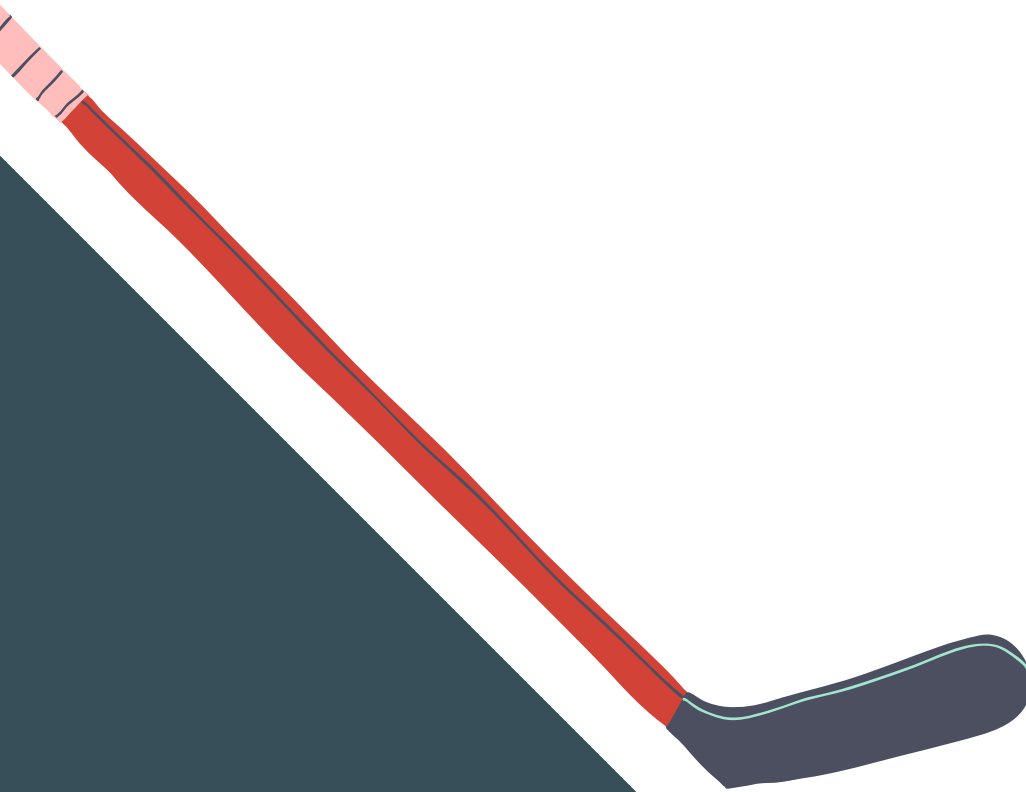




Ville de
Saint-Gabriel

RÈGLEMENTATION

DEK HOCKEY



SECTION 1 - ÉQUIPE DEK HOCKEY

1.1 L'ALIGNEMENT

L'alignement maximal pour une équipe est de 11 joueurs. Chacune d'elles doivent être composées de 11 joueurs dont un minimum de 2 filles. Les joueurs de l'alignement doivent faire partie de la liste de joueurs officiels de l'équipe et être habillé réglementairement pour participer. Durant une partie, l'équipe doit en tout temps (même si expulsion ou blessure) avoir au minimum 5 joueurs sur la surface, dont une fille, sinon la partie s'arrêtera automatiquement (partie perdue par défaut).

L'alignement, sera remis au marqueur avant le début de la période d'échauffement. Tous les joueurs de ce match doivent y figurer ainsi que leurs numéros à défaut de quoi l'arbitre sera automatiquement avisé par le marqueur. Si l'alignement est incomplète ou si elle n'est pas transmise dans les délais une pénalité mineure sera attribuée à l'équipe. Également, chaque capitaine doit passer devant le marqueur afin de soumettre son alignement pour que celle-ci soit en règle. De plus, un joueur doit arriver avant la fin de la 2^e période afin de participer à la partie et être préalablement inscrit à l'alignement. Le joueur en retard doit également passer au banc du marqueur pour se faire identifier. Un joueur ne peut jouer une partie s'il n'est pas inscrit sur l'alignement.

