

LIVRE DES RÈGLEMENTS

CENTRE DEKHOCKEY LOTBINIÈRE



Mise à jour: Avril 2023

TABLE DES MATIÈRES

Règlement # 1 : Temps d'une partie	2
Règlement # 2 : Équipement	2
Règlement # 3 : Composition d'une équipe et alignement	4
Règlement # 4 : Changement de joueurs	5
Règlement # 5 : Joueur blessé	5
Règlement # 6 : Les pénalités	6
Règlement # 7 : Appel d'une pénalité	7
Règlement # 8 : Pénalité à retardement	8
Règlement # 9 : Pénalité mineure	8
Règlement # 10 : Pénalité mineure de banc	9
Règlement # 11 : Pénalité majeure	10
Règlement # 12 : Pénalité de mauvaise conduite	10
Règlement # 13 : Pénalité d'inconduite de partie	11
Règlement # 14 : Pénalité de grossière inconduite	11
Règlement # 15 : Pénalité de match	12
Règlement # 16 : Tir de pénalité	13
Règlement # 17 : But accordé automatiquement	14
Règlement # 18 : Arrêts de jeu techniques	15
Règlement # 19 : Pénalités mineures non violentes	20
Règlement # 20 : Pénalités mineures violentes	28
Règlement # 21 : Les gardiens de but	31
Règlement # 22 : Lancer son bâton	36
Règlement # 23 : Rapport de discipline	36
Règlement # 24 : Joueur suspendu	38
Règlement # 25 : Système SCORE	39
Règlement # 26 : Appel lors d'un but contesté	40
Règlement # 27 : Les protêts	41

RÈGLEMENT #1 : TEMPS D'UNE PARTIE

- 1.1 Le temps d'une partie de dekhockey est de trois (3) périodes de dix (10) minutes, pour un total de trente (30) minutes chronométrées.
- 1.2 Le temps de la période de réchauffement est de trois (3) minutes. L'arbitre décidera du début de la période de réchauffement.
- 1.3 Le temps de repos entre chacune des périodes est d'une (1) minute.
- 1.4 Lorsqu'une équipe prend une avance de cinq (5) buts dans la même période, le reste de cette période ne sera plus chronométrée quoi qu'il advienne durant cette période. Ce règlement est applicable à chacune des trois (3) périodes.
- 1.5 Un temps d'arrêt de trente (30) secondes par équipe par partie est alloué. *On ne peut pas accorder les deux (2) temps d'arrêt sur le même arrêt de jeu.*
- 1.6 Si la partie demeure égale à la fin des trois (3) périodes réglementaires, il y aura des tirs de barrage.
- 1.7 Lors des tirs de barrages, les catégories féminines et masculines pourront envoyer 3 tireurs différents pour tenter de remporter la partie. S'il y a toujours égalité après ces 3 tireurs, vous pourrez envoyer le tireur de votre choix le nombre de fois que vous voudrez. À ce point, la première équipe qui marque sans que l'autre équipe le fasse remportera la partie. Pour les catégories mixte, vous pourrez envoyer 3 tireurs différents pour tenter de remporter la partie. S'il y a toujours égalité après ces 3 tireurs, vous pourrez envoyer les 2 tireurs de votre choix (alternance homme et femme) le nombre de fois que vous voudrez. À ce point, la première équipe qui marque sans que l'autre équipe le fasse remportera la partie.

RÈGLEMENT #2 : ÉQUIPEMENT

- 2.1 Tous les bâtons de hockey ou de dekhockey sont acceptés. Par contre, les manches en aluminium ne sont pas permis.
- 2.2 Le ruban sous la palette n'est pas permis.
- 2.3 Tout bâton de joueur utilisé lors des activités du Dekhockey Lotbinière ne répondant pas à ces spécifications devrait être rapporté à l'arbitre qui doit immédiatement déclarer celui-ci illégal, afin de prévenir une compétition injuste et tout risque de blessure. Le joueur fautif se verra décerner un avertissement en premier lieu, suivi d'une pénalité mineure pour équipement illégal, s'il y a récidive.
- 2.4 Des espadrilles avec semelles en vinyle ou en caoutchouc doivent être portées par tous les joueurs.

- 2.5 Tous les joueurs doivent porter :
- 2.5.1 Un chandail aux couleurs de son équipe.
 - 2.5.2 Des gants offrant une protection et minimalement être approuvés pour le dekhockey. *Les gants de travail sont interdits.*
 - 2.5.3 Des jambières de dekhockey approuvées. Celles fabriquées par « Bauer », « D-Gel », « Mylec », « Knapper », « Legend » et « Dekadence » sont acceptées. *Aucun bas ou pantalon ne sera toléré par-dessus les jambières.*
 - 2.5.4 Un casque protecteur attaché de façon réglementaire avec une ganse. *Les cordes et les lacets sont interdits.*
 - 2.5.5 La coquille est fortement recommandée et elle doit être portée à l'intérieur des vêtements.
 - 2.5.6 La visière ou la lunette protectrice est également recommandée, mais non obligatoire.
 - 2.5.7 Le casque et la visière complète sont obligatoires pour les joueurs de 17 ans et moins.
- 2.6 La couleur des chandails de l'équipe doit être transmise au responsable de la ligue avant le début de la saison.
- 2.7 Chacune des équipes doit obligatoirement porter des chandails semblables ou d'une même couleur prédominante, avec des numéros différents et facilement identifiables.
- 2.8 Au début de la période de réchauffement, l'arbitre vérifiera les couleurs des chandails des deux (2) équipes. Si un ou plusieurs chandails devaient être changés, l'arbitre avisera immédiatement le responsable d'équipe qui devra sans délai s'occuper de changer les chandails, ou d'emprunter des dossards au centre pour ces joueurs.
- 2.9 Si la partie est retardée parce que le responsable d'équipe ne fait pas immédiatement le nécessaire pour se conformer à la demande de l'arbitre, une pénalité mineure pour avoir retardé la partie pourrait être décernée.
- 2.10 Si un joueur refuse de se conformer à cette règle, il lui sera alors interdit de participer à cette partie.

- 2.11 Advenant la situation où les couleurs des deux (2) équipes sont semblables, l'arbitre effectuera alors un tirage au sort pour déterminer laquelle des équipes devra changer leurs chandails.
- 2.12 Les numéros faits avec un ruban adhésif sont illégaux.
- 2.13 Un arbitre peut, à tout moment, déclarer une pièce d'équipement illégale lorsque celle-ci est usée, endommagée ou encore, mal attachée puisqu'elle pourrait représenter des risques de blessures. Aucune punition ne sera infligée au joueur ou à l'équipe fautive, à moins que cette pièce ne soit revêtue par ce même joueur, plus tard au cours de la partie. *Une pénalité mineure pour équipement illégal pourra alors être décernée.*
- 2.14 La responsabilité ou l'obligation de maintenir les pièces d'équipements en bon état demeure celle du joueur. Si un ajustement est nécessaire, le joueur doit quitter la surface et le jeu continuera sans interruption en utilisant un joueur substitut.
- 2.15 Chaque équipe doit fournir 2 balles orange Knapper Fluid aux arbitres en début de partie. L'équipe doit aussi pouvoir donner des balles supplémentaires au besoin, tout au long de la partie. Un 2 minutes de pénalité, à purger au complet, sera attribué à l'équipe qui ne respecte pas ce règlement et un des joueurs devra sur le moment aller se procurer des balles à la boutique.

RÈGLEMENT # 3 : COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE ET ALIGNEMENT

- 3.1 Un minimum de quatre (4) participants dont trois (3) joueurs et un (1) gardien de but est requis pour débiter une partie. Si, au début de la partie, une équipe n'a pas le nombre minimal de participants, voici les différents scénarios qui seront envisagés par l'officiel :
- 3.1.1 Si un ou des participants arrivent avant la fin des trois (3) minutes de réchauffement, aucune punition n'est décernée.
- 3.1.2 Si un ou des participants arrivent après les trois (3) minutes de réchauffement, mais avant les sept (7) minutes de grâce accordées par l'arbitre, une pénalité double mineure à purger au complet (même si 1 ou plusieurs buts sont accordés) sera décernée pour avoir retardé la partie. La partie débute en première période avec 10 minutes à jouer.
- 3.1.3 Si le joueur arrive après le 7 minutes de grâce, mais avant le 3 minutes supplémentaire, la partie aura lieu, mais commencera en deuxième période, 2-0 pour l'autre équipe.
- 3.1.4 S'il s'écoule 10 minutes sans la présence du joueur manquant, la partie sera perdue par forfait.

- 3.2 Un maximum de dix (10) participants habillés est permis par équipe et par partie. *Ce maximum comprend soit neuf (9) joueurs et un (1) gardien de but OU huit (8) joueurs et deux (2) gardiens de but.*
- 3.3 Le responsable d'équipe a l'obligation de cocher tous ces joueurs participants dans l'alignement de la partie sur le site deklotbiniere.ca, et ce, avant le début du match. *Une pénalité mineure pour avoir retardé la partie sera décernée à l'équipe fautive.*
- 3.4 Toute personne se trouvant sur le banc des joueurs ou à proximité de celui-ci, doit être inscrite sur la feuille de pointage de son équipe, même si elle n'agit pas en tant que joueur ou gardien de but.
- 3.5 Tout individu qui purge une suspension ne peut se trouver sur le banc des joueurs ou à proximité de celui-ci, même s'il n'agit pas en tant que joueur ou gardien de but.
- 3.6 Si le joueur suspendu ne quitte pas immédiatement après avoir été averti par l'arbitre, son équipe perdra automatiquement la partie par défaut..
- 3.7 *Le marqueur* doit vérifier tous les joueurs présents au début de la partie afin de valider s'ils sont bien inscrits sur la feuille de pointage. Si un joueur participe à la partie et que son nom n'est pas inscrit sur la feuille de pointage, il doit en aviser immédiatement l'arbitre. *Une pénalité mineure pour avoir retardé la partie doit alors être imposée.*
- 3.8 Un joueur dont le nom est inscrit sur la feuille de pointage avant le début de la partie peut arriver à tout moment de la partie et il a le droit d'y participer.
- 3.9 Deux parties sont nécessaires à un joueur/joueuse pour appartenir à une équipe. Par la suite, ce joueur/joueuses ne peut jouer pour aucune autre équipe de la même catégorie, sauf s'il est libéré par le capitaine.
- *** Pour les catégories féminines nous tolérons qu'une joueuse et une gardienne aient deux équipes dans la même catégorie. ** Formule à l'essai pour la saison Automne/Hiver 22-23
- 3.10 Trois parties sont nécessaires pour un joueur/joueuse pour participer aux séries avec une équipe. Deux parties pour une gardien/gardienne
- 3.11 La cote locale est celle qui est prioriser au centre. Une personne n'ayant pas de cote locale qui veut jouer au Centre Dekhockey Lotbinière doit avoir une cote NBHPA (aucune cote en "Pending" ne sera autorisée) et respecter le tableau des catégories (disponible sur deklotbiniere.ca)
- 3.12 Aucun joueur/joueuses non coté localement ou avec une cote NBHPA en "Pending" ne sera permis dans l'alignement lors d'un match. L'équipe qui enfreint ce règlement perdra la partie par forfait.

