#### DEKHOCKEY BEAUPORT

##### rÈglementS DE DEKHOCKEY 3 VS 3

**Mai 2016**

**Table des matières**

**SECTION 1 : SURFACE DE DEKHOCKEY 1**

*Règlement 1 : Dimension de la surface 1*

*Règlement 2 : Lignes et aménagement de la surface 1*

*Règlement 3 : Position de la cage et de l’enclave du gardien 1*

**SECTION 2 : ÉQUIPEMENT 2**

*Règlement 4 : Bâton de Dekhockey 2*

*Règlement 5 : Balles sans bond 2*

*Règlement 6 : Espadrille 2*

*Règlement 7 : Équipement du gardien de but 2*

*Règlement 8 : Équipement du joueur 3*

*Règlement 9 : Couleurs de chandails 3*

*Règlement 10 : Équipement dangereux 3*

**SECTION 3 : ÉQUIPE DE DEKHOCKEY 4**

*Règlement 11 : Composition d’une équipe 4*

*Règlement 12 : Changement de gardien de but 4*

*Règlement 13 : Changement de joueur 5*

*Règlement 14 : Gardien de but ou joueur blessé 5*

**SECTION 4 : LES OFFICIELS 7**

*Règlement 15 : Les arbitres 7*

*Règlement 16 : Décision sur un but et crédit d’un but 7*

*Règlement 17 : Abus ou menaces à un officiel 7*

*Règlement 18 : Marqueur et chronométreur 8*

**SECTION 5 : PÉNALITÉS 9**

*Règlement 19 : Pénalité 9*

*Règlement 20 : Pénalité mineure 8*

*Règlement 21 : Pénalité mineure de banc 10*

*Règlement 22 : Pénalité majeure 10*

*Règlement 23 : Pénalité d’inconduite 10*

*Règlement 24 : Pénalité d’extrême inconduite 11*

*Règlement 25 : Pénalité de match 11*

*Règlement 26 : Tir de pénalité 11*

*Règlement 27 : But accordé 12*

*Règlement 28 : Botter la balle ou but avec une partie du corps 12*

*Règlement 29 : Pénalité pour le gardien de but 12*

*Règlement 30 : Pénalité à retardement 13*

**SECTION 6 : RÈGLEMENT DE JEU 14**

*Règlement 31 : Fermer la main sur la balle et double touche 14*

*Règlement 32 : Balle à l’extérieur de la surface 14*

*Règlement 33 : Geler la balle 14*

*Règlement 34 : Retarder le jeu 15*

**Table des matières (suite)**

**SECTION 6 : RÈGLEMENT DE JEU (suite)**

*Règlement 35 : Abus d’un officiel ou autres inconduites 15*

*Règlement 36 : Ajustement d’une pièce d’équipement 16*

*Règlement 37 : Tentative de blessure 16*

*Règlement 38 : Bâton brisé 16*

*Règlement 39 : Pénalités à différents degrés 17*

*Règlement 40 : Mettre le pied sur la balle 17*

*Règlement 41 : Mise en jeu 17*

*Règlement 42 : Tomber sur la balle 18*

*Règlement 43 : Rudesse 18*

*Règlement 44 : Coup de poing 18*

*Règlement 45 : Bataille 18*

*Règlement 46 : Inconduite grossière 19*

*Règlement 47 : Passe intentionnelle à son gardien 19*

*Règlement 48 : Passe avec la main 19*

*Règlement 49 : Bâton haut 19*

*Règlement 50 : Avoir retenu 20*

*Règlement 51 : Accrochage ou harcèlement 20*

*Règlement 52 : Obstruction 20*

*Règlement 53 : Fils électriques 21*

*Règlement 54 : Coup de bâton (voir règlement no.49) 21*

*Règlement 55 : Avoir dardé 21*

*Règlement 56 : Donner un six pouces 21*

*Règlement 57 : Lancer son bâton 21*

*Règlement 58 : Avoir fait trébucher et chute obstructive 21*

*Règlement 59 : Buts et assistances 22*

*Règlement 60 : Début d’une rencontre et d’une période 22*

*Règlement 61 : Temps de la rencontre 23*

*Règlement 62 : Partie nulle 23*

*Règlement 63 : Température risquée 25*

*Règlement 64 : Tentative d’agression 25*

*Règlement 65 : Temps d’arrêt 25*

*Règlement 66 : Refus de jouer la balle 25*

*Règlement 67 : Bâton du gardien échappé 25*

*Règlement 68 : Reprise du jeu 25*

*Règlement 69: Comité disciplinaire, protêts, joueur sous fausse identité 26*

*Règlement 70 : Cracher 26*

*Règlement 71 : Donner un coup de pied 26*

*Règlement 72 : Donner un coup de tête 26*

*Règlement 73 : Mise en échec par-derrière 26*

*Règlement 74 : Mise en échec à la tête 27*

**ANNEXE A**

**ANNEXE B**

**ANNEXE C**

**ANNEXE D**

**ANNEXE E**

|  |
| --- |
| RÈGLEMENTATION OFFICIELLE DEKBEAUPORT 3 X 3 |
| SECTION 1 – SURFACE DE DEKHOCKEY |

**Règlement 1 : Dimension de la surface**

Les dimensions d’une surface de mini-dek : 100 pieds de longueur par 50 pieds de largeur approximativement. Le plateau est entouré d’une bande de 4 à 4.5 pieds de hauteur. Les coins peuvent être arrondis ou à angles. La surface doit être faite de modules de plastique approuvés.

**Règlement 2 : Lignes et aménagement de la surface**

1. La surface de jeu est divisée en deux territoires appelés défensif et offensif et séparés par une ligne centrale de 12 pouces de largeur.
2. Il y a un point de mise en jeu, d’une dimension de 12 pouces carrés, qui est situé au centre de la surface.

**Règlement 3 : Position de la cage et zone réservée au gardien de but**

a) Chacune des cages du gardien est positionnée sur la ligne des buts, le rebord extérieur de la ligne des buts faisant face à l’extrémité de la surface. Les côtés ouverts des deux cages se font face et sont centrés par rapport au point de mise en jeu central.

b) En face de chacun des buts, on retrouve une zone réservée au gardien de but. Le gardien doit placer sa bouteille d’eau sur son but.

c) Aucun gardien de but ou membre d'une équipe ne peut mettre une substance sur son équipement ou de l'eau volontairement dans sa zone réservée, et ce, en aucun moment de la partie. Les sanctions suivantes s'appliqueront au gardien:

* 1re fois: pénalité mineure pour anti-sportif.
* 2ième fois: pénalité de mauvaise conduite
* 3ième fois: pénalité d'inconduite de partie (expulsion du gardien)

Note : Des sanctions plus sévères seront appliqués à un gardien qui récidivera dans la saison

|  |
| --- |
| SECTION 2 – ÉQUIPEMENT |

**Règlement #4 : Bâton de Dekhockey**

1. Tous les bâtons de Dekhockey ou de hockey sur glace sont acceptés à l’exception des manches en aluminium et des palettes en bois.
2. Les bâtons de gardien de but de hockey sur glace, incluant les bâtons avec la palette de bois ou de plastique sont permis pour les gardiens de but. Cependant, en ce qui a trait à la palette de bois, si les arbitres jugent que la condition de cette dernière représente un danger de blessures dû à la détérioration, ils pourront exiger son remplacement ou qu’elle soit réparée immédiatement ou entre deux périodes.
3. Tout bâton utilisé dans la ligue ou lors de tournois et 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.

**Note :** *Tout joueur évoluant avec un manche en aluminium, trafiqué ou non, ayant été préalablement averti, et revenant sur le jeu avec ce bâton, sera expulsé et se verra décerner une pénalité d’inconduite grossière.*

**Règlement 5 : Balles sans bond**

L’arbitre décide du type de balle qui sera utilisé, en laissant tomber d’une hauteur de 3 pieds, celles que l’on croit appropriées pour la température du moment. Ce dernier sélectionnera la balle qui aura présenté le bond le moins haut. Si les bonds sont pratiquement semblables, il décidera tout de même celle avec laquelle on débutera la rencontre. Une fois la joute entreprise, on peut toujours apporter un changement au type de balle. Les balles orange sont utilisées lors de température chaude et les balles roses lors de température plus froide.

**Règlement 6 : Espadrilles**

Des espadrilles avec semelle de vinyle ou de caoutchouc doivent être portées par tous les joueurs. Les gardiens de but peuvent porter d’autres sortes de chaussures, mais les bottes de travail avec bout d’acier sont interdites. Les espadrilles qui ne sont pas conçues pour des départs, arrêts ou virages brusques ne devraient pas être utilisées.

**Règlement 7 : Équipement du gardien de but**

1. Le gardien de but se doit de porter l’équipement complet.
2. Le gant de prise peut être un gant réglementaire de hockey sur glace ou un gant de baseball.
3. Le gant de blocage doit être un gant réglementaire de hockey sur glace, de gardien ou de joueur.
4. Le casque avec grillage ou le masque de gardien moulé avec palette arrière, le plastron ainsi que la coquille protectrice sont obligatoires. Ces deux dernières pièces ne doivent pas être visibles à l’extérieur. Les épaulières de gardien doivent également être portées à l’intérieur du gilet.

*Note : Dès qu’un gardien perd son casque, l’arbitre arrêtera immédiatement le jeu et la balle sera reprise par l’équipe non fautive en territoire offensif près de la ligne centrale.*

e) Le gardien ne peut ajouter aucune pièce à son équipement ou à son corps visant à augmenter la défense de son but et étant au-delà de l'équipement le protégeant contre les blessures.

