



# Règlements DEK Complexe Sportif des Monts

## 1) SURFACES DE JEUX

Au Complexe Sportif des Monts, nous possédons 2 surfaces de 55' x 110'.

## 2) TROP DE JOUEURS SUR LA SURFACE

Une punition mineure sera décernée à l'équipe qui sera prise en défaut pour avoir eu trop de joueurs sur la surface.

Au jugement de l'arbitre, si la balle touche accidentellement un joueur qui s'apprête à entrer au banc, sans que celui-ci ne participe au jeu, il aura le choix de laisser le jeu se poursuivre ou de siffler et donner la balle à l'équipe adverse.

## 3) BÂTON

N'importe quel bâton est accepté. Cependant, un arbitre peut, à tout moment, déclarer une pièce d'équipement illégale lorsque celle-ci est usée ou endommagée et représente des risques de blessures. En cas de bris du bâton, le joueur ne peut plus l'utiliser. SI APRÈS, avertissement, l'arbitre peut décerner une punition mineure pour jouer avec un bâton brisé.

## 4) CHAUSSURES

Des espadrilles appropriées doivent être portées par tous les joueurs. Les joueurs ne peuvent porter des bouts d'acier à l'exception des gardiens de buts qui doivent avoir un soulier à bout d'acier.

## 5) ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT

Le gardien de but doit obligatoirement porter tout l'équipement d'un gardien de but de hockey.

## 6) ÉQUIPEMENT DU JOUEUR

Tous les joueurs doivent obligatoirement porter un chandail avec un numéro pouvant les identifier (camisole interdite), un casque (exception du cosom), des gants et des jambières complètes obligatoires. Le port de coudes souples, de lunettes ou visière, d'une coquille n'est pas obligatoire, mais fortement recommandé. Advenant la perte d'un morceau d'équipement (casque, gants, jambières ou souliers), le joueur devra retourner immédiatement au banc sans participer au jeu. S'il ne respecte pas cette consigne, une pénalité mineure sera appliquée. Le joueur devra enfiler son équipement complet avant le début de sa présence suivante.

## 7) COULEURS DES CHANDAILS

Chaque membre d'une équipe doit porter un chandail semblable (gardien inclus) avec un numéro pouvant les identifier.

## 8) COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

Format 3 contre 3

Une équipe doit présenter un alignement de minimum 7 joueurs + 1 gardien. L'alignement ne peut pas être modifié durant la partie. Un minimum de 3 joueurs plus le gardien est requis pour débiter une partie. Une pénalité majeure sera décernée en cas d'alignement non conforme.

Format 4 contre 4

Une équipe HOMME doit présenter un alignement de minimum 5 joueurs + 1 gardien et maximum de 9 joueurs + 1 gardien.

L'alignement ne peut pas être modifié durant la partie. Une pénalité

majeure sera décernée en cas d'alignement non conforme. Un minimum de 4 joueurs ainsi qu'un gardien est requis pour débiter une partie.

#### Format MIXTE

Une équipe doit présenter un alignement de minimum 8 joueurs + 1 gardien et maximum 9 joueurs + 1 gardien. L'alignement ne peut pas être modifié durant la partie. Un minimum de 2 joueurs et 2 joueuses ainsi qu'un gardien est requis pour débiter une partie.

#### 9) CHANGEMENT DE GARDIEN DE BUT

Si un joueur remplace un gardien de but blessé ou expulsé, il aura 10 minutes pour s'habiller. En saison, un gardien peut dépanner une équipe où le gardien arrive en retard. Celui-ci devra être approuvé par le Complexe Sportif des Monts.

#### 10) ALIGNMENT & JOUEURS SUBSTITUTS

Tous les joueurs jouant au CSM doivent avoir un passeport NBHPA VALIDE. Le responsable d'équipe doit approuver son alignement à l'organisation du CSM avant toutes les parties via la plateforme NBHPA. Il faudra inscrire tous ses joueurs et leurs numéros en ligne sur la plateforme NBHPA. Un joueur inscrit dans le système et sur la feuille de match ayant payé son inscription peut arriver à tout moment de la partie. Un joueur non inscrit ne peut pas participer. Un joueur pourrait se faire demander de valider son identité avec preuve à l'appui à tout moment. Pour que le joueur substitut soit éligible, le joueur doit avoir un passeport NBHPA valide ainsi payé son remplacement à l'organisation qui est de 10\$+tx. Un joueur inéligible entraîne un forfait. Chaque responsable d'équipe doit respecter les cotes et la masse salariale de l'équipe. AUCUN JOUEUR NON COTÉ PAR LE CSM N'ONT LE DROIT DE JOUER. Un forfait aura lieu avec le non respect des règles ci-haut.

