Règlements officiels DekHockey Drummond

Objectif de la ligue ____ *3*

Administration des équipes ____ *3*

Alignement ____ *3*

Balles ____ *4*

Bâton ____ *5*

Buts ____ *5*

Changement ____ *5*

Consommations personnelles ____ *5*

Équipements ____ *6*

- GARDIEN DE BUT ____ 6
- CHANDAIL ____ 6
- CASQUE ____ 6
- GANTS ____ 6
- JAMBIÈRES ____ 7
- BÂTON ____ 7
- ESPADRILLES ____ 7

Hors-jeu ____ *7*

Mise au jeu ____ *7*

Passe avec la main ____ *8*

Pénalités ____ *8*

- ABUS ENVERS UN OFFICIEL ____ 8
- AVOIR RETARDÉ LA PARTIE ____ 8
- BATAILLE ____ 9
- BÂTON ÉLEVÉ ____ 9
- COUP DE BÂTON ____ 10
- OBSTRUCTION / CHUTE OBSTRUCTIVE ____ 10
- OBSTRUCTION SUR LE GARDIEN DE BUT ____ 10

Grilles des pénalités ____ *11*

Points ____ *13*

Soleil ____ *14*

Substituts ____ *14*

Température _____ ***15***
Temps de jeu _____ ***15***

Objectif de la ligue

A. La ligue n'est pas responsable en cas de vol pouvant avoir lieu sur le site;

B. Tout comportement disgracieux pouvant avoir lieu envers l'établissement est strictement interdit. Le joueur ou l'équipe fautive relativement à tout dommage causé est responsable. Le joueur ou l'équipe devra dès lors payer pour les dommages causés et pour toutes réparations et / ou remplacements dû à sa faute et pourra être suspendu de la ligue.

Administration des équipes

A. Chaque équipe doit être représentée par un capitaine. Le capitaine doit signer un document qui afin de démontrer que les joueurs réguliers et substituts de son équipe sont au courant de la règlementation et de toutes autres informations relativement à la ligue.

B. Chaque joueur est responsable de ses actions. Chaque équipe est responsable de ses joueurs. Des sanctions peuvent être imposées à une équipe ou au capitaine d'une équipe dont le comportement des joueurs n'est pas conforme aux règlements de la ligue.

C. Les équipes sont responsables des actions de leurs spectateurs. Des sanctions pourraient être attribuées au capitaine de l'équipe responsable. Les spectateurs ne sont pas admis sur le banc des joueurs, entre autre pour des raisons de sécurité.

D. Un joueur qui est sous une forte influence d'alcool, de drogue, ou autres substances pouvant changer l'attitude d'un joueur peut se faire refuser l'accès à la partie. Le capitaine est responsable des actes du joueur fautif, tout comme le joueur en question est responsable de ses faits et gestes dans de telles circonstances.

Alignement

A. Les numéros des joueurs doit être remis sur papier au marqueur avant le début de la partie et cela, à l'intérieur du trois (3) minutes de réchauffement. Dans le cas contraire, une pénalité mineure de deux (2) minutes sera attribuée au capitaine de l'équipe en défaut pour avoir retardé la partie. Le capitaine de l'équipe adverse est en droit de l'exiger. Il n'y aura aucun avertissement et la sanction aura lieu dès la première infraction.

B. Un joueur ne peut jouer une partie s'il n'est pas inscrit sur l'alignement de 10 joueurs incluant le gardien avant que la première période ne soit terminée. De plus, le joueur doit obligatoirement avoir effectué une présence sur la surface pour pouvoir prendre part au match pour les périodes ultérieures. Par contre 1 joueur qui est sur la liste de protection de 10 joueurs incluant le gardien peut effectuer une présence en tout temps sur la surface de jeu.

C. Seul les joueurs qui auront participés au jeu seront considérés comme un match de jouer. Les joueurs qui n'auront pas joué seront rayés de l'alignement de la partie. Veuillez noter qu'une seule présence sur la surface suffit. Il est cependant important d'avertir le marqueur de ce fait pour vous assurez qu'il soit inscrit sur l'alignement.