**Règlement #8 : Équipement du joueur**

1. Tous les joueurs doivent porter des chandails semblables, des jambières de dekhockey approuvées (**Mylec, D-Gel, Rodek, D&R et V-Top.**), un casque protecteur attaché de façon réglementaire avec la ganse (corde et lacets sont interdits) et des gants protecteurs (gants de travail interdits). Les coudières ainsi qu’une visière ou des lunettes protectrices sont également recommandées.

*Note : Si un joueur perd son casque, celui-ci sera avisé par l’arbitre d’aller sans délai à son banc pour changer ou bien il devra le récupérer pour le remettre. Si ce joueur refuse et continue de jouer sans casque, une pénalité lui sera décernée pour équipement illégal.*

1. Le casque et le protecteur facial complet sont obligatoires pour les catégories de 17 ans et moins.

**Règlement 9 : Couleurs de chandails**

Un tirage au sort détermine l’équipe qui doit changer ses chandails si l’officiel juge que les couleurs sont semblables au point de nuire au déroulement normal d’une rencontre.

Au début de la période de réchauffement, l'arbitre vérifiera les couleurs des gilets des deux équipes. Si un ou plusieurs gilets devaient être changés, l'arbitre avisera immédiatement le responsable d'équipe qui devra sans délai s'occuper de faire le nécessaire pour changer le ou les gilets concernés.

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 sera décernée à l'équipe fautive.

*Note : Si un joueur n'a pas un chandail réglementaire, il peut lui être interdit de participer à cette partie. Pour le gardien une tolérance sera permise sous condition que son chandail ne soit pas identique à celui de l’équipe adverse.*

**Règlement 10 : Équipement dangereux**

Un officiel peut, à tout moment, déclarer une pièce d’équipement illégale, lorsque celle-ci est usée ou endommagée et représente des risques de blessures. Aucune punition ne sera infligée au joueur ou à l’équipe fautive, à moins que cette pièce ne revienne sur le jeu, plus tard au cours de la rencontre.

***Pénalité pour avoir porté un équipement illégal****.*

|  |
| --- |
| SECTION 3 – ÉQUIPES DE DEKHOCKEY |

**Règlement 11 : Composition d’une équipe**

1. Une équipe peut présenter un alignement maximal de 9 joueurs, excluant le(s) gardien(s) de but, pour une rencontre. Un minimum de 4 joueurs (3 joueurs et un gardien) est requis pour débuter une partie.

*Note : Si durant une partie, une équipe à moins de 3 joueurs disponibles (2 joueurs et un gardien) et excluant ceux sur le banc des pénalités, la partie devra être arrêtée et gagnée par défaut par l’équipe adverse.*

1. Chaque équipe doit nommer un capitaine et, au besoin, un assistant.
2. Avant le début de la rencontre, un alignement de l’équipe doit être remis au chronométreur par le capitaine de l’équipe. L’alignement doit comprendre le nom et numéro des joueurs et gardien(s) de but.

***À défaut, une pénalité mineure est décernée pour avoir retardé la partie.***

1. Aucun changement dans l’alignement n’est permis après le début de la rencontre.

**Important :**

* Un joueur **figurant** sur l’alignement avant le début d’une rencontre peut arriver à tout moment durant la partie sans que son équipe ne soit punie.
* Un joueur **ne figurant pas** sur l’alignement avant le début de la partie pourra être ajouté sur l’alignement et participer à la rencontre, Cependant, son équipe recevra une pénalité mineure pour avoir retardé la partie.

1. Seulement le capitaine, qui est sur la surface, peut questionner l’appel d’un arbitre. Tout autre joueur qui sort du banc pour questionner l’officiel se verra décerner une pénalité d’inconduite. Tout capitaine qui sort du banc des joueurs pour demander des explications à l'arbitre doit demeurer sur la surface sinon il se verra décerner une pénalité mineure pour avoir retardé la partie.

*Note : Le capitaine doit obligatoirement aviser l'arbitre s'il n’est pas identifié sur son chandail, et ce, au début de la partie.*

1. Éligibilité des joueurs voir annexe A.

**Règlement 12 : Changement de gardien de but**

1. Seulement un gardien de but par équipe est alloué sur la surface de jeu à la fois. Il peut être remplacé par un joueur, mais ce joueur ne peut obtenir les privilèges accordés au gardien de but, à moins qu’il revête au complet l’équipement du gardien de but.
2. Aucun joueur, à l’exception du gardien de but et son auxiliaire, ne peut porter l’équipement de gardien de but.
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. L’arbitre n’accordera aucune période d’échauffement lors d’un changement de gardien de but.

**Règlement 13 : Changement de joueur**

1. Des joueurs peuvent être changés en tout temps à partir du banc, cependant le joueur quittant la surface doit toucher à la bande avec sa main ou le bâton dans la zone de 6 pieds du banc de joueur de son équipe avant que son remplaçant ne saute sur la surface.

Si le joueur saute sur la surface avant que le joueur quittant la surface touche la bande avec sa main ou avec son bâton, celui-ci se verra décerner une pénalité mineure pour changement illégal pour avoir sauté trop vite sur la surface.

*Note (1) : Quand le joueur a la main ou son bâton sur la bande, il doit être considéré comme étant hors de la surface. Une pénalité mineure lui sera décernée seulement s’il fait une tentative soit de jouer la balle ou de frapper l’adversaire, et ce, qu’il réussisse ou non.*

*Note (2) : Si la balle touche involontairement au joueur qui a sa main ou son bâton sur la bande, et ce, peu importe qu’elle est l’équipe qui l’a lancé, le jeu sera automatiquement arrêté par l’arbitre. La reprise du jeu sera faite par l’équipe adverse du joueur ayant touché à la balle dans la zone offensive près de la ligne centrale.*

1. Un gardien peut également être changé de la même façon, sauf qu’il ne peut retourner sur la surface de jeu avant le prochain coup de sifflet. S’il revient sur le jeu, une **pénalité mineure pour avoir retardé le jeu** doit lui être décerné.
2. Une punition mineure est imposée pour avoir eu trop de joueurs à la fois sur la surface lorsque le jeu est en progression. Si cela se produit avec moins d’une minute à jouer à la rencontre, l’arbitre peut accorder un **tir de pénalité** à l’équipe adverse s’il juge que le geste est volontaire.
3. Un joueur qui est au banc des punitions et qui doit être remplacé par un autre joueur lorsque sa punition aura été écoulée, devra le faire en passant par la surface de jeu et le changement sera fait seulement lorsqu’il aura atteint le banc des joueurs. Une punition mineure de banc sera décernée pour toute entrave à ce règlement.

**Règlement 14 : Gardien de but ou joueur blessé**

1. L’arbitre peut arrêter le jeu en tout temps lorsque, d’après lui, un joueur ou un gardien de but a pu être blessé et que la continuité du jeu pourrait aggraver sa blessure. Généralement l’arbitre va laisser poursuivre le jeu jusqu'à ce que l’équipe du joueur blessé récupère la balle. La balle sera remise en jeu par l’équipe adverse du joueur blessé. Si la blessure a été causée par un joueur adverse commettant une infraction, l’arbitre arrêtera le jeu dès que l’équipe du joueur puni prendra contrôle de la balle.
2. Un joueur puni subissant une blessure peut être exemptée d’aller au banc des punitions, un autre joueur devra le remplacer sur le banc. Toute violation entraînera une punition de banc. Le joueur blessé ne pourra participer au jeu tant et aussi longtemps que sa ou ses pénalités ne seront pas terminées.
3. Si un gardien de but est blessé, un maximum de 2 minutes est accordé afin qu’il récupère et retourne dans sa cage. S’il est incapable de retourner, il doit être remplacé à l’intérieur de **5 minutes** incluant le changement d’équipement ou l’équipe joue sans gardien et peut aligner un joueur de plus sur la surface.

|  |
| --- |
| SECTION 4 – LES OFFICIELS |

**Règlement 15 : Les arbitres**

Deux arbitres sont requis pour une rencontre. Ils ont le plein contrôle d’une partie. Ils signalent les hors-jeu, les dégagements et les punitions. Les deux arbitres ont le même pouvoir et peuvent appeler des jeux dans l’un ou l’autre des territoires.

**Règlement 16 : Décision sur un but et crédit d’un but**

La décision finale sur un but controversé, après avoir consulté l’autre arbitre, revient à l’arbitre en tête.

**LA DÉMARCHE, CI-DESSOUS DÉCRITE, DOIT ÊTRE RESPECTÉE POUR QUE L’ARBITRE DE TÊTE FASSE APPEL DE SA DÉCISION :**

**BUT ACCORDÉ :** le capitaine doit demander à l’arbitre en tête de consulter l’autre officiel.

**BUT REFUSÉ :** l’équipe qui conteste doit appliquer la démarche décrite ci-dessus.

**BUT REFUSÉ, MAIS LE JEU PROGRESSE :** l’équipe qui conteste le but doit **continuer de jouer jusqu’au prochain arrêt de jeu**. Ce n’est qu’à ce moment que l’équipe désirant contester pourra, en suivant la procédure, faire appel sur le but refusé. Si l’officiel accorde le but, la reprise du jeu se fera au centre de la surface par une mise en jeu et le temps sera rectifié selon le jugement des officiels.