1.2 JOUEURS RÉGULIERS VS REMPLACANTS

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

1.3 LE CAPITAINE

Chaque équipe doit être représentée par un capitaine. Seul le capitaine a le privilège de pouvoir discuter avec un arbitre.

1.4 L'ÂGE

Pour faire partie de la ligue, il est obligatoire que tous les joueurs de l'équipe aient plus de 16 ans lors de la période d'inscription. Si l'équipe veut avoir un joueur mineur alors un formulaire de consentement signé par les parents lui sera exigé.

1.5 LA LIGUE PROGYM DEK HOCKEY (FRAIS)

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

FRAIS : 1375\$ par équipe (125\$ par joueur).

SECTION 2 - RÈGLEMENTS DE JEU

2.1 DÉROULEMENT DE LA PARTIE

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

2.2 SYSTÈME DE POINTAGE

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

2.3 RÉGLEMENTS DE LA PARTIE

- 2.3.1 L'équipe doit avoir un minimum de 5 joueurs et 1 gardien pour débiter une partie, incluant une fille minimum sur la surface de jeu.
- 2.3.2 Une équipe doit obligatoirement avoir un gardien de but pour que le match soit réglementaire et ce, jusqu'à la 3e période. À 5 minutes de la 3e période, le 6 contre 5 est permis.
- 2.3.3 Si l'équipe ne respecte pas le nombre de joueur du point 2.3.1, alors l'arbitre tolèrera un délai de 5 minutes suivant la période d'échauffement afin de permettra à l'équipe de remédier à la situation.
- 2.3.4 Après ce délai de 5 minutes, chaque minute supplémentaire entraîneront une pénalité mineure de 2 minutes.
- 2.3.5 L'équipe adverse ne peut, en aucun cas, prêter un joueur à l'équipe fautive.
- 2.3.6 Les équipes se doivent d'être prêtes à l'heure, dès que l'arbitre annonce le début du match.
- 2.3.7 S'il y a prolongation, les deux équipes restent de leur côté respectif.
- 2.3.8 Aucune passe avec la main n'est acceptée mais un joueur peut pousser la balle et ce, la main ouverte, si c'est pour lui-même et qu'il la récupère ensuite.
- 2.3.9 But refusé s'il a été compté avec une partie du corps d'un joueur, intentionnellement.
- 2.3.10 Interdiction de transporter la balle ou de refermer la main sur la balle.
- 2.3.11 Un joueur envoie la balle volontairement à l'extérieur de la surface, selon l'arbitre, une punition sera donnée pour avoir retardé la partie.
- 2.3.12 12 buts d'écart en deux équipes à n'importe quel moment du match, la partie est arrêtée. La ligue accepte que la surface reste à la disposition des 2 équipes pour la suite du temps restant.
- 2.3.13 Un bâton se brise durant la partie, celui-ci doit rester au sol si ce même joueur décide de rester sur la surface. Le bâton brisé ne peut en aucun cas être utilisé dès son bris. Le joueur peut aussi retourner au banc pour un changement de matériel ou de joueur.
- 2.3.14 Chaque but en avantage numérique met aussitôt fin à la pénalité de 2 minutes en cours.

2.3 RÉGLEMENTS DE LA PARTIE (SUITE)

2.3.15 Mise au jeu :

- Au début de chaque période,
- Après chaque but,
- Lors d'une mise au jeu, les autres joueurs doivent être placés à l'extérieur du cercle de mise à jeu.
- Lors d'une mise au jeu, la balle doit toucher à la surface avant d'être jouée à défaut de quoi l'équipe fautive perdra la balle.

2.3.16 Reprise du jeu :

- Se fait normalement dans les zones délimitées, soit au centre ou dans les coins.
- Le joueur qui reprend le jeu doit attendre le coup de sifflet (5 sec) puis obligatoirement faire une passe, interdiction de tirer au but.
- Lors d'une reprise de jeu, l'équipe adverse doit être en dehors de la zone délimitée ou si la reprise est n'importe où sur la surface le joueur doit se situer en tout temps à un bâton de distance de la balle.
- Arrêt du gardien, la balle est reprise derrière la ligne de but et le joueur à 5 sec pour remettre la balle sur le jeu soit au coup de sifflet. Le joueur doit obligatoirement faire une passe de l'autre côté de la ligne de but pour que tout soit réglementaire.
- La balle est envoyée à l'extérieur par un joueur, l'équipe adverse reprend le jeu en zone délimitée.
- La balle est envoyée au filet protecteur ou sur le grillage et revient, le jeu se poursuit.
- L'arbitre donne une pénalité, l'équipe adverse reprend le jeu dans la zone délimitée offensive.