### 11) REMPLACEMENT EN SÉRIE

Un gardien peut être remplacé en série par un gardien du même calibre ou moins fort. Notez que l'équipe devra faire jouer un gardien ayant des parties jouées dans la saison en priorité, celui-ci devra toutefois être approuvé par la direction. Un remplacement de joueur doit être effectué cote par cote. Ex: H9 pour H9.

### 12) JOUEUR BLESSÉ

L'arbitre peut arrêter le jeu en tout temps pour un joueur blessé, à son jugement. Il peut aussi laisser finir le jeu de l'équipe n'ayant pas de blessé sur le jeu.

### 13) INJURES, ABUS OU MENACES À UN ARBITRE

Tout joueur manquant de respect en adressant des injures et/ou menaces à un arbitre ou tout autre officiel, avant, pendant ou après une partie est sujet à des mesures disciplinaires sévères. Une insulte à un arbitre entraîne une punition pour conduite anti-sportive et peut aller jusqu'à l'expulsion de la partie.

ABUS : Tout joueur, instructeur ou responsable qui tente ou qui frappe intentionnellement un arbitre ou tout autre officiel, pendant ou après une partie sera expulsé du centre. Une pénalité pour agression physique envers un arbitre implique une suspension à vie de tous les événements organisés par le Complexe Sportif des Monts.

### 14) MARQUEUR

Le marqueur contrôle le temps. Vous n'êtes pas autorisé à parler au marqueur. Si vous avez des questions, vous devez passer par l'arbitre.

## 15) PÉNALITÉ 3vs3

Les pénalités doivent être classées de la façon suivante :

MINEURE : 2 minutes

DOUBLE MINEURE : 2 x 2 minutes

MAJEURE : 5 minutes

MAUVAISE CONDUITE : 10 minutes

### 15a) PÉNALITÉ MINEURE

PUNITION À RETARDEMENT : Si une punition est appelée à l'équipe qui se défend déjà à cours d'un joueur, celle-ci débutera lorsque la première infraction aura pris fin. Toujours 3 vs 2, jamais à 3 vs 1.

## 16) PÉNALITÉ 4vs4

Les pénalités doivent être classées de la façon suivante :

MINEURE : 2 minutes

DOUBLE MINEURE : 2 x 2 minutes

MAJEURE : 5 minutes

MAUVAISE CONDUITE : 10 minutes

### 16a) PÉNALITÉ MINEURE

PUNITION : Toutes pénalités mineures engendrent un avantage numérique d'une minute à 4 vs 3.

PUNITION À RETARDEMENT : Si une punition est appelée à l'équipe qui se défend déjà à cours de 2 joueurs, celle-ci débutera lorsque la première infraction aura pris fin. Toujours 4 vs 2, jamais à 4 vs 1.

### 17) PÉNALITÉ MAJEURE 3VS3

Tout joueur, recevant une pénalité majeure, obtiendra une punition d'extrême inconduite ou punition de match, entraînant au moins 1 match de suspension. Ce type de pénalité n'est pas annulé par un but.

### 17A) PÉNALITÉ MAJEURE 4VS4

Tout joueur, recevant une pénalité majeure, obtiendra une punition d'extrême inconduite ou punition de match, entraînant au moins 1 match de suspension. Ce type de pénalité n'est pas annulé par un but.

### 18) PÉNALITÉ DE MAUVAISE CONDUITE

Une pénalité de 10 minutes de mauvaise conduite sera imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui se conduit de manière antisportive envers un joueur ou un arbitre. Aucune suspension pour une punition de mauvaise conduite. Un joueur ayant 3 punitions de mauvaise conduite pendant la saison, se verra rencontrer la direction.

19) Tout joueur qui obtient 6 minutes de punitions et plus dans la partie se verra être expulsé de la partie.