D. Advenant le cas ou un capitaine inscrit un joueur sous un faux nom sur son alignement, le capitaine et le joueur en question (à preuve du contraire) seront suspendus pour le reste de la saison, incluant les séries éliminatoires dans la catégorie où l'infraction est survenue. Tous les points de Dek accumulés lors des parties où le joueur illégal a pris part seront entièrement perdus (l'équipe aura donc zéro (0) point de Dek pour toutes ses parties). Si l'on découvre ce fait lors des séries éliminatoires, les points de Dek accumulés dans la saison seront conservés, puisque les changements à apporter au classement seront irréparables, mais les deux (2) joueurs seront tout de même suspendus. Si le joueur illégal prend part à un match des séries éliminatoires, l'équipe fautive perdra automatiquement la série.

Balles

A. Les équipes doivent fournir trois (3) balles homologuées « Mylec » (rose ou orange tout dépendant de la température) à l'officiel avant le début de la partie. Advenant l'impossibilité de remettre les balles avant la fin de la période d'échauffement, une pénalité mineure de deux (2) minutes sera attribuée au capitaine de l'équipe fautive pour avoir retardé la partie.

B. Si, au cours de la partie, il n'y a plus de balle pour jouer, l'arbitre va demander aux équipes qu'on lui remettre une autre balle. Il est de la responsabilité de chaque équipe d'avoir en main suffisamment de balle. Le temps demeurera non-chronométré en attente des balles.

C. Les joueurs inscrits pour la joute sont responsables d'aller chercher les balles durant la partie. Ce n'est pas la responsabilité du Dekhockey Drummond, des officiels (incluant le marqueur) ou des spectateurs d'aller les chercher.

D. Les balles roses seront utilisées si la température est en dessous de quinze degré Celsius (15℃). Si la température est plus élevée, les balles orange seront utilisées. Les officiels peuvent décider de changer les balles en cours de partie si la température l'exige.

Bâton

a) Le bâton réglementaire de Dekhockey est composé d'un manche fait de bois solide et d'une palette, trouée de manufacture, constituée de plastique durable. Les palettes recouvertes de fibre de verre ne sont pas permises dans les ligues ou tournois, parce qu'elles brisent facilement et des éclats demeurant sur la surface pourraient occasionner des blessures sérieuses. Si un des trous du bâton Air-Flo est brisé, le bâton est considéré comme dangereux. Un ruban sur la palette n'est accepté, sauf pour un morceau de ruban servant à réparer le bout d'une palette considérée comme étant dangereuse.

Un joueur ne peut jouer si l'arbitre considère que son bâton n'est pas en bon état. Il doit le changer pour participer au jeu. Si un but est compté avec ce bâton et qu'il a été averti avant que le but soit compté, le but sera refusé. La palette du bâton doit avoir obligatoirement 5 trous de compagnie Mylec ou D-gel et de plastique

Buts

Le marqueur peut servir de juge de but seulement si l'arbitre lui en fait la demande relativement à une décision en cas de doute.

Changement

Le joueur qui effectue un changement doit toucher la partie désignée à cette fin sur la bande avec sa main pour que le joueur de son équipe puisse prendre sa place sur la surface. En cas de défaut, une pénalité mineure de deux (2) minutes sera imposée à l'équipe fautive pour avoir eu trop de joueurs sur la surface de jeu.

Consommations personnelles

Les boissons alcoolisées, liqueur, café, jus, aliments seront vendus uniquement à l'intérieur de la bâtisse (Pub St-Joseph) ou sur la terrasse du Pub. Il n'est pas permis d'apporter vos consommations personnelles sur le site du Dekhockey. Aucune bouteille de bière ne sera tolérée à l'extérieur de la bâtisse. Seuls les verres de plastique seront acceptés.

