Règlements Dek Hockey St-Étienne/Valleyfield

(Saison 2023)

Voici les règlements officiels pour la saison Été 2023 de Dek Hockey St-Étienne (4VS4) et Dek Hockey Valleyfield (3VS3). Veuillez noter que le genre masculin est généralement utilisé pour simplifier la rédaction. À moins d'une spécification contraire, les règlements ci-bas mentionnés sont applicables aux deux ligues.

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.

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.

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 recevra un avertissement de la ligue et des mesures supplémentaires pourraient être prises.

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 ou 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.

1.5 Séries Éliminatoires

1.5.1 La formule des séries sera à déterminer en cours de saison pour chaque catégorie. Les règles concernant les prolongations y seront également mentionnées.

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 pourrait être 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 débuter un match, chaque équipe doit être au **minimum 4 joueurs et 1 gardien**. Si des joueurs sont punis ou expulsés au courant 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.

2.1.4 En saison comme en séries, l'équipe locale se verra toujours attitrer le côté le plus avantageux (soleil). 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 locale 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, un match sera considéré joué si au moins 2 périodes ont été complétées et ce peu importe le motif d'interruption du match. 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 avec un déficit de 10-0. 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 et/ou reporter une soirée complète s'il y a lieu.

2.3 Équipe en retard

2.3.1 Si, à la fin de la période de réchauffement, une équipe ne détient pas le nombre de joueurs minimum requis, le temps de la première débutera.

2.3.2 Si l'équipe est prête dans les 6 premières minutes, une punition mineure sera décernée et le match continuera.

2.3.3 Si l'équipe est prête dans les 6 dernières minutes, l'équipe commencera avec un déficit de 3-0.

2.3.4 Si l'équipe n'est pas prête après la première période, le match sera réputé perdu par un déficit de 10-0.

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

2.3.6 <u>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.</u>

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 Dans le 4VS4, il y aura 3 périodes de 12 minutes par partie, chaque période étant à temps continu. Lors d'une punition, le temps sera arrêté jusqu'à ce que l'officiel soit prêt à repartir le jeu.

Dans le 3VS3, les périodes seront de 10-12-12 minutes, chaque période étant à temps continu. Lors d'une punition, le temps sera arrêté jusqu'à ce que l'officiel soit prêt à repartir le jeu.

2.4.3 La dernière minute de la 3e période sera à temps arrêté lorsque l'écart du pointage du match est de 3 buts ou moins. Si une punition mineure est appelée dans la dernière minute de jeu, l'équipe non-fautive aura droit à choisir entre l'avantage numérique ou un lancer de punition. Si la punition est une double-mineure, le choix est alors entre l'avantage numérique ou deux lancers de punitions. Si la punition est une majeure, on a alors jusqu'à 3 lancers punition. Les lancers peuvent être exécutés par n'importe quel joueur qui était sur le jeu au moment de l'infraction.

2.4.4 Une minute de repos sera accordée entre chaque période.

2.4.5 Deux temps d'arrêt de 30 secondes par match seront accordés à chaque équipe.

2.4.6 Dans le 4VS4, 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.

Dans le 3VS3, si l'égalité persiste après les 3 périodes de jeu en saison régulière, il y aura prolongation de 3 minutes à 2VS2. Si toujours aucun gagnant, le match sera réputé nul.

2.5 Éligibilité d'un joueur

2.5.1 Il existe deux types de joueurs; les joueurs réguliers, et les joueurs réservistes.

Dans le 4VS4, les équipes peuvent aligner un maximum de 10 joueurs réguliers et 1 gardien régulier dans les catégories « Masculin » et « Mixte » et un maximum de 11 joueuses régulières et 1 gardienne régulière dans la catégorie « Féminin »
Dans le 3VS3, les équipes peuvent aligner un maximum de 9 joueurs réguliers et 1 gardien toute catégorie confondue.

2.5.2 L'alignement régulier de votre équipe doit être remis à l'organisation avant votre 3e match. Après votre 3e match, il ne sera plus possible de modifier l'alignement régulier. Tous les autres joueurs seront considérés comme des joueurs réservistes.

2.5.3 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 3e match, il devra obligatoirement avoir sa carte de membre.

2.5.4 Aucun joueur ne peut jouer pour une 2e équipe s'il est joueur régulier pour une équipe dans la même catégorie.

2.5.5 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.

2.5.6 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. L'équipe pourrait également demander à un gardien de catégorie inférieure de venir terminer le match.

2.5.7 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. Pendant que l'équipe habille un nouveau gardien, elle jouera avec un attaquant supplémentaire.

2.6 Suspensions

2.6.1 Les joueurs réguliers qui écopent 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 écopent 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 écopent 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 10 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 La règle du Hors-Jeu n'est plus applicable.

3.2 Dégagement refusé

3.2.1 La règle du dégagement refusé n'est plus applicable.

3.3 Passe avec la main

3.3.1 Advenant une passe avec la main, l'équipe non-fautive fera la reprise du jeu à la ligne centrale. La notion de zone offensive/défensive n'existe plus, les passes avec la main sont interdites partout sur la surface.

