



Règlements – Édition Hiver 2011

Les règlements de base utilisés par la ligue DMBHL sont celles de l'Association d'hockey sur glace amateur du Canada (A.H.A.C.). Les règlements spécifiés dans ce document sont des exceptions et des clarifications qui s'imposent dans toutes les ligues de la DMBHL.

Mots clés utilisés dans le document :

Ligues	<i>signifie toutes les ligues individuelles A - X</i>
Les Présidents	<i>signifie les membres exécutifs de la DMBHL</i>
Les Gérants de ligue	<i>signifie les gérants de chaque ligue</i>
Les Officiels de la ligue	<i>signifie Les Présidents, Gérants, Arbitres, et Chronomètres</i>
Saison	<i>signifie la totalité de l'horaire des parties avant les séries</i>
Nouveau joueur	<i>signifie un joueur qui joue sa première partie pour une équipe dans la saison en cours</i>
Joueur actif	<i>signifie un joueur qui a été sur la surface au moins une fois dans la partie en cours</i>

Les règlements ont été classifiés en 5 catégories :

Logistiques, Règles générales, Punitions, Suspensions, Communication.

Logistics

1. FEUILLE DE MATCH (TEAM SCORESHEET)

Avant chaque partie, chaque équipe doit fournir leur alignement complet au Chronométrateur (soit en complétant le «*Team Scoresheet*» ou en complétant la liste des joueurs de l'équipe à cocher du chronométrateur). C'est la responsabilité du capitaine de s'assurer que chaque joueur est correctement identifié sur la *Feuille de Match*. Tout joueur non identifié ne sera pas crédité pour une partie jouée. Les joueurs présents qui sont assis sur le banc mais qui ne jouent pas peuvent être indiqués sur la *Feuille de Match* et recevoir le crédit d'une partie jouée (voir Règle #7). Les joueurs en suspension qui se présentent doivent être inscrits sur la *Feuille de match* afin de recevoir le crédit d'une partie jouée et comme preuve de présence (voir la Règle #24 pour plus d'information). Les joueurs qui ne sont pas présents ne peuvent pas être inscrits sur la *Feuille de match*.

S'il advient qu'un joueur doit fournir une pièce d'identité, il doit fournir la dite pièce d'identité immédiatement avant de commencer ou continuer la partie.

2. TEMPS DE LA PARTIE

La partie d'une heure est divisée comme suit :

- Réchauffement : 3 minutes
 - 1^{ère} période* : 25 minutes (*les dernières 30 secondes sont jouées à *temps arrêté*)
 - Intermission : 1 minute
 - 2^{ème} période : 25 minutes (*les dernières 2 minutes sont jouées à *temps arrêté* si la différence de buts est de **2 ou moins** dans les Arénas standard ou de **3 ou moins** à Le Rinqe).
- ❖ Du aux contraintes de temps, il est difficile d'arrêter le temps. Dans certaines circonstances, les Officiels de la ligue peuvent décider de le faire.
- ❖ Chaque équipe a droit à **un** temps d'arrêt de 30 secondes **par partie** qu'il peut utiliser n'importe quand durant la partie.
- ❖ Les Officiels de la ligue réservent le droit d'arrêter une partie s'ils pensent que la partie devient hors de contrôle. (Seulement utiliser dans les cas extrêmes).

3. FORFAIT PAR DÉFAUT

Pour avoir le droit de jouer une partie, une équipe doit avoir un **minimum de 5 joueurs (ou 4 joueurs dans la ligue 4 contre 4) et un gardien de buts** (voir Équipement, Règle #4). *Dans la ligue X, une équipe peut seulement avoir 4 joueurs mâles, incluant le gardien de buts, sur la surface en tout temps.* Le temps de partie commence 3 minutes après l'heure programmée. Une punition **mineure** sera allouée si l'équipe n'est pas prête à débiter la partie. Un **but** sera alloué si l'équipe n'est pas prête 5 minutes plus tard. Un autre cinq minutes plus tard, un **deuxième but** sera alloué. À 18 minutes après le début de la partie, si l'équipe n'est pas encore prête, elle perd la partie.