Équipements

GARDIEN DE BUT

A. Le gardien de but doit obligatoirement porter l'équipement complet d'un gardien de but avec des espadrilles, incluant le bâton de gardien (aucun bâton de joueur ne sera accepté). En cas de contravention à cet article, il lui sera interdit d'agir à titre de gardien de but.

B. Les jambières du gardien de but ne peuvent pas être plus larges que treize (13) pouces. La mitaine peut en être une de hockey sur glace ou un gant de base-ball. Le bloqueur ne doit par être plus long que dix-sept pouces et demi (17.5) et plus large que neuf pouces et demi (9.5).

C. Le gardien ne peut augmenter l'ampleur de son équipement de façon à augmenter son efficacité devant le filet.

CHANDAIL

Tous les joueurs du Dekhockey Drummond doivent OBLIGATOIREMENT porter un numéro visible derrière leur chandail de hockey (tape non permis), sinon une pénalité mineure de deux (2) minutes sera accordée au joueur fautif et il ne pourra prendre part à la partie tant que son chandail ne sera pas en règle. Si vous avez besoin de chandail, veuillez vous présentez à la cabane entre les deux surfaces.

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 concerné. Si la partie est retardée, une pénalité mineure de deux (2) minutes pour avoir retardée la partie sera décernée à l'équipe fautive. L'équipe locale aura la possibilité de conserver ses chandails alors que l'équipe adverse devra changer, et en séries éliminatoires l'équipe avantagée par le classement a priorité sur le choix de couleur.

CASQUE

Le casque est obligatoire sur la surface de jeu, il doit être attaché par une ganse, une corde ou un cordon. Une pénalité mineure de deux (2) minutes peut être accordée au joueur fautif. Le port de la visière et de la grille est fortement suggéré.

GANTS

Seuls les gants de hockey ou de Dekhockey (« snoot ») sont tolérés. Les gants de travail ne sont pas permis.

JAMBIÈRES

Seul les jambières approuvées par la fédération sont tolérées (celles du Dekhockey : Mylek, Protek ou Rodek). Elles doivent être mise par-dessus les vêtements et non en dessous.

BÂTON

Seuls les bâtons avec palettes en plastique perforées et approuvées sont acceptés. Aucun ruban (tape) n'est permis sous la palette du hockey pour éviter de briser la surface. Le gardien de but doit obligatoirement avoir du ruban (tape) SUR la palette de son bâton ET AUCUN SOUS la palette afin d'éviter les éclats sur la surface et les blessures. Et pour les joueurs aucun ruban n'est accepté afin de cacher les trous du bâton de plastique. (2 min pénalité)

Un joueur n'a pas le droit de jouer avec un bâton brisé. Une pénalité mineure de deux (2) minutes lui sera imposée en cas de défaut.

ESPADRILLES

Tout type d'espadrille, souliers de ballon balai ou de « snoot » sont acceptés. Seules les bottes de travail ne sont pas admises.

Hors-jeu

Il n'y aura aucun hors-jeu et ce dans toutes les catégories.

Mise au jeu

A. La balle n'a pas à toucher le sol en premier lors de la mise au jeu. (Nouveauté!). Le joueur de centre doit avoir les pieds de chaque côté du point de mise au jeu. Aucun empiètement.

B. Les joueurs ailiers doivent être en dehors du cercle de mise au jeu et de chaque côté de leur zone défensive.

C. Tout joueur qui ferme la main sur la balle se verra imposer une mise en jeu dans la zone défensive du joueur fautif.

D. Il y aura mise au jeu à chaque début de période, ainsi qu'à chaque arrêt de jeu pouvant survenir par la suite. Un délai de cinq (5) secondes sera attribué aux équipes pour se placer pour la remise en jeu, à l'expiration de ce délai, la balle sera mise en jeu et même si les équipes, ou si l'une d'entre elle n'est pas prête.

Passe avec la main

Une passe avec la main est autorisée en zone défensive seulement.