2.3.17 Lancer de punition :

- Immobiliser la balle dans zone délimitée de son gardien entraîne aussitôt un lancer de punition. (Choix du joueur)
- Lancer de punition du à un geste fautif de l'équipe adverse, c'est le joueur qui a subi la faute qui devra lancer.

2.3.18 Changement de joueur :

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

2.3.19 Le lancer frappé et le revers frappé sont interdits par tous les joueurs masculins sans exception. Sinon la balle sera remise à l'équipe adverse dans la zone délimitée.

2.3.20 Seulement les filles peuvent effectuer un lancer frappé ou un revers frappé.

2.3.21 Le but d'une fille vaut, en tout temps, 2 points.

2.3.22 L'assistance d'une fille équivaut au même pointage qu'un homme (1pt).

2.3.23 S'il y a fusillade, une fille doit obligatoirement passer au 1er ou au 2e tir de son équipe, alternation gars/fille.

2.3.24 Il n'y a pas de hors-jeu.

2.4 RÉGLEMENTS GARDIEN DE BUT

2.4.1 Les gardiens de but changent de but entre les périodes, soit 2 fois par match.

2.4.2 Le gardien fait un arrêt, il doit avoir au moins un pied dans sa zone pour que la balle soit à son équipe. Si l'arbitre juge que cette condition n'est pas respectée la balle ira automatiquement à l'autre équipe.

2.4.3 Un gardien ne peut balayer brusquement d'un élan son bâton derrière le filet pendant qu'un joueur de l'autre équipe s'y trouve avec la balle à défaut de quoi il recevra une punition.

2.4.4 Le gardien peut garder la balle pour son équipe et la remettre en jeu derrière son but s'il fait un arrêt en affrontant un tir hors de ses limites.

2.4.5 Un gardien ne peut en aucun cas immobiliser la passe d'un de ses coéquipiers à défaut de quoi la balle sera remise à l'équipe adverse.

2.4.6 Un gardien de but ne peut être équipé de l'équipement d'un autre sport comme la cross par exemple.

2.4.7 Le gardien de but se blesse et il n'a pas de remplaçant, un joueur de la même équipe peut prendre sa place s'il revête l'équipement complet du gardien dans un délai acceptable selon l'arbitre.

2.4.8 Un gardien peut faire un changement (s'il y a deux gardiens) sauf qu'il ne peut retourner sur la surface avant le prochain coup de sifflet. (Changement illégal)

2.4.9 Le gardien est tenu au même règlement que les autres joueurs en ce qui a trait au bâton élevé. À moins, que ce soit pour faire un arrêt avec son bâton.

2.5 SÉRIES ÉLIMINATOIRES

2.5.1 S'il y a égalité après le temps de match, une période supplémentaire de 5 min sera ajoutée.

2.5.2 S'il y a égalité à la fin de la période supplémentaire alors il s'en suivra tirs de barrage. Aucun match nul ne sera attribué. Alors la victoire ira à l'équipe ayant rapporté le premier but d'avance, tenant compte que chaque équipe doit avoir le même nombre de tirs au but. Les tirs doivent être alternés entre tous les joueurs d'une même équipe avant qu'un coéquipier puisse y retourner de nouveau.

2.5.3 Toutefois, pour la finale seulement, il y aura une prolongation dite indéfini et ce, jusqu'à ce qu'il y ait un but. Les périodes supplémentaires seront de 15 min tel que normalement. Les équipes demeurent du même côté qu'ils étaient à la 3e période.

2.5.4 Si le gardien de but régulier de l'équipe est présent alors aucun changement de gardien n'est permis pendant le match. S'il ne peut être présent alors seulement un gardien sera admissible (Ce dernier ne doit appartenir à aucune équipe). À moins, qu'un joueur, ayant participé à plus d'un tiers des parties, décide de vouloir remplacer le gardien absent et cela peut importe sa classe à condition que les limitations d'alignement soient respectées et qu'il revête l'équipement adéquat.