Exemple:

- 19h00 : réchauffement
- 19h03 : punition mineure quand la partie commence
- 19h08 : 1-0 pour l'opposition
- 19h13 : 2-0 pour l'opposition
- 19h18 : 3-0, forfait

Note : La ligue condamne fortement les forfaits par défaut. Si un avis d'annulation n'est pas reçu dans les 48 heures ou si une équipe ne fait pas un effort pour se présenter avec une équipe, l'équipe perdra 1 point additionnel au classement en plus de perdre la partie.

Pointage par défaut : 3-0. Aucune statistiques sont tenues ni accordées excepté pour les parties jouées qui seront accordées aux joueurs qui en ont besoin pour leur éligibilité aux séries éliminatoires (voir Règle #7).

4. ÉQUIPEMENT

Les gardiens de buts doivent porter un équipement minimum : casque, “pads”, gants. Les joueurs ne sont pas obligés de porter d'équipement, mais la ligue suggère: casque ou lunettes, protecteur pour la bouche, « Jock », jambières, gants. Des protecteurs pour les coudes, si portés, doivent l'être en dessous du chandail.

Veillez noter que tous les joueurs jouant à l'aréna Le Rinque doivent porter un casque approuvé par le CHA avec sangle du casque attachée.

Chaque joueur doit porter un chandail avec un numéro unique imprimé au dos et qui est du même style et couleur que le reste de l'équipe (même couleur primaire - ex. turquoise n'est pas vert). Aucun tank top, « pinnies », ou numéros coller avec du ruban adhésif. Tout joueur avec un chandail d'équipe qui n'est pas conforme aux règles ci-dessus ne pourra pas jouer. Il est interdit de partager un chandail entre joueurs durant une partie. Si un joueur non conforme est sur la surface de jeu en cours une punition mineure de deux minutes sera attribuée à son équipe. **Le Gérant de ligue ou le Chronométreur a le veto final sur ce qui est un chandail conforme.**

Veillez noter que la DMBHL ne fournit pas de chandails sur demande pour les joueurs individuels. Nous vous suggérons que le capitaine d'équipe devrait apporter quelques chandails d'extra à chaque partie au cas qu'un joueur oublie son chandail.

Bâtons : Les palettes en plastique ne sont pas permises. Les bâtons Mylec en graphite sont permis.

5. CONTRATS AND FEUILLE DE PARTIE

Chaque joueur doit compléter le contrat du joueur *Player Contract Agreement* et le remettre à la ligue. **Si un joueur joue sans avoir rempli et remis son contrat, les Officiels de la ligue se réservent le droit d'attribuer une partie gagnée par défaut à l'équipe adverse.** En plus des contrats, chaque équipe doit remettre le formulaire *Waiver Form*. Chaque équipe doit avoir un capitaine (ne peut pas être le gardien de buts) et deux assistants désignés (indiqué sur le chandail et sur la feuille de partie). Il y a une limite de **25 joueurs** sur le roster d'équipe. **Veillez noter que les rosters d'équipe sont sujets à l'approbation de la ligue durant la saison DMBHL.**

6. ÉLIGIBILITÉ

Les équipes ne peuvent pas introduire de nouveaux joueurs, c'est-à-dire des joueurs qui n'ont pas joués au moins une partie auparavant, durant les **2** dernières parties de la saison régulière. Pour les gardiens de buts, ceci s'applique que pour la dernière partie de la saison régulière.

7. ÉLIGIBILITÉ DURANT LES SÉRIES ÉLIMINATOIRES

Afin d'être éligible à jouer durant les séries éliminatoires, les membres de l'équipe doivent jouer le nombre minimal de parties tel que défini dans le document *League and Playoff Format*. Veuillez noter que les parties jouées requises sont minimales mais que ces règles sont strictement respectées.