Pénalités

ABUS ENVERS UN OFFICIEL

A. Tout joueur qui manquera de respect envers un officiel (incluant l'officiel mineur (marqueur)) sera automatiquement expulsé de la rencontre. Tout spectateur qui manquera de respect envers un officiel (incluant l'officiel mineur (marqueur)) sera passible de sanction (expulsion du site). Aucun écart de conduite ne sera toléré à cet égard

B. Tout joueur qui, intentionnellement, menace ou agresse un officiel (incluant l'officiel mineur (marqueur)), de quelque manière que ce soit, avant, pendant ou après une partie se verra imposer une pénalité de match et sera suspendu en fonction du jugement du comité.

AVOIR RETARDÉ LA PARTIE

A. Il faut au moins quatre (4) joueurs, avec ou sans gardien de but, pour débuter la partie. Un délai de cinq (5) minutes est alloué avant le début de la partie à l'équipe dont le gardien de but n'est pas arrivé, et ce incluant après que la période de réchauffement. Une pénalité mineure de deux (2) minutes pour avoir retardé la partie sera imposée à l'équipe fautive aussitôt que le réchauffement sera terminé. Après le délai en question, la partie débute avec ou sans gardien de but. Dans le cas où, suite au délai stipulé ci-haut, l'équipe n'a pas quatre (4) joueurs prêts à commencer la partie, la partie sera perdue par défaut par cette équipe. L'équipe gagnante aura quinze (15) points de Dek alors que l'équipe perdante n'en aura aucun (0).

B. Si le gardien gèle la balle et qu'il a les pieds en dehors de son rectangle de protection, une pénalité mineure de deux (2) minutes pour avoir retardé la partie lui sera imposée, sauf sur un lancer en direction du filet puisque dans un tel cas il est permis au gardien de geler la balle. Il ne peut pas revenir dans son cercle pour geler la balle, il pourra par contre remettre la balle en jeu avant que le jeu ne soit arrêté.

C. Si un joueur ou le gardien de but envoi la balle à l'extérieur de la surface, que ce soit de façon intentionnelle ou non, une pénalité

mineure de deux (2) minutes lui sera décernée pour avoir retardé la partie et ce, peu importe ou la balle est sortie. On inclut donc les endroits où il n'y a pas de grillage.

D. La balle doit toujours demeurer en mouvement. Si un joueur demeure inactif derrière le filet de son équipe pendant plus de cinq (5) secondes (l'arbitre fera le décompte à haute voix), une pénalité mineure de deux (2) minutes pour avoir retardé la partie lui sera imposée. Le joueur devra sortir la balle et les pieds de derrière le filet pour que le décompte s'arrête. À la fin du cinq (5) secondes, il y aura coup de sifflet et la pénalité sera décernée et ce, dès la première infraction.

BATAILLE

A. Aucune bagarre ne sera tolérée. Les sanctions à cet effet sont les mêmes qu'au hockey mineure. Une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite de partie seront imposées à tout joueur qui se bat. Il y aura suspension automatique suite à une bagarre (voir grille des suspensions). Veuillez noter qu'une bagarre signifie que les deux personnes en cause se sont échangées au moins (1) coup de poing avec ou sans les gants et qu'il y ait ou non grille ou visière.

B. Tout joueur identifié par le ou les officiels comme étant l'instigateur ou l'agresseur dans une bataille se verra imposer une pénalité mineure de deux (2) minutes additionnelle à toute pénalité qu'il pourrait encourir.

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

BÂTON ÉLEVÉ

A. Une pénalité mineure de deux (2) minutes sera imposée à tout joueur qui touche à la balle plus haute que la hauteur de ses épaules.

B. Si le joueur atteint est blessé gravement, une pénalité majeure pour bâton élevé et une pénalité d'extrême inconduite de partie seront imposées.

C. Advenant le cas ou la balle est touchée au-delà de la hauteur des épaules, une pénalité mineure de deux (2) minutes sera attribuée au joueur fautif. S'il y a eu but sur le jeu, le but sera refusé et la pénalité accordée.

COUP DE BÂTON

A. Une pénalité mineure de deux (2) minutes ou, à la discrétion de l'arbitre, une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui donne un coup avec son bâton à un adversaire.