2.5.5 La partie prend fin si 12 points d'écart entre les deux équipes et ce, à tout moment. *Si deux équipes présentent le même pointage à la fin de la saison alors l'ordre de priorité se fera ainsi : Nombre de victoires en temps régulier, fiche lors des rencontres opposant les 2 équipes, différence de but marqué par l'équipe, etc.

2.6 PROCÉDURE POUR DÉPLACER UNE PARTIE

2.6.1 Vous devez contacter un des responsables de la ligue de Dek Hockey Ville Saint-Gabriel, soit Simon Bourque ou Francis Ratelle 48 heures avant la partie à déplacer afin de vérifier les autres dates disponibles, s'il y a lieu.

2.6.2 Le capitaine de l'équipe souhaitant reporter la partie doit contacter le capitaine de l'équipe adverse afin de s'entendre avec ce dernier sur la date et l'heure à laquelle il souhaite reporter le match.

2.6.3 Ensuite, cette entente doit être confirmée aux responsables de la ligue 48 heures avant la partie normalement programmée.

SECTION 3 - ARBITRES ET MARQUEURS

3.1 ARBITRE

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

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

3.2 LANGUAGE ABUSIF, GESTES OU BRIS

3.2.1 Un joueur manquant de respect ou adressant des menaces à un des membres du personnel de la ligue, et ce en tout temps, sera automatiquement rencontré et risquera l'expulsion.

3.2.2 Un joueur qui essaie de frapper ou qui frappe un des membres du personnel de la ligue, sera automatiquement expulsé sans préavis.

3.2.3 L'arbitre et le comité administratif se réserve le droit de suspendre tout joueur ou responsable d'équipe qui utilise les médias sociaux pour discréditer la ligue ou les membres du personnel.

3.2.4 Le responsable d'équipe est responsable de la conduite de ses joueurs en tout temps. Il doit s'assurer de prendre tous les moyens nécessaires pour empêcher son équipe de commettre tout manquement aux règlements de la ligue Dek Hockey Ville Saint-Gabriel.

3.2.5 Tout comportement déraisonnable envers la ligue et l'établissement est interdit. Un joueur est responsable de ses gestes ainsi que des dommages qu'il peut causer. S'il y a bris, alors ce dernier devra défrayer les frais relatifs aux réparations et pourra être suspendu.

SECTION 4 - LES PÉNALITÉS

4.1 DÉROULEMENT DES PÉNALITÉS

4.1.1 Une pénalité est soit mineure, soit majeure. Il n'y a pas de lancer de pénalité.

4.1.2 Un(e) joueur(se) recevant une pénalité mineure doit passer 1 minute au banc des pénalités.

4.1.3 Si le joueur reçoit une pénalité dans la dernière minute de la partie, un lancer de pénalité sera accordé.

4.1.4 Un(e) joueur(se) recevant une pénalité majeure doit passer 2 minutes au banc des punitions.

4.1.5 Un(e) joueur(se) recevant une 3^e pénalité mineure dans un match sera automatiquement expulsé(e) de la partie.

4.1.6 Un(e) joueur(se) recevant 4 minutes de pénalité ou plus dans un match est expulsé(e).
Ex : 2 pénalités majeures ou une pénalité majeur et une mineure.

4.1.7 Lorsqu'une équipe est en désavantage numérique et que l'équipe adverse compte un but, la pénalité prend fin. S'il y a plusieurs pénalité, seule la 1^{ère} prend fin.

4.1.8 Lorsqu'il y a une seule pénalité, le jeu se déroule à 5 contre 4.

4.1.9 Lorsqu'il y a des pénalités doubles (une de chaque côté), le jeu reprend à 5 contre 5.

4.1.10 Un(e) gardien(ne) de but ne peut pas être envoyé au banc des pénalités. Lorsqu'il(elle) reçoit une pénalité, un(e) joueur(se) de son équipe doit prendre sa place sur le banc des pénalités.

4.1.11 Si un(e) joueur(se) reçoit une pénalité pendant qu'un(e) autre joueur(se) de son équipe écoule déjà une pénalité, la 2^e pénalité débute seulement lorsque la 1^{ère} se termine (retardement).