Pour être crédité d'une partie jouée, un joueur doit être présent sur le banc des joueurs ou la surface de jeu pour une majorité de la partie (déterminé par le gérant de ligue). **Ceci s'applique au joueur qui est blessé, suspendu, au travail, pas en ville, joue une autre partie ou n'importe quel autre raison.**

Un joueur ne recevra pas de crédit pour une partie jouée en remettant une note médicale pour maladie, blessures ou hospitalisation de toutes sortes. **Un horaire approximatif des séries éliminatoires est remis au capitaine en début de saison l'informant des dates. Veuillez-vous assurer que vos joueurs sont disponibles pour toute la soirée pour ces dates qui incluront des soirées autres que le jour de semaine habituel.**

8. PRÉREQUIS DU JOUEUR

Les conditions suivantes doivent s'appliquer à un joueur avant qu'il puisse jouer une partie dans la ligue DMBHL :

1. N'est pas banni de la DMBHL ou n'est pas sous suspension dans la ligue ou il va jouer.
2. Il est un des 25 joueurs sur le « Team Roster Form ».
3. A complété, signé et remis un contrat à son gérant de ligue ou au chronométreur de partie.
4. Il doit être capable de présenter une pièce d'identité si nécessaire au gérant de ligue.
5. Porte un chandail légal tel que défini par la ligue DMBHL. (Règle #4)
6. Il respecte le règlement sur les nouveaux joueurs (Règle #6)
7. Il n'a pas joué pour une autre équipe dans la même ligue.
8. Il n'est pas considéré incapable (sous l'influence de l'alcool, blessé avec sang) de jouer (Au jugement du gérant de ligue).
9. Un joueur ne peut pas participer à la deuxième période s'il n'a pas fait au moins une présence sur la surface en première période.
10. Il porte un casque (voir le règlement #4 qui s'applique aux parties jouées à la Rink).

Note: Un officiel de la ligue peut empêcher un joueur de jouer ou expulser un joueur à n'importe quel moment de la partie si ces conditions ne s'appliquent plus...

Règles générales

9. REMISE EN JEU

Lors d'un arrêt de jeu en raison d'une pénalité (ce qui donne l'avantage à une équipe) la remise en jeu est effectuée dans la zone de l'équipe en faute.

10. HORS JEU

Arénas standards :

La Règle de la Ligne Bleue Flottante - Une fois que l'équipe en attaque dépasse légalement la ligne bleue, la zone offensive devient la partie de la surface entre la ligne rouge du centre et la bande derrière le gardien de but. L'équipe en défensive doit dégager la balle de l'autre côté de la ligne rouge pour forcer l'adversaire à sortir de la zone offensive.

Le Ringue :

Il n'y a pas de hors-jeu.

11. UTILISATION DES MAINS

- **Arrêt de jeu** : a lieu pour deux situations :

(1) Lorsqu'un joueur passe la balle en utilisant ses mains à un coéquipier qui est hors de sa zone défensive.

(2) Lorsqu'un joueur referme sa main sur la balle sans avoir l'intention de retarder la partie intentionnellement (tel que jugé par l'arbitre) ou de forcer un arrêt de jeu.

- **Pénalité mineure** : attribuée à tout joueur qui ferme sa main sur la balle avec l'intention (tel que jugé par l'arbitre) de retarder la partie intentionnellement ou de forcer un arrêt de jeu.
- **Lancé de punition** : attribué à l'équipe adverse si un joueur ferme sa main sur la balle dans la zone du gardien de but.

12. CONTACT

Les contacts intentionnels ("plaquages") sont interdits. Les contacts accidentels pendant le jeu sont permis (à la discrétion de l'arbitre).

13. GLISSER

Lorsqu'un joueur glisse intentionnellement et qu'il fait tomber un joueur de l'équipe adverse, le joueur qui a glissé intentionnellement écoper une pénalité mineure de 2 minutes pour contact, même s'il touche la balle en glissant. Veuillez noter que cette règle ne s'applique pas au gardien de but jouant la balle.

14. DÉGAGEMENT

Dégagement sans contact avec la balle. [style International et Olympique]

Arénas standards

Si un joueur lance la balle à l'autre bout de la surface de jeu avant d'avoir traversé la ligne rouge du centre et qu'aucun autre joueur ne touche à la balle avant qu'elle traverse la ligne rouge de but, cela résultera en un dégagement. L'arbitre a le droit de refuser un dégagement s'il croit qu'un opposant à la chance de jouer la balle avant qu'elle ne traverse la ligne.

