#### DEKHOCKEY BEAUPORT

##### rÈglementS DE DEKHOCKEY 5 VS 5

**Été 2016**

**Table des matières**

**SECTION 1 : SURFACE DE DEKHOCKEY 1**

*Règlement 1 : Dimensions de la surface de jeu 1*

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

*Règlement 3 : Position des buts et de la zone réservée au gardien de but 1*

*Règlement 4 : Banes des joueurs, des pénalités et du chronométreur 2*

*Règlement 5 : But du gardien 2*

*Règlement 6 : Zone réservée aux arbitres 2*

*Règlement 7 : Chronomètre électronique et timbre sonore 2*

**SECTION 2 : ÉQUIPEMENT 3**

*Règlement 8 : Bâton de Dekhockey 3*

*Règlement 9 : Balle de Dekhockey 4*

*Règlement 10 : Espadrilles 4*

*Règlement 11 : Équipement du gardien de but 4*

*Règlement 12 : Équipement du joueur 5*

*Règlement 13 : Couleurs des chandails 5*

*Règlement 14 : Équipement dangereux 6*

**SECTION 3 : ÉQUIPE DE DEKHOCKEY 6**

*Règlement 15 : Composition d’une équipe 7*

*Règlement 16 : Changement de gardien de but 8*

*Règlement 17 : Alignement débutant 8*

*Règlement 18 : Changement de joueur 9*

*Règlement 19 : Gardien de but ou joueur blessé 9*

**SECTION 4 : LES ARBITRES 11**

*Règlement 20 : Nomination d’un arbitre 11*

*Règlement 21 : Les arbitres 11*

*Règlement 22 : Décision sur un but et crédit d’un but 11*

*Règlement 23 : Absence d’un arbitre 11*

*Règlement 24 : Abus ou menaces à un arbitre 11*

*Règlement 25 : Marqueur et chronométreur 12*

*Règlement 26 : Juges de but 12*

**SECTION 5 : PÉNALITÉS 13**

*Règlement 27 : Les types de pénalités 13*

*Règlement 28 : Temps des pénalités 13*

*Règlement 29 : Mineure 14*

*Règlement 30 : Mineure de banc 14*

*Règlement 31 : Majeure 14*

*Règlement 32 : Mauvaise conduite 15*

*Règlement 33 : Inconduite de partie 15*

*Règlement 34 : Grossière inconduite 16*

*Règlement 35 : Match 16*

*Règlement 36 : Tir de pénalité 17*

*Règlement 37 : But accordé 18*

**Table des matières (suite)**

**SECTION 5 : PÉNALITÉS (suite) 18**

*Règlement 38 : Pénalité au gardien de but 18*

*Règlement 39 : Pénalité à retardement 18*

*Règlement 40 : Appeler une pénalité 19*

**SECTION 6 : RÈGLEMENTS DE JEU 20**

*Règlement 41 : Balle qui frappe un arbitre 20*

*Règlement 42 : Balle perdue de vue ou illégale 20*

*Règlement 43 : Botter la balle / but avec le corps 20*

*Règlement 44 : But et assistance 20*

*Règlement 45 : Début d’une période et de la partie 21*

*Règlement 46 : Dégagement 21*

*Règlement 47 : Hors-jeu à la ligne centrale 22*

*Règlement 48 : Hors-jeu à retardement 22*

*Règlement 49 : Lober la balle 23*

*Règlement 50 : Mise en jeu 23*

*Règlement 51 : Obstruction par un spectateur 24*

*Règlement 52 : Partie nulle 24*

*Règlement 53 : Passe avec la main 26*

*Règlement 54 : Refuser d’entamer une partie 26*

*Règlement 55 : Température risquée 27*

*Règlement 56 : Temps d’arrêt 27*

*Règlement 57 : Temps d’une partie 27*

**SECTION 7 : PÉNALITÉS NE COMPTANT AU SYSTÈME SCORE 29**

*Règlement 58 : Bâton haut pour jouer la balle 29*

*Règlement 53 : Fermer la main sur la balle 30*

*Règlement 59 : Ajustement d’une pièce d’équipement 30*

*Règlement 14 : Équipement illégal 6*

**SECTION 8 : PÉNALITÉS MINEURES QUI COMPTENT POUR LE SYSTÈME SCORE 30**

*Règlement 60 : Abus d’un arbitre & autres inconduites 30*

*Règlement 61 : Accrocher ou harceler 30*

*Règlement 62 : Balle à l’extérieur de la surface de jeu 31*

*Règlement 63 : Bâton brisé 31*

*Règlement 64 : Coup de golf 31*

*Règlement 65 : Geler la balle 32*

*Règlement 66 : Lancer son bâton 32*

*Règlement 67 : Mettre le pied sur la balle 32*

*Règlement 68 : Obstruction 32*

*Règlement 69 : Quitter le banc des pénalités avant la fin 33*

*Règlement 70 : Retarder la partie 33*

*Règlement 71 : Retenu 34*

*Règlement 72 : Tomber sur la balle 34*

**Table des matières (suite)**

**SECTION 9 : PÉNALITÉS MINEURES VIOLENTES QUI COMPTENT POUR LE SYSTÈME SCORE 35**

*Règlement 73 : Mise en échec ou Assaut 35*

*Règlement 74 : Bataille 35*

*Règlement 58 : Bâton haut avec contact sur un joueur 36*

*Règlement 75 : Blessure volontaire 36*

*Règlement 76 : Trébucher ou Chute obstructive 36*

*Règlement 77 : Coup de bâton ou cinglage 36*

*Règlement 78 : Coup de coude ou Donner du genou 36*

*Règlement 79 : Darder ou Six pouces 37*

*Règlement 80 : Donner de la bande 37*

*Règlement 81 : Double échec 37*