4.1.12 Lorsqu'une fille reçoit une pénalité, l'équipe en défaut défend à 4 gars sur le jeu.

4.1.13 Lorsqu'un gars reçoit une pénalité, l'équipe en défaut défend à 3 gars et une fille sur le jeu.

4.1.14 Si plus d'un(e) joueur(se) d'une même équipe reçoit une pénalité, le jeu reste à 5 contre 4 et les pénalités seront successives. Les pénalités pour les filles sont purgées avant celle des gars.

4.2 LES PUNITIONS MINEURES (1 MIN)

4.2.1 Bâton élevé : Lorsque la palette d'un(e) joueur(se) atteint un(e) adversaire et que celle-ci dépasse le dessus de la bande.

4.2.2 Lancer frappé : Lorsqu'un lancer frapper est pris avec la palette qui dépasse la hauteur permise. Dans le mixte, la hauteur permise est à la hauteur des genoux du joueur(se) La feinte de tirer avec la palette qui dépasse la hauteur permise est une perte de possession.

4.2.3 Avoir retenu :

- Lorsqu'un(e) joueur(se) retient le bâton d'un(e) adversaire.
- Lorsqu'un(e) joueur(se) entoure ou retient un(e) adversaire.

4.2.4 Accrochage : Lorsqu'un(e) joueur(se) empêche la progression d'un(e) adversaire avec son bâton ou avec la main.

4.2.5 Obstruction :

- Lorsqu'un(e) joueur(se) entre en contact avec un(e) gardien(ne) de but.
- Lorsqu'un(e) joueur(se) empêche la progression d'un(e) adversaire avec son corps, incluant le geste de mettre la main libre dans le dos. L'utilisation de la main libre pour s'appuyer, 'diriger', ou pousser pour faire perdre possession n'est pas toléré.
- Lorsqu'un(e) joueur(se) utilise son corps pour séparer un joueur(se) adverse de la balle (Pousser)

4.2 LES PUNITIONS MINEURES (1 MIN) (SUITE)

4.2.6 La prise de position initiale pour protéger la balle (possession) ou pour bloquer le passage (non possession) est légale. Tout geste pour déplacer le corps d'un adversaire qui est déjà en position devient une infraction.

4.2.7 Rudesse :Lorsqu'un(e) joueur(se) pousse un(e) adversaire avec ses mains ou ses bras, avant ou après le coup de sifflet.

4.2.8 Coup de bâton (slashing) Lorsqu'un(e) joueur(se) utilise son bâton pour frapper un(e) adversaire. Tout joueur qui entre accidentellement en contact avec la tête, le visage ou le cou d'un adversaire (incluant le gardien de but) avec son bâton.

4.2.9 Glissade (slidding) : Lorsqu'un(e) joueur(se) se projeter au sol pour effectuer une glissade sur les jambières. Si le geste n'est pas jugé intentionnel lors d'un geste offensif, l'arbitre peut à sa discrétion simplement indiquer une perte de possession. Tout geste à caractère défensif sera pénalisé.

4.2.10 Wrap around : Lorsque le gardien(ne) balance son bâton derrière son filet.

4.2.11 Bâton brisé : Lorsqu'un(e) joueur(se) continue de jouer avec un bâton qui vient de se briser.

4.2.12 Lancer son bâton : Lorsqu'un(e) joueur(se) ou un(e) gardien(ne) lance intentionnellement son bâton.

4.2.13 Retardé le match :

- Lorsqu'un(e) joueur(se) ou un gardien(ne) déplace délibérément le but.
- Lorsqu'une équipe n'est pas prête à débiter la rencontre.

4.2.14 TROP de joueurs :

- Lorsqu'il y a trop de joueurs(ses) à la fois sur la surface.

4.3 LES PUNITIONS MAJEURES (2 MIN)

4.3.1 Attaque verbale :

- Lorsqu'un(e) joueur(se) manque de respect envers un arbitre ou envers un(e) autre joueur(se).
- Lorsqu'un partisan d'une équipe manque de respect envers un arbitre ou un(e) autre joueur(se). Celui-ci est laissé à la discrétion du l'arbitre.