Le Ringue

Un dégagement survient si un joueur lance la balle à l'autre extrémité de la surface de jeu avant de traverser sa ligne de but.

15. BÂTON ÉLEVÉ

- punition mineure :** un joueur qui porte son bâton au-dessus de ses épaules proche d'un adversaire ou de la balle. Cette punition est une pénalité à retardement.
- punition mineure double :** **(accidentel)** un joueur qui touche accidentellement (jugement de l'arbitre) un adversaire par dessus les épaules avec son bâton.
- punition majeure :** **(intentionnel)** un joueur qui frappe un adversaire par dessus les épaules intentionnellement avec son bâton reçoit une punition majeure de cinq minutes **et une inconduite de partie.** (Tentative de blessure)

Note: Le sang n'est pas un facteur dans la décision d'attribuer une punition au joueur.

16. DIFFÉRENCE DE BUTS (MERCY RULE)

Si la différence dans le score est de 9 buts ou plus dans la deuxième période d'une partie, elle sera arrêtée et le pointage sera considéré final.

17. RÈGLES SPÉCIFIQUES AUX GARDIENS DE BUTS

1. Une équipe ne peut pas retirer son gardien de but avant la dernière minute de la première période à l'exception des punitions retardées.
2. Dégager la balle directement en dehors du jeu sans toucher la bande ou le verre est automatiquement une punition mineure. *Veillez noter que cette règle ne s'applique pas à Le Ringue à moins que l'arbitre juge que cet acte a été commis intentionnellement.*
3. Ne peuvent pas être capitaines mais peuvent être assistants au capitaine.
4. Ont le droit d'enlever leur équipement et de jouer comme joueur régulier dans la même partie.
5. Le gardien doit être en contact avec la zone du gardien de buts pour geler la balle sinon une punition mineure sera allouée pour avoir retardé la partie.
5. Un gardien de but a le droit de porter un chandail de n'importe laquelle couleur ou numéro tant que le chandail couvre tout l'équipement de la partie supérieure du corps.
6. Un gardien de but qui quitte la zone de gardien de but pour se mêler à une altercation recevra automatiquement une punition **mineure**.
7. Un gardien de buts qui reçoit une **Inconduite, Inconduite de partie, ou Punition de match (Gross Misconduct)** sera expulsé de la partie et devra être remplacé.

18. RÈGLES SPÉCIALES POUR PARTIES JOUÉES À Le Ringue

1. Il y a un sifflet et donc arrêt de jeu si la balle est frappée hors de la patinoire ou dans les filets qui entourent le haut de la patinoire.
2. L'arbitre désigne l'équipe en possession de la balle après un arrêt de jeu. L'équipe a ensuite 5 secondes pour jouer la balle et une distance de 3 pieds est allouée par l'équipe opposée. Le joueur qui a la balle peut compter un but en lançant directement de la position stationnaire initiale.
3. Il n'y a pas de face-off lorsque le gardien de but gèle la balle. L'équipe défensive doit jouer la balle en arrière de leur ligne de buts tout en suivant la règle de 5 secondes tel qu'indiqué au numéro 2 ci-haut.
4. Avantage numérique de deux joueurs dans un match joué à 4 sur 4 :

Si une équipe a un avantage numérique de deux joueurs, l'équipe avec les deux punitions reste à trois (3) joueurs tandis que l'équipe qui n'a pas de punitions aura droit à un cinquième (5) joueur. Au premier arrêt de jeu après que l'avantage numérique ne soit plus en effet, l'avantage numérique de l'équipe retournera à 4 joueurs sur 4 ou 4 joueurs sur 3 dépendamment de la situation.