*Règlement 82 : Pousser un joueur 37*

*Règlement 83 : Rudesse 37*

*Règlement 84 : Tentative de blessure 37*

*Règlement 85 : Tentative d’agression 37*

**SECTION DES ANNEXES**

*Annexe A : Rapport de discipline*

*Annexe B : Joueur suspendu*

*Annexe C : Système score*

*Annexe D : Appel lors d’un but contesté*

*Annexe E : Formation des équipes*

|  |
| --- |
| RÈGLEMENTATION OFFICIELLE DEKHOCKEY BEAUPORT |
| SECTION 1 – SURFACE DE DEKHOCKEY |

**Règlement 1 : Dimension de la surface de jeu**

Les dimensions d'une surface de Dekhockey peuvent varier entre 150 et 155 pieds de longueur par 75 à 80 pieds de largeur. La surface est entourée 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 plastiques approuvés.

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

1. La surface de jeu est divisée en deux territoires appelés défensif et offensif et séparée par une ligne centrale de 12 pouces de largeur. Deux lignes de but de 3 pouces de largeur sont situées de 12.5 pieds de chacune des extrémités de la surface. Deux lignes de dégagement de 3 pouces de largeur sont situées à 20 pieds de chaque côté de la ligne centrale.
2. Il y a quatre points de mise en jeu d’une dimension de 12 pouces carrés, qui sont situés au fond des territoires. Ces points sont placés à 35 pieds de l’extrémité, puis à 20 pieds du côté. Un point central de mise en jeu de 12 pouces carrés est placé sur la ligne centrale et exactement au centre de la surface. Les points de mise en jeu de fond de territoire et central sont entourés d’un grand cercle de 24 pieds de diamètre. Quatre points de mise en jeu, mesurant 12 pouces carrés et servant aux hors-jeu à la ligne centrale, sont situés à 15 pieds de celle-ci et à 20 pieds du côté.

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

1. Chacun des buts est positionné sur la ligne des buts, de façon à ce que l’intérieur du poteau soit aligné également avec le rebord extérieur de la ligne des buts faisant face à l’extrémité de la surface. Les côtés ouverts des deux buts se font face et sont centrés en rapport avec le point de mise en jeu central.
2. En face de chacun des buts, on retrouve une zone réservée qui est délimitée ou non par une ligne de 3 pouces (l’intérieur de cette zone doit être d’une couleur différente). Cette zone s’étend sur 5 pieds de longueur et sa largeur est de 8 pieds. Chaque extrémité débute 1 pied à l’extérieur de chaque poteau des buts.
3. Aucun gardien de but ou membre d’une équipe ne peut mettre de produit volontairement dans sa zone réservée, et ce, en aucun moment de la partie. Si l’arbitre constate que cette zone a été mouillée, les sanctions suivantes s’appliqueront au gardien :
   * 1re fois : pénalité mineure pour anti-sportif
   * 2e fois : punition de mauvaise conduite
   * 3e fois : punition d’inconduite de partie (expulsion du gardien)

***Section 1 : Surface de Dekhockey (suite)***

**Règlement 4 : Bancs des joueurs, des pénalités et du chronométreur**

1. À l’extérieur de la surface de jeu, chaque site devrait avoir deux boites de joueurs mesurant 20 pieds sur 4 pieds de profondeur. Une boite du chronométreur et des pénalités, mesurant 10 pieds sur 4 pieds de profondeur. Les boites de joueurs et des pénalités peuvent varier sans toutefois affecter la règlementation. Seuls les joueurs, instructeurs, arbitres et le chronométreur sont admis dans leurs boites respectives.
2. Si un responsable d'équipe désire un tirage au sort afin de choisir le côté de la surface pour débuter la partie, il doit le demander à l’arbitre dès son arrivé sur la surface, sinon cela lui sera refusé.

**Règlement 5 : But du gardien**

Le but du gardien est constitué de poteaux de fer et mesure 6 pieds de largeur sur 4 pieds de hauteur, 27 pouces de profondeur dans le bas puis 18 pouces dans le haut. Les côtés ainsi que le fond du but sont recouverts d'un filet résistant et si possible, d'un double filet.

**Règlement 6 : Zone réservée aux arbitres**

Sur la surface, directement en face de la boite de pénalité et du siège du chronométreur, il devrait y avoir un espace de 13 pieds de longueur sur 7 pieds de largeur, délimité par une ligne de 3 pouces de largeur. Cet espace est appelé zone réservée aux arbitres. Aucun membre ou joueur d'une équipe ne peut approcher l'arbitre lorsqu'il est dans cette zone. Sanction: Pénalité de mauvaise conduite.