RÈGLEMENT #4 : CHANGEMENT DE JOUEURS

4.1 Les joueurs peuvent changer à partir du banc des joueurs sans qu'il y ait un arrêt de jeu. Cependant, le joueur quittant la surface doit toucher à la bande face à son banc avec son hockey avant que son remplaçant ne saute sur la surface. *Une pénalité mineure pour changement illégal sera alors décernée à l'équipe fautive.*

** Par contre, si la balle touche le joueur entrant sur le banc des joueurs, aucune pénalité ne sera décernée mais un arrêt de jeu devra s'effectuer. Si ce même joueur participe au jeu de quelque façon que ce soit, en jouant délibérément la balle ou en bloquant la progression d'un adversaire, *une pénalité mineure pour avoir trop de joueurs sur la surface sera alors décernée.*

4.2 Un changement de joueur s'effectuant lors de la fin d'une pénalité doit se faire en passant obligatoirement par la surface de jeu. *Une pénalité mineure pour changement illégal sera alors décernée à l'équipe fautive.*

4.3 La pénalité pour changement illégal devra être purgée soit par l'un ou l'autre des joueurs ayant provoqué le changement illégal.

RÈGLEMENT #5 : JOUEUR BLESSÉ

5.1 L'arbitre peut arrêter le jeu en tout temps lorsque, d'après lui, un joueur a pu être blessé et que la continuité du jeu pourrait aggraver sa blessure. Si cette blessure ne résulte pas en une infraction sur cette séquence, l'arbitre attendra que l'équipe du joueur blessé prenne possession de la balle pour signaler l'arrêt du jeu. L'arrêt du jeu provoqué par la blessure d'un joueur oblige automatiquement celui-ci à quitter la surface avant la reprise du jeu.

5.2 Un joueur puni subissant une blessure peut être exempté d'aller au banc des pénalités. Un autre joueur qui était sur la surface devra le remplacer sur le banc des pénalités. Le joueur blessé ne peut revenir sur la surface avant la fin de sa punition. *Une pénalité mineure pour changement illégal sera décernée au joueur qui revient sur la surface avant la fin de sa punition.*

5.3 Le départ de la balle sera effectué dans la zone de l'équipe qui a causé l'arrêt de jeu.

RÈGLEMENT #6 : LES PÉNALITÉS

6.1 Les pénalités doivent être classées de la façon suivante :

- Mineure
- Double mineure
- Majeure
- Mauvaise conduite
- Inconduite de partie
- Grossière inconduite
- Puntion de match
- Tir de pénalité

6.2 Pour les périodes chronométrées, voici le temps des pénalités :

- Mineure = 1 minute
- Double mineure = 2 minutes
- Majeure = 2,30 minutes
- Mauvaise conduite = 5 minutes

6.3 Pour les périodes non chronométrées (*ne s'applique pas dans les cas d'une différence de plus de cinq (5) buts, voir règlement 1.4*), voici le temps des pénalités :

- Mineure = 2 minutes
- Double mineure = 4 minutes
- Majeure = 5 minutes
- Mauvaise conduite = 10 minutes

6.4 Lorsqu'il reste moins de 1 minute de jeu en troisième période, la pénalité se transforme en tir de pénalité.

- Mineure = 1 tir de pénalité (par le joueur qui a subit le geste fautif) et le joueur fautif restera au banc des punitions pour le reste de la partie
- Double mineure = 2 tir de pénalité (par le joueur qui a subit le geste fautif) et le joueur fautif restera au banc des punitions pour le reste de la partie
- Majeure = 2 tir de pénalité (par le joueur qui a subit le geste fautif) + expulsion du joueur fautif

RÈGLEMENT #7 : APPEL D'UNE PÉNALITÉ

- 7.1 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. Le départ de la balle sur le jeu suivant doit être effectué en haut dans la zone de l'équipe fautive. Si l'arbitre arrête le jeu pour une raison technique, le prochain départ de la balle se fera à l'endroit prévu au règlement suite au coup de sifflet.
- 7.2 Si un joueur de l'équipe qui n'est pas en possession de la balle commet une infraction, l'arbitre doit signifier une pénalité à retardement en levant son bras ayant un brassard rouge. Le jeu doit tout de même se poursuivre jusqu'à ce que l'équipe fautive prenne le contrôle de la balle. À ce moment, l'arbitre siffle pour décerner la pénalité.

Note 1 : Par contrôler la balle, on entend diriger volontairement la balle soit avec son bâton ou une partie de son corps. Si celle-ci ne fait que ricocher sur le bâton ou une partie du corps du joueur, cela ne sera pas considéré comme un contrôle de la balle. Un arrêt du gardien n'est pas un contrôle de la balle.

Note 2 : Le gardien de l'équipe ayant la pénalité à retardement qui immobilise la balle est considéré comme le joueur qui prend le contrôle de la balle. On doit alors reprendre le jeu à la ligne centrale par l'équipe ayant la supériorité numérique.

- 7.3 Si la pénalité à infliger est une pénalité mineure et qu'un but est compté par l'équipe non fautive, la pénalité mineure doit être annulée.

Note : La pénalité mineure annulée doit être quand même inscrite sur la feuille de pointage afin d'être comptabilisée pour le calcul du système « score ». En même temps, elle pourra être attribuée au compte des pénalités mineures violentes du joueur en question.

- 7.4 Les pénalités majeures, d'inconduite, de mauvaise conduite, de grossière inconduite ou de match ne sont jamais annulées suite à un but compté.
- 7.5 Une pénalité de banc doit être imposée à l'équipe d'un joueur puni qui ne se rend pas immédiatement au banc des pénalités afin de purger sa pénalité. Une pénalité mineure pour avoir retardé la partie sera alors décernée. Le responsable de l'équipe peut identifier n'importe quel joueur afin de purger cette pénalité.

RÈGLEMENT #8 : PÉNALITÉ À RETARDEMENT

- 8.1 Lorsqu'une équipe joue en désavantage numérique et que l'arbitre signale une pénalité à retardement, si l'équipe adverse compte un but, le joueur étant au banc des pénalités retournera sur la surface et le joueur ayant la pénalité à retardement prendra place au banc des pénalités pour la durée de celle-ci.

- 8.2 Si un deuxième (2^e) joueur devait être puni pendant qu'un autre joueur de cette équipe écoule déjà une punition, le temps de la pénalité de ce deuxième (2^e) joueur ne doit pas débiter avant la fin de la première (1^{re}) pénalité. Néanmoins, le deuxième (2^e) joueur puni doit se rapporter au banc des pénalités. Dès qu'il reçoit sa pénalité, il est remplacé sur la surface de jeu par un autre joueur de son équipe.

Note : Aucune équipe ne doit avoir moins de deux (2) joueurs sur le jeu, excluant le gardien de but.

- 8.3 Advenant la situation où il y aurait plusieurs punitions à retardement pour la même équipe durant la même séquence, on ne doit pas arrêter le jeu immédiatement, mais quand même attendre que l'équipe fautive reprenne le contrôle de la balle. Ensuite, on peut annoncer les multiples punitions au banc des pénalités.

RÈGLEMENT #9 : PÉNALITÉ MINEURE

- 9.1 Tout membre d'une équipe, à l'exception du gardien de but, recevant une pénalité mineure doit prendre place sur le banc des pénalités pour la durée de celle-ci. Aucun joueur ne peut le remplacer, sauf si le joueur puni a subi une blessure qui l'empêche de prendre place au banc des pénalités.
- 9.2 Un désavantage est une situation où l'une des équipes joue avec moins de joueurs sur la surface que l'équipe adverse. Au moment où un but est compté, la pénalité mineure qui se termine automatiquement doit être celle qui a produit ce désavantage. Des pénalités simultanées à chacune des équipes (*mineure-double*) ne produisent pas de situations de désavantage numérique.
- 9.3 Lorsqu'une équipe est en désavantage numérique à cause d'une ou de plusieurs pénalités mineures, et que l'équipe adverse compte un but, la pénalité ayant causé le désavantage numérique prend fin immédiatement. Si un joueur a reçu une pénalité double mineure, seulement la première prendra fin.
- 9.4 Des pénalités mineures simultanées (*mineure-double*) à chacune des équipes ne produisent pas d'avantage ou de désavantage numérique (les équipes jouent à 2 contre 2). Les pénalités doivent se poursuivre, peu importe le nombre de buts comptés par une des équipes.
- 9.5 Lors des cinq (5) dernières minutes de la troisième (3^e) période, si des pénalités mineures ou majeures simultanées sont décernées par l'arbitre, on doit remplacer le joueur de chaque équipe qui prend place au banc des pénalités, afin d'offrir la chance aux deux équipes de profiter d'un éventuel avantage numérique, advenant le cas où l'équipe adverse serait punie (3 vs 3).**

- 9.6** Toujours dans les cinq (5) dernières minutes de la troisième (3^e) période, advenant la situation où un joueur reçoit une pénalité majeure et que son opposant reçoit une pénalité mineure sur la même séquence, le jeu se poursuivra à deux contre deux (2 vs 2). On ne doit en aucun temps réduire une pénalité majeure. Elle doit être purgée au complet et AVANT une pénalité mineure.