### 20) TIR DE PÉNALITÉ

Un tir de pénalité accordé par l'arbitre doit être effectué comme suit :

- l'arbitre place la balle sur le point central de mise en jeu et le joueur désigné va, au signal de l'arbitre, entreprendre sa descente et tenter de déjouer le gardien de but adverse. Le joueur et la balle doivent constamment être en mouvement en direction de la ligne des buts adverse.
- Le gardien doit demeurer au moins un pied sur sa ligne des buts jusqu'à ce que le joueur touche la balle. Le gardien de but peut tenter d'arrêter la balle de toutes les façons, sauf en lançant son bâton ou tout autre objet. En cas de violation de ce règlement, le lancer peut être repris à nouveau ou le but accordé.
- Après une infraction, n'importe quel joueur de l'équipe adverse étant sur la surface peut effectuer le lancer.
- Si au moment où un tir de pénalité est accordé, le gardien de but avait été retiré de son filet afin d'être substitué par un autre joueur, il peut retourner à son but afin de faire face au tir.
- Durant le tir de pénalité, les joueurs des deux équipes doivent demeurer près de leurs bancs respectifs, de l'autre côté de la ligne centrale. Aucun joueur de l'équipe adverse ne peut interférer, d'aucune manière, avec le joueur qui effectue le tir de pénalité. Le silence est requis.
- Le temps requis pour effectuer le tir est inclus à l'intérieur du temps régulier d'une partie. Si l'infraction est à retardement et que le temps de la partie se termine avant que ne soit appelée la pénalité, le tir devra être effectué.

## 21) PÉNALITÉ AU GARDIEN DE BUT

Si le gardien se mérite une pénalité qui mène à une expulsion automatique de la partie, celui-ci pourra être remplacé en respectant le règlement.

## 22) APPELER UNE PÉNALITÉ

L'arbitre doit siffler immédiatement et indiquer la pénalité si un joueur de l'équipe en possession de la balle commet une infraction sur un règlement.

### 23) BALLE QUI FRAPPE UN ARBITRE

Le jeu ne doit pas être arrêté lorsque la balle touche un arbitre, peu importe l'endroit sur la surface de jeu, sauf si la balle dévie directement dans le but ou à l'extérieur de la surface de jeu. Lorsque la balle frappe une partie du corps de l'arbitre et pénètre directement dans le but, le but ne sera pas accordé.

### 24) BALLE PERDUE DE VUE OU ILLÉGALE

S'il y a attroupement ou qu'un joueur tombe accidentellement sur la balle, entraînant l'arbitre à perdre la balle de vue, le jeu doit être arrêté immédiatement. Lorsque la balle touche le plafond ou un objet obturant en hauteur qui change sa direction, le jeu doit être arrêté immédiatement. Si, en tout temps lorsque le jeu est en progression, une autre balle apparaît sur la surface, le jeu ne doit pas être arrêté. Il doit se poursuivre avec la balle légale, jusqu'à ce qu'il y ait arrêt de jeu, à moins que cette balle nuise à la progression du jeu.

### 25) DÉBUT DE LA PARTIE ET D'UNE PÉRIODE

La partie débute à l'heure prévue, par la mise en jeu initiale effectuée au point central de la surface de jeu. Le jeu doit être repris après chaque arrêt du gardien, en arrière du filet.

À l'heure prévue du début de la partie, si une équipe n'a pas le nombre de joueurs requis pour débiter la partie, l'arbitre devra appliquer la procédure suivante :

Le temps de la partie sera en marche. Une punition mineure pour avoir retardé la partie sera décernée à l'équipe fautive. Une punition mineure sera décernée après 4 minutes du temps de la partie. Après

10 minutes du temps de la partie écoulés, le match sera gagné par forfait par l'équipe non-fautive.

## 26) FERMER LA MAIN SUR LA BALLE

Lorsqu'un joueur ferme simplement la main sur la balle et la laisse tomber sur la surface, sans profiter ou tenter de profiter d'un avantage par ce geste, le jeu se poursuit.

## 27) MISE AU JEU

Lors d'une mise au jeu, la balle doit toucher la surface avant qu'un joueur ne puisse entrer en contact avec celle-ci. Les joueurs qui exécutent la mise en jeu doivent faire face à l'extrémité de la surface du côté du territoire adverse. Ils sont espacés d'environ une longueur de bâton et présentent la totalité de la palette sur la surface. Leurs palettes doivent libérer entièrement l'espace où la balle sera mise en jeu.

Tous les autres joueurs doivent être situés à une bonne distance de bâton, les arbitres vous dictent toujours où vous placer. Si cette procédure devait être violée, l'arbitre reprendra la mise en jeu, et demandera au joueur de centre qui a causé cette violation de se faire remplacer par un coéquipier qui est sur la surface.