4.3.2 Antisportif :

- Lorsqu'un(e) joueur(se) provoque physiquement un(e) autre joueur(se).
- Lorsqu'un geste est jugé antisportif par l'arbitre.

4.3.3 Bris d'équipement :

- Lorsqu'un(e) joueur(se) brise intentionnellement son bâton.
- Lorsqu'un(e) joueur(se) endommage les installations ou les équipements.

4.3.4 Bagarre : Lorsque des coups sont portés envers un(e) adversaire (expulsion et suspension).

4.3.5 Mise en échec : Lorsqu'un(e) joueur(se) utilise son corps pour frapper l'adversaire.

4.3.6 Geste dangereux : Tout geste jugé dangereux par l'arbitre.

SECTION 5 - ÉQUIPEMENT

5.1 ÉQUIPEMENT JOUEURS D'AVANT/DÉFENSE

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

5.2 ÉQUIPEMENT GARDIEN DE BUT

Les gardiens de but doivent porter tout l'équipement obligatoire à leur position (tel qu'au Hockey sur glace) mais avec des espadrilles. Donc, le gardien de but doit avoir ; jambières, bloqueur, mitaine, plastron, coquille protectrice, culotte, bâton, chandail de son équipe, espadrilles et casque de gardien. Les épaulières sont recommandées et doivent être à l'intérieur du gilet. À défaut d'avoir tout son équipement, le gardien de but ne pourra exercer son rôle. Par ailleurs, un arbitre peut à tout moment déclarer un équipement/item illégal si celui-ci est endommagé ou pourrait représenter une source de blessures ou de bris. Aucune pénalité ne sera attitrée à moins que ce même item ne revienne en jeu (pénalité mineur pour équipement illégal).

5.3 BÂTON

Nous n'avons pas de restriction au niveau des marques de bâtons utilisés. Le bâton doit être fait de bois solide avec une palette en plastique perforée en usine ou encore, être un bâton de composite « one pièce ». Si un des trous du bâton est brisé, le bâton est considéré comme dangereux et l'arbitre peut le retirer du jeu. Lorsque le ruban est usé, il doit être remplacé entre deux périodes de jeu. Seul le gardien de but peut jouer avec un bâton ayant une palette de bois et s'il y a détérioration alors l'arbitre pourrait exiger le remplacement de cet équipement dans l'immédiat. Un manche trafiqué n'est en aucun temps permis. Le ruban n'est pas permis sous la palette afin de protéger la surface. Tout bâton ne répondant pas à ces spécifications sera déclaré comme illégal et sera exclu de la partie. Le joueur ne recevra pas de pénalité à moins que cet item soit de retour sur le match après avertissement et automatiquement une pénalité mineure pour équipement fautif lui sera décernée.

5.4 CASQUE

Casque obligatoire en tout temps et la visière est fortement recommandée. Un casque avec visière complète ou grillage complet est obligatoire pour tout joueur de 17 ans et moins. Le casque avec sa grille/visière doit être attaché en tout temps.

5.5 JAMBIÈRES

Des jambières munies de protection en plastiques sont obligatoires et elles doivent être complètement visibles en tout temps.

5.6 GANTS

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

SECTION 5 - ÉQUIPEMENT (SUITE)

5.7 BALLE

Les balles sont des balles de marque DGel ou Mylec.

7.8 CHANDAIL

Tout joueur doit porter obligatoirement le chandail de son équipe (chandail identique) avec des numéros facilement identifiables et différents les uns des autres. L'arbitre permettra un maximum de 1 joueur par équipe avec le chandail de son équipe non numéroté. Ce règlement s'applique également au gardien de but (chandail identique à ses coéquipiers et numéroté). Par ailleurs, l'arbitre vérifiera les couleurs des chandails des deux équipes pendant la période d'échauffement. Si les gilets des deux équipes sont de la même couleur, alors l'arbitre fera un tirage au sort afin de déterminer l'équipe qui devra porter les dossards (ou changer les gilets concernés). Seul le gardien de but est exempté de porter un dossard.

POUR PLUS D'INFORMATION :

Pour toutes autres informations, contactez Simon Bourque ou Francis Ratelle via le Messenger de la page Facebook du Dek Hockey Ville Saint-Gabriel.