B. Une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui blesse un adversaire avec un coup de bâton et le comité décidera de sa sanction.

C. Un balayage du gardien de but effectué derrière le but pour faire perdre délibérément la balle au joueur adverse sera considéré comme un coup de bâton et une pénalité mineure de deux (2) minutes pour coup de bâton sera automatiquement donné qu'il y ait eu contact ou non avec la balle ou le joueur.

OBSTRUCTION / CHUTE OBSTRUCTIVE

A. Une pénalité mineure de deux (2) minutes ou, à la discrétion de l'arbitre, une pénalité majeure pour obstruction sera imposée à tout joueur qui interfère ou empêche la progression d'un adversaire qui n'est pas en possession de la balle, ou s'il empêche un adversaire qui a perdu ou échappé son bâton d'en reprendre possession.

B. Glissade : seules les glissades de côté ou en arrière du joueur adverse sont permises et ce, à condition de ne pas toucher ou faire de l'obstruction au joueur adverse de quelque manière que ce soit. Dans le cas contraire, une pénalité mineure de deux (2) minutes lui sera imposée pour obstruction. Automatiquement, si le joueur adverse tombe, il y aura deux (2) minutes de pénalité de décernées au joueur fautif. Ce règlement est dans le but de protéger les joueurs.

C. Si un joueur est blessé par une glissade, une pénalité majeure pour obstruction sera imposée, en plus d'une pénalité d'extrême inconduite de partie.

OBSTRUCTION SUR LE GARDIEN DE BUT

A. Une pénalité mineure de deux (2) minutes pour obstruction sera imposée à tout joueur qui commet de l'obstruction ou restreint les mouvements du gardien du but par un contact physique ou non. Un joueur ne peux rester plus de trois (3) secondes dans le demi-cercle

du gardien de but, à l'expiration des trois (3) secondes, une pénalité mineure de deux (2) minutes pour obstruction sera imposée à tout joueur fautif.

Grilles des pénalités

Point de pénalité	Pénalités	Durée	Action Disciplinaire	Code de pénalité
-3	Bataille	5 :00 + expulsion	Minimum 3 parties de suspension	B-2 + D-2
-3	Coup de poingt	5 :00 + expulsion	Minimum 3 parties de suspension	B-2 + D-2
-1 -3	Coup de bâton	2 :00 ou 5 :00 + expulsion	À consulter	A-22 B-22 + D-22 E-22 + B-22
-1 + -1 -3	Darder	4 :00 ou 5 :00 + expulsion	Minimum 1 partie	A-23 + A-23 B-23 + D23
-1 + -1 -3	Six-pouces	4 :00 ou 5 :00 + expulsion	Minimum 1 partie	A-24 + A-24 B-24 + D24
-1 -3	Double-échec	2 :00 ou 5 :00 + expulsion	À consulter	A-25 B-25 + D-25
	Bâton élevé sur la balle	2 :00	aucune	A-26*

-1 -3	Bâton élevé sur le joueur	2 :00 ou 5 :00 + expulsion	À consulter	A-26
-1 -3	Assaut	2 :00 ou 5 :00 + expulsion		A-31 B-31 + D31
-3	Tentative de blesser	5 :00 + expulsion	Minimum 5 parties	E-32 + B32
-1 -3	Donner du coude	2 :00 ou 5 :00 + expulsion	À consulter	A-34 B-34 + D-34
-1 -3	Donner du genou	2 :00 ou 5 :00 + expulsion	À consulter	A-35 B-35 + D-35
	Faire trébucher	2 :00 ou Lancer pénalité	aucune	A-38 F-38
-1 -3	Mise en échec	2 :00 ou 5 :00 + expulsion	À la discrétion du comité	A-39 B-39 + D39
	Obstruction	2 :00	aucune	A-41
	Obstruction sur le gardien de but	2 :00	aucune	A-43
-1 -3	Donner de la bande	2 :00 ou 5 :00 + expulsion	À consulter	A-44 B-44 + D-44
	Avoir retenu	2 :00	aucune	A-45
-1 -3	Rudesse	2 :00 5 :00 + expulsion	À consulter	A-47 B-47 + D47
-1 -3	Conduite anti-sportive	2 :00 10 :00 expulsion	À consulter	A-61 C-61 D-61
	Jouer avec un bâton illégal	2 :00	aucune	A-67
-3	Abus verbal envers un officiel	5 :00 + Expulsion	Minimum 3 parties	E-84 + B-84
-3	Abus physique envers un officiel	5 :00 + expulsion	Minimum 5 parties	E-85 + B85
	Avoir accroché	2 :00 ou Lancer de pénalité	aucune	A-86 F-86