## 28) REPRISE DU JEU

Il y a mise en jeu au début de chaque période ou lorsque l'arbitre ne peut déterminer à qui la possession de la balle doit revenir. Le jeu reprend toujours derrière la ligne des buts lors d'un arrêt du gardien. Un décompte de 3 secondes s'enclenche après que le gardien donne la balle à son joueur derrière la ligne ou au jugement de l'arbitre. Le joueur en possession de la balle à 3 secondes pour sortir la balle complètement de la ligne des buts. Il peut lancer, passer ou se déplacer en arrière de la ligne.

Le jeu ne doit jamais être repris par l'équipe offensive derrière la ligne du centre.

Reprise de balle au centre, un délai de 3 secondes et un écart d'un bâton est accordé à la reprise du jeu. Après 3 secondes le joueur adverse peut foncer vers la balle. Le joueur ayant la balle lors de la reprise peut faire une passe, tirer ou se déplacer avec la balle. Le joueur a 3 secondes pour sortir de sa pochette protectrice.

Une violation des règlements apporte un changement de possession ou une reprise de balle par l'équipe non-fautive.

### 29) PASSE AVEC LA MAIN

La passe avec la main est interdite partout sur la surface.

### 30) UN BUT AVEC LE PIED OU AUTRE PARTIE DU CORPS

Lorsqu'un joueur à l'offensive dirige intentionnellement la balle avec son pied ou toute autre partie du corps vers le filet, le but sera automatiquement refusé.

### 31) TEMPS D'ARRÊT (SAISON)

Aucun temps d'arrêt en saison régulière. Seulement des temps d'arrêt lors de chaleur accablante.

### 32) TEMPS D'ARRÊT (SÉRIES)

Les temps d'arrêts seront alloués aux équipes lors des matchs éliminatoires en séries et tournois seulement.

### 33) DURÉE DES PARTIES

Le temps d'une partie est de trois périodes de 15 minutes, pour un total de 45 minutes de temps non chronométré. Le temps de repos entre chacune des périodes est de 1 minute. À noter que la dernière minute des parties se déroule à temps chronométré. Lors des derniers

instants du match et suite à un arrêt de jeu, le temps doit seulement repartir lorsque l'arbitre siffle.

#### 34) BÂTON ÉLEVÉ

Tous les joueurs doivent avoir le plein contrôle de leur bâton, et ce, en tout temps.

Un bâton élevé qui occasionne une blessure (une coupure, un saignement, une dent perdue, une ecchymose apparente, etc...) pourrait entraîner une pénalité majeure à la discrétion de l'arbitre.

Un but marqué avec un point de contact plus haut que les épaules du joueur sera refusé.

#### 35) AJUSTEMENT D'UNE PIÈCE D'ÉQUIPEMENT

Une pénalité mineure pour avoir retardé la partie est infligée à tout joueur ou gardien qui retarde la partie afin d'ajuster une pièce d'équipement ou d'aller changer son bâton au banc des joueurs sans l'autorisation de l'arbitre. La responsabilité ou l'obligation de maintenir les pièces d'équipement en bon état demeure celle du joueur et du gardien. Si un ajustement est nécessaire, le joueur doit quitter la surface et le jeu continue sans interruption en utilisant un joueur substitut. Un gardien de but ne peut retarder intentionnellement la partie en ajustant une pièce d'équipement durant un arrêt de jeu.

AU JUGEMENT DE L'ARBITRE

#### 36) INCONDUITE

Tout membre d'une équipe est responsable de la bonne conduite de chacun de ses coéquipiers. Il doit prendre tous les moyens nécessaires afin d'empêcher tout désordre ou violence des membres de son équipe, avant, pendant et après une partie, sur ou hors de la surface. Toute l'équipe est imputable en cas de comportement grave (ex. coup de poing, coup à la tête, etc.).

Une pénalité mineure pour conduite antisportive sera infligée à un joueur qui :

- utilise un langage abusif, obscène ou dégradant sur la surface et n'étant pas adressé vers une personne en particulier.
- démontre un manque de respect envers un officiel, à un degré moindre de ce qui entraînerait normalement une pénalité d'inconduite.

Une pénalité de mauvaise conduite doit être infligée à tout membre d'une équipe qui :

- utilise un langage ou démontre des gestes abusifs, obscènes ou dégradants que ce soit contre le marqueur, un arbitre, un adversaire ou tout membre de l'organisation.
- ne se rend pas directement au banc des pénalités.
- ne respecte pas la zone réservée aux arbitres.
- persiste à discréditer ou manquer de respect envers l'arbitre.
- frappe ou propulse intentionnellement la balle hors de portée d'un arbitre qui allait la récupérer.
- expédie la balle volontairement à l'extérieur de la surface suite à un but compté ou à une décision de l'arbitre.
- lance un objet sur la surface que le jeu soit en cours ou non.

