.
- 3.4.8 Si des punitions sont données aux deux équipes et qu'aucun n'avantage numérique en résulte, une mise au jeu aura lieu à l'endroit le plus près de l'arrêt du jeu.
- 3.4.9 Si une équipe se retrouve à cours de 2 joueurs, le format 5 VS 3 sera alors appliqué. Ainsi, si aucun n'arrêt de jeu ne survient, le jeu reviendra à 5 VS 5 et à l'arrêt de jeu suivant, on retourne à 4 VS 4.

3.5 Pénalités

3.5.1 Généralités

- 3.5.1.1 Tous les règlements de jeu appliqués sont ceux de Hockey Canada à moins de précisions contraires dans ce présent document.
- 3.5.1.2 Voir la feuille de codification des punitions de Dek Hockey St-Étienne.
- 3.5.1.3 La reprise du jeu à la suite d'une punition se fait à la ligne bleue de la zone défensive de l'équipe fautive. L'équipe adverse possède la zone offensive.
- 3.5.1.4 Le temps de la punition s'amorce dès le coup de sifflet de l'arbitre pour la remise en jeu.

3.5.2 Bâtons élevés

3.5.2.1 Tout joueur qui porte son bâton au-dessus de la hauteur des épaules en tentant de frapper, jouer, arrêter ou dévier la balle **ou dans le but d'obstruer ou d'intimider** se verra décernée une punition mineure. S'il atteint un joueur, une double punition mineure sera décernée.

À noter qu'aucune punition ne sera décerné à un joueur qui tient son bâton plus haut que la hauteur permise si ce dernier n'est pas impliqué dans le jeu, ne tente pas de jouer la balle et n'est pas à proximité d'un joueur adverse. Exemple : « Caller une passe ».

Un geste de « follow-through » qui atteint un joueur plus haut que la hauteur permise suivant un tir ou une passe ne sera pas considéré comme une punition si l'officiel juge que le jeu s'est déroulé dans la continuité de la même action que le tir ou la passe.

3.5.3 Retarder le jeu volontairement

3.5.3.1 Lorsqu'un joueur ou un gardien retarde le jeu volontairement afin d'écouler du temps, l'arbitre pourra, **à sa discrétion**, décerner une punition mineure pour avoir retardé le match.

3.5.3.2 À tout moment en 3^e période avec un écart de 2 buts ou moins ou en tout temps en prolongation, la punition mineure, peut, au jugement de l'officiel, être substituée par un tir de pénalité.

3.5.4 Changement illégal

3.5.4.1 Définition : Un changement illégal est observé lorsqu'une équipe tente de tirer avantage d'un changement en utilisant un prolongement « fictif » de son banc en permutant 2 joueurs aux extrémités respectives du banc. Le banc commence à 3 mètres de la porte et se termine à la ligne rouge.

3.5.4.2 À la discrétion de l'arbitre, une équipe effectuant un changement illégal se verra décerner une punition mineure.

3.5.5 Coup de bâton

3.5.5.1 Tout joueur qui tente ou feint de frapper un adversaire avec son bâton peut se voir décerner une punition mineure.

3.5.6 La glissade obstructive

3.5.6.1 Tout joueur qui glisse volontairement sur la surface et entre en collision avec un joueur ou le gardien adverse, qu'il soit porteur ou non-porteur de la balle, recevra une double punition mineure.

3.5.6.2 Tout joueur qui glisse volontairement sur la surface, mais qui n'entre pas en contact avec un joueur ou le gardien adverse, qu'il soit porteur ou non-porteur de la balle, pourra recevoir une punition mineure si la glissade laisse croire à un jeu dangereux ou si la glissade force le joueur à devoir esquiver/éviter la glissade.

3.5.7 Expulsion du match

3.5.7.1 Un joueur qui écope de 3 punitions dans un match est automatiquement expulsé du match.

À des fins de précision, les situations suivantes seront comptabilisées comme suit :

- Punition mineure simple pour bâton élevé = 0
- Punition de banc ou d'équipe = 0
- Punition mineure double = 1
- 2 punitions sur le même jeu = 1

3.5.7.2 Tout joueur expulsé d'une partie, peu importe la raison, se doit de quitter la surface de jeu et ne doit pas rester près du terrain (incluant estrade, table des marqueurs et le long de la bande). Il ne doit d'aucune façon influencer les joueurs, les officiels et le marqueur du match. L'équipe d'un joueur expulsé qui ne respecte pas ce règlement se verra décerner des pénalités mineures de banc jusqu'à ce que le joueur se rende à son vestiaire. Tout défaut à cette règle pourra entraîner des sanctions supplémentaires au joueur et à l'équipe.