**Règlement 7 : Chronomètre électronique et timbre sonore**

Chaque site doit posséder une montre dotée d’un chronomètre ou un cadran électronique, ainsi que d’un quelconque timbre sonore afin d’arrêter le temps et d’indiquer la fin d’une période de jeu.

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

**Règlement #8 : Bâton de Dekhockey**

1. Le bâton réglementaire d’un joueur de Dekhockey peut mesurer jusqu’à 60 pouces de longueur, du talon de la palette jusqu’au bout du manche. Le manche est fait de bois solide avec une palette de plastique trouée (par une compagnie) sur toute sa longueur. La palette, du talon à l'extrémité, ne peut dépasser 12.5 pouces de longueur et 3 pouces de largeur. Si un des trous du bâton Air-Flo est brisé, le bâton est considéré comme dangereux et le règlement # 14 devra être appliqué.

**Note :** *Le bâton en composite est maintenant permis sur la surface de jeu, il ne peut avoir de tape en dessous de la palette. L’organisation se donne le droit de choisir quel bâton en composite est permis.*

1. Les palettes trouées à la main ou recouvertes de fibres de verre ne sont pas permises dans les ligues ou tournois, parce qu'elles brisent facilement et des éclats pourraient occasionner des blessures sérieuses aux joueurs. La palette doit être fixée au manche de façon sécuritaire et ses extrémités bien arrondies. Il n’y a aucune restriction sur la courbe des palettes.

**Note :** *Tout joueur évoluant avec un manche en aluminium, trafiqué ou non, recevra immédiatement une pénalité d’inconduite de partie et il sera automatiquement expulsé de la partie.*

1. Le bâton du gardien de but peut mesurer jusqu'a 54 pouces de longueur, du talon de la palette jusqu' au bout du manche. La longueur de la palette ne peut dépasser 26 pouces, du talon au manche, puis 15.5 pouces du talon à l'extrémité. La largeur de la palette ne peut excéder 3.5 pouces à l’exception du plie du talon ou 4.5 pouces sont acceptés. La palette de plastique est recommandée pour les gardiens. Cependant, la palette de bois est permise pour les gardiens, si elle est enrubannée du talon à l’extrémité. Lorsque le ruban est usé, il doit être remplacé entre deux périodes de jeu ou deux parties.

**Note :** *Un gardien peut utiliser le bâton règlementaire d’un joueur.*

1. Tout bâton utilisé lors de ligues ou 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.

***Section 2 : Équipement (suite)***

**Règlement 9 : Balle de Dekhockey**

1. Les seules balles permises sont celles fabriquées par les compagnies Mylec et D-Gel. L’extérieur du diamètre de la balle ne doit pas excéder ou être inférieur à 2 5/8 pouces. Le poids de la balle se situe entre 1,75 onces et 2,10 onces. Elle doit être constituée d'un matériel lui procurant, lorsque projetée d'une hauteur de 3 pieds dans les airs, un premier bond n'atteignant pas plus de 8 pouces et un second bond d'un maximum de 2 pouces. Les couleurs varient de plusieurs tons d’orange pour des températures chaudes jusqu'a jaune pour des temps froids.
2. L'arbitre décide du type de balles approprié pour la température du moment, en les laissant tomber d’une hauteur de 3 pieds. 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 partie. Une fois la joute entreprise, l’arbitre peut toujours apporter un changement au type de balles.

**Règlement 10 : 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.

**Règlement 11 : Équipement du gardien de but**

1. Tout membre d'une équipe qui veut agir à titre de gardien de but, doit obligatoirement porter tout l'équipement règlementaire d'un gardien de but de hockey, mais avec des espadrilles. S'il ne porte pas cet équipement au complet, il lui sera alors interdit d'agir à titre de gardien de but.
2. Les jambières et le bloqueur doivent respecter les dimensions règlementaires du hockey sur glace.
3. La mitaine peut être une mitaine règlementaire de gardien de but de hockey sur glace ou un gant de baseball.
4. Le casque protecteur avec grillage ou le masque de gardien moulé avec une 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 sont recommandées et doivent également être portées à l’intérieur du gilet.
5. Le gardien ne peut ajouter aucune pièce rattachée 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.

***Section 2 : Équipement (suite)***

**Règlement #12 : Équipement du joueur**

1. Tous les joueurs doivent obligatoirement porter :
   * Un chandail comme défini au règlement #13
   * Des gants offrant une protection (les gants de travail sont interdits)
   * Des jambières de Dekhockey approuvées. Celles fabriquées par Mylec, Rodek, D&R, d-gel et V-Top sont acceptées.
   * Un casque de hockey attaché de façon règlementaire avec une ganse (les cordes et lacets sont interdits)
2. Les protecteurs de coudes et la coquille sont fortement recommandés et ils doivent être portés à l’intérieur des vêtements. Si une équipe utilise des chandails à manches courtes, les coudes pourront alors être portés à l’extérieur du chandail.
3. La visière ou la lunette protectrice sont également recommandées.
4. Le casque et la visière complète sont obligatoires pour les catégories de 17 ans et moins.