### 37) BALLE À L'EXTÉRIEUR DE LA SURFACE DE JEU

Une balle est considérée à l'extérieur de la surface, si elle quitte la surface de jeu ou si elle frappe toutes autres choses que la bande ou le filet au-dessus de la surface. Les poteaux ou contours des boîtes de joueurs ou du marqueur ne sont pas considérés comme étant à l'extérieur de la surface. La balle est reprise par l'équipe non fautive. Toute balle dirigée vers le filet sera reprise au centre par l'équipe qui effectue le lancer.

### 38) BÂTON BRISÉ OU ÉCHAPPÉ

Un joueur qui n'a pas de bâton peut toujours continuer de participer au jeu. Un joueur qui a brisé son bâton peut continuer d'évoluer sur le

jeu, à condition qu'il laisse tomber immédiatement toutes les parties de son bâton, sinon une pénalité mineure pour équipement illégal lui sera décernée.

Note : Aucune pénalité ne lui sera décernée s'il se rend directement à son banc sans participer d'aucune façon au jeu en cours.

Un joueur dont le bâton est brisé, peut seulement recevoir un autre bâton de façon directe de son banc des joueurs ou d'un coéquipier qui lui donne son bâton.

Un joueur peut remettre le bâton à son gardien de but qui l'aurait échappé, seulement de main à main, toute autre manière de procéder lui vaudra une pénalité mineure pour avoir joué avec un bâton illégal ou obtenu illégalement. Le joueur peut donc avoir l'espace d'un instant deux bâtons dans les mains pour le remettre au gardien à condition qu'il ne s'implique pas dans le jeu pendant ce temps.

Aucun joueur ou gardien ne peut recevoir un bâton ayant été lancé d'une quelconque partie de la surface de jeu, du banc des joueurs ou des pénalités sinon une punition mineure pour équipement illégal lui sera décernée.

Un gardien de but peut poursuivre le jeu avec un bâton brisé jusqu'à ce que le jeu soit arrêté ou jusqu'à ce qu'on lui remette un autre bâton de façon légale. Lors de l'arrêt du jeu, c'est à un joueur de faire le nécessaire afin de procurer un nouveau bâton réglementaire au gardien. Le gardien ne peut se rendre aux bancs des joueurs à moins de la permission de l'arbitre.

#### 40) LANCER SON BÂTON

Tout joueur ou gardien de but qui lance son bâton ou tout autre objet en direction de la balle se méritera :

- Si le geste est posé dans la zone défensive, un tir de pénalité sera accordé. Le capitaine d'équipe devra désigner un joueur pour exécuter ce tir.

#### 42) RETARDER LA PARTIE

- Une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur ou gardien de but qui, avec son bâton, son pied ou sa main, expédie la balle hors du jeu en la lançant, tirant ou frappant de façon intentionnelle (c'est à dire de façon délibérée et sans équivoque – un lancer en hauteur).

Un joueur dégage à l'autre bout de la surface et que la balle passe au-dessus du filet ne sera pas puni.

- Une pénalité mineure sera imposée à tout joueur ou gardien de but qui déplace délibérément le but de sa position normale. Si un poteau des buts est délibérément déplacé par le gardien alors qu'un joueur est en échappée, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe non fautive. Ce tir sera effectué par le dernier joueur en possession de la balle.

- Une passe au gardien de but entraînant un arrêt de jeu résulte en une perte de possession.

- L'arbitre doit imposer une pénalité de banc à l'équipe qui prend trop de temps à effectuer une substitution de joueurs.

- Un joueur qui quitte son banc pour discuter avec l'arbitre sans rester sur la surface pour la reprise du jeu se méritera une pénalité mineure pour avoir retardé la partie.

#### 44) BATAILLE OU COUP DE POING

LES BATAILLES ET COUPS DE POING SONT INTERDITS. Un joueur donnant un coup de poing à un adversaire sera expulsé de la partie.

#### 45) BLESSURE VOLONTAIRE

Une punition de match est infligée à tout joueur qui blesse volontairement un adversaire, et ce, peu importe la façon.

#### 46) TRÉBUCHER OU CHUTE OBSTRUCTIVE

Une pénalité mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur (excluant le gardien dans sa zone réservée) qui glisse, ou qui place son bâton (ou une partie de son corps) sur la surface de façon à ce que cela amène le joueur adverse à tomber.