**Règlement 17 : Abus ou menaces à un officiel**

1. Tout joueur, instructeur ou gérant manquant de courtoisie ou adressant des menaces à un arbitre ou tout autre officiel, avant, pendant ou après une partie ou même à la fin d’une saison doit être rapporté au responsable des officiels pour que des mesures disciplinaires soient prises. Une pénalité pour agression verbale envers un officiel sera décernée au joueur.
2. Tout joueur, instructeur ou gérant frappant intentionnellement un arbitre ou tout autre officiel, pendant ou après une partie ou même à la fin d’une saison, est rapporté au responsable des officiels pour que des mesures disciplinaires soient entreprises rapidement. Une pénalité pour agression physique envers un officiel lui sera décernée et le joueur sera suspendu à vie de DekBeauce.
3. Tout joueur, instructeur ou gérant qui tente ou menace de frapper un arbitre ou tout autre officiel, pendant ou après une partie doit être rapporté au responsable des officiels; une suspension est à prévoir. Une pénalité pour agression Verbale ou Physique envers un officiel serra décerné au jugement de l’arbitre.
4. L’arbitre en chef ou le responsable de la ligue se réserve le droit de suspendre tout joueur, instructeur ou responsable d’équipe qui utilise les médias sociaux (journaux, internet, facebook etc…) pour discréditer ou pour manquer de respect envers un des membres du personnel, ou un des propriétaires de Dekhockey Beauport.

**Règlement 18 : Marqueur et chronométreur**

1. Le chronométreur doit contrôler le cadran à partir de la toute première mise en jeu et arrêter celui-ci à chaque arrêt de jeu. Il est également celui qui signale la fin de chaque période.
2. Le chronométreur devra informer l’arbitre du temps à écouler dans la période (s’il n’y a pas de cadran indicateur) ou lors d’une punition, chaque fois que l’arbitre lui demandera.
3. Lorsqu’il y a mésentente concernant le temps, le tout devra être rapporté à l’arbitre responsable, et sa décision sera finale.
4. Avant le match, le marqueur doit obtenir l’alignement de chaque équipe contenant le nom et le numéro de chaque joueur ainsi que le capitaine et ses assistants. Il doit également rapporter toute contradiction sur l’alignement avec les règlements.
5. Le marqueur doit aviser l’arbitre lorsqu’un joueur a obtenu sa deuxième punition majeure ou sa deuxième punition de mauvaise conduite, dans la même partie.
6. Un marqueur doit avertir l’arbitre lorsqu’un joueur reçoit sa troisième pénalité violente de la partie. **Pénalité : expulsion de la partie**.
7. Dans certaines situations extraordinaires, le marqueur peut être consulté par les arbitres, pour ainsi permettre un meilleur jugement.

|  |
| --- |
| SECTION 5 – LES PÉNALITÉS |

**Règlement 19 : Pénalité**

1. Les pénalités doivent être classées de la façon suivante :
   * Mineure (2 min.)
   * Double mineure (2 x 2 min.)
   * Majeure (5 min.)
   * Inconduite (5 min.)
   * Extrême inconduite
   * Inconduite grossière
   * Pénalité de match
   * Tir de pénalité
2. Une pénalité peut être décernée en tout temps lorsqu’une infraction est commise, peu importe si le jeu est en progression ou pas.
3. Si une infraction se produit après la conclusion d’une partie et avant que les joueurs ne quittent la surface de jeu ou à tout autre endroit du centre, une pénalité doit être décernée, et celle-ci doit être rapportée au responsable des arbitres.
4. Lorsque le règlement stipule que le responsable d’une équipe doit désigner un joueur pour sévir une pénalité et que ce dernier refuse de nommer un joueur, l’arbitre se chargera lui-même de sélectionner le joueur devant servir la pénalité.

**Règlement 20 : Pénalité mineure**

1. Tout joueur, à l’exception du gardien de but, recevant une pénalité mineure doit prendre place sur le banc des punitions pour la durée, comme défini au règlement, et aucun autre joueur ne peut le remplacer.
2. Lorsqu’une équipe est en désavantage à cause d’une ou plusieurs pénalités mineures ou de banc, et que l’équipe adverse compte un but, la première pénalité prend fin immédiatement. Si un joueur a reçu une pénalité double, seulement la première prend fin.
3. Des pénalités mineures ou de banc simultané à chacune des équipes ne produit pas d’avantage numérique. (Les équipes jouent deux contre deux). Les pénalités doivent se poursuivre peu importe le nombre de buts comptés par un club ou l’autre.
4. Lorsqu’une équipe marque un but en avantage numérique et que l’équipe en désavantage (pénalité mineure) a une punition à retardement, la punition du joueur sur le banc des punitions prend fin et celle à retardement du joueur sur le jeu sera purgée par ce joueur, et ce, en totalité.

*Note***:** *Un but compté sur un tir de pénalité ne met pas fin à une pénalité mineure ou de banc.*

**Règlement 21 : Pénalité mineure de banc**

1. Une pénalité mineure de banc, donne à l’équipe en infraction un désavantage d’un joueur pour la durée d’une infraction mineure.
2. Le responsable de l’équipe punie doit désigner et transmettre au capitaine quel joueur de son équipe va servir la pénalité de banc. Ce dernier doit prendre place au banc des pénalités et servir la pénalité comme si on le lui avait décerné. Si l’équipe refuse d’identifié un joueur l’arbitre pourra décider lui-même qui purgera la punition.

**Règlement 22 : Pénalité majeure**

1. Tout joueur, à l’exception du gardien de but, recevant une première pénalité majeure dans une rencontre, doit prendre place sur le banc des pénalités, pour la durée de l’infraction. Aucun autre joueur ne peut le remplacer.
2. Tout joueur, incluant le gardien de but, recevant une deuxième majeure dans une rencontre, est envoyé à l’écart du jeu et reçoit une **pénalité d’extrême inconduite pour deuxième punition majeure dans le match**, et doit être rapporté au responsable des arbitres avec recommandation de suspension. Un autre joueur doit immédiatement remplacer ce dernier sur le banc des punitions pour purger la punition majeure.
3. Lorsqu’un joueur reçoit une pénalité mineure et une pénalité majeure en même temps, la majeure doit d’abord être servie. Ce joueur ne peut retourner sur la surface alors qu’il sert sa pénalité majeure même si l’équipe adverse compte un but. Cependant, lorsque sa pénalité majeure est terminée, il doit servir sa mineure et peut retourner sur la surface par la suite.

**Règlement 23 : Pénalité d’inconduite**

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. Un autre joueur le remplacera sur la surface de jeu. Le joueur puni ne peut retourner sur la surface de jeu ou sur le banc des joueurs avant que le temps de sa pénalité ne soit écoulé. Il retourne alors sur la surface au premier arrêt du jeu. Cette punition est un outil pour permettre aux officiels de punir un joueur en particulier sans pénaliser l’équipe.
2. Lorsqu’un joueur reçoit une pénalité mineure et une pénalité de mauvaise conduite ou une pénalité majeure ainsi qu’une pénalité de mauvaise conduite en même temps, l’équipe punie doit immédiatement placer un joueur supplémentaire sur le banc des pénalités, afin de servir la pénalité mineure ou majeure et le joueur ayant reçu les pénalités doit les purger en entier Même si un joueur le remplace sur le banc des punitions.
3. Tout joueur qui reçoit une deuxième pénalité de mauvaise conduite dans une même partie obtient automatiquement une **pénalité d’extrême inconduite pour deuxième punition d’inconduite dans le match**.

**Règlement 24 : Pénalité d’extrême inconduite**

1. Un joueur qui reçoit une pénalité d’inconduite de partie, ne peut pas retourner sur la surface de jeu ou sur le banc des joueurs, car il est expulsé de la rencontre. L’incident menant à la pénalité d’inconduite de partie, doit être rapporté à l’arbitre en chef.
2. Un autre joueur doit purger la pénalité mineure du joueur puni s’il y a lieu.

**Règlement 25 : Pénalité de match**

1. Tout responsable d’équipe, joueur ou membre d’une équipe qui reçoit une pénalité de match, est immédiatement expulsé pour le reste de la rencontre. Celui-ci ne pourra participer à aucune autre activité de dekhockey, jusqu'à ce que son cas soit étudié par l’arbitre en chef.
2. Lorsqu’une pénalité de match est infligée, l’équipe fautive reçoit également une **pénalité majeure**, laquelle doit être servie par un autre joueur de l’équipe.

**Règlement 26 : Tir de pénalité**

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

1. L’arbitre va informer les équipes du nom du joueur désigné par lui- même ou sélectionné par l’équipe qui est appelé à effectuer le lancer (selon le cas). L'arbitre place la balle sur le point central de mise en jeu et le joueur désigné va, au signal de l’arbitre, entreprendre sa descente et tenter de déjouer le gardien de but adverse. La balle doit constamment être en mouvement en direction de la ligne des buts adverses. Dès qu’un tir est effectué, le jeu est considéré comme étant complété.
2. Le gardien doit demeurer dans son rectangle jusqu'à ce que le joueur touche la balle. Le gardien de but peut tenter d’arrêter la balle de toutes les façons, sauf en lançant son bâton ou tout autre objet. En cas de violation de ce règlement, le lancer peut être repris à nouveau.
3. Si une infraction contre un joueur mène à un tir de pénalité, c’est ce même joueur qui doit l’exécuter. Dans tout autre cas, le responsable d’équipe devra désigner un joueur de son choix qui était sur la surface lorsque l’infraction a été signalée.
4. Si au moment où un tir de pénalité est accordé, le gardien de but avait été retiré de son filet afin d’être substitué par un autre joueur, il peut retourner à son but afin de faire face au tir.
5. Durant le tir de pénalité, les joueurs des deux équipes doivent demeurer près des bandes de côté, de l’autre côté de la ligne centrale. Aucun joueur de l’équipe adverse ne peut interférer, d’aucune manière, le joueur qui effectue le tir de pénalité.
6. Si un but est compté sur un tir de pénalité, la mise en jeu s’effectue au centre de la surface de jeu. S’il n’y a pas but, l’équipe contre qui le tir de pénalité était dirigé, repartira le jeu à l’arrière de la ligne de zone des buts de son territoire.
7. Lorsqu’un tir de pénalité est accordé, la punition (si elle est mineure) ne sera pas purgée.