Punitions

19. PUNITIONS SIMULATANÉES

Des punitions simultanées Mineures ou Majeures ne donnent aucun avantage numérique et le jeu continu à être joué à **5 joueurs sur 5**. Ces punitions ne sont pas affichées sur l'horloge et sont d'une durée de **3 minutes temps écoulé** (calculé par le chronométrateur). Le joueur en punition peut réintégrer le jeu au premier arrêt de jeu après que les 3 minutes soient écoulées tel qu'indiqué par le chronométrateur.

20. PUNITIONS

Le temps des diverses punitions et ce qu'elles impliquent :

Punition	durée	Effet sur l'équipe
mineure	2 minutes temps arrêté	désavantage numérique
double mineure (2 mineures)	4 minutes temps arrêté	désavantage numérique
mineures doubles simultanées	3 minutes temps écoulé	forces égales (après le premier sifflet)
majeure	5 minutes temps arrêté	désavantage numérique + inconduite de partie
inconduite	10 minutes temps écoulé	forces égales
inconduite de partie	expulsion de la partie	forces égales
inconduite sérieuse	expulsion de la partie	forces égales+ suspension
punition de match	expulsion de la partie	forces égales+ suspension

- Les joueurs qui servent des punitions doivent **mettre pied sur la surface** avant de retourner à leur banc de joueurs.
- Si un joueur reçoit des punitions qui forment une des combinaisons suivantes, le joueur recevra une inconduite de partie.
3 mineures ou 1 majeure ou 1 inconduite + 2 mineures

Les punitions suivantes ne comptent pas : retarder la partie, punition de banc, jouer avec un bâton brisé, jouer avec un chandail illégal.

- Seulement les *joueurs actifs* sont éligibles pour servir les punitions aux gardiens de buts ou au banc.
- Dans le cas d'une punition majeure seulement, lorsque le joueur est expulsé de la partie, son équipe peut changer les joueurs qui servent sa punition.
- Un joueur expulsé de la partie doit retourner à la chambre des joueurs. Il n'a pas le droit de rester derrière le banc ou dans les estrades sans la permission d'un officiel de la ligue. Un joueur qui ne coopère pas avec les officiels pourrait recevoir des suspensions additionnelles.

21. LIMITE MAXIMALE DE L'ACCUMULATION DES MINUTES DE PUNITIONS

Tout joueur qui accumule un total de **35 minutes** de punitions durant la saison régulière recevra automatiquement une suspension de 1 partie à être servie la partie suivante. Tout joueur qui continue d'accumuler les minutes de punitions à un total de **70 minutes** recevra une suspension automatique de 2 parties à être servies les prochaines parties.

Note :

- Toutes les punitions comptent vers l'accumulation totale des minutes de punition.
- Cette règle n'est pas en vigueur durant les séries éliminatoires mais les suspensions encourues par cette règle doivent être servies durant les séries éliminatoires si la durée des parties suspendues dépasse le nombre de parties qui restent à jouer durant la saison régulière.

22. SE BATTRE

1. Un joueur impliqué dans une bataille reçoit **automatiquement** une punition de **Match** suivi d'une suspension de 3 parties.
 2. L'*instigateur* d'une bataille reçoit une punition mineure additionnelle et une partie additionnelle de suspension.
 3. Le « 3ième home » dans une bataille reçoit une **inconduite de partie**. Si ce joueur s'implique dans la bataille, sa suspension sera gouvernée par la règle #22-1.
 4. Un joueur qui ne coopère pas avec les Officiels de la Ligue durant un incident pourrait recevoir des suspensions additionnelles.
- Pendant une bataille, les joueurs doivent rester sur leur banc, les gardiens de buts dans leur zone, et les joueurs sur la surface doivent suivre les instructions de TOUT les Officiels de la Ligue.