RÈGLEMENT #10 : PÉNALITÉ MINEURE DE BANC

- 10.1 Une pénalité mineure de banc donne à l'équipe fautive un désavantage d'un (1) joueur pour la durée associée à cette infraction.
- 10.2 Le responsable de l'équipe fautive doit désigner et transmettre à l'arbitre un joueur de son équipe qui va servir la pénalité de banc, et ce, dans les plus brefs délais. Le joueur choisi doit prendre place au banc des pénalités et servir la pénalité comme si on lui avait décernée.

Note : Si le responsable de l'équipe fautive ne fournit pas un joueur dans un délai raisonnable, l'arbitre peut en désigner un lui-même. Si même dans ce cas-ci, aucun joueur ne se rend au banc des pénalités, l'arbitre pourra alors décerner une autre pénalité mineure pour avoir retardé la partie.

RÈGLEMENT #11 : PÉNALITÉ MAJEURE

- 11.1 Tout joueur, à l'exception du gardien de but, recevant une première pénalité majeure dans une partie doit prendre place sur le banc des pénalités pour la durée de l'infraction et aucun joueur ne peut le remplacer sur la surface.
- 11.2 Tout membre d'une équipe, recevant soit une majeure avec moins de cinq minutes à jouer dans la partie ou une deuxième pénalité majeure dans la même partie, est automatiquement expulsé de cette partie. Un autre joueur doit immédiatement le remplacer sur le banc des pénalités pour purger la punition majeure. Un rapport devra être rempli par l'arbitre.
- 11.3 Lorsqu'un joueur reçoit une pénalité mineure et une majeure en même temps, la pénalité majeure doit être purgée en premier. Ce joueur ne pourra pas retourner sur la surface si l'équipe adverse compte un but durant sa pénalité majeure. Cependant, lorsque sa pénalité majeure est terminée, la pénalité mineure commencera. Si l'équipe adverse compte un but durant sa pénalité mineure, il pourra retourner sur la surface.

RÈGLEMENT # 12 : PÉNALITÉ DE MAUVAISE CONDUITE

- 12.1 Tout joueur, à l'exception du gardien de but, recevant une pénalité de mauvaise conduite doit prendre place sur le banc des pénalités pour toute la durée de celle-ci. Un autre joueur le remplacera sur la surface de jeu. Le joueur puni ne peut retourner sur la surface ou sur son banc avant que le temps de sa pénalité ne soit écoulé au complet et lors d'un arrêt de jeu.

Note : Si la pénalité est décernée au gardien de but, aucun joueur ne prendra la pénalité à la place de celui-ci.

- 12.2 Lorsqu'un joueur reçoit, en même temps, une pénalité mineure (ou majeure) **ET** une pénalité de mauvaise conduite, l'équipe punie doit immédiatement envoyer un joueur supplémentaire sur le banc des pénalités, afin de servir la pénalité mineure ou majeure.

Note : La pénalité de mauvaise conduite débute à la fin de la pénalité mineure ou majeure.

- 12.3 Tout membre d'une équipe recevant une pénalité majeure avec moins de cinq (5) minutes à jouer dans la partie sera automatiquement **suspendu** pour sa prochaine partie. Un rapport devra être rempli par l'arbitre.
- 12.4 Tout membre d'une équipe recevant une deuxième (2^e) pénalité de mauvaise conduite sera automatiquement expulsé de cette partie. Cette deuxième (2^e) pénalité de mauvaise conduite entraîne automatiquement une pénalité d'inconduite de partie. Un rapport devra être rempli par l'arbitre.

RÈGLEMENT # 13 : PÉNALITÉ D'INCONDUITE DE PARTIE

- 13.1 Une pénalité d'inconduite de partie sera imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui :
- 13.1.1 Utilise un bâton en aluminium après un avertissement.
 - 13.1.2 Utilise un langage vulgaire envers un arbitre.
 - 13.1.3 Menace un joueur de l'équipe adverse.
 - 13.1.4 Reçoit une deuxième (2^e) pénalité majeure dans la même partie.
 - 13.1.5 Reçoit une deuxième (2^e) pénalité de mauvaise conduite dans la même partie.
 - 13.1.6 Enlève ses gants, avec l'intention de débiter une bagarre, sans toutefois en venir aux coups avec l'adversaire.

RÈGLEMENT # 14 : PÉNALITÉ DE GROSSIÈRE INCONDUITE

- 14.1 Une pénalité de grossière inconduite sera imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui :
- 14.1.1 Utilise un langage vulgaire envers un arbitre.
 - 14.1.2 Brise intentionnellement l'équipement d'un adversaire.
 - 14.1.3 Brise intentionnellement les installations du Dekhockey Lotbinière.
 - 14.1.4 Brise intentionnellement son hockey d'une façon dangereuse.
 - 14.1.5 Lance un objet, interfère ou moleste un joueur adverse de quelques façons que ce soit.
 - 14.1.6 S'interpose comme troisième (3^e) homme lors d'une bagarre.
 - 14.1.7 Refuse de quitter la surface de jeu pour se diriger vers son vestiaire ou qui demeure près du banc des joueurs après en avoir été interdit par l'arbitre.

- 14.2 Tout membre d'une équipe recevant une pénalité de grossière inconduite est automatiquement expulsé de cette partie et sera automatiquement suspendu. Un rapport devra être rempli par l'arbitre.

Note : Après étude du rapport, l'organisation pourra imposer toutes autres sanctions qu'il jugera pertinentes.

RÈGLEMENT # 15 : PÉNALITÉ DE MATCH

- 15.1 Une pénalité de match sera imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui :
- 15.1.1 Profère des menaces verbales à un arbitre.
 - 15.1.2 Lance un objet en direction d'un arbitre.
 - 15.1.3 Crache, bouscule ou frappe un arbitre.
 - 15.1.4 Tire les cheveux ou crache sur un adversaire.
 - 15.1.5 Participe à une bataille.
 - 15.1.6 Tente de blesser un adversaire en le frappant, soit avec son casque, son pied, ou tout autre objet.
 - 15.1.7 Darde ou donne un six pouces.
 - 15.1.8 Profère des menaces racistes, ou encore, tient des propos sur l'orientation sexuelle d'un individu.
 - 15.1.9 Lance délibérément la balle sur un joueur ou sur le banc adverse.
 - 15.1.10 Agrippe la grille de son adversaire avec sa main pour le bousculer.
- 15.2 Lorsqu'une pénalité de match est infligée, l'équipe fautive reçoit également une pénalité de deux minutes trente (2.30), laquelle doit être servie par un autre joueur présent sur la surface. Ce joueur devra être désigné par le responsable d'équipe dans les plus brefs délais. Cette pénalité de deux minutes trente (2.30) devra être purgée au complet, mais ne sera pas considérée comme une pénalité majeure pour le système « score ». Un rapport devra être rempli par l'arbitre.

RÈGLEMENT # 16 : TIR DE PÉNALITÉ

- 16.1 Le tir de pénalité doit toujours débiter au point central de mise en jeu, et ce, seulement après le coup de sifflet de l'arbitre.
- 16.2 Le but compté sera automatiquement refusé et le lancer sera perdu dans les situations suivantes :
- 16.2.1 Le joueur part avant le coup de sifflet de l'arbitre.
 - 16.2.2 Le joueur ne reste pas dans le couloir déterminé par l'extrémité des deux cercles de mise en jeu en zone défensive.
 - 16.2.3 Le joueur ne maintient pas la balle constamment en mouvement vers le but, que ce soit pour une perte de contrôle ou parce qu'il arrête.
 - 16.2.4 Si après le lancer, la balle revient toucher au joueur ou son bâton pour ensuite pénétrer dans le but.
 - 16.2.5 L'ordre des lancers n'est pas respecté.
- 16.3 Le gardien doit demeurer dans sa zone réservée jusqu'à ce que la balle ait bougé vers l'avant. En cas de violation de ce règlement, le tir sera repris par le joueur, sauf si un but est compté.
- 16.4 Le gardien peut tenter d'arrêter la balle de toutes les façons, sauf en lançant son bâton ou tout autre objet de façon volontaire. Dans un cas semblable, le lancer doit être repris. *Si le filet est déserté par le gardien et qu'il lance volontairement son bâton ou tout autre objet afin de nuire au joueur adverse*, l'arbitre accordera le but automatiquement.
- 16.5 Si une infraction contre un joueur mène à un tir de pénalité, c'est ce même joueur qui doit l'exécuter, à moins d'une blessure sérieuse. Dans tout autre cas, incluant une blessure, le responsable d'équipe devra désigner un joueur qui était sur la surface lorsque l'infraction a été commise.
- 16.6 Si le tir de pénalité est accordé en raison d'un joueur qui tombe sur la balle ou ferme la main sur celle-ci lorsqu'elle était dans la zone réservée du gardien de but, le responsable d'équipe désignera un joueur qui était sur la surface lorsque l'infraction a été commise pour effectuer le tir de pénalité.
- 16.7 Si au moment où un tir de pénalité est accordé, le gardien de but avait été retiré de son but afin d'être substitué par un autre joueur, il peut retourner à son but afin de faire face au tir de pénalité.

- 16.8 Durant le tir de pénalité, les joueurs des deux équipes doivent demeurer sur le banc des joueurs. Aucun joueur ne peut interférer, d'aucune manière, le joueur qui effectue le tir de pénalité.
- 16.9 Si un but est compté sur un tir de pénalité, la mise en jeu s'effectuera au centre de la surface de jeu.
- 16.10 S'il n'y a pas de but, la reprise du jeu se fera DANS LE COIN de l'équipe défensive, par un joueur de l'équipe défensive.
- 16.11 Si l'infraction occasionnant le tir de pénalité entraîne habituellement une pénalité mineure, peu importe s'il y a un but compté ou non, aucune pénalité mineure ne sera décernée. *(L'arbitre doit tout de même annoncer la pénalité au marqueur, afin de la comptabiliser dans le calcul du système « score ».)*
- 16.12 Le temps requis pour effectuer le tir de pénalité ne doit pas être inclus à l'intérieur du temps régulier ou de prolongation d'une partie. Si l'infraction est à retardement et que le temps de la partie se termine avant que ne soit appelé le tir de pénalité, le tir devra être effectué de toute façon à la fin de la partie.