**Règlement 27 : But accordé**

Un but sera 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 la balle en sa possession**, sans qu’il n’y est de joueur adverse entre lui et le but adverse et :

* Il est contré par un joueur adverse qui a illégalement embarqué sur la surface de jeu.
* Un bâton ou tout autre objet a été lancé en sa direction par un joueur adverse ou sur la surface de jeu ou sur le banc des joueurs.
* Le porteur de la balle est agressé par derrière et empêché d’obtenir un tir de qualité sur le but adverse.

**Règlement #28 : Botter la balle ou but avec une partie du corps**

1. L’action de botter la balle est permise sur la surface de jeu.
2. Le jeu sera arrêté et le but refusé si :
   * La balle est bottée directement (volontairement) dans la zone réservée du gardien.
   * La balle est bottée ou envoyée avec une partie du corps (volontairement) sur le gardien et ensuite pénètre dans le but.
3. Un but n’est pas accordé lorsque la balle est bottée ou envoyé avec la main (volontairement) sur un joueur défensif (autre que le gardien) et qu’ensuite elle pénètre dans son but
4. Si la balle dévie de façon involontaire sur une partie du corps du joueur offensif (incluant le pied), le but est accordé.

**Règlement 29 : Pénalité pour le gardien de but**

1. Un gardien de but ne peut être envoyé au banc des pénalités lorsqu’il reçoit des pénalités mineures, majeures ou d’inconduite. Un joueur de son équipe le remplacera sur le banc des punitions.
2. Si un gardien reçoit une deuxième pénalité majeure dans une même partie, une punition **d’extrême inconduite** lui sera automatiquement décernée selon le règlement 22 b).
3. Un gardien substitut peut remplacer un gardien régulier qui a reçu une pénalité d’extrême inconduite ou de match. Lorsqu’il n’y a pas de gardien substitut, l’équipe a une minute pour décider si le joueur qui le remplacera endossera l’uniforme du gardien. Si la décision est négative, le jeu reprendra immédiatement. Si oui, elle dispose de **5 minutes additionnelles** pour en habiller un.
4. Lorsqu’un gardien de but quitte son rectangle afin de se battre ou de se joindre à une autre bataille, il reçoit une pénalité d’inconduite grossière en plus des autres pénalités qu’il est susceptible de recevoir.
5. Lorsqu’un gardien de but quitte son rectangle durant une bataille ou une bousculade, il reçoit une **pénalité mineure** en plus des autres pénalités qu’il est susceptible de recevoir, sauf si l’infraction a lieu dans son rectangle.
6. Si un gardien de but participe au jeu au-delà de la ligne centrale, il reçoit une **pénalité mineure pour avoir retardé le jeu.**
7. Lorsqu’un gardien balance son bâton dans un élan circulaire pour empêcher un adversaire de contourner son filet par derrière (**Wrap around**), il se verra décerner une **pénalité mineure** (geste dangereux) même s’il ne touche pas à l’adversaire. Une **pénalité majeure** lui sera décernée advenant une blessure causée par ce geste.

**Règlement #30 : Pénalité à retardement**

1. Si un deuxième joueur se fait appeler une pénalité pendant qu’un autre joueur de son équipe écoule déjà une pénalité, le temps de la pénalité de ce deuxième joueur ne doit pas débuter avant que ne se termine la première pénalité (retardement). Néanmoins, le deuxième joueur puni doit se rapporter au banc des pénalités. Dès qu’il reçoit sa punition, il est remplacé sur la surface de jeu par un autre joueur de son équipe.

|  |
| --- |
| SECTION 6 – RÈGLEMENTS DE JEU |

**Règlement #31 : Fermer la main sur la balle et double touche**

Lorsqu’un joueur ferme la main sur la balle ou fait une double touche, l’équipe adverse reprend possession de la balle dans la zone offensive à l’intérieur de la zone délimité près de la ligne centrale. L’action de faire une double touche signifie de frapper la balle deux fois consécutivement avec sa main ou une partie de son bras pendant qu’elle est dans les airs, et ce, avant qu’elle ne touche à la surface.

**Règlement #32: Balle à l’extérieur de la surface**

1. Une balle est considérée à l’extérieur de la surface, si elle quitte la surface de jeu ou si elle frappe toutes choses autres que la bande ou le filet au-dessus de la surface. Les poteaux ou contours des boîtes de joueurs ou du marqueur ne sont pas considérés comme étant à l’extérieur de la surface si la balle revient dans le jeu, donc le jeu continu. La balle est reprise par l’équipe adverse du dernier joueur ayant touché la balle dans la zone offensive à l’intérieur de la zone délimité près de la ligne centrale. Une balle qui quitte le terrain à cause de l’équipement de jeu (trou dans filet protecteur) est reprise par une mise en jeu sur la zone de mise au jeu la plus proche.
2. Un **avertissement** doit être infligé à un gardien qui expédie la balle à l’extérieur du jeu à l’exception des bancs des joueurs et de punitions. L’équipe adverse reprend possession de la balle à l’endroit dans la zone offensive à l’intérieur de la zone délimité près de la ligne centrale. L’équipe fautive n’a pas le droit d’effectuer de changement.
3. À la deuxième tentative, une **pénalité mineure pour avoir retardé le jeu** doit être infligé à un gardien qui expédie la balle à l’extérieur du jeu à l’exception des bancs des joueurs et de punitions. L’équipe adverse reprend possession en zone offensive à l’intérieur de la zone délimitée près de la ligne centrale.

**Règlement #33 : Geler la balle**

1. Lorsque la balle demeure emprisonnée à l’extérieur du filet de l’un des buts et qu’elle est injouable ou qu’elle est gelée entre quelques joueurs opposants, intentionnellement ou pas, l’arbitre doit arrêter le jeu. Si, selon l’arbitre, c’est le joueur défensif qui est responsable de l’arrêt de jeu, l’équipe adverse prend possession de la balle dans la zone délimitée la plus proche. Si l’arrêt de jeu a été causé par un joueur offensif, l’autre équipe reprend possession de la balle en territoire offensif dans la zone délimitée.
2. Si l’arbitre perd la balle de vue (lors d’une empilade ou lorsque la balle est emprisonnée sous un joueur), il doit siffler et arrêter le jeu.
3. Une **pénalité mineure pour avoir retardé le jeu** doit être infligé à un gardien de but qui se laisse tomber ou expédie de façon délibérée la balle sur l’extérieur de son but, afin de causer un arrêt de jeu.
4. Si la balle devait s’immobiliser sur le dessus de la bande qui entoure la surface, celle-ci est considérée en jeu et peut être jouée de façon légale avec la main.

**Règlement # 34 : Retarder le jeu**

1. Une **pénalité mineure** doit être infligée à tout joueur ou gardien de but qui, avec son bâton, son pied ou sa main, expédie la balle hors du jeu en la lançant, tirant ou frappant de façon intentionnelle.
2. Une **pénalité mineure** sera imposée à tout joueur ou gardien de but qui déplace délibérément le but de sa position normale.
3. Si un poteau des buts est délibérément déplacé par le gardien alors qu’un joueur est en échappée, un **tir de pénalité** sera accordé à l’équipe non fautive. Ce tir sera effectué par le dernier joueur en possession de la balle.
4. L’arbitre doit imposer une **pénalité de banc** à l’équipe qui, selon lui, prend trop de temps à effectuer une substitution de joueurs. Un avertissement doit être donné au capitaine de l’équipe avant d’imposer une première pénalité pour cette infraction.

**Règlement #35 : Abus d’un officiel ou autres inconduites**

**Le responsable d’équipe est responsable de la conduite de ses joueurs en tout temps.** Il doit tenter par tous les moyens d’empêcher le désordre, avant, pendant et après une partie, sur ou hors de la surface, au centre où a lieu l’activité. Toute infraction doit être rapportée au responsable des officiels.

1. Une pénalité d’inconduite doit être infligée au joueur qui :
   * Utilise un langage, démontre des gestes abusifs ou dégradants.
   * Persiste à discréditer ou manquer de respect envers le travail d’un officiel.
   * Frappe ou propulse intentionnellement la balle hors de portée d’un arbitre qui allait la récupérer.
   * Tout joueur qui brise intentionnellement son bâton dans le secteur immédiat de la surface de jeu.
2. Un joueur qui, après avoir reçu une pénalité d’inconduite, persiste à utiliser ou démontrer un langage ou des gestes abusifs, obscènes ou dégradants, devrait recevoir d’autres pénalités et être envoyé au vestiaire. Une pénalité d’inconduite grossière pour avoir tourné le match en dérision lui sera décerné.
3. Si l’arbitre est incapable d’identifier la personne responsable d’avoir utilisé ou démontré un langage ou des gestes abusifs, obscènes ou dégradants, une **pénalité de banc** sera décernée à l’équipe fautive. Si le joueur peut être identifié, celui-ci se méritera une extrême inconduite de partie pour conduite antisportive.
4. Une **pénalité mineure pour conduite antisportive** sera infligée à un joueur qui :
   * Utilise un langage abusif, obscène ou dégradant sur la surface et n’étant pas adressé vers une personne en particulier.
   * Démontre un manque de respect envers un arbitre ou un officiel, à un degré moindre de ce qui entraînerait moralement une pénalité d’inconduite.
5. Une **pénalité d’inconduite** est infligée à tout joueur qui persiste à se conduire de façon négative de façon à entraîner un adversaire à recevoir une pénalité.
6. Une **pénalité d’extrême inconduite** est infligée à l’équipe d’un joueur, instructeur ou responsable d’équipe qui lance tout objet sur la surface.