23. QUITTER LE BANC

Quitter le banc lors d'une bataille est l'une des offenses les plus sérieuses dans un match de hockey et sera sévèrement punie. C'est la responsabilité de chaque joueur de s'assurer de ne pas sauter sur la patinoire lors d'une altercation. Tout joueur identifié comme étant le premier joueur de son équipe à quitter son banc sera suspendu comme suite :

Action après avoir quitter le banc durant l'altercation	Suspension
Reste près du banc de son équipe	jusqu'à 3 parties
Se dirige vers l'altercation puis revient vers le banc	jusqu'à 4 parties
Se dirige vers l'altercation et y aboutit	jusqu'à 5 parties

Dans tous les cas, les suspensions additionnelles sont cumulatives (c.-à-d. un joueur courant vers l'altercation et qui se bataille reçoit 5 parties pour avoir quitté le banc + match pour bagarre = un total de 8 parties)

En ce qui est des punitions, le joueur pénalisé recevra une mineure de 4 minutes et une éconduite de partie.

Tout joueur qui passe derrière le chronométreur et s'approche du banc de punition ou du banc des joueurs de l'équipe opposée de façon « unsportsmanlike » se verra attribué une suspension automatique.

DMBHL

Suspensions

24. *SUSPENSIONS*

<u>Punition reçue</u>	<u>Suspension</u>
Langage Abusif (voir règle #28)	1 partie
Mineure pour avoir instigué une bataille	1 partie
Tentative de blessure	1 partie +
Inconduite Sérieuse	1 partie +
Dépasser la limite de punitions (règle #21)	1 partie
Punition de Match	2 parties +
Se battre	3 parties +
Quitter le banc durant une altercation	Jusqu'à 5 parties +

- **Toutes les suspensions sont cumulatives.**
- Des incidents sérieux rapportés aux officiels de la ligue pourraient mériter des suspensions plus sévères.
- La ligue réserve le droit de suspendre un joueur, sans compensation monétaire, quand il le croit nécessaire.
- Quand un joueur reçoit une suspension sérieuse, il doit donner un dépôt d'assurance de \$60 (en argent comptant) avant de jouer une autre partie. Si ce joueur reçoit une autre suspension sérieuse (juger par la ligue), il perd son dépôt et est expulsé de la ligue. S'il ne reçoit pas d'autre suspension sérieuse, son dépôt lui est retourné à la fin de la saison.
- Le gérant de ligue peut suspendre un joueur pour quelque chose qu'il voit dans sa ligue même si l'arbitre ne donne pas de punition sur le jeu.
- Un appel de suspensions peut se faire pour les suspensions de plus d'une partie. Veuillez fournir votre version détaillée de l'événement en question à votre gérant de ligue. Les Organismes de la ligue réviseront le cas et votre gérant de ligue vous informera de leur décision. Il est important de noter qu'un appel peut ajouter ou enlever des parties à une suspension ou elle peut rester tel quel.

25. *PURGER DES SUSPENSIONS*

Un joueur suspendu a deux choix :

(1) Il doit servir sa suspension en **assistant aux parties de son équipe et signer** la feuille de partie pour chaque partie qu'il est suspendu. C'est la responsabilité du joueur de se présenter au marqueur de la partie pour vérification de présence. Le joueur doit se présenter pour que la partie compte comme une suspension servie. Le règlement #7 s'applique pour crédit de la partie en vue de participer aux séries éliminatoires.

(2) Il peut choisir d'ajouter une partie à son totale de suspension et ne pas se présenter pour toutes les parties. Dans ce cas, les parties ne comptent pas pour sa participation aux séries éliminatoires.

Note : Aussitôt qu'un joueur manque une des parties de sa suspension, il est automatiquement classifié dans l'option (2) et doit servir la partie de plus.

Exemple : Une suspension de 2 matchs peut être purgée dans une des deux méthodes suivantes:

(1) Le Joueur assiste aux 2 prochaines parties (compte comme 2 parties pour la participation aux séries)

(2) Le Joueur n'assiste pas aux 3 prochaines parties (compte comme 0 partie pour la participation aux séries).