RÈGLEMENT # 17 : BUT ACCORDÉ AUTOMATIQUEMENT

- 17.1 Un but sera automatiquement accordé, lorsque l'équipe adverse a retiré son gardien de but de la surface de jeu, et qu'un joueur de l'équipe qui attaque a possession de la balle, sans qu'il n'y ait de joueurs adverses entre lui et le but adverse et que :
- 17.1.1 Il est contré par un joueur adverse ayant illégalement embarqué sur la surface de jeu.
- 17.1.2 Un bâton ou tout autre objet a été lancé dans sa direction par un joueur adverse.
- 17.1.3 Le joueur est agressé par-derrière et ainsi est empêché d'obtenir un lancer de qualité sur le but.

RÈGLEMENT # 18 : ARRÊTS DE JEU TECHNIQUES

18.1 Balle qui frappe un arbitre

- 18.1.1 Le jeu doit être arrêté lorsque la balle touche à un arbitre et que celle-ci pénètre, sans rien toucher dans sa trajectoire, dans le rectangle du gardien, et ce, peu importe l'endroit où se situe l'arbitre lorsqu'il touche à la balle. Le départ de la balle se fera dans le coin de l'équipe défensive.

18.2 Balle perdue de vue ou illégale

- 18.2.1 S'il y avait un 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. Le départ se fera à la ligne centrale dans la zone défensive de l'équipe prise en défaut. Si ce n'est la faute d'aucune équipe en particulier, il y aura une mise en jeu à l'endroit le plus proche du jeu arrêté, excluant le point central de mise en jeu.

18.3 Balle à l'extérieur de la surface de jeu

- 18.3.1 Aucune pénalité n'est décernée à un joueur qui expédie la balle à l'extérieur de la surface de jeu, et ce, peu importe l'endroit où il se trouve.
- 18.3.2 Une mise en jeu est effectuée à l'endroit le plus proche du jeu arrêté, excluant le point central de mise en jeu, si l'arbitre ne peut distinguer qui est le dernier joueur à avoir touché la balle.
- 18.3.3 Si l'arbitre peut identifier le joueur, le départ de la balle se fera à la ligne centrale défensive de l'équipe fautive.
- 18.3.4 Si le dernier joueur à avoir touché la balle *par déviation* est le gardien de but, le départ de la balle doit s'effectuer à l'extrémité de la surface dans le coin de l'équipe fautive par un joueur de l'équipe non fautive.
- 18.3.5 Si le gardien de but expédie la balle hors de la surface de façon *volontaire*, on doit lui donner un avertissement (*se référer au règlement 21.8.3*) et repartir la balle à l'extrémité de la surface dans le coin de l'équipe fautive par un joueur de l'équipe non fautive. Aussi, si cet avertissement avait déjà été donné à ce même gardien de but, on donne la pénalité telle que décrite au règlement 21.8.3 et le départ de la balle s'effectue à l'extrémité de la surface dans le coin de l'équipe fautive par un joueur de l'équipe non fautive.

18.4 Deux balles

- 18.4.1 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. Si cette balle nuit à la progression du jeu, un arrêt de jeu est appelé et la mise en jeu se fera au point le plus près du jeu arrêté.

18.5 Botter la balle

- 18.5.1 L'action de botter la balle est permise sur la surface de jeu.
- 18.5.2 Le jeu sera arrêté et le but refusé si la balle est bottée par le joueur OFFENSIF directement dans la zone réservée du gardien de but.
- 18.5.3 Le jeu sera arrêté et le but refusé si la balle est bottée par le joueur OFFENSIF sur le gardien de but qui est en position de recevoir un tir, *qu'il soit à l'intérieur ou à l'extérieur de sa zone réservée.*
- 18.5.4 Un but est accordé lorsque la balle est bottée par le joueur OFFENSIF sur un joueur défensif, autre que le gardien de but et qu'ensuite elle pénètre dans le but.

18.6 But et assistance

- 18.6.1 Un but est accordé lorsque la balle a légalement passé entre les poteaux des buts, sous la barre horizontale et qu'elle a complètement dépassé la ligne des buts.
- 18.6.2 Un but doit être accordé si la balle pénètre dans le but d'une façon ou d'une autre et que le dernier joueur à y avoir touché est un joueur défensif. Le crédit du but est donné au dernier joueur offensif ayant touché à la balle. Aucune assistance n'est accordée sur un tel but.
- 18.6.3 Si le lancer d'un joueur offensif OU DÉFENSIF dévie (volontairement ou non) en frappant l'espadrille ou le gant du joueur offensif, le but doit être accordé, tant qu'il n'y a pas de mouvement de coup de pied volontaire. Si le but n'est pas accordé, le départ de la balle doit se faire à la ligne centrale défensive de l'équipe fautive.
- 18.6.4 Si un joueur offensif fait un geste délibéré avec toute partie de son corps afin de pousser la balle dans le filet adverse, le but sera alors refusé et le départ de la balle doit se faire à la ligne centrale défensive de l'équipe fautive. Si la balle ne pénètre pas dans le filet, aucun arrêt de jeu ne sera effectué et le jeu se poursuivra normalement.

- 18.6.5 À moins que la balle ne soit dans le territoire du gardien de but, un joueur offensif qui n'est pas en possession de la balle ne peut pas demeurer dans la zone réservée au gardien de but. Si un but est compté durant cette situation, celui-ci doit être refusé et le départ de la balle doit se faire à la ligne centrale défensive de l'équipe fautive.
- 18.6.6 Un but ou une assistance doit compter comme un point dans le dossier d'un joueur. Pas plus d'une assistance ne peut être créditée sur un but.
- 18.6.7 Un but marqué dans le mixte, par un tir dévié involontairement par une fille devant le but, sera attribué au tireur/tireuse, soit à la dernière palette de bâton touchée.

Exemple: Un gars tire de la pointe, la balle dévie sur le dos de la joueuse et atterrit dans le but. Ça ne compte pas pour deux buts, mais bien pour 1 but.

18.7 Début d'une période et de la partie

- 18.7.1 La partie débute à l'heure prévue par la mise en jeu initiale effectuée au point central de la surface de jeu. Chacune des trois(3) périodes s'amorce de cette façon et on doit observer une (1) minute de repos entre chaque période. Aucun délai en raison de cérémonies, exhibitions, présentations ou toute autre forme de démonstrations ne peut être toléré, à moins d'obtenir le consentement de l'équipe adverse et du responsable de la ligue, quelque temps avant la partie.

18.8 Hors-jeu

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

18.9 Hors-jeu à retardement

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

18.10 Mise en jeu et départ de la balle

- 18.10.1 Une mise en jeu est la procédure par laquelle l'arbitre laisse tomber la balle entre les bâtons des deux adversaires étant positionnés face à face, en arrière du carré jaune servant de point de mise en jeu.
- 18.10.2 Il est obligatoire que la balle touche le sol en premier, sinon le jeu sera automatiquement arrêté par l'arbitre. Le joueur fautif devra alors être remplacé et la mise en jeu reprise au même endroit.

- 18.10.3 Si un des arbitres arrête une mise en jeu parce qu'un joueur a bougé trop rapidement, le joueur de centre de l'équipe fautive devra être remplacé par un de ses coéquipiers.
- 18.10.4 À la mise en jeu, aucun joueur ne peut entrer en contact avec son adversaire.

- 18.10.5 Les joueurs de centre doivent être espacés d'une longueur de bâton et ils doivent obligatoirement placer la totalité de leurs palettes sur la surface. Leurs palettes doivent libérer entièrement l'espace où la balle sera déposée.
- 18.10.6 Si un joueur de centre tarde à prendre sa position pour la mise en jeu, l'arbitre doit ordonner qu'il soit remplacé par un de ses coéquipiers présents sur la surface de jeu.
- 18.10.7 Tous les autres joueurs doivent être éloignés au minimum d'une longueur de bâton des deux (2) joueurs de centre lors d'une mise en jeu.
- 18.10.8 Toutes les mises en jeu doivent être faites à un des cinq (5) points identifiés sur la surface de jeu.
- 18.10.9 Lorsque le jeu est arrêté pour une raison non spécifiée dans ce livre des règlements ou pour une erreur d'un arbitre, la mise en jeu doit se faire à l'endroit le plus près d'où la balle avait été jouée (*incluant le point central de mise en jeu*). Par contre, le point central de mise en jeu doit être utilisé seulement en dernier recours.
- 18.10.10 Lorsque le jeu débute à l'extrémité de la surface dans le coin ou dans le carré près de la ligne centrale, le joueur ayant la possession doit se retrouver au complet dans la zone prévue à cet effet, soit la balle ET les pieds.

18.11 Obstruction par un spectateur

- 18.11.1 L'arbitre doit arrêter le jeu si un joueur est retenu ou obstrué par un spectateur, à moins que son équipe soit en possession de la balle et en position de compter un but au même moment. Dans ce cas précis, le jeu devrait être complété avant l'arrêt du jeu par l'arbitre. Dans un cas ou dans l'autre, la mise en jeu sera exécutée à l'endroit le plus près où l'arrêt de jeu a été effectué, à moins qu'un autre règlement ne le stipule autrement.
- 18.11.2 L'arbitre doit arrêter le jeu lorsqu'un objet quelconque est lancé sur la surface de jeu et qu'il interfère au jeu. Lors de la reprise, il y aura une mise en jeu à l'endroit le plus près où le jeu a été arrêté, à moins qu'un autre règlement ne le stipule autrement.

18.12 Double touche

- 18.12.1 Un arrêt du jeu doit être signalé si un joueur conserve la balle dans les airs en la frappant à plus de deux (2) reprises, soit avec ses mains ou toute autre partie de son corps. Si le joueur fautif est en zone offensive, le départ du jeu se fera dans sa zone

défensive. Si le joueur est dans sa zone défensive, le départ du jeu se fera dans la même zone.

Note : La balle doit toucher le hockey après chaque action.

18.13 Passe avec la main

- 18.13.1 Les passes faites avec la main ouverte sont interdites, et ce, peu importe l'endroit où la passe a été faite sur la surface. L'arbitre signalera l'arrêt du jeu et le départ du jeu se fera à la ligne centrale défensive de l'équipe fautive.
- 18.13.2 Un joueur ne peut pas passer avec la main ouverte vers son gardien de but. Lorsque celui-ci reçoit la balle, il est considéré comme un joueur. L'arbitre signalera l'arrêt du jeu et le départ du jeu se fera à la ligne centrale défensive de l'équipe fautive. Par contre, le gardien peut passer avec la main vers un de ses joueurs sans arrêt de jeu.
- 18.13.3 Le gardien ne peut pas utiliser la main du bloqueur pour faire une passe à son coéquipier. Il sera alors réputé avoir fermé la main sur la balle et une punition mineure pour avoir fermé la main sur la balle doit alors être imposée.