**Règlement #36 : Ajustement d’une pièce d’équipement**

Au jugement de l’arbitre, une **pénalité mineure pour avoir retardé le jeu** sera décernée à tout joueur ou gardien de but qui retarde la partie durant un arrêt de jeu en ajustant une pièce d’équipement. Ce règlement vise à punir les joueurs ou gardiens de but qui tentent de gagner du temps afin de reposer leurs joueurs.

**Règlement #37 : Tentative de blessure**

1. Une **pénalité de match** sera infligée à un joueur qui tente délibérément de blesser ou blesse un adversaire, un officiel, un responsable d’équipe ou un spectateur, d’une manière ou d’une autre.

**Règlement #38 : Bâton brisé**

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 son bâton brisé, et ce, sans participer d'aucune façon au jeu en cours.*

1. 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.
2. Un joueur peut remettre le bâton à son gardien de but qui l’aurait échappé, seulement de main à main, toute autre manière de procéder lui vaudra une pénalité mineure pour avoir joué avec un bâton illégal.
3. Aucun joueur ou gardien ne peut recevoir un bâton ayant été lancé d'une quelconque partie de la surface de jeu, du banc des joueurs ou des pénalités sinon une pénalité mineure pour équipement illégal lui sera décernée.
4. Un gardien de but peut poursuivre le jeu avec un bâton brisé jusqu'à ce que le jeu soit arrêté ou jusqu'à ce qu'on lui remette un autre bâton de façon légale. Lors de l'arrêt du jeu, c'est à un joueur de faire le nécessaire afin de procurer un nouveau bâton réglementaire au gardien.
5. Un joueur ne peut d’aucune façon participer au jeu avec deux bâtons dans ses mains, sinon il se méritera une pénalité pour équipement illégal.
6. Un joueur ne peut jamais pousser soit avec son bâton ou avec son pied, un bâton qui est sur la surface vers un de ses coéquipiers ou son gardien, sinon il se méritera une pénalité pour équipement illégal.
7. Un joueur qui volontairement frappe ou pousse un bâton ou une partie de bâton qui est sur la surface, vers un adversaire ou vers la rondelle se méritera une pénalité pour anti-sportif. Cependant, si son geste n’est que pour dégager le jeu, aucune pénalité ne lui sera décernée.

**Règlement #39 : Pénalités à différents degrés**

Une **pénalité mineure** ou **majeure**, pour certaines infractions, basée sur le degré de violence et de la gravité du geste posé, selon le jugement de l’officiel, doit être décernée pour les punitions suivantes :

* Donner de la bande
* Mise en échec
* Assaut
* Double échec
* Donner du genou ou du coude
* Rudesse
* Coup de bâton

Dans tous ces cas, une **pénalité majeure** doit être décernée automatiquement lorsqu’il y a blessure (sang).

*Note :**Un joueur qui tente de blesser intentionnellement un adversaire recevra une* ***Pénalité de match****. Une suspension additionnelle est à prévoir.*

Il est nécessaire d’envoyer un autre joueur sur le banc des punitions. (**Une punition de match entraîne une punition majeure automatiquement**). Le joueur puni est expulsé de la partie.

**Règlement #40 : Mettre le pied sur la balle**

Tout joueur, à l’exception du gardien de but, qui met le pied intentionnellement sur la balle et retient celle-ci pour plus de 2 secondes perdra possession de la balle selon la chronologie suivante :

* Si l’arbitre désigne le joueur défensif responsable de l’arrêt de jeu, l’équipe adverse reprend le contrôle de la balle dans la zone délimitée la plus prêt.
* Si le joueur offensif est responsable de l’arrêt de jeu, l’adversaire repartira le jeu en territoire offensif (à proximité de la ligne centrale soi la zone délimitée).
* Si aucun n’est tenu responsable, une mise au jeu sera effectuée au point de mise au jeu le plus près « zone délimitée ».

**Règlement #41 : Mise en jeu**

Lors d’une mise en jeu, la balle **doit toucher** la surface avant qu’un joueur ne puisse entrer en contact avec celle-ci. Les joueurs qui exécutent la mise en jeu, doivent faire face à l’extrémité de la surface du côté du territoire adverse. Ils sont espacés d’environ une longueur de bâton et présentent la **totalité de la palette sur la surface**. Leurs palettes doivent libérer entièrement l’espace où la balle sera mise en jeu. Tous les autres joueurs doivent être situés à au moins 6 pieds de l’endroit où se situent les deux joueurs procédant à la mise en jeu ou à l’extérieur du rond au centre de la surface. Si cette procédure devait être violée, l’arbitre reprendra la mise ne jeu, et demandera au joueur de centre qui a causé cette violation de se faire remplacer par un coéquipier qui est sur la surface pour procéder à la mise en jeu.

**Règlement #42 : Tomber sur la balle**

1. Une **pénalité mineure** pour avoir saisi ou gelé la balle doit être infligée à tout joueur, à l’exception du gardien de but, qui se laisse tomber sur la balle de façon délibérée ou qui ramène la balle sous son poids, de quelque façon que ce soit, lorsque celui-ci se retrouve étendu ou dans une quelconque position sur la surface de jeu.
2. Une **pénalité mineure** pour avoir retardé le jeu doit être infligé à un gardien de but qui, de façon délibérée, tombe sur la balle, ramène la balle sous son poids, place la balle sur une partie du but ou de la bande, lorsque la balle est **derrière la ligne des buts**, et que son corps se retrouve complètement en dehors de la boîte du gardien.
3. Un **tir de pénalité** pour avoir saisie ou gelée la balle doit être accordée contre l’équipe prise en défaut, lorsqu’un joueur défensif (à l’exception du gardien de but), tombe sur la balle, tient ou ramène la balle sous son poids de quelque manière que ce soit ou ferme la main sur la balle lorsque celle-ci est dans la boîte du gardien. **Aucune autre pénalité ne doit être décernée**.

**Règlement #43 : Rudesse**

1. Une pénalité mineure ou majeure au jugement de l’arbitre sera décernée à tout joueur qui pousse un joueur avec son bras ou ses mains.
2. Tout joueur qui pousse un adversaire après le sifflet se verra décerné une pénalité pour rudesse après sifflet.

**Règlement #44 : Coup de poing**

Un joueur portant un coup de poing à un adversaire se verra décernée une **pénalité majeure et d’extrême inconduite ainsi qu’une pénalité mineure pour agresseur si ce joueur est le seul à frapper.**

*Note : Les sanctions peuvent être révisées à la hausse, mais non à la baisse, par le comité disciplinaire.*

**Règlement #45 : Bataille**

1. Un échange d’un **coup de poing ou plus** entraîne une suspension automatique pour bataille. Un rapport des officiels devra être fait à l’arbitre en chef.

*Note :**Les sanctions susmentionnées sont minimales, chaque cas sera vérifié par le comité disciplinaire, et pourra être révisé à la hausse, mais non amoindri.*

1. Une **pénalité mineure** (instigateur), une **pénalité majeure** et une **pénalité de match** doivent être infligées à un joueur qui provoque une bataille.
2. Une **pénalité majeure** et une **pénalité de match** doivent être infligées à tout joueur qui, ayant été frappé, réplique en assaillant un coup ou en tentant d’assaillir un coup.
3. Une **pénalité de match** doit être infligée à tout joueur impliqué dans une bataille avec d’autre(s) joueur(s) à l’extérieur de la surface de jeu.
4. Tout joueur (troisième homme) qui s’interpose lors d’une bataille, jouant le rôle de pacificateur, peut recevoir une **pénalité d’extrême inconduite** en plus des autres pénalités qu’il est susceptible de recevoir.
5. Aucun joueur ne peut quitter le banc des joueurs ou le banc des punitions en aucun temps durant une bataille sur la glace, ou dans le but de commencer une bataille. Une **pénalité de match** sera imposée au premier joueur de l’équipe qui quitte le banc des joueurs ou le banc des punitions durant une bataille.

**Règlement #46 : Inconduite grossière**

Une **pénalité d’inconduite grossière** doit être infligée à tout joueur ou responsable d’équipe, pour l’une ou l’autre de ces offenses :

* Cause de façon intentionnelle des dommages aux installations.
* Cause de façon intentionnelle des dommages aux pièces d’équipement d’un adversaire.

Le joueur en faute doit être expulsé de la rencontre. Un coéquipier prendra sa place sur le banc des punitions au besoin.

**Règlement #47 : Passe intentionnelle à son gardien**

Un joueur ne peut intentionnellement faire une passe à son gardien et que celui-ci l’immobilise. Dans ce cas, l’équipe adverse reprend possession en zone offensive à l’intérieur de la zone délimitée près de la ligne centrale.

**Règlement #48 : Passe avec la main**

1. Un joueur peut pousser la balle avec la main ouverte, mais elle ne doit pas être récupérée par un coéquipier (passe avec la main). L’équipe adverse reprend possession en zone offensive à l’intérieur de la zone délimitée près de la ligne centrale.