**Règlement 13 : Couleurs des chandails**

1. Les couleurs des chandails des équipes doivent être transmises au début de la saison au responsable de la ligue.
2. Chacune des équipes, doit obligatoirement porter des chandails semblables, avec des numéros différents et facilement identifiables. Les gardiens de but doivent également avoir un chandail semblable ou de même couleur que son équipe avec un numéro.
3. 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.
4. 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 ou un gardien n’a pas un chandail règlementaire comme défini au règlement #13, il se verra décerner une punition mineure au début de la partie.*

**Exception :** *Cette note ne sera pas appliquée lors de la 1re partie de la saison d’une équipe et lorsque le pro-shop n’aura pas de chandail de disponible.*

***Section 2 : Équipement (suite)***

**Règlement 14 : Équipement dangereux**

Un arbitre peut, à tout moment, déclarer une pièce d’équipement illégale, lorsque celle-ci est usée ou endommagée et représente des risques de blessures. 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 partie.

**Sanction :** *Pénalité mineure.*

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

**Règlement 15 : Composition d’une équipe**

1. Une équipe peut présenter un alignement maximal de 18 joueurs, incluant le(s) gardien(s) de but, pour une partie. Un minimum de 6 joueurs (5 joueurs et un gardien) est requis pour débuter une partie. Lorsque le jeu est en progression, au plus 6 joueurs peuvent être sur la surface en même temps.

**Note***: Si durant une partie, une équipe à moins de 4 joueurs disponibles (3 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 un ou deux assistants. Ces derniers doivent être clairement identifiés d’un « C » ou d’un « A » sur le devant du chandail. Seulement le capitaine ou un des assistants qui sont sur la surface de jeu pourra demander des explications sur une décision de l’arbitre. Tout capitaine, assistant, ou joueur qui sort du banc des joueurs pour demander des explications à l’arbitre et qui ne demeure pas sur la surface se verra décerner une punition.

**Sanction :** *Punition de mauvaise conduite.*

1. Toute équipe qui sera surprise à utiliser des joueurs sous une fausse identité se verra décerner les sanctions suivantes :

L’équipe perdra la partie par défaut (3 à 0)

* Un joueur évoluant sous une fausse identité et le responsable d’équipe écoperont chacun d’une suspension de 4 parties. S’il y a récidive durant la saison, la sentence sera doublée. À la troisième offense, ce sera une suspension automatique d’un an.
* Tout joueur évoluant sous une fausse identité et qui subit une suspension lors de cette partie, verra sa suspension doublée automatiquement.
* Tout joueur étant suspendu, mais évoluant sous une fausse identité se verra automatiquement suspendu pour un an.

**Note :** *Les joueurs ou les équipes ne respectant pas ces règles peuvent être dénoncés soit par l’équipe adverse, un arbitre, un responsable de la ligue ou toute personne en mesure de prouver qu’il y a eu tricherie.*

1. Toute décision du responsable de la ligue est finale et sans appel.
2. Une équipe pourra aligner trois(3) joueurs d'une classe supérieure sur sa liste de joueurs. Veuillez noter qu'aucun joueur classe 1 peut évoluer dans la classe 3 ou 4. Un joueur classe 2 ne peut jouer dans la classe 4.
3. Chaque joueur est classé A, B1, B2, B3, C1, C2, C3 ou D par le responsable de la ligue. La cote d’un joueur peut être modifiée jusqu’à la 10e partie de la saison par le responsable de la ligue. Pour la composition des équipes, voir Annexe E.

***Section 3 : Équipes de Dekhockey (suite)***

1. Un joueur peut participer aux séries éliminatoires pour sa formation, si celui-ci a participé à un minimum de cinq (5) parties de son équipe durant la saison régulière. Un gardien de but doit quant à lui avec disputé au moins une partie dans cette équipe en saison régulière. Celui-ci peut jouer dans toutes les classes. Par contre, un individu (joueur ou gardien), ne peut participer aux activités de deux équipes, dans la même classe.
2. Un joueur peut être libéré par une équipe. Toutefois, le responsable de cette équipe devra remplir le formulaire de libération d'un joueur pour que le tout devienne officiel. Évidemment, cette équipe doit garder le nom de ce joueur, sur sa liste officielle. Un joueur libéré devra jouer cinq (5) parties avec sa nouvelle équipe, pour pouvoir participer aux séries éliminatoires avec sa nouvelle équipe.

**Règlement 16 : Changement de gardien de but**

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 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 remplaçant, 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.
4. Si un joueur désire remplacer le gardien de but, il aura cinq minutes pour revêtir l’équipement au complet de celui-ci.

**Règlement 17 : Alignement débutant**

1. Le responsable d'équipe à l’obligation d'inscrire tous ses joueurs sur la feuille de pointage, et ce, avant de se présenter sur la surface.

**Sanction :** *Une pénalité mineure pour avoir retardé la partie.*

1. 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.