Veuillez noter que cette liste n'est pas exhaustive.

Un joueur qui frappe un arbitre aura une suspension automatique de deux (2) ans.

*****Tous les capitaines sont responsables de vérifier sur le site internet si un de ses joueurs est suspendu dans la section suspensions sur le http://www.dekdrummond.com/. Les responsables ne communiquent en aucun vas avec eux pour cette information.*****

Points

A. Deux (2) points par période sont alloués pour l'équipe qui remporte la période. Advenant une égalité, un (1) point sera attribué à chaque équipe.

B. Trois (3) points sont alloués pour l'équipe gagnante de la partie. Advenant une égalité, un (1) point sera attribué à chaque équipe. Dans le cas d'une défaite en prolongation, l'équipe aura un (1) point alors que l'équipe gagnante aura trois (3) points.

C. Trois points sont alloués à chaque équipe en cas d'absence de pénalité majeure (code B, C, D, E sur la feuille de match).

D. Trois (3) points sont alloués à chaque équipe pour les pénalités mineures. Un point est perdu à chaque fois qu'une équipe écope d'une des pénalités visées au présent règlement dans la grille de pénalités ci-haut établies et pour lequel il est inscrit « -1 » dans la colonne de gauche. Si un joueur écope de quatre (4) minutes de pénalité, il est possible de perdre deux (2) points selon les pénalités en cause.

E. Possibilité de quinze (15) points maximum par partie.

F. Peu importe la gravité des pénalités, le joueur sera expulsé de la partie après trois (3) pénalités. Une pénalité de quatre (4) minutes équivaut à deux (2) pénalités que ce soit pour la même infraction ou non.

Soleil

Les cotés local et visiteur doivent être respectés pendant la saison régulière, en série le responsable de l'équipe locale (meilleur classement) peut choisir le côté de la surface qu'il préfère et ce pour tous les parties. Il n'y aura donc aucun tirage au sort pour le soleil.

Substituts

A. Un substitut (gardien ou joueur) ne peut jouer dans une classe inférieure à laquelle il est classé, si l'équipe ne respecte pas le nombre de joueurs surclassés maximum.

B. Un gardien de but attitré régulier (sur line up début de saison ou 5 parties et plus), ne peut être substitut pour une autre équipe de la classe dans laquelle il joue.

C. Un joueur substitut doit participer à un minimum de trois (3) parties en saison régulière et être inscrit sur les trois (3) feuilles d'alignement correspondantes pour pouvoir prendre part aux séries avec cette équipe. Ceci est la responsabilité du capitaine ou d'un membre de la formation de s'en assuré immédiatement et avant la fin de la 1er période.

D. Dès qu'un substitut a joué ses trois parties avec une équipe dans une classe donnée, il ne peut plus jouer avec aucune autre équipe de cette classe, si c'est le cas, tous les matches qui auront été joué par la suite avec une équipe seront perdus par défaut.