*Note : Lorsqu’un joueur pousse la balle avec sa main et qu’elle ne trouve pas preneur, il incombe à l’adversaire de jouer la balle qui est libre. L’officiel doit les avertir, et si dans un délai d’environ 5 secs, l’équipe n’a pas tenté de prendre possession de la balle, l’arbitre arrêtera le jeu. L’équipe qui a fait la passe avec la main reprendra dans la zone offensive « zone délimitée » la plus prêt.*

**Règlement #49 : Bâton haut**

L’action de porter son bâton (la palette seulement) au-dessus de la hauteur normale de ses épaules est défendue lorsque le joueur fautif se situe près d’un joueur adverse ou de la balle. L’officiel doit décerner la punition :

* **Pénalité mineure**
* **Double mineure**, s’il touche à un joueur au niveau de la tête, et que le geste est **involontaire**.
* **Majeure**, si le contact au niveau de la tête cause une blessure, et que le geste est **involontaire**.
* **Match**, si un joueur touche au niveau de la tête avec son bâton, cause une blessure et que le geste est **volontaire**. Une suspension additionnelle est à prévoir.

*Note : Pour le gardien de but, cette règle ne s’applique pas lors d’un arrêt sur un lancer d’un joueur adverse. Par la suite, la règle s’applique.*

**Règlement #50 : Avoir retenu**

Une pénalité mineure pour avoir retenu sera décernée à tout joueur qui retient le bâton ou le gilet et/ou entrave un joueur de l’équipe adverse. Dès qu’un joueur entoure un adversaire, une pénalité mineure pour avoir retenu devrait lui être décernée.

**Règlement #51 : Accrochage ou harcèlement**

1. Une pénalité mineure sera décernée pour avoir accroché, à tout joueur qui accroche avec son bâton, ses mains ou toute autre partie et de ce fait, empêche un joueur de progresser. Le fait d’utiliser la palette de son bâton comme un crochet sur le bâton du joueur adverse est considéré comme de l’accrochage et une pénalité doit être décernée.

*Note : Lorsqu’un joueur fait de l’échec au bâton de façon à ne provoquer qu’un contact de bâton à bâton, cette action n’est pas considérée comme étant de l’accrochage ou avoir retenue.*

**Règlement #52 : Obstruction**

1. Une **pénalité mineure** pour obstruction devrait être infligée à tout joueur qui :
   * Obstrue ou empêche la progression d’un opposant qui n’est pas en possession de la balle.
   * Frappe délibérément le bâton d’un adversaire de façon à ce qu’il en perde possession.
   * Empêche un adversaire qui a échappé son bâton d’en reprendre possession. Alors que celui-ci est sur le point de ramasser son bâton.
   * Une **pénalité mineure pour obstruction sur le gardien de but** doit être infligée à tout joueur qui, se servant de son corps ou son bâton, obstrue ou empêche la progression du gardien grâce à un contact, pendant que celui-ci se trouve dans son rectangle.

*Note : Un contact se traduit par le fait que le gardien de but est touché par le corps ou le bâton de l’attaquant.*

1. Si la balle pénètre dans le but alors qu’un joueur offensif se trouve dans le territoire du gardien de but, après avoir été poussé ou pendant qu’il est physiquement obstrué par un joueur défensif, le but est **alloué**.
2. À moins que la balle soit dans le rectangle du gardien de but, une **pénalité mineure** doit être infligée à tout joueur qui dépose un pied dans le territoire, sans faire d’effort pour la retirer et y demeure stationnaire.

**Règlement #53 : Fils électriques**

Lorsque la balle touche les fils électriques des lumières, l’arbitre doit reprendre le jeu au centre de la patinoire avec une mise en jeu.

**Règlement #54 : Coup de bâton**

1. Une **pénalité mineure** pour coup de bâton doit être infligée à tout joueur qui balance son bâton vers un adversaire, (peu importe qu’il soit à portée ou non), sans véritablement le toucher ou, sous prétexte de jouer la balle, balance son bâton dans le vide avec l’idée d’intimider son adversaire.
2. Une blessure occasionnée par un coup de bâton entraîne une **pénalité majeure**.

**Règlement #55 : Avoir dardé**

Une double pénalité mineure ou une pénalité de match et une pénalité majeure à la discrétion de l’arbitre, seront décerné a tout joueur qui tente de ou qui darde un adversaire.

*Note : Darder est l’action de diriger la pointe de sa palette vers le corps de son adversaire en son bâton avec une ou deux mains.*

**Règlement #56 : Donner un six pouces**

Une double pénalité mineure ou une pénalité de match et une pénalité majeure à la discrétion de l’arbitre, seront décerné a tout joueur qui tente de ou qui donne un six pouces à un adversaire.

*Note : Donner un 6 pouces est l’action d’utiliser la partie de son bâton qui est situé au-dessus de la main au bout du bâton pour frapper un adversaire.*

**Règlement #57 : Lancer son bâton**

1. Lorsqu’un joueur de l’équipe défensive, incluant le gardien de but, lance délibérément son bâton ou tout autre objet vers la balle dans le territoire défensif, l’arbitre doit laisser compléter le jeu. Si aucun but n’est compté, un **tir de pénalité** doit être accordé à l’équipe offensive. S’il y a but, le tir de pénalité ne doit pas être accordé.
2. Une **pénalité mineure** doit être infligée à tout joueur qui lance délibérément son bâton ou tout autre objet dans l’un ou l’autre des territoires, sauf si cette action provoque un tir de pénalité ou un but.
3. Une **pénalité d’inconduite** doit être infligée à tout joueur qui lance délibérément son bâton ou tout autre objet à l’extérieur de la surface de jeu.

**Règlement #58 : Avoir fait trébucher et chute obstructive**

1. Une pénalité **mineure** ou **majeure** (geste volontaire et dangereux) doit être infligée à tout joueur qui place son bâton, son genou, son pied, sa main, son coude ou glisse de façon à ce que cela amène son opposant à trébucher ou tomber :
   * Une pénalité **doit** être décernée si un joueur tente d’enlever la balle, et qu’en procédant de la sorte obtient *possession* de celle-ci tout en faisant trébucher le porteur de la balle.
   * Une pénalité **ne doit pas** être infligée, si ce joueur en ramenant la balle fait trébucher un adversaire, mais qu’il avait obtenu la balle préalablement.
2. Un joueur ne peut glisser sur ses genoux ou rouler vers un opposant pour le faire chuter.
3. Lorsqu’un joueur est en contrôle de la balle dans le territoire offensif, et qu’il ait trébuché ou biaisé d’une autre manière, l’empêchant ainsi d’obtenir un vrai tir au but, et n’ayant aucun autre joueur à déjouer que le gardien de but, un **tir de pénalité** doit être accordé à l’équipe non fautive. L’arbitre ne doit pas arrêter le jeu jusqu’à ce que l’équipe défensive n’ait pris le contrôle de la balle.

**Règlement #59 : Buts et assistances**

1. 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 demeurer dans la boîte du gardien de but, sur la ligne de la boîte du gardien ou maintenir son bâton dans la boîte du gardien de but. Si un but est compté durant que l’une de ces situations se présente, celui-ci doit être refusé et l’équipe en défensive reprend possession à l’arrière du filet.
2. Lorsque la balle frappe un arbitre et dévie dans le but, celui-ci doit être refusé. Une mise en jeu sera effectuée dans la zone délimitée la plus près où l’officiel était situé.
3. Un but ou une assistance doit compter comme un point au dossier d’un joueur. Pas plus d’une assistance ne peut être créditée sur un but.
4. La feuille du match, signée du marqueur, est finale et sans appel pour les ajustements demandés sur les buts et aides.

**Règlement #60 : Début d’une rencontre et d’une période**

1. La rencontre débute à **l’heure prévue**, par la mise en jeu initiale effectuée au point central de la surface de jeu.
2. À l’heure prévue de la partie, 3 minutes (prévues pour le réchauffement) seront chronométrées. Si après ce délai, une équipe n’a pas le nombre minimal de joueurs pour débuter la rencontre, 7 minutes seront additionnées au chronomètre. Si l’équipe a le nombre minimal de joueurs pour débuter la rencontre à l’intérieur de ces 7 minutes, la partie aura lieu dans sa totalité. Par contre, l’équipe fautive aura une **pénalité mineure de banc** pour avoir retardé la partie. Advenant le cas où l’équipe n’a pas le nombre minimal de joueurs pour débuter la rencontre dans ce premier 10 minutes, un 10 minutes additionnels sera ajouté. Si l’équipe en retard arrive avant le dernier 5 minutes, la partie sera joué au complet, mais la première période sera coupé en 2, l’équipe fautive devra purger 2 pénalité mineur pour avoir retardé la partie. Si l’équipe est en position de disputer la rencontre dans ce dernier 5 minutes, seules les 2 dernières périodes seront jouées et l’équipe fautive recevra 1 **pénalité mineures de banc** pour avoir retardé la partie. Si les 2 dernières périodes sont jouées de cette manière, 2 buts seront crédités à l’équipe non fautive. Si après le délai de 20 minutes au total l’équipe en retard n’est pas en mesure de jouer la partie est perdu par défaut et 3 points sont donné à l’autre équipe. Le temps officiel du début des rencontres sera à l’intérieur des bureaux sur une horloge prévue à cet effet.

Début : Dans les 3 minutes chronométrées = **pas** de **pénalité**

Dans les 7 minutes supp. = une **pénalité** et le temps complet

Dans les 10 autres minutes = une **pénalité** on joue la 2ieme et 3ieme et l’équipe non a 2 buts pour la période non joué.