**Sanction :** *Une pénalité mineure pour avoir retardé la partie.*

1. 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.
2. Un joueur dont le nom n’est pas inscrit sur la feuille de pointage avant le début de la partie peut être ajouté à celle-ci à la condition que cela soit fait avant le coup de sifflet indiquant la fin de la 1re période.
3. Un joueur dont le nom n’est pas inscrit sur la feuille de pointage peut être ajouté en tout temps après le coup de sifflet indiquant la fin de la 1re période.

**Sanction :** L’équipe fautive aura une *pénalité mineure.*

1. Dès la fin de la 1re période, l'arbitre comptera les joueurs présents pour chacune des deux équipes. Il va inscrire le nombre, l'encercler et initialiser la feuille de pointage. Les joueurs, ainsi comptés par l'arbitre, seront les seuls considérés pour le calcul des présences obligatoires afin de participer aux séries éliminatoires. Aucun changement ou ajout ne sera accepté après la fin de la partie
2. 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 24 heures durant la saison régulière ou lors des séries d’après saison dans les 30 minutes de cette partie.
3. Les joueurs mis en cause doivent être clairement et correctement identifiés pour que le protêt soit acceptable. Toute erreur dans l’identification de ce joueur annulera automatiquement ce protêt. Toute décision du responsable de la ligue est finale et sans appel.

**Règlement 18 : Changement de joueur**

1. Des joueurs peuvent être changés à partir du banc des joueurs. Cependant, le joueur quittant la surface doit toucher à la bande face à son banc avec sa main ou son bâton de hockey avant que son remplaçant ne saute sur la surface, sinon, une pénalité sera décernée au joueur sautant sur la surface.

**Sanction :** *Pénalité mineure pour changement illégal.*

1. Une équipe qui est responsable d’un dégagement refusé par un arbitre n’aura pas droit à un changement de joueur (excepté le gardien de but) durant cet arrêt de jeu. Seule l’équipe non fautive aura ce privilège.
2. Un gardien peut également être changé de la même façon, sauf qu’il ne peut retourner sur la surface avant le prochain coup de sifflet.

**Sanction :** *Pénalité mineure pour changement illégal.*

1. Une pénalité mineure de banc est imposée pour avoir trop de joueurs à la fois sur la surface lorsque le jeu est en progression.

**Sanction :** *Pénalité mineure pour avoir eu trop de joueurs.*

1. Un joueur qui est au banc des pénalités et qui doit être remplacé par un joueur lorsque sa pénalité aura été écoulée, devra le faire en passant par la surface de jeu comme définie au règlement #18-a), sinon une pénalité lui sera décernée.

**Sanction :** *Pénalité mineure pour changement illégal.*

**Règlement 19 : 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 touche à la balle. 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 le contrôle de la balle.
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.

**Sanction :** *le joueur blessé ne peut rejouer jusqu’à la fin de sa punition*

1. Si un gardien de but est blessé, un maximum de 2 minutes est accordé afin qu’il récupère et retourne dans son but. S’il est incapable de retourner, il doit être remplacé à l’intérieur de 5 minutesincluant le changement d’équipement, ou l’équipe peut décider de continuer sans gardien avec 6 joueurs sur la surface.

|  |
| --- |
| SECTION 4 – LES ARBITRES |

**Règlement 20 : Nomination d’un arbitre**

Tous les arbitres, marqueurs, chronométreurs et les juges de but sont nommés par l’arbitre en chef ou le responsable de la ligue ou du tournoi.

**Règlement 21 : Les arbitres**

Deux arbitres sont requis pour une partie. Ils ont le plein contrôle de la 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. L’arbitre transmet également au marqueur-chronométreur les numéros des joueurs suite à un but compté ou une punition.

**Règlement 22 : Décision sur un but et crédit d’un but**

La décision finale sur un but controversé, après avoir consulté soit son confrère ou le juge de but (si applicable), revient à l’arbitre qui a initialement pris la décision. Il transmet au marqueur-chronométreur le joueur ayant compté le but et celui ayant obtenu l’assistance s’il y a lieu. Un maximum d’une assistance peut être accordé pour chaque but compté.

**Règlement 23 : Absence d’un arbitre**

1. S'il n'y a pas d'arbitres présents, l'arbitre en chef ou le responsable de la ligue prendront une décision concernant le déroulement de la partie.
2. Si un des arbitres ne se présente pas ou s'il se blesse ou tombe malade durant la partie, l’autre arbitre peut continuer seul la partie. L’arbitre en chef doit en être informé le plus rapidement possible afin d'apporter le changement nécessaire pour la prochaine partie s'il y a lieu.
3. Si le marqueur-chronométreur ne se présente pas ou s'il se blesse ou tombe malade durant la partie, l’arbitre en chef ou le responsable de la ligue devra faire le nécessaire afin de le remplacer très rapidement.

**Règlement 24 : Abus ou menaces à un arbitre**

Tout joueur ou membre d’une équipe qui manque de courtoisie, profère des menaces, menace de violenter ou de frapper un arbitre avant, pendant ou après une partie ou même à la fin d’une saison doit être rapporté à l’arbitre en chef ou au responsable de la ligue afin que des mesures disciplinaires sévères soient prises contre le fautif.