3.5.7.3 La procédure à suivre dans le cas où un joueur refuse de quitter les lieux à la suite d'une expulsion :

- 1- Avertissement de quitter les lieux ;
- 2- Un temps de 2 minutes sera mis au tableau indicateur ;
- 3- Si le joueur quitte dans la période de 2 minutes
Punition mineure à l'équipe et poursuite du match
- 4- Si le joueur ne quitte pas dans la période de 2 minutes
Match terminé et sera reporté à la ligue.

Le comité de discipline se penchera sur la situation et des sanctions pourraient être imposés au joueur et au capitaine de l'équipe.

3.6 Sanctions

- 3.6.1 Les suspensions sont déterminées à l'aide du *Tableau des sanctions* à la page 8. Les suspensions sont données selon le tableau et sont automatiques. Elles sont immédiates et irrévocables.
- 3.6.2 Si une bataille générale survient, les deux capitaines des équipes seront suspendus pour un nombre de matchs déterminé par le Comité disciplinaire. Le comité évaluera si des sanctions plus sévères doivent être imposées. Cela peut aller jusqu'à la suspension voire l'exclusion de l'équipe.
- 3.6.3 L'organisation se réserve le droit de suspendre toute équipe à n'importe quel moment. Aucun remboursement ne sera possible.
- 3.6.4 Les suspensions seront envoyées par courriel aux capitaines concernés.

3.7 Classement

Voici l'ordre pour établir le classement en fin de saison :

1. Points
2. Nombre victoires
3. Nombre défaites
4. Différentiel
5. Total des buts pour
6. Total des buts contre
7. Résultats des parties entre les équipes à égalité

3.8 Catégorie Mixte Amicale

- 3.8.1 Il doit avoir en tout temps au moins 2 gars et 2 filles sur le jeu, en excluant le gardien.
- 3.8.2 Un but compté par une fille compte pour 2 buts en tout temps incluant ; prolongation, fusillade, tir de punition etc.

- 3.8.3 Lorsqu'une équipe évolue en désavantage numérique, il doit y avoir au moins 1 gars et 1 fille sur le jeu. Il faut s'assurer que lorsque le jeu reprendra à 4 contre 4, le ratio gars/fille soit respecté (2 gars, 2 filles). Lorsque la pénalité prend fin, si le ratio n'est pas respecté, le joueur ou la joueuse en question doit retourner au banc et se faire remplacer.
- 3.8.4 Si les effectifs sur le banc ne permettent pas d'avoir au moins 1 gars et 1 fille en désavantage numérique, un lancer de punition sera décerné au lieu d'une punition.
- 3.8.5 Si une équipe désire retirer son gardien, seulement une fille peut embarquer à la place du gardien de but.
- 3.8.6 **Aucun lancer-frappé ou feinte de lancer-frappé n'est permis pour les hommes. Advenant le non-respect de ce règlement, il y aura un changement de possession. Le jeu reprendra à la ligne bleue de l'équipe fautive, zone acquise.**
- 3.8.7 **En tir de barrage, chaque équipe devra envoyer 3 joueurs dans l'ordre suivant : Fille / Gars / Fille. Les buts marqués par une fille compteront pour 2 points comparativement aux gars ; 1 point. Si l'égalité persiste après ces 3 tirs, les équipes peuvent envoyer qui ils veulent à répétition.**

3.9 Appel des décisions

3.9.1 Joueur illégal

- 3.9.1.1 Une équipe qui croit qu'un joueur est illégal peut demander un appel **à la ligue.**
- 3.9.1.2 L'appel doit être remis au gérant sur place avant 22h30 et doit contenir le nom du joueur et l'équipe pour laquelle il a joué.

3.9.2 Comité de discipline et suspensions

- 3.9.2.1 Toutes les décisions de suspensions seront prises par le comité de discipline. Les décisions du comité sont finales et sans appel.

À NOTER QUE TOUT RÈGLEMENT NON AUTREMENT SPÉCIFIÉ SERA APPLIQUER SELON HOCKEY CANADA.

Tous les joueurs participant à une partie acceptent les risques qui sont reliés au Dek Hockey extérieur. Les joueurs sont responsables de porter l'équipement requis dans les règlements. Dek Hockey St-Étienne se dégage de toute responsabilité qu'on pourrait tenter de lui imputer pour tout dommage ou préjudice causé à l'occasion d'une partie. Tous les joueurs renoncent à tout recours ou toute réclamation à cet égard.

Je _____, responsable de l'équipe _____ dans la catégorie ____, m'engage à lire et comprendre tous les règlements spécifiés. Je m'engage à m'assurer que tous les joueurs lisent et comprennent ces règlements.

Date : _____