*Note :**Certaines conditions peuvent être considérées pour justifier le retard d’une équipe. Les de la ligue ont un pouvoir décisionnel à cet égard (accident, congestion routinière).*

**Règlement #61 : Temps de rencontre**

1. Le temps officiel d’une rencontre de dekhockey est de 2 périodes de 13 minutes et 1 période de 15 minutes, pour un total de 41 minutes de temps non chronométré et 7 minutes chronométré.
2. Le temps de la période de repos entre les périodes est de 1 minute.
3. C’est le nombre de point qui décide du gagnant d’une partie.
4. Les équipes doivent changer de côté après chacune des périodes.
5. Si un imprévu devait survenir avant la fin de la première ou de la deuxième période, l’arbitre peut décider d’entamer la période de *repos* immédiatement. La balance de la période sera disputée dès la reprise du jeu, les équipes occupant le même côté de surface. Dès la période terminée, les équipes changeront d’extrémité de surface et engageront immédiatement la période suivante.
6. En **troisième** période, si une équipe prend une avance de 5 buts, le temps ne sera plus chronométré quoi qu’il advienne.
7. Pour la validation d’une partie, **5 minutes** doivent avoir été jouées en troisième période. De plus, s’il y a plus de seize (16) minutes de joué, la partie sera reprise, avec le même pointage et le temps restant.

**Règlement #62 : Partie nulle**

1. Si, à la fin des trois périodes règlementaires la partie demeure égale, une fusillade sera effectuée.
   1. Il y aura successivement trois lancers de barrage (tir de pénalité) par équipe :
      * Les deux gardiens se placent du même côté.
      * Les responsables d’équipe devront transmettre au marqueur les numéros des joueurs dans l’ordre qu’ils vont s’exécuter avant le début des tirs.
      * L’équipe qui commencera les tirs est déterminée par un tirage au sort.
   2. Si le pointage est toujours égal après les trois tirs, un tir de barrage (tir de pénalité) par équipe sera effectué, jusqu’à temps qu’il y ait gagnant, n’importe quel joueur peut y retourner.

3) Pour tous les tirs de barrage, c’est la procédure d’un tir de pénalité à l’article #36 qui s’applique.

4) À la fin de la troisième période, tous les joueurs dont leur pénalité ne sera pas terminée, ne pourront participer à aucun des tirs de barrage.

5) Si une équipe n’a pas trois joueurs éligibles pour effectuer les tirs de barrage, cette équipe n’aura alors droit qu’à un nombre égal de tir qu’au nombre de joueurs qui sont disponibles.

6) Si une des équipes décide de ne pas continuer après le temps règlementaire, la partie sera déclarée perdue par défaut pour cette équipe.

1. En série uniquement, les règles suivantes s’appliqueront :
   1. Après une période de repos habituelle, ce sera une période de prolongation, en enlevant un joueur de chaque côté (4 joueurs + 1 gardien) de cinq minutes non chronométrée et le premier but compté met fin immédiatement à la partie (les gardiens ne changent pas de côté).

**Note :** *En prolongation les pénalités s’appliquent comme suit :*

* *Lors d’une première pénalité, on enlève un joueur à l’équipe fautive pour jouer à 4 contre 3. Le joueur puni peut sauter sur la surface quand sa pénalité se terminera.*
* *Si l’autre équipe se mérite ensuite une pénalité, le jeu se poursuivra à 3 contre 3. Les joueurs punis pourront sauter sur la surface à l’expiration de celle-ci.*
* *Si ce sont des mineures simultanées, on continue à 4 contre 4 et les joueurs punis devront attendre un arrêt de jeu avant de revenir.*
* *Lors d’une deuxième pénalité à la même équipe, l’équipe non fautive ajoute un joueur sur la surface pour jouer à 5 contre 3. À la fin des pénalités, les joueurs punis peuvent sauter sur la surface et le jeu se continuera à 5 contre 5 jusqu’au prochain arrêt de jeu. Les équipes reprendront ensuite le jeu à 4 contre 4.*
* *Pour une troisième pénalité à la même équipe, celle-ci sera à retardement comme prévoit le règlement #39.*
  1. Si aucune des équipes ne parvient à compter durant cette période de prolongation, une autre période de repos habituelle sera accordée. Après quoi il y aura successivement trois lancers de barrage (tir de pénalité) par équipe :
     + Les deux gardiens se placent du même côté.
     + Les responsables d’équipe devront transmettre au marqueur les numéros des joueurs dans l’ordre qu’ils vont s’exécuter avant le début des tirs.
     + L’équipe qui commencera les tirs sera déterminée soit par l’ordre au classement final de la saison régulière pour les séries d’après saison ou par tirage au sort lors d’un tournoi.
  2. Si le pointage est toujours égal après les trois tirs, un tir de barrage (tir de pénalité) par équipe sera effectué, jusqu’à temps qu’il y ait gagnant, n’importe quel joueur peut y retourner.

1. Pour tous les tirs de barrage, c’est la procédure d’un tir de pénalité à l’article #36 qui s’applique.
2. Si une punition n’est pas expirée à la fin du temps règlementaire, celle-ci devra se continuer durant la période de prolongation. À la fin de la période de prolongation, tous les joueurs dont leur pénalité ne sera pas terminée, ne pourront participer à aucun des tirs de barrage.
3. Si une équipe n’a pas trois joueurs éligibles pour effectuer les tirs de barrage, cette équipe n’aura alors droit qu’à un nombre égal de tir qu’au nombre de joueurs qui sont disponibles.

Si une des équipes décide de ne pas continuer après le temps règlementaire, la partie sera déclarée perdue par défaut pour cette équipe.

**Règlement #63 : Température risquée**

1. C’est au responsable de la ligue que revient la tâche de prendre la décision finale. Une fois la rencontre débutée, seule cette personne a l’autorité d’arrêter ou d’annuler une partie. Une partie annulée en progression devra être remise à une date ultérieure.
2. Les parties de dekhockey peuvent être disputées sous la pluie.

**Règlement #64 : Tentative d’agression**

Un joueur qui jette les gants et veut se battre reçoit **une pénalité d’inconduite grossière pour avoir tourné le match en dérision**.

**Règlement #65 : Temps d’arrêt**

Un temps d’arrêt de 30 secondes par équipe par partie est alloué. Si les équipes sont prêtes à effectuer la mise en jeu, le temps d’arrêt sera refusé.

**Règlement #66 : Refus de jouer la balle**

Quand une équipe est en situation de coup de sifflet à retardement, il est de la responsabilité de **l’autre équipe** de jouer la balle.

**Règlement #67 : Bâton du gardien échappé**

Un joueur peut remettre le bâton à son gardien de but qui l’aurait échappé, **seulement** de main à main, toute autre manière de procéder lui vaudra une **pénalité mineure pour avoir joué avec un bâton illégal ou obtenu illégalement**.

**Règlement #68 : Reprise du jeu**

1. Au mini-dek, il y a des mises en jeu qu’au début de la partie et de chaque période ainsi que dans certaines situations spécifiées dans quelques règlements mentionnées précédemment.
2. La reprise du jeu se fera par l’une des deux équipes dans les zones délimitées, au centre ou dans les coins. Au coup de sifflet de l’arbitre, le jeu doit progresser.
3. Si l’arrêt de jeu est causé par un arrêt du gardien, et que la balle est gelée, le jeu repartira dans le coin de la surface du côté ou le gardien a effectué l’arrêt. Le jeu reprendra avec un joueur de son équipe.
4. Dans la zone délimitée, le joueur en possession doit attendre le coup de sifflet pour repartir le jeu (passe, lancer ou course avec la balle).
5. Un avertissement par équipe par partie sera toléré, lorsque le joueur en possession aura fait la passe avant ou sera parti avant le coup de sifflet de l’officiel.
6. L’équipe n’étant pas en possession de la balle lors de la remise en jeu doit être à l’extérieur de la zone délimité **(incluant le bâton)**.

**Règlement #69 : Comité disciplinaire, protêts, joueur sous fausse identité**

1. Le comité disciplinaire de Mini-Dek Québec se réserve le droit d’infliger des suspensions ou autres mesures disciplinaires à des joueurs ou équipes qui empêchent le bon fonctionnement de la ligue.
2. Les seuls protêts qui seront acceptés, seront ceux portant sur l’éligibilité d’un joueur. Un seul par partie par équipe :
   * **En saison :** doit être remis 48 heures après la fin de la partie.
   * **En séries ou Tournoi :** doit être remis 30 minutes après la partie.
3. Les équipes qui compteront dans leur alignement des joueurs faussement identifiés, se verront imposer les sanctions dessous :
   * L’équipe perdra la partie par défaut.
   * Le responsable de l’équipe écopera de 3 parties de suspension.
   * Le joueur écopera de 3 parties de suspension.
   * Tout joueur étant suspendu, évoluant sur une autre identité, sera suspendu pour une période d’un an.

**Règlement #70 : Cracher**

Une **punition de match** sera imposée à tout joueurs qui délibérément, crache sur ou vers un adversaire et officiel.

**Règlement #71 : Donner un coup de pied**

Une **punition de match** sera infligée à tout joueur qui tente de donner ou qui donne délibérément un coup de pied à un adversaire.

**Règlement #72 : Donner un coup de tête**

Une **punition de match** sera infligée à tout joueur qui tente de donner ou qui donne délibérément un coup de tête à un adversaire.

**Règlement #73 : Mise en échec par-derrière**

Une **punition de match** sera infligée à tout joueur qui tente de donner ou qui donne délibérément une mise en échec par-derrière à un adversaire.