**Sanction :** *Pénalité de match + suspension si besoin*

***Section 4 : Les arbitres (suite)***

**Règlement 25 : Marqueur et chronométreur**

1. La tâche de marqueur et chronométreur peut être accomplie par une ou deux personnes. Si deux personnes sont utilisées, le premier marque les buts et punitions et il est appelé marqueur, le deuxième fait fonctionner le cadran et est appelé chronométreur.
2. Le chronométreur doit contrôler le cadran à partir de la toute première mise en jeu et arrêter celui-ci à chaque arrêt de jeu (si besoin). Il est également celui qui signale la fin de chaque période.
3. Le chronométreur devra informer régulièrement l’arbitre du temps à écouler dans la période (s’il n’y a pas de cadran indicateur) ou lors d’une punition, et à chaque fois que celui-ci le lui demandera.
4. S’il y a une dispute concernant le temps, le tout devra être signalé à l’arbitre et celui-ci prendra une décision finale.
5. Le marqueur doit enregistrer le temps de chaque but, le joueur ayant compté et celui ayant fait la passe. Il enregistre également toutes les punitions que l’arbitre lui transmettra.
6. Avant le début de la partie, le marqueur doit vérifier si l’alignement complet (nom et numéro des joueurs) des équipes est bien inscrit sur la feuille de pointage. Il doit rapporter toute contradiction de l’alignement à l’arbitre. À la fin de toutes les parties, il doit remettre au responsable de la ligue la feuille de pointage complétée.
7. Le marqueur a la responsabilité d’aviser l’arbitre lorsqu’un joueur a obtenu toute punition pouvant mener à son expulsion de la partie (trois pénalités violentes ou majeures).
8. Lorsqu’un système de son est disponible, le marqueur doit annoncer tous les buts, assistances et punitions.

**Règlement 26 : Juges de but**

1. Les juges de but sont optionnels, mais ils sont fortement recommandés lors des finales de ligue ou de tournois.
2. Ils doivent être placés directement en arrière de chacun des buts. Ils doivent rester à leurs places pour toute la durée de la partie. Ils signalent un but compté soit en levant un bras ou en sifflant.
3. Le juge de but doit décider s’il y a un but ou non. Après consultation entre le juge de but et l’arbitre, la décision finale d’accorder ou non un but revient toujours à l’arbitre.

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

**Règlement 27 : Les types de pénalités**

1. Les pénalités doivent être classées de la façon suivante :
   * Mineure
   * Double mineure
   * Majeure
   * Mauvaise conduite
   * Inconduite de partie
   * Extrême inconduite
   * Grossière inconduite
   * Match
   * Tir de pénalité

**Note :** *Voir la procédure pour un rapport de discipline à l’annexe « A » ci-joint*

*Voir la procédure pour un joueur suspendu à l’annexe « B » ci-joint*

*Voir la procédure pour le système score à l’annexe « C » ci-joint*

*Voir la procédure d’appel pour un but contesté à l’annexe « D » ci-joint*

1. Toutes les punitions à l’exception du tir de pénalité, doivent être attribuées sous forme de temps au joueur fautif.
2. Une pénalité peut être décernée en tout temps lorsqu’une infraction est commise, peu importe si le jeu est en progression ou non.
3. Si une infraction se produit après la fin de la partie et avant que les joueurs ne quittent la surface de jeu ou à tout autre endroit près de la surface, une pénalité doit être décernée, et celle-ci doit être rapportée à l’arbitre en chef ou au responsable de la ligue.
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 le nommer, l’arbitre se chargera lui-même de sélectionner le joueur pour servir la pénalité.

**Règlement 28 : Temps de pénalités**

Le temps des pénalités varie selon la nature de celles-ci, mineure, majeure ou autres ainsi que de la durée des périodes :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Période** | **Mineure** | **Majeure** | **Mauvaise conduite** |
| 13 minutes | 2 minutes | 5 minutes | 10 minutes |
| 15 minutes | 2 minutes | 5 minutes | 10 minutes |
| 10 minutes | 1 minute | 3 minutes | 10 minutes |

***Section 5 : Les pénalités (suite)***

**Règlement 29 : Pénalité mineure**

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, comme défini au règlement #28, et aucun joueur ne peut le remplacer.
2. Lorsqu’une équipe est en désavantage à cause d’une ou de plusieurs pénalités mineures ou de banc, et que l’équipe adverse compte un but, la pénalité ayant causée le désavantage numérique prend fin immédiatement. Si un joueur a reçu une pénalité double, seulement la première prendra fin.
3. Des pénalités mineures ou de banc simultanées à chacune des équipes ne produisent pas d’avantage numérique (les équipes jouent 4 contre 4). Les pénalités doivent se poursuivre peu importe le nombre de buts comptés par une des équipes.
4. Un désavantage est une situation ou l’une des équipes joue avec moins de joueurs sur la surface que l’équipe adverse au moment ou 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 ne produisent pas de situations de désavantage numérique. Un but compté sur un tir de pénalité ne met pas fin à une pénalité mineure qui était en cours.
5. Si un joueur se mérite soit : 2 pénalités mineures violentes et une majeure OU 3 pénalités mineures violentes, il sera automatiquement expulsé de la partie.
6. Après chaque punition, la balle doit être reprise dans la zone défensive de l’équipe fautive.