RÈGLEMENT # 19 : PÉNALITÉS MINEURES NON VIOLENTES

19.1 Bâton élevé

- 19.1.1 L'action de porter son bâton au-dessus de la hauteur *normale* de ses épaules est défendue lorsqu'un joueur se situe près de la balle, soit dans la trajectoire de celle-ci ou d'un autre joueur. Une pénalité mineure pour bâton élevé doit être infligée à tout joueur qui ne respecte pas ce règlement.
- 19.1.2 Si le joueur touche la balle avec son bâton élevé, le jeu sera arrêté *immédiatement* pour signaler la pénalité mineure.
- Note : Aucune pénalité ne sera décernée si le joueur qui lève son bâton n'est pas près d'un joueur adverse ou de la balle.*
- 19.1.3 Un but compté avec un bâton élevé ne doit pas être accordé, sauf si ce geste est fait par un joueur de l'équipe défensive, sans que celui-ci ait touché à la balle.

- 19.1.4 Lorsqu'un joueur transporte ou non la balle et qu'une quelconque partie de son bâton fait contact avec la tête de l'adversaire à *la hauteur normale des épaules*, que le geste soit volontaire ou non, une double mineure pour bâton élevé doit être automatiquement décernée au joueur fautif. Cette pénalité double mineure compte toutefois pour une seule pénalité mineure comptabilisée pour le calcul du système « score ».

Note : Dans le cas où un bâton atteint un joueur adverse à la tête, mais que le contact est fait sous la hauteur normale des épaules, on ne doit pas décerner de pénalité.

- 19.1.5 Si le joueur atteint est blessé et qu'il saigne, une pénalité mineure pour bâton élevé sera automatiquement décernée. Si le geste est jugé volontaire par l'arbitre, une pénalité de match sera alors décernée.

Note : Seulement pour cet incident, un joueur ne sera pas suspendu si cette pénalité majeure est décernée dans les dernières deux minutes trente (2.30) de la partie.

19.2 Conduite antisportive

- 19.2.1 Une pénalité mineure pour conduite antisportive doit être infligée à tout membre d'une équipe qui :

- ☛ Utilise un langage ou pose des gestes abusifs, obscènes ou dégradants, que ce soit contre le marqueur, l'arbitre ou l'adversaire.
- ☛ 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.
- ☛ Expédie une pièce d'équipement du joueur adverse à l'extérieur de la surface.

- ☛ Après un arrêt de jeu, un joueur de chaque équipe se confronte.
- ☛ Balance son bâton vers un adversaire (*peu importe qu'il soit à portée ou non*), sans véritablement le toucher ou qui, sous prétexte de jouer la balle, balance son bâton dans le vide dans le but d'intimider son adversaire.

19.3 Accrocher

- 19.3.1 Une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui retarde, tente de retarder ou empêche la progression d'un adversaire en l'accrochant ou le harcelant avec son bâton.
- 19.3.2 Lorsqu'un joueur accroche le bâton de son adversaire avec son propre bâton, cette action n'est pas considérée comme de l'accrochage.
- 19.3.3 Lorsqu'un joueur accroche le bâton de son adversaire en utilisant son bâton comme un crochet avec la palette de celui-ci vers le bas, une pénalité mineure pour accrochage sera alors décernée au joueur fautif.
- 19.3.4 Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui accroche un adversaire entraînant une blessure.

19.4 Équipement illégal

- 19.4.1 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 avec le bâton brisé ou avec les parties de bâton brisé, sans participer d'aucune façon au jeu en cours.
- 19.4.2 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 (*de main en main*).
- 19.4.3 Un joueur ne peut pas recevoir un bâton ayant été lancé d'une quelconque partie de la surface de jeu, du banc des joueurs ou du banc des pénalités, sinon, une punition mineure pour équipement illégal lui sera décernée.

- 19.4.4 Lorsqu'un gardien de but ou un joueur perd son bâton, un joueur de sa propre équipe peut aller le chercher afin de lui remettre sans écoper de pénalité mineure, et ce, tout en gardant son propre bâton de joueur entre ses mains. Par contre, le joueur qui fait ce geste ne doit pas participer au jeu de quelque façon, sinon une punition mineure pour équipement illégal lui sera décernée.

Interprétations de 19.4.4

– Le joueur défensif peut avoir les deux bâtons en même temps dans ses mains, mais ici il faut faire attention à la notion de « participation au jeu ». La participation au jeu ne veut pas seulement dire « jouer la balle ». Un joueur peut participer au jeu en :

☞ Stoppant la progression d'un joueur adverse, ayant la balle ou non.

☞ Bloquant le tir d'un joueur adverse, volontairement ou non.

– Ce même joueur, s'il se rend compte qu'il est sur le point de nuire au jeu, peut lâcher le bâton du gardien et continuer à jouer normalement.

Par exemple, si en laissant le bâton aller, celui-ci gêne la progression d'un joueur adverse ou fait dévier un tir, le joueur devra obtenir une pénalité mineure pour équipement illégal, car c'est le geste d'avoir déplacé le bâton qui a empêché le bon déroulement de la partie par la suite.

– Le joueur offensif, qui n'est pas dans la même équipe du gardien ayant perdu son bâton, ne doit en aucun cas prendre le bâton dans ses mains, il écoperait alors d'une punition mineure pour équipement illégal, qu'il ait participé au jeu ou non.

– Ce même joueur offensif ne doit pas non plus tasser de quelque façon que ce soit le bâton du gardien pour empêcher celui-ci ou un de ses coéquipiers de le récupérer. Dans le cas contraire, il se verra imposer une pénalité mineure pour obstruction.

- 19.4.5 Aucun joueur ni gardien de but ne peut mettre un produit volontairement sur une pièce d'équipement ou modifier celle-ci, qui aurait pour effet de modifier la surface de jeu. L'arbitre n'est pas obligé de voir ce joueur ou ce gardien en train d'appliquer le produit en question, un doute raisonnable de l'arbitre peut entraîner une punition mineure pour équipement illégal au joueur ou gardien fautif.

19.5 Coup de golf

- 19.5.1 Une pénalité mineure sera décernée à tout joueur qui balance son bâton vers la balle de la même manière qu'un joueur de golf le ferait, que ce soit à une (1) ou deux (2) mains. La hauteur de l'élan arrière du bâton aidera l'arbitre à déterminer si c'est un coup de golf ou non. La décision finale revient au jugement de l'arbitre seulement.

19.6 Fermer la main sur la balle

- 19.6.1 Si un joueur ferme la main sur la balle (*lorsqu'elle est dans les airs*) pour ensuite lui-même la reprendre sans toutefois se déplacer avec ou prendre avantage, le jeu se poursuivra sans pénalité.
- 19.6.2 Une pénalité mineure pour avoir fermé la main sur la balle sera imposée à tout joueur qui se déplace en prenant avantage avec la balle dans sa main, fait une passe avec la main fermée ou s'il ramasse la balle sur la surface de jeu avec sa main.
- 19.6.3 Si un joueur à l'attaque dirige la balle en direction du but adverse volontairement avec la main ouverte, soit sur le gardien de but ou dans la zone réservée au gardien de but, le jeu sera automatiquement arrêté par l'arbitre. Le départ de la balle se fera à la ligne centrale défensive de l'équipe fautive.

19.6.4 Si un joueur de l'équipe en défensive (*sauf le gardien de but*) ferme la main sur la balle pendant qu'elle est dans la zone réservée au gardien de but, le jeu doit être arrêté immédiatement et un tir de pénalité doit être accordé à l'équipe non fautive. Le responsable d'équipe devra désigner un joueur qui était sur la surface lorsque l'infraction a été commise pour effectuer le tir de pénalité.

19.7 Obstruction

- 19.7.1 Une pénalité mineure pour obstruction est infligée à un joueur qui :
- ☛ Obstrue ou empêche la progression d'un adversaire qui n'est pas en possession de la balle.
 - ☛ Frappe délibérément le bâton d'un adversaire de façon à ce qu'il en perde la possession.
 - ☛ Empêche un adversaire qui a échappé son bâton d'en reprendre possession.

- 19.7.2 Quiconque ne peut faire de l'obstruction en faveur d'un coéquipier transportant la balle.
- 19.7.3 Même si la balle est déjà dans la zone réservée du gardien de but, avant que le joueur offensif y pénètre, une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur offensif qui obstrue ou empêche les déplacements du gardien de but, que ce dernier soit dans sa zone réservée ou non.
- Note : Pour que le geste du joueur soit pénalisé, il faut qu'il y ait un véritable contact avec le gardien de but, que ce soit avec le corps ou avec le bâton.*
- 19.7.4 Si la balle pénètre dans le but alors qu'un joueur offensif se trouve dans la zone réservée du gardien de but, après avoir été poussé ou physiquement obstrué par un joueur défensif, le but est accordé.
- 19.7.5 Lors d'une glissade vers le but, si le joueur touche au gardien de but, volontairement ou non, celui-ci se méritera soit une pénalité mineure ou majeure pour obstruction sur le gardien de but.

19.8 Trop de joueurs sur la surface

- 19.8.1 Une pénalité mineure pour avoir trop de joueurs sur la surface est infligée à l'équipe qui envoie quatre (4) joueurs excluant le gardien de but sur la surface.
- 19.8.2 Lors d'un changement de joueurs, s'il y a deux (2) joueurs qui embarquent sur la surface alors qu'un (1) seul joueur embarque sur le banc des joueurs, une pénalité mineure pour avoir trop de joueurs sur la surface sera alors décernée.

Note : Si un (1) ou les deux (2) joueurs embarquant sur la surface touchent toujours à la bande avec leurs mains, aucune pénalité mineure ne sera décernée.