Note : Que le geste soit volontaire ou non, la pénalité sera décernée au joueur fautif. Le fait que le joueur ait touché à la balle avant de faire tomber le joueur adverse n'a pas d'importance, car une pénalité lui sera quand même décernée.

#### 47) DARDÉ OU SIX POUCES

Une extrême inconduite ou punition de match est infligée à tout joueur qui blesse un adversaire après avoir dardé ou donné un six pouces.

#### 48) DOUBLE-ÉCHEC

Une pénalité mineure, double mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur qui donne un double-échec à un adversaire.

Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui donne un double-échec à un adversaire et entraînant une blessure.

#### 49) TENTATIVE DE BLESSURE

Une extrême inconduite ou punition de match sera infligée à tout joueur qui tente de blesser un adversaire, un arbitre, un spectateur, d'une manière ou d'une autre.

#### 51) CRACHER

Une extrême inconduite ou punition de match sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui délibérément, crachent sur ou vers un adversaire et/ou un arbitre.

#### 52) DONNER UN COUP DE PIED

Une extrême inconduite ou punition de match sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui tentent de donner ou qui donnent délibérément un coup de pied sur un adversaire et/ou un arbitre.

#### 53) MENACE ENVERS UN MEMBRE DE L'ORGANISATION

Toute menace à un membre de l'organisation (dirigeants, employés, bénévoles, etc.) entraînera une extrême inconduite ou punition de match pour tout joueur. Ce geste sera aussi soumis à une suspension prolongée ou à une interdiction de participer et/ou d'être sur les lieux d'un événement futur organisé par CSM

#### 54) MISE EN ÉCHEC PAR DERRIÈRE

Une extrême inconduite ou punition de match sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui tentent de donner ou donnent délibérément une mise en échec par derrière à un adversaire.

#### 55) MISE EN ÉCHEC À LA TÊTE

Une extrême inconduite ou punition de match sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui donne délibérément une mise en échec à la tête d'un adversaire.

#### 56) JOUER LA BALLE DERRIÈRE SON BUT

Dans le but d'avoir du jeu excitant, rapide et sans arrêt de jeu, le joueur en possession de la balle derrière son propre filet aura un maximum de 3 secondes pour sortir la balle ainsi que son corps en entier de la zone de protection délimitée. Infraction = perte de possession. \*\*Aussi applicable en infériorité numérique\*\*

## 57) CATÉGORIE MIXTE – TECHNICALITÉS

Dans la catégorie Mixte, un maximum de 2 joueurs masculin est permis sur la surface de jeu. Si le gardien de but est retiré, ce sera pour une joueuse en extra. Il n'y a pas de règles pour le nombre de joueuses. En cas d'infraction, une punition pour avoir retardé le match sera décernée. Aucun lancer frappé avec élan arrière n'est permis pour les hommes dans le mixte. Une infraction entraîne un changement de possession. Une partie de la palette doit toujours rester sur la surface.

En cas de punition octroyée à un homme, le désavantage numérique 3 vs 4 doit être composé de 2 femmes et 1 homme. Dans le cas contraire, si une femme obtient une punition, le désavantage se déroulera à 2 hommes et 1 femme.

S'il y a égalité à la fin d'un match éliminatoire, la partie ira en fusillade. Il y aura consécutivement 2 hommes et 2 femmes de chaque côté afin de décider du gagnant. Si l'égalité persiste, il y aura alternance homme, femme de chaque côté jusqu'à la victoire.

Un but d'homme donne 1 point. Un but de fille donne 2 points (UN BUT DE FILLE DOIT ÊTRE MARQUÉ PAR LE BÂTON DE LA JOUEUSE. LE TOUT DOIT ÊTRE INTENTIONNEL).

Un match se termine à 10 buts de différence contrairement aux autres catégories qui se terminent à 7 buts d'écart.

## 58) PROPOS RACISTES

Zéro tolérance pour tout propos raciste. Une extrême inconduite ou punition de match et des sanctions plus sévères seront imposées à la suite d'événements de ce type.

## 59) RETIRER SON GARDIEN

Les 2 minutes au match avant de pouvoir retirer votre gardien. Si cela est fait avant, une punition pour trop de joueurs sera décernée.

## 62) PROCÉDURE DE PLAINTES

Toutes plaintes doivent être faites à un responsable du CSM.

[info@csdesmots.com](mailto:info@csdesmots.com)

Les règlements de Hockey Canada seront pris en considération si un règlement du Complexe Sportif des Monts n'est pas spécifié dans le livre des règlements.