26. JOUEURS BANNIS

Les joueurs **bannis** des ligues DMBHL :

Ryan **Alcade**, Cary **Aldous**, Ferdinando Marc **Antonio**, Antonio **Antonucci**, Dan **Becky**, Renato **Boriero**, John **Brault**, Joe **Capotosto**, Jason **Chartrand**, Jimmy **Chiropoulos**, Sylvain **Cyr**, Sylvain **Deseve**, Jesse **DiOrio**, Kay **Ducharme**, Louis-Phillipe **Durocher**, Jason **Faranacci**, Claudio **Fillipone**, Joe **Follano**, Stefan **Gauthier**, Rahul **Gautama**, Derek **Hayward-Barakett**, Sean **Hughes**, Bob **Jacobs**, Spiro **Korakianitis**, Mike **Lafleur**, Kevin **Lamarre**, David **Lento**, Mario **Macri**, Vince **Marra**, Pierre **Marvotangos**, Neil **McGelligot**, Luciano **Parillo**, Mario **Parillo**, Keith **Orsini**, Johnny **Parisi**, Patrick **Payette**, Sandy **Pellegrino**, Pat **Petraccione**, John **Piunno**, Domenic **Ranaldi**, Rino **Ricci**, Pierre **Ricard**, Andrew **Rousan**, Theo **Saitanis**, Matt **Sheppard**, Stelio **Skuloudakis**, Ray **Sorano**, Tom **Starnino**, Tony **Stasi**, Sylvain **St-Pierre**, Tyson **Taylor**, Frank **Tenneriello**, Tony **Tuccica**, Jimmy **Vamvakoulis**, Brian **Westlake**, Fabio **Zaccardo**.

Toute équipe utilisant un de ces joueurs perdra la partie par défaut instantanément. **Tout joueur peut être banni immédiatement si la ligue juge que ses actions le méritent.**

27. EXPULSION

La ligue réserve le droit d'expulser une équipe n'importe quand durant une saison. Ce règlement sera seulement appliqué aux cas extrêmes. Une équipe expulsée recevra une partie de leur argent basée sur le nombre de parties qu'il reste moins les frais d'expulsion de \$300. L'équipe sera ensuite bannie de la DMBHL.

Communication

28. ABUS DES OFFICIELS

- Seulement les capitaines et les assistants ont le **privilège** de demander aux arbitres leur **interprétation** d'un règlement pendant la partie.
- Un arbitre ne devrait pas être questionné sur une décision qui est basée sur leur **jugement**.
- L'abus des Officiels ne sera pas **toléré** et sera puni sévèrement.
- Un joueur qui s'attaque à un arbitre physiquement sera immédiatement expulsé et **banni** de la ligue. Ne vous placez pas dans une position ou vos actions pourraient être considérés **abusives** envers un officiel de la ligue, les conséquences seront sérieuses.
- Les gérants de ligues n'arbitrent pas les parties. Les arbitres le font!
- Les conséquences d'une punition pour "langage abusif" sont une inconduite de partie et

une partie de suspension.

29. LA RESPONSABILITÉ DU CAPITAINE

Le capitaine est responsable pour les toutes les actions des joueurs sur son équipe. Tout dommages causés par des individus (babillards pour statistiques, etc.) doivent être payés par l'équipe au prix fixé par la ligue avant la prochaine partie ou l'équipe perdra par défaut. Le capitaine est aussi responsable pour les amendes encourues pour les parties perdues par défaut.

30. COMMUNICATION AVEC LES OFFICIELS DE LA LIGUE

Toute communication par courriel, téléphone, ou en personne, concernant une question, un appel sur une décision, ou une dispute d'un événement survenu dans une partie, peut être dirigée aux Officiels de la ligue seulement si les conditions suivantes sont satisfaites :

- La communication doit être effectuée **24 heures après** que la partie en question ait été jouée;
- Le capitaine d'équipe fait la demande d'appel;
- Pas durant une partie;
- Pas dans la zone de travail du Chronométrateur.

31. LES RÈGLES INEXISTANTES

Les organisateurs de la ligue ont la décision finale dans l'interprétation d'un règlement ou pour donner un jugement sur une situation qui n'est pas couverte par ceux-ci.

32. COPYRIGHT, Droits réservés

Ces règlements sont la propriété de la DMBHL droits réservés. Toute reproduction est permise seulement pour la distribution aux joueurs qui jouent dans la DMBHL. Les reproductions pour autres raisons sont permises seulement avec l'autorisation de la DMBHL.