Interprétations de 19.8.2 :

- *Le joueur qui sort doit être considéré comme le joueur en trop sur la surface et non le joueur qui entre. Celui-ci ne doit en aucun temps participer au jeu de quelque façon que ce soit.*
- *Si le joueur qui sort du banc joue la balle, mais que le joueur qui entre est à une longueur de bâton du banc (zone de tolérance), on accepte le changement sans pénalité.*
- *Le joueur qui garde la main sur la bande en attendant l'entrée de son coéquipier ne doit pas non plus jouer la balle ou participer au jeu. Autrement dit, il n'est pas à l'abri d'une pénalité en ayant la main sur la bande.*
- *Cette même personne, qui sort du banc des joueurs lors d'un changement et qui reçoit accidentellement la balle sur elle, n'est pas considérée comme joueur en trop sur la surface et ne doit pas recevoir une pénalité mineure pour trop de joueurs sur la surface. On ne doit pas non plus signaler un arrêt de jeu, le jeu doit se poursuivre normalement.*

19.8.3 Si un membre de l'équipe sur le banc des joueurs arrête *volontairement* la balle qui ne serait pas sortie de la surface ou bien que celui-ci gêne *volontairement* un joueur adverse se trouvant tout près de leur banc des joueurs, une pénalité mineure pour avoir trop de joueurs sur la surface sera alors décernée.

19.8.4 Un joueur qui quitte le banc des pénalités avant l'approbation du marqueur reçoit une pénalité mineure additionnelle pour avoir eu trop de joueurs sur la surface. Si un but est compté par l'équipe du joueur fautif pendant que celui-ci est sur la surface, le but sera refusé, car ce joueur est illégal sur la surface. Si un but est inscrit par l'équipe adverse dans les mêmes circonstances, on doit leur accorder le but et décerner, au joueur pris en défaut, une pénalité mineure additionnelle pour avoir eu trop de joueurs sur la surface.

Note : Le marqueur doit attendre que le jeu se termine et appeler l'arbitre afin d'expliquer la situation. Si c'est la faute du marqueur, le but compté sera refusé, aucune punition additionnelle ne sera décernée, le temps sera corrigé et le joueur en question devra retourner purger le reste de sa pénalité.

19.9 Retarder la partie

19.9.1 Avec plus d'une (1) minute à jouer dans la partie, une pénalité mineure pour avoir retardé la partie doit être infligée à tout joueur ou gardien de but qui déplace *volontairement* le but de sa position normale. L'arbitre doit arrêter le jeu dès qu'il constate que le but est déplacé.

- 19.9.2 Avec moins d'une (1) minute à jouer dans la partie ou dans la période de prolongation, un tir de pénalité sera accordé si un joueur défensif OU un gardien de but déplace *volontairement* le but de sa position normale. Le responsable d'équipe désignera le joueur qui effectuera le tir de pénalité.
- 19.9.3 L'arbitre doit imposer une pénalité mineure de banc pour avoir retardé la partie à une équipe, qui selon lui, prend trop de temps pour effectuer un changement de joueurs. Un avertissement doit être donné au responsable d'équipe par l'arbitre avant d'imposer cette pénalité mineure. (*L'arbitre peut demander à ce que le joueur de centre de l'équipe fautive soit substitué sur la mise en jeu suivant ce changement de joueur laborieux.*)
- 19.9.4 Un joueur ou un gardien de but ne peut se retirer en arrière de la ligne de son but, tout en étant en possession de la balle, afin d'écouler du temps de jeu ou encore, pour utiliser son but comme obstacle face à un joueur offensif qui met une pression. Au moment où le joueur devient immobile, après être entré en contrôle de la balle dans la zone derrière la ligne de son but, l'arbitre amorcera à voix haute un décompte de trois (3) secondes. Si le joueur en contrôle de la balle se trouve toujours en contrôle de celle-ci dans la zone critique lorsque l'officiel termine le décompte, ce dernier signalera l'arrêt du jeu. Le départ de la balle devra ensuite se faire dans le coin défensif de l'équipe fautive.
- Note : Toute partie du joueur fautif est considérée être dans cette zone, soit la balle ET/OU le pied.*
- 19.9.5 Une pénalité mineure pour avoir retardé la partie doit être infligée à tout joueur qui se laisse tomber sur la balle de façon délibérée ou qui la ramène sous son corps de quelques façons que ce soit, lorsque celui-ci se retrouve étendu sur la surface de jeu entraînant ainsi un arrêt de jeu par l'arbitre.
- 19.9.6 Tout joueur, à l'exception du gardien de but, qui met le pied intentionnellement sur la balle et la retient pour plus de trois (3) secondes recevra une pénalité mineure pour avoir retardé la partie.

19.10 Avoir retenu

- 19.10.1 Une pénalité mineure pour avoir retenu doit être infligée à tout joueur qui retient un adversaire avec sa main ou toute autre partie de son corps.
- 19.10.2 Une pénalité mineure pour avoir retenu doit être infligée à tout joueur qui ferme la main sur le bâton de l'adversaire, qu'il soit en possession ou non de la balle.

19.11 Avoir fait trébucher

- 19.11.1 Une pénalité mineure ou majeure pour avoir fait trébucher, basée sur le degré de violence du geste posé, doit être infligée à tout joueur (*excluant le gardien de but dans sa zone réservée*) qui place son bâton (*ou une partie de son corps*) sur la surface de façon à provoquer la chute d'un adversaire lorsque le jeu est en progression.

Note : Que le geste soit volontaire ou non, le joueur fautif sera puni. Le fait que le joueur ait touché à la balle avant de faire tomber le joueur adverse ne l'exempte pas des sanctions prévues pour ce type d'infraction.

Interprétations de 19.11.1 :

- Au hockey sur glace, au dekhockey ou ailleurs, on est habitué à entendre le joueur argumenter, car il a touché la balle en premier, et ce, lors d'un plongeon ou d'une échappée. Il faut alors regarder la continuité du mouvement, souvent c'est le bâton ou le bras qui va provoquer la chute.*
- Même si le joueur n'a aucune intention de faire tomber son adversaire, une pénalité doit être appelée.*
- Si l'un des deux joueurs pile sur la palette de l'adversaire, le joueur puni est réputé avoir placé son bâton sur la surface de façon à provoquer la chute de son adversaire, que le geste soit accidentel ou non.*
- Il faut faire attention lorsqu'un joueur tente de « botter » le bâton de l'adversaire avec sa jambe pour se donner de l'espace. Dans ce cas-ci, il faut déterminer si le joueur sans la balle aurait quand même fait trébucher le joueur adverse. Si ce n'est pas le cas, c'est le mouvement de la jambe qui est allé chercher le bâton et non l'inverse, aucune pénalité ne sera alors imposée.*
- La zone réservée au gardien est délimitée par le jaune et le bleu pâle et non pas par le bleu foncé.*

- 19.11.2 Si un joueur contrôle la balle dans le territoire offensif, alors qu'aucun joueur défensif ne se trouve entre lui et le gardien de but, et que ce joueur défensif le fait trébucher l'empêchant ainsi d'obtenir un tir de qualité au but, un tir de pénalité lui sera accordé. Le joueur offensif impliqué sera celui qui prendra le tir de pénalité.

19.12 Chute obstructive

- 19.12.1 Une pénalité mineure ou majeure pour chute obstructive, basée sur le degré de violence du geste posé, doit être infligée à tout joueur (*excluant le gardien de but dans sa zone réservée*) qui glisse sur la surface de façon à provoquer la chute d'un adversaire ou de gêner celui-ci dans sa progression lorsque le jeu est en progression.

19.13 Cracher

- 19.13.1 Il est interdit de cracher (eau, salive ou tout autre liquide) sur la surface de jeu. Après une première infraction, le joueur obtiendra un avertissement. À sa deuxième offense, il se verra imposer une pénalité mineure.

RÈGLEMENT # 20 : PÉNALITÉS MINEURES VIOLENTES

20.1 Mise en échec / Assaut

- 20.1.1 La définition de la mise en échec est basée sur l'action d'un joueur qui utilise son corps pour mettre un joueur hors position en utilisant ses mains, épaules ou hanches.
- 20.1.2 Une pénalité mineure, majeure ou de match pour mise en échec doit être infligée à tout joueur qui met en échec un adversaire.
- 20.1.3 Une pénalité majeure ou de match pour mise en échec par-derrière doit être infligée à tout joueur qui fait contact par-derrière, entraînant une blessure au joueur adverse.
- 20.1.4 Une pénalité mineure, majeure ou de match pour assaut doit être infligée à tout joueur qui charge un adversaire en utilisant plus de trois (3) enjambées ou en sautant avant de faire contact avec l'adversaire.
- 20.1.5 Une pénalité majeure ou de match pour assaut doit être infligée à tout joueur qui charge un adversaire en utilisant plus de trois (3) enjambées ou en sautant avant de faire contact avec l'adversaire, entraînant une blessure au joueur adverse.

20.2 Coup de poing

- 20.2.1 Tout joueur qui frappe un adversaire avec son poing fermé au visage se verra infliger une punition de match avec un minimum de deux (2) parties de suspension et comité de discipline.

20.3 Bataille

- 20.3.1 Les batailles sont interdites. Lors d'une bataille, un rapport de discipline doit être complété par l'arbitre relatant l'incident, et il doit ensuite être remis à l'arbitre en chef ou au responsable de la ligue.

Note : Après étude du rapport de discipline, le responsable des suspensions pourra imposer toutes les sanctions qu'il jugera pertinentes.

- 20.3.2 Toute utilisation dangereuse d'un bâton ou de toutes autres pièces d'équipement lors d'une bataille ou toute forme de coups de pied donnés à un adversaire seront considérés comme étant des tentatives de blessures à l'endroit de ce dernier. Une pénalité de match supplémentaire doit être décernée au joueur fautif.

20.4 Tentative de blessure

- 20.4.1 Une pénalité de match doit être infligée à tout joueur qui blesse volontairement un adversaire, et ce, peu importe la façon.

20.5 Coup de bâton / Cinglage

- 20.5.1 Une pénalité mineure, double mineure, majeure ou de match pour coup de bâton, basée sur le degré de violence du geste commis, doit être infligée à tout joueur qui utilise son bâton pour frapper un adversaire.

Note : Tout coup de bâton donné sur le manche ou sur le joueur directement, que ce soit à une (1) ou deux (2) mains doit être puni.

20.6 Donner du genou / Donner du coude

- 20.6.1 Une pénalité mineure, majeure ou de match pour avoir donné du coude (*ou du genou*), basée sur le degré de violence du geste

commis, doit être infligée à tout joueur qui utilise son coude (*ou son genou*), afin de nuire à la progression d'un adversaire.