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 immobilise la balle, son équipe reprendra la balle derrière sa ligne de but et, au signal de l'officiel, disposera de 3 secondes pour que cette dernière franchisse la ligne des buts. Pendant ce temps, les joueurs adverses doivent conserver une distance d'au moins 2 mètres et ne peuvent pas mettre de pression tant et aussi longtemps que la balle n'a pas franchie la ligne des buts. Si l'équipe défensive ne franchie pas la ligne des buts avant la fin du décompte de 3 secondes, la balle sera remise à l'équipe adverse à la ligne centrale.

3.4.3 Lors des reprises de jeu à la ligne centrale, le joueur de l'équipe ayant la possession devra se placer derrière la ligne centrale. Pendant ce temps, les joueurs défensifs doivent conserver une distance d'au moins 2 mètres et ne peuvent pas mettre de pression tant et aussi longtemps que la balle n'a pas franchie la ligne centrale. Dès que la balle franchie la ligne ou, à la fin du décompte, le jeu reprend.

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 volontaire voulant donner du temps à son équipe, l'officiel pourra donner la possession de la balle à l'autre équipe et la reprise du jeu se fera à la ligne centrale.

3.4.5 Lorsque la balle sort de la surface de jeu, la reprise du jeu se fera à la ligne centrale par l'équipe non-fautive. 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 centrale.

3.4.6 Un gardien de but ne peut pas sortir de son demi-cercle afin de vouloir immobiliser la balle. Advenant cette situation, l'officiel donnera la possession de la balle à l'autre équipe et la reprise du jeu se fera à la ligne centrale.

3.4.7 Si des punitions sont données aux deux équipes et qu'aucun avantage numérique en résulte, une mise au jeu aura lieu à l'endroit le plus près de l'arrêt du jeu.

3.4.8 Si une équipe évolue déjà en infériorité numérique et se voit décerner une autre punition mineure ;

En 4VS4, le jeu évoluera à 4VS2.

En 3VS3, le jeu évoluera à 3VS2 et la nouvelle punition débutera à la fin de la précédente. Ainsi, le joueur dont la première pénalité se termine ne peut retourner sur la patinoire et doit demeurer au banc des punitions jusqu'à la fin de la 2e punition mineure ou attendre un arrêt de jeu.

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. Les punitions mineures seront d'une durée de 1 minute, les doubles mineures de 2 minutes et les majeures de 3 minutes.

3.5.1.2 Lors d'une infraction dans la dernière minute de jeu, l'équipe non-fautive pourra choisir entre une pénalité ou un tir de pénalité.

3.5.1.3 Voir la feuille de codification des punitions 2023 au besoin.

3.5.1.4 La reprise du jeu à la suite d'une punition se fait à la ligne centrale.

3.5.1.5 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 ».

Dans une situation d'un geste de « follow-through », il reviendra à l'officiel de juger si le geste mérite une punition ou non.

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 dans la dernière minute de la partie ou tout temps en prolongation, si une équipe retarde volontairement le jeu de quelque façon que ce soit, un tir de punition sera accordé.

3.5.4 Changement : illégal et causant interruption du jeu

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.

Si, au jugement de l'arbitre, une équipe effectue un changement illégal, elle se verra décerner une punition mineure.

3.5.4.2 Définition : Un changement causant interruption du jeu survient lorsque la balle touche involontairement un joueur en cours de changement.

À ce moment, l'arbitre siffle l'arrêt du jeu et redonne la possession de la balle à l'équipe non-fautive, à la ligne centrale.

3.5.4.3 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.

3.5.5.2 Il est interdit aux gardiens de but de faire un « balayage » avec son bâton qu'il soit à ras le sol ou non. Une punition mineure pour coup de bâton sera décernée. Si le gardien atteint un joueur, une double punition mineure sera alors décernée.

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 arrêt de 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.** Tout défaut à cette règle pourra entraîner des sanctions supplémentaires au joueur et à l'équipe. L'officiel pourrait ne pas poursuivre le match tant et aussi longtemps que le joueur concerné n'aura pas quitté les lieux.

3.6 Sanctions

3.6.1 Les suspensions sont déterminées à l'aide du *Tableau des sanctions*. 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 pourraient être 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. Un maximum de 7 buts peut être compté par les hommes à l'intérieur d'un match en temps réglementaire.

3.8.3 Lorsqu'une équipe se voit décernée une punition mineure pour une femme, elle devra évoluer à 1 femme et 2 hommes. Si la punition est décernée à un homme, elle devra alors évoluer à 2 femmes et 1 homme et ce pour toute la durée de la punition. Le même principe est applicable en cas de double désavantage numérique. S'il s'agit d'une punition de banc, c'est au choix de l'équipe de décerner un homme ou une femme pour aller purger la punition.

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, seule une fille peut embarquer à la place du gardien de but. Advenant une infraction à cette règle, l'officiel arrêtera le jeu et la balle sera remise à l'équipe non-fautive à la ligne centrale.

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 centrale.

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 : _____