**Règlement #74 : Mise en échec à la tête**

Une **punition de match** sera infligée à tout joueur qui tente de donner ou qui donne délibérément une mise en échec à la tête d’un adversaire.

|  |
| --- |
| **SECTION DES ANNEXES** |

**ANNEXE A**

**PROCÉDURE POUR UN RAPPORT DE DISCIPLINE**

Cette nouvelle procédure a été instauré afin d’améliorer la gestion des rapports de discipline et de permettre à l’arbitre en chef de rendre rapidement sa décision lorsqu’une suspension est nécessaire. IL EST DONC OBLIGATOIRE QUE CETTE NOUVELLE PROCÉDURE SOIT RESPECTÉE INTÉGRALEMENT PAR TOUS LES INTERVENANTS.

1. Lorsque nécessaire, l’arbitre rédigera un rapport de discipline « en version électronique » concernant le comportement d’un joueur de votre équipe :
   * L’arbitre expédie le rapport électronique à l’arbitre en chef à l’adresse [simpi82@hotmail.com](mailto:simpi82@hotmail.com) avec le titre « rapport d’événement » dès qu’il a terminé ses matchs de la soirée. L’ordinateur du Dekhockey Beauport sera disponible pour remplir le rapport. Une copie électronique du rapport sera disponible sur l’ordinateur.
   * Le nom et le numéro du joueur, le nom de son équipe, la nature des punitions imposées, une description détaillée des gestes et le degré de gravité des gestes reprochés doivent être indiqués très clairement sur le rapport de discipline.
   * Le nom des deux arbitres doit se retrouver sur le rapport.
2. Le joueur fautif devra **obligatoirement** commencer à purger sa suspension lors de la partie suivante de son équipe une fois la décision de l’arbitre en chef rendue.
3. Il est inutile d’essayer de déplacer les parties de suspensions, car elles ne **seront jamais déplacées** et ce, pour aucune raison.
4. Le rapport de discipline sera remis à l’arbitre en chef pour une analyse rapide de l’incident :
   * Au besoin le joueur fautif, son responsable d’équipe, le marqueur et les deux arbitres qui étaient responsables de la partie pourront donner leurs versions des faits à la demande de l’arbitre en chef.
   * Une fois la décision prise par l’arbitre en chef, le responsable d’équipe et celui de la ligue seront avisés verbalement pour le suivi de la suspension imposée. Le responsable de l’équipe pourra en appeler de la décision en communiquant par courriel avec l’arbitre en chef à l’adresse [simpi82@hotmail.com](mailto:simpi82@hotmail.com) avec le titre « appel d’une suspension ». Dans ce courriel, le responsable d’équipe devra 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. Au besoin, l’arbitre en chef communiquera avec le responsable d’équipe pour discussion. Une fois la décision à la suite de l’appel prise, celle-ci est finale.
   * En aucun temps, le responsable de la ligue ou le propriétaire du Dekhockey n’interviendra dans le processus de suspension
5. 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.

**ANNEXE B**

**PROCÉDURE POUR UN JOUEUR SUSPENDU**

1. Liste des punitions se méritant une suspension automatique :
   * Pénalité majeure durant les dernières 5 minutes de la partie, entraîne une (1) partie de suspension.
   * Pénalité de mauvaise conduite durant les dernières 5 minutes de la partie, entraîne une (1) partie de suspension.
   * Pénalité de grossière inconduite, entraîne deux (2) parties de suspension.
   * Pénalité de match, en fonction de la décision de l’arbitre en chef.

**Note :** *Une pénalité d’inconduite de partie n’entraîne aucune partie de suspension.*

1. 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 ou 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 sa ou ses parties de suspension dans la classe ou il a été fautif.
   * Il purge l’équivalent de parties dans la seconde classe, avant que sa suspension initiale soit terminée, dans la catégorie ou il a été fautif.
     + **1er exemple :** Un joueur s’est mérité une suspension d’une (1) partie dans la classe B3, le 10 avril.

Le 15 avril, classe B2 : il ne peut jouer, suspendu en classe 3.

Le 19 avril, classe B3 : une partie de suspension.

Le 25 avril, classe B2 : il peut jouer.

Le 27 avril, classe B3 : il peut jouer.

* + - **2e exemple :** Un joueur s’est mérité une suspension de deux (2) parties dans la classe 3, le 10 avril.

Le 11 avril, classe B2 : il ne peut jouer, suspendu en classe 3.

Le 12 avril, classe B2 : il ne peut jouer, suspendu en classe 3.

Le 14 avril, classe B2 : il peut jouer.

Le 15 avril, classe B3 : une partie de sa suspension.

Le 16 avril, classe B2 : il peut jouer.

Le 18 avril, classe B3 : deuxième partie de sa suspension.

Le 20 avril, classe B3 : il peut jouer.

**ANNEXE B (suite)**

1. Dans le cas d’un joueur, victime d’une suspension imposée dans un tournoi ou une autre ligue, cette suspension devra se purger uniquement soit dans la ligue ou ce joueur s’est mérité cette suspension.
2. Ce joueur pourra donc évoluer à un autre endroit, et ce, même si sa suspension n’est pas purgée entièrement, sauf si la suspension imposée est suite à un accident sérieux impliquant un arbitre (ex. : menace verbale, moleste, frappe, etc.) Dans ces cas précis, il devra obligatoirement purger au complet sa suspension. Il ne pourra donc évoluer à aucun autre endroit tant que sa suspension ne sera entièrement purgée.

Date de la mise à jour : mai 2016

**ANNEXE C**

**PROCÉDURE POUR LE SYSTÈME SCORE**

À chaque partie, en saison régulière, le système score doit être utilisé. Avec le système score, 66% du résultat d’une partie provient de la performance de l’équipe. Le 33% 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.

**DESCRIPTION DU SYSTÈME SCORE**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Point de production avec un maximum de neuf (2) points :** | | | |
| Chaque période gagnée | 0 point | Une partie gagnée | 2 points |
| Chaque période nulle | 0 point | Une partie nulle | 1 point |
| Chaque période perdue | 0 point | Une partie perdue | 0 point |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Point de comportement pour l’équipe :** | | | |
| Pénalités mineures | | Pénalités majeures  (additionne avec les pénalités mineures) | |
| 5 pénalités et moins | 1 point | Aucune majeure |  |
| 5 pénalités | 1 point | Une majeure |  |
| 6 pénalités | 0 point | Deux majeures |  |
| 7 pénalités et plus | 0 point |  |  |

Maximum possible de quinze (3) points pour une équipe par partie.

**COMBINAISONS DE PÉNALITÉS POUR ÊTRE EXPULSÉ DE LA PARTIE**

Si un joueur se mérite dans la même partie soit :

* 3 pénalités violentes OU
* 2 pénalités mineures violentes et
* 1 pénalité majeure OU
* 2 pénalités majeures

Ce joueur sera automatiquement expulsé de la partie.

**ANNEXE C (suite)**

**PÉNALITÉS VIOLENTES (qui comptent pour le système score)**

|  |  |
| --- | --- |
| assaut | 1 |
| bâton haut (contact sur le joueur) | 2 |
| chute obstructive | 3 |
| coup de bâton (cinglage) | 4 |
| coup de coude | 5 |
| donner du genou | 6 |
| donner de la bande | 7 |
| double-échec | 8 |
| mise en échec | 9 |
| Pousser un joueur | 10 |
| rudesse | 11 |
| trébucher | 12 |

**PÉNALITÉS MINEURES (qui comptent pour le système score)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| accrocher | 13 | obstruction | 20 |
| anti-sportif | 14 | retarder la partie | 21 |
| bâton brisé | 15 | retenu | 22 |
| changement illégal | 16 | tomber sur la balle | 23 |
| coup de golf | 17 | mettre le pied sur la balle | 24 |
| geler la balle | 18 | quitter banc des pénalités | 25 |
| lancer son bâton | 19 | balle envoyée à l’extérieure | 26 |

**PÉNALITÉS MAJEURES (qui comptent pour le système score)**

|  |  |
| --- | --- |
| pénalité majeure | 27 |
| grossière inconduite | 28 |
| pénalité de match | 29 |

**PÉNALITÉS MINEURES & MAJEURES (qui ne comptent pas pour le système score)**

|  |  |
| --- | --- |
| bâton haut (pour jouer la balle) | 30 |
| fermer la main sur la balle | 31 |
| mauvaise conduite | 32 |
| inconduite de partie | 33 |

**ANNEXE D**

**PROCÉDURE D’APPEL LORS D’UN BUT CONTESTÉ**

**Très important** : si vous voulez en appeler d’une décision d’un arbitre lors d’un but refusé ou accordé **vous devez obligatoirement respecter toutes les procédures** suivantes :

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

***Si le but est refusé et que le jeu n’est pas arrêté par l’arbitre :***

* Obligatoirement, lors du prochain arrêt de jeu, vous devez 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 la mise au jeu sera faite 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 chrono.
* 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.

**Annexe E**

**Formation des équipes**

**Voici les règles concernant la formation des équipes par catégorie :**

|  |  |
| --- | --- |
| **Catégorie** | **Formation de l’équipe** |
| **B3** | **(2 x B2) ou (1 x B1)** |
| **B4** | **(2 x B3) ou (1 x B2)** |
| **C1** | **(2 x B4) ou (1 x B3)** |
| **C2** | **(2 x C1) ou (1 x B4)** |
| **D** | **(2 x C2) ou (1 x C1)** |

**Classement des joueurs :**

* **Le classement des joueurs sont établies par le responsable de la ligue.**
* **Tout joueur qui a évolué au cours de la dernière saison dans la LHJMQ est automatiquement classé B2.**
* **Tout joueur qui a évolué au cours de la dernière saison dans la ligue Nord-Américaine est automatiquement classé B1.**
* **Tout joueur ayant eu un contrat professionnel (NHL, AHL, East Coast, Ligue Européenne) aux cours des deux dernières saisons est automatiquement classé A.**