20.7 Darder / Six (6) pouces

- 20.7.1 Une pénalité de match pour avoir dardé ou pour avoir donné un six (6) pouces est infligée à tout joueur qui darde ou qui donne un six (6) pouces (à une (1) ou deux (2) mains) à un adversaire.

20.8 Double-échec

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

20.9 Pousser avec la main

- 20.9.1 Une pénalité mineure, double mineure, majeure ou de match pour avoir poussé, basée sur le degré de violence du geste commis, doit être infligée à tout joueur qui utilise sa main, de façon volontaire, afin de pousser un adversaire.

20.10 Rudesse

- 20.10.1 Une pénalité mineure, double mineure ou majeure pour rudesse, basée sur le degré de violence du geste posé, doit être infligée à tout joueur qui, selon l'arbitre, agit de façon indûment agressive presque sur le point d'en venir à un accrochage avec l'adversaire. L'arbitre doit appeler ce type d'infraction rapidement de façon à éviter la propagation d'événements plus sérieux.

Interprétations de 20.10.1 :

– *L'arbitre a le choix d'imposer la pénalité qu'il veut selon la situation et la violence du geste. Par contre, il serait préférable de préciser la nature du geste posé, de quelle façon il a rudoyé l'adversaire? Si c'est en le poussant, alors la pénalité « pousser avec la main dans le dos » doit être appelée. Si c'est avec son bâton, une pénalité pour coup de bâton ou double-échec doit être appelée.*

– *Ce type de pénalité se prête très bien à une pénalité double mineure lorsque deux (2) adversaires se bousculent.*

RÈGLEMENT # 21 : LES GARDIENS DE BUT

21.1 Le bâton du gardien de but

- 21.1.1 Avoir une longueur maximale de 54 pouces, du talon de la palette jusqu'au bout du manche.
- 21.1.2 Avoir une longueur maximale de palette d'au plus 26 pouces, du talon au manche, et d'au plus 15,5 pouces, du talon à l'extrémité.
- 21.1.3 Avoir une palette d'au plus 3,5 pouces de large, à l'exception du pli du talon où 4,5 pouces de large est toléré.
- 21.1.4 Tout bâton de gardien de but utilisé dans le cadre des activités du Dekhockey Lotbinière, ne répondant pas à ces spécifications, devrait être signalé à l'arbitre qui doit immédiatement déclarer celui-ci illégal, afin de prévenir une compétition injuste et tout risque de blessure. Un gardien de but pris en défaut se verra servir un avertissement dans un premier temps, suivi d'une pénalité mineure pour équipement illégal s'il y a récurrence.
- 21.1.5 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 aux joueurs de son équipe de faire le nécessaire afin de procurer un nouveau bâton réglementaire à leur gardien.

21.2 Espadrilles pour gardien de but

- 21.2.1 Les gardiens de but peuvent porter d'autres sortes de chaussures, mais les bottes de travail avec bouts d'acier sont interdites.

21.3 Équipement du gardien de but

- 21.3.1 Tout membre d'une équipe, qui veut agir à titre de gardien de but, doit obligatoirement porter tout l'équipement réglementaire d'un gardien de but de hockey à l'exception des chaussures, et ce, dès le début de la rencontre.

En voici la composition :

- Casque protecteur avec grille complète ou masque de gardien de but (*certifié pour le hockey sur glace*).
- Plastron de gardien de but recouvrant la totalité du haut du *corps* (*certifié pour le hockey sur glace*).

- ☞ Mitaine et bloqueur de gardien de *but* (*certifiés pour le hockey sur glace*).
- ☞ Bâton de gardien de but réglementaire.
- ☞ Pantalon de gardien de but ou de joueur (*certifié pour le hockey sur glace*).
- ☞ Support athlétique de gardien de but (*certifié pour le hockey sur glace*).
- ☞ Jambières de gardien de but (*certifiées pour le hockey sur glace*), sans ajout de pièces d'équipement ou de substances pouvant modifier la surface réservée au gardien de but.
- ☞ Chaussures ou espadrilles de toutes sortes, sauf les bottes de travail ou souliers possédant un bout en acier.
- ☞ Chandail de gardien de but ou chandail de joueur aux couleurs de son équipe, si possible.

Note : Il est obligatoire que le plastron soit porté sous le chandail d'équipe et que le support athlétique soit porté à l'intérieur du pantalon pour gardien de but. De plus, aucune autre pièce d'équipement autre que celles mentionnées plus haut et aucun ajout sur les pièces d'équipement obligatoires visant à augmenter la superficie de celles-ci ne sont autorisés, à moins d'un avis contraire provenant de l'arbitre chargé de la partie.

21.4 Le gardien de but peut porter une couleur de chandail autre que la couleur de son équipe.

21.5 Changement de gardien de but

- 21.5.1 Seulement un gardien de but par équipe est permis sur la surface de jeu à la fois. Il peut être remplacé par un joueur, mais ce joueur ne peut pas obtenir les privilèges accordés au gardien de but, à moins qu'il porte au complet l'équipement du gardien de but.
- 21.5.2 Aucun joueur, à l'exception du gardien de but ou de son remplaçant, ne peut porter l'équipement de gardien de but.

- 21.5.3 Aucun changement de gardien de but n'est permis lorsque le jeu est en progression, à moins qu'il ne soit remplacé par un joueur additionnel.
- 21.5.4 Un gardien peut également être changé de la même façon qu'un changement de joueur normal, sauf qu'il ne peut pas retourner sur la surface avant le prochain arrêt de jeu. Une pénalité mineure pour changement illégal doit être infligée à tout gardien de but qui ne respecte pas ce règlement.
- 21.5.5 Le gardien de but peut être remplacé par un joueur de son équipe en lui cédant son équipement, ou encore, si son remplaçant se procure rapidement un équipement de gardien de but complet et réglementaire. Cette substitution, qui devra être accomplie dans les plus brefs délais, ne sera autorisée qu'en cas de force majeure, par exemple :

☛ Le gardien de but se blesse et la gravité de sa blessure l'empêche de poursuivre promptement la rencontre.

☛ Le gardien de but se fait expulser de la rencontre.

Note : Dans le cas où une ou l'autre des deux (2) situations mentionnées plus haut survient, et qu'un gardien de but, qui est déjà sur place, est prêt à prendre la relève, il sera permis de l'ajouter à l'alignement de l'équipe dans le besoin et de prendre part à la rencontre. Par contre, ce même gardien de but ne peut pas prendre part à cette rencontre s'il n'est pas éligible (classé 1) ou s'il fait partie d'une équipe jouant dans la même catégorie que celle pour qui il s'apprête à remplacer.

21.6 Gardien de but blessé

- 21.6.1 Si l'arbitre juge que le gardien est blessé, il doit immédiatement signaler un arrêt de jeu, et ce, peu importe quelle équipe est en possession de la balle.
- 21.6.2 Si un gardien de but est blessé, le temps qu'il récupère et qu'il retourne dans son but est au jugement de l'arbitre. S'il est incapable d'y retourner, il doit être remplacé à l'intérieur d'un délai raisonnable (se référer au règlement # 21.5.5). Advenant que l'équipe ne puisse se trouver un gardien de but dans un délai raisonnable, elle peut décider de continuer sans gardien avec quatre (4) joueurs sur la surface.

21.7 Pénalité au gardien de but

- 21.7.1 Un gardien de but ne peut pas être envoyé au banc des pénalités lorsqu'il reçoit des pénalités mineures, majeures ou de mauvaise

conduite. On devra plutôt utiliser un joueur désigné par le responsable d'équipe qui était sur la surface au moment de l'infraction.

21.7.2 Si le gardien se voit décerné une pénalité qui mène à une expulsion automatique de la partie, celui-ci pourra être remplacé comme défini au règlement # 21.5.5.

21.7.3 Lorsqu'un gardien de but quitte sa zone réservée durant une bagarre ou une bousculade, il se verra imposer, dépendamment de la nature et de la gravité du geste posé, soit :

☛ Une pénalité mineure pour rudesse.

☛ Une pénalité majeure pour bagarre.

☛ Une pénalité pour mauvaise conduite.

☛ Une pénalité d'inconduite de partie.

☛ Une pénalité de match.

21.7.4 Aucun gardien de but ou membre d'une équipe ne peut mettre un produit volontairement sur une pièce d'équipement ou dans sa zone réservée, et ce, en aucun moment de la partie. Il ne peut non plus modifier cette pièce d'équipement de façon à ce qu'elle puisse, par ses déplacements, modifier la surface réservée au gardien de but. Si l'arbitre constate que les pièces d'équipement du gardien de but et/ou cette zone réservée ont été modifiés, les sanctions suivantes s'appliqueront au gardien :

Une pénalité mineure pour équipement illégal doit être imposée ET, advenant le cas que ce soit la pièce d'équipement qui est en faute, une période de temps de sept (7) minutes sera allouée au gardien de but pour procéder au changement de pièce d'équipement en défaut, sinon l'équipe fautive, une fois le délai écoulé, devra jouer avec un minimum de trois (3) joueurs et un maximum de quatre (4) joueurs sur la surface en même temps ou perdra la partie.

21.8 Retarder la partie (gardien de but)

21.8.1 Une pénalité mineure pour avoir retardé la partie doit être infligée à un gardien de but qui :

- ☹ Envoie, de façon délibérée, la balle sur l'extérieur ou le dessus de son but.
- ☹ Immobilise la balle à l'extérieur de sa zone réservée, excluant un retour de lancer par un joueur adverse.
- ☹ Malgré l'avertissement de l'arbitre de laisser aller la balle, il la conserve alors qu'il n'y a aucun joueur adverse près de lui (*au jugement de l'arbitre*) qu'il soit dans sa zone réservée ou non.