E. <u>En séries</u>, un gardien substitut (de 0 à 2 matches saison) ne peut pas remplacer le gardien régulier (5 matches et plus) de l'équipe si ce dernier prend part à la partie comme joueur à l'avant. Pour être en règle, si le gardien régulier prend part à la partie en tant que joueur, le gardien substitut doit avoir joué (trois) 3 parties avec cette même équipe. (ceci est dans le but de ne pas avantager une équipe qui manque de joueur)

   Pour qu'un gardien soit désigné comme le gardien régulier, il doit avoir joué au moins (cinq) 5 parties complètes avec sa formation. Il est donc possible d'avoir deux (2) gardiens réguliers dans la même équipe qui peuvent prendre part devant le filet sans autre formalité. (

un gardien attitré régulier ou une fois 5 parties jouées avec une équipe, le gardien en question ne peut prendre part avec aucune autre équipe de la même catégorie)

La ligue se réserve cependant le droit de faire exception à cette exigence en cas de blessure grave; des preuves seront alors exigées. Toute malhonnêteté de la part d'une équipe sera sévèrement punie. Le capitaine se verra suspendu pour le reste de la saison, et la ligue se réserve le droit de suspendre l'équipe fautive pour le reste de la saison et des séries.

F. CHAQUE CAPITAINE EST RESPONSABLE DE VÉRIFIER LES COTES DE SES JOUEURS, SINON LA PARTIE EST PERDUE PAR DÉFAUT.

Température

Beau temps, mauvais temps, il y aura du Dekhockey. En présence d'éclairs, le match sera interrompu temporairement à la discrétion des officiels et des responsables.

En saison régulière, après deux (2) périodes complète de jeu, à la suite d'une attente de quinze (15) minutes, suite à l'interruption d'une partie, les officiels de la partie pourront prendre la décision d'officialiser la partie comme étant une partie complétée peu importe le pointage.

En séries éliminatoires, toutes les parties sont à finir. Si en raison du mauvais temps, la partie interrompue, le ou les officiels pourront prendre la décision de reporter la fin de la partie en cours au début de la partie suivante. Si cela survient au cours du 2e ou 3e match de la série, la partie devra être reprise en fonction de l'horaire (par rapport au prochain match à jouer dans cette catégorie et en fonction de la volonté des capitaines).

Temps de jeu

A. Une période d'échauffement de trois (3) minutes sera accordée aux équipes. À la fin de ce trois (3) minutes, les deux équipes devront être prêtes à débuter le match.

B. Il y a trois (3) périodes par partie. Les périodes seront d'une durée de treize (13) minutes non-chronométrées. Seule la dernière minute de la troisième (3e) période de chaque rencontre sera chronométrée.

C. Une pause d'une (1) minute sera accordée aux équipes entre chaque période.

D. En cas d'égalité au terme des trois périodes règlementaires, une période de prolongation de 5 minutes non-chronométrées devra être joué. (si après 5 minutes pas de but, la partie sera déclaré nul 1 point de chaque coté) Le premier but mettra fin à la partie. La ou les périodes (séries) de prolongations se joueront à deux (2) contre deux (2). Si une équipe écope d'une pénalité dans les deux (2) dernières minutes de la troisième (3e) période ou pendant la période de prolongation, la durée de la pénalité se jouera à trois (3) joueurs contre deux (2). Lorsque la pénalité prendra fin, les deux équipes joueront à trois (3) contre trois (3) jusqu'à l'arrêt de jeu suivant, pour se reprendre 2 contre 2. Dans les séries éliminatoires les prolongations se dérouleront à 3 contre 3 comme normalement, les périodes auront une durée de 13 minutes running time et le 1er but mettra fin à la partie. Si il y a une prolongation dans la 3ème partie du 2 de 3 après le 10 minutes de la partie, les prolongation auront une durée de 10 minutes running time, et le 1er but de la prolongation mettra fin à la partie.

E. Il est à noter que le temps demeurera non-chronométré en tout temps. Les arbitres peuvent cependant juger nécessaire d'arrêter le cadran, notamment pour un bris d'équipement du gardien de but justifié par l'arbitre, un bris d'équipement de la surface, un blessé, ou toute autre raison où ils pourraient juger opportun de le faire. Le marqueur n'a donc aucun pouvoir décisionnel à ce niveau.

Merci et bonne saison