**Règlement 30 : 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, comme défini au règlement #28.
2. Le responsable de l’équipe punie doit désigner et transmettre à l’arbitre 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.

**Règlement 31 : Pénalité majeure**

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, comme défini au règlement #28, et aucun joueur ne peut le remplacer sur la surface.
2. Tout membre d’une équipe, recevant soit une majeure avec moins de 5 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.
3. Lorsqu’un joueur reçoit une pénalité mineure et une majeure en même temps, la majeure doit être purgée en premier. Ce joueur ne pourra retourner sur la surface si l’équipe adverse compte un but durant sa majeure. Cependant, lorsque sa majeure est terminée, la mineure commencera. Si l’équipe adverse compte un but durant sa mineure, il pourra retourner sur la surface comme défini au règlement #29.
4. Lorsque des pénalités simultanées de durées égales, incluant une majeure, sont imposées contre des joueurs des deux équipes, les joueurs punis doivent prendre place au banc des pénalités. Ceux-ci ne peuvent quitter ce banc avant que leurs pénalités respectives (mineures ou majeures) ne soient expirées et lors d’un arrêt de jeu. D’autres joueurs doivent immédiatement venir servir les pénalités majeures excédantes s’il y a lieu. Les joueurs servant les pénalités excédantes ne sont pas touchés par le règlement des pénalités à retardement. Ils servent tous leurs pénalités de façon simultanée. Lorsque l’on doit déterminer lequel des joueurs punis doit servir la pénalité à retardement, comme définie au règlement #28, le premier joueur ayant été pris en défaut par l’arbitre doit être désigné par ce dernier, comme étant celui qui servira la pénalité à retardement (5 contre 5).
5. Lorsqu’un joueur est expulsé d’une partie, un rapport de discipline doit être complété par l’arbitre relatant l’incident et il doit ensuite être remis à l’arbitre en chef.

**Règlement 32 : Pénalité de mauvaise conduite**

1. Une pénalité de mauvaise conduite sera imposée à tout joueur ou membre d’une équipe qui :
   * Utilise un langage vulgaire envers un arbitre.
   * Quitte son banc pour discuter avec l’arbitre.
2. 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 comme défini au règlement #28. 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 et lors d'un arrêt de jeu.
3. Lorsqu'un joueur reçoit, en même temps une pénalité mineure (ou majeure) et une de mauvaise conduite, l’équipe punie doit immédiatement placer un joueur supplémentaire sur le banc des pénalités, afin de servir la pénalité mineure ou majeure.
4. Tout membre d'une équipe recevant, soit une mauvaise conduite avec moins de cinq (5) minutes à jouer dans la partie, soit une deuxième mauvaise conduite dans la même partie, est automatiquement expulsé de cette partie. Un autre joueur n'est pas nécessaire pour le remplacer sur le banc des pénalités pour purger la punition de mauvaise conduite.
5. Tout membre d'une équipe recevant une mauvaise conduite avec moins de 5 minutes à jouer dans la partie sera automatiquement suspendu pour sa prochaine partie.
6. Lorsqu’un joueur est expulsé d’une partie, un rapport de discipline doit être complété par l’arbitre relatant l’incident et il doit ensuite être remis à l’arbitre en chef.

**Règlement 33 : Pénalité d’inconduite de partie**

1. Une pénalité d’inconduite de partie sera imposée à tout joueur ou membre d’une équipe qui :
   * Utilise un bâton en illégal.
   * Utilise un langage très vulgaire envers un arbitre
   * Reçoit une deuxième pénalité majeure dans la même partie
   * Reçoit une deuxième pénalité de mauvaise conduite dans la même partie
2. Tout membre d’une équipe recevant une pénalité d’inconduite de partie est automatiquement expulsée de cette partie.
3. Si ce joueur mérite également une pénalité mineure, un autre joueur désigné par le responsable d’équipe doit prendre sa place au banc des pénalités pour purger cette pénalité mineure.
4. Lorsqu’un joueur est expulsé d’une partie, 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.

**Règlement 34 : Pénalité grossière inconduite**

1. Une pénalité de grossière inconduite sera imposée à tout joueur ou membre d’une équipe qui :
   * Utilise un langage extrêmement vulgaire envers un arbitre
   * Brise intentionnellement l’équipement d’un adversaire
   * Brise intentionnellement les installations du dekhockey
2. Tout membre d’une équipe recevant une pénalité de grossière inconduite est automatiquement expulsée de cette partie et sera automatiquement suspendu pour ses deux prochaines parties.
3. Lorsqu’un joueur est expulsé d’une partie, un rapport de discipline doit être complété par l’arbitre relatant l’incident et il doit ensuite être remis à l’arbitre en chef.