Interprétations de 21.8.1 :

- L'avertissement se fait verbalement lors du déroulement du jeu et lors de l'arrêt du jeu.*
- La zone réservée au gardien est délimitée par le jaune et le bleu pâle et non pas par le bleu foncé.*
- Le gardien de but peut avoir seulement le bout de l'orteil dans la zone réservée, il n'est pas obligé d'y être entièrement.*
- La pression exercée sur le gardien va varier d'un gardien de but à l'autre et aussi d'un arbitre à l'autre. Si les joueurs sont à mi-chemin dans la zone, on pourrait donner le bénéfice du doute au gardien. Par contre, si les trois (3) attaquants adverses attendent à la ligne centrale, on pourrait alors croire à un geste intentionnel du gardien pour écouler le temps et imposer la pénalité malgré un avertissement verbal lors du déroulement du jeu.*

- 21.8.2 Un gardien de but ne peut retarder intentionnellement la partie en ajustant une pièce d'équipement durant un arrêt de jeu. La violation de ce règlement par un gardien entraîne une pénalité mineure pour avoir retardé la partie, et ce, selon le jugement de l'arbitre.
- 21.8.3 Si le gardien de but expédie la balle à l'extérieur de la surface de jeu, l'arbitre lui donnera un avertissement. En cas de récidive, une pénalité mineure pour avoir retardé la partie lui sera alors décernée.
- 21.8.4 Si un gardien participe au jeu au-delà de la ligne centrale, il recevra une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu.

RÈGLEMENT # 22 : LANCER SON BÂTON

- 22.1 Si le geste est posé dans la zone défensive, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe non fautive. Le responsable d'équipe devra désigner un joueur qui est sur la surface lors de l'infraction pour exécuter le tir de pénalité.
- 22.2 Si le geste est posé dans la zone offensive, une pénalité majeure sera décernée au joueur fautif.
- 22.3 Si un joueur se dirige vers le but adverse et qu'aucun joueur ou gardien n'est devant le but et qu'un objet est lancé vers lui (*qu'il soit atteint ou non*), le but sera accordé (*même si le lancer est hors cible*) au joueur qui était en possession de la balle. Aucune autre pénalité ne sera décernée.
- 22.4 Tout joueur qui lance délibérément une partie de son bâton ou tout autre objet à l'extérieur de la surface se verra imposer une pénalité de mauvaise conduite.

RÈGLEMENT # 23 : RAPPORT DE DISCIPLINE

Cette procédure a été adoptée, en ce qui concerne les rapports de discipline, pour le dekhockey. **IL EST DONC OBLIGATOIRE QUE CETTE PROCÉDURE SOIT RESPECTÉE INTÉGRALEMENT PAR TOUS LES INTERVENANTS.**

- 23.1 Dès qu'un arbitre rédigera un rapport de discipline concernant le comportement d'un joueur de votre équipe :
- ☛ L'arbitre remettra la copie blanche du rapport de discipline au responsable du centre et ce, obligatoirement dès la fin de la partie.
 - ☛ **La nature des punitions imposées sera indiquée très clairement sur le rapport de discipline**, avec le *minimum* de suspension recommandé.
 - ☛ Il est obligatoire que la nature des punitions indiquée sur le rapport de discipline corresponde à celle inscrite sur la copie blanche de la feuille de pointage, sinon les suspensions seront tout simplement enlevées.
 - ☛ Le nombre de parties indiqué comme suspension sur le rapport de discipline est le minimum prévu dans le règlement.

☛ Le nombre de partie de suspension sera envoyé par courriel au capitaine de l'équipe.

☛ La suspension peut être révisée par le comité de discipline. Celle-ci peut être augmentée dépendamment du rapport de l'arbitre et les antécédents du joueur fautif.

☛ Le joueur fautif devra obligatoirement commencer à purger sa suspension lors de la partie suivante de son équipe.

23.2 Il est inutile d'essayer de déplacer les parties de suspensions, car elles ne seront jamais déplacées, et ce, pour aucune raison.

23.3 Si un responsable d'équipe permet à un joueur qui est suspendu de participer à une partie, celle-ci sera automatiquement perdue par défaut.

23.4 Si un responsable d'équipe veut contester un rapport de suspension, il devra obligatoirement respecter les trois (3) points suivants :

☛ Rejoindre les responsable du centre pour indiquer très clairement l'incident survenu et expliquer le motif qui, d'après lui, mériterait une révision de la suspension imposée.

☛ Le motif de la contestation devra porter uniquement sur une mauvaise interprétation des règlements par les arbitres.

☛ Le jugement de l'arbitre ne pourra jamais être contesté.

Note : Si tous les participants du dekhockey collaborent à respecter cette procédure, nous sommes assurés que le tout sera équitable, et ce, pour tous les joueurs

RÈGLEMENT # 24 : JOUEUR SUSPENDU

24.1 Liste des punitions se méritant une suspension automatique :

☛ Pénalité majeure durant les dernières deux minutes trente (2, 30) de la partie entraîne une (1) partie de suspension.

☛ Pénalité de mauvaise conduite durant les dernières deux minutes trente (2.30) de la partie entraîne une (1) partie de suspension.

☛ Pénalité de grossière inconduite entraîne un minimum de trois (3) parties de suspension.

☛ Pénalité de match entraîne un minimum de trois (3) parties de suspension.

Note : Une pénalité d'inconduite de partie n'entraîne aucune partie de suspension. Sauf à partir de la troisième (3^e) punition donnée au même joueur, une suspension d'une (1) partie sera alors donnée. À la quatrième (4^e), ce sera deux (2) parties et ainsi de suite (24.2). Dans le cas d'un joueur victime d'une suspension, évoluant dans deux (2) classes différentes, celui-ci devra évidemment purger au complet sa suspension dans la classe où il a mérité sa suspension avant de pouvoir rejouer. En ce qui concerne l'autre équipe de classe différente avec laquelle il évolue, deux (2) scénarios sont possibles soit :

☛ Il retourne au jeu dès qu'il aura purgé ses parties de suspension dans la classe où il a été fautif.

☛ Il purge l'équivalent des parties dans la seconde classe, avant que sa suspension initiale soit terminée, dans la catégorie où il a été fautif.

EXEMPLE :

Un joueur s'est mérité une suspension d'une (1) partie dans la classe 3, le 10 avril.

Le 15 avril, classe 2 : il ne peut jouer, suspendu en classe 3.

Le 19 avril, classe 3 : une partie de suspension.

Le 25 avril, classe 2 : il peut jouer.

Le 27 avril, classe 3 : il peut jouer.

RÈGLEMENT # 25 : SYSTÈME SCORE

- 25.1 À chaque partie, en saison régulière, le système « score » doit être utilisé. Avec le système « score », 60 % du résultat d'une partie provient de la performance de l'équipe. Ces critères de performance sont étalés sur le résultat de chacune des trois périodes et de la partie. Le 40 % restant est attribué selon le comportement global de l'équipe. Ce système permet une évaluation plus équitable et axée sur l'ensemble de l'activité. Il tient compte non seulement du résultat de la partie, mais aussi de la qualité de la participation des joueurs.

- 25.2 Description du système « score » :

Points de production avec un maximum de neuf (9) points :			
chaque période gagnée	2 points	une partie gagnée	3 points
chaque période nulle	1 point	une partie nulle	0 point
chaque période perdue	0 point	une partie perdue	0 point

Points de comportement pour l'équipe:			
Pénalités mineures (tous les codes de 1 à 26)		Pénalités majeures (les codes 27,28 & 29)	
4 pénalités et moins	3 points	aucune majeure	3 points
5 pénalités	2 points	une majeure	0 point
6 pénalités	1 point	deux majeures	0 point
7 pénalités et plus	0 point		

Note : Maximum possible de quinze (15) points pour une équipe par partie.

25.3 Combinaisons de pénalités pour être automatiquement expulsé de la partie :

Si un joueur se voit décerné dans la même partie soit:

☞ 3 pénalités mineures violentes OU

☞ 2 pénalités mineures violentes ET 1 pénalité majeure OU

☞ 2 pénalités majeures

25.4 Abandon volontaire :

D'un commun accord, les deux équipes pourront mettre un terme à la partie. Par contre, l'équipe qui propose l'abandon perdra automatique la ou les périodes restantes.

RÈGLEMENT # 26 : APPEL LORS D'UN BUT CONTESTÉ

26.1 Si le but est accordé et le jeu arrêté par l'arbitre :

☞ Vous devez immédiatement faire une demande d'appel auprès de l'arbitre qui est près du but.

☞ Cette demande doit être faite par un des responsables de l'équipe.

☞ Cet appel doit être demandé obligatoirement avant la reprise de la mise au jeu.

☞ Si la décision est renversée et que le but est finalement refusé, le départ du jeu se fera dans le coin en zone défensive par un joueur de l'équipe défensive.

☞ Si la décision est maintenue, le but sera donc accordé et la mise au jeu suivante se fera au centre de la surface.

26.2 Si le but est refusé et que le jeu n'est pas arrêté par l'arbitre

:

- ☛ Vous devez immédiatement faire une demande d'appel auprès de l'arbitre qui était près du but.

- ☛ Cette demande doit être faite par un des responsables de l'équipe.

- ☛ Cet appel doit être demandé obligatoirement avant la reprise de la mise au jeu.

- ☛ Si la décision est maintenue, le but n'est donc pas alloué et le départ du jeu sera fait à l'endroit qui était prévu.

- ☛ Si la décision est renversée et que le but est accordé, les arbitres devront remettre le temps qui s'est écoulé au chronomètre.

- ☛ Toute punition mineure ou but compté qui serait survenu durant ce laps de temps sera alors annulé.

- ☛ Les pénalités majeures devront être purgées par les joueurs fautifs. La mise au jeu suivante se fera au centre de la surface.

RÈGLEMENT # 27 : LES PROTÊTS

27.1 Les seuls protêts acceptés (*un seul par partie*) sont ceux ayant trait à l'éligibilité d'un ou des joueurs. Celui-ci doit être soumis au responsable de la ligue dans les 48 heures suivant la partie durant la saison régulière OU les 24 heures en séries éliminatoires.

27.2 Les joueurs mis en cause doivent être clairement et correctement identifiés pour que le protêt soit accepté. Toute erreur dans l'identification du ou des joueurs annulera automatiquement ce protêt. Toute décision du responsable de la ligue est finale et sans appel.

RÈGLEMENT # 28 : LES FORFAITS

28.1 Une équipe qui ne peut être présente pour un match et dont ce dernier ne peut être déplacé, devra déclarer forfait et verser 90\$ au Centre (virement au alexandre@deklotbiniere.ca Question: forfait Réponse: dekhockey) avant leur prochaine partie. Si l'argent n'est pas versé avant le prochain match, l'équipe ne pourra pas jouer. Ce montant sera ensuite donné à l'adversaire par virement interac, en guise de dédommagement pour avoir raté une partie. L'organisation du Centre peut essayer de déplacer une partie, seulement si le délai est de 2 semaines avant le match.