**Règlement 35 : Pénalité de match**

1. Une pénalité de match sera imposée à tout joueur ou membre d’une équipe qui :
   * Profère des menaces verbales à un arbitre
   * Lance un objet en direction d’un arbitre
   * Crache, bouscule ou frappe un arbitre
   * Tire les cheveux ou crache sur un adversaire
   * Participe à une bataille ou quitte le banc des joueurs ou pénalité lors d’une altercation
   * Tente de blesser un adversaire en le frappant, soit avec son casque, son pied, ou tout autre objet
   * Darde ou donne un six pouces
2. Tout joueur ou membre d’une équipe qui reçoit une pénalité de match, est automatiquement expulsée de cette partie et sera automatiquement suspendu selon le rapport de discipline. L’arbitre en chef pourra augmenter cette suspension selon la gravité de l’incident.
3. Si Lorsqu’une pénalité de match est infligée, l’équipe fautive reçoit également une pénalité majeure, laquelle doit être servie par un autre joueur qui était sur la surface et désigné par le responsable d’équipe.
4. Lorsqu’un joueur est expulsé d’une partie, un rapport de discipline doit être complété par l’arbitre relatant l’incident et il doit ensuite être remis à l’arbitre en chef.

**Règlement 36 : Tir de pénalité**

1. Un tir de pénalité accordé par l’arbitre doit être effectué comme suit : L’arbitre place la balle sur le point central de mise en jeu. Le joueur désigné va, au coup de sifflet de l’arbitre, entreprendre sa descente puis tenter de déjouer le gardien de but adverse.
2. Le but compté sera automatiquement refusé et le lancer sera perdu dans une des situations suivantes :
   * Le joueur part avant le coup de sifflet de l’arbitre (avertir le joueur de cette consigne au préalable).
   * Le joueur ne reste pas dans le couloir déterminé par l’extrémité des deux cercles de mise en jeu en zone défensive (avertir le joueur de cette consigne au préalable).
   * Le joueur ne maintient pas la balle constamment en mouvement vers le but, que ce soit pour une perte de contrôle ou qu’il arrête.
   * Si après le lancer, la balle revient toucher au joueur ou son bâton pour ensuite pénétrer dans le but.
   * L’ordre des lancers n’est pas respecté.
3. Le gardien doit demeurer dans sa zone réservée jusqu'à ce que la balle ait traversée la ligne de dégagement. En cas de violation de ce règlement, le tir sera repris par le joueur, sauf si un but est compté. Le gardien peut tenter d’arrêter la balle de toutes les façons, sauf en lançant son bâton ou tout autre objet. Dans un cas semblable, le but doit être accordé.
4. 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.
5. 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 étant sur la surface au moment de l’infraction pour effectuer le tir de pénalité.
6. Si au moment ou un tir de pénalité est accordé, le gardien de but avait été retiré de son but afin d’être substitue par un autre joueur, il peut retourner à son but afin de faire face au tir de pénalité.
7. Durant le tir de pénalité, les joueurs des deux équipes doivent demeurer près de leurs bancs des joueurs. Aucun joueur ne peut interférer, d’aucune manière, le joueur qui effectue le tir de pénalité.
8. 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 de but, la mise en jeu s’effectue à l’un des points de mise en jeu défensif, dans le territoire ou le tir a été exécuté.
9. Si l’infraction occasionnant le tir entraîne habituellement une pénalité mineure, peu importe s’il y a un but compté ou non, aucune pénalité mineure ne sera décernée.
10. Le temps requis pour effectuer le tir, 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 appelée la pénalité, le tir devra être effectué de toute façon.

**Règlement 37 : But accordé lorsqu’il n’y plus de gardien**

1. 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 joueurs adverses entre lui et le but adverse et que :

* 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.
* Le joueur est agressé par derrière et ainsi est empêché d’obtenir lancer de qualité sur le but.

1. Si un responsable d’équipe veut en appeler d’une décision d’un arbitre lors d’un but accordé ou refusé, il doit obligatoirement respecter intégralement la procédure d’appel qui est expliquée en détail à l’annexe « D » ci-joint.

**Règlement 38 : Pénalité au gardien de but**

1. Un gardien de but ne peut 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.
2. Si le gardien se mérite une pénalité qui mène à une expulsion automatique de la partie, celui-ci pourra être remplacé comme défini au règlement #16.
3. Lorsqu’un gardien de but quitte sa zone réservée durant une bataille ou une bousculade il se méritera soit :
   * Une mineure
   * Une majeure pour bataille
   * Une mauvaise conduite
   * Une inconduite de partie
   * Une punition de match
4. Si un gardien participe au jeu au-delà de la ligne centrale, il recevra une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu.

**Règlement 39 : Pénalité à retardement**

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 de jeu et le joueur qui s'est mérité la pénalité à retardement prendra place au banc des pénalités pour la durée de sa pénalité.
2. Si un troisième joueur devait être puni pendant que deux autres joueurs de cette équipe écoulent déjà des pénalités, le temps de la pénalité de ce troisième joueur ne doit pas débuter avant que ne se termine l'une des deux premières pénalités. Néanmoins, le troisième 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.
3. Si une punition n’est pas donnée à un joueur parce que l’équipe adverse a compté un but, celle-ci doit être quand même donnée au marqueur afin qu’elle soit inscrite sur la feuille de pointage afin d’être comptabilité au système score et pour les mineures violentes s’il y a lieu.
4. Lorsque les pénalités sont expirées et que l’équipe punie peut aligner quatre joueurs ou plus sur la surface de jeu, le chronométreur permet aux joueurs punis de retourner sur la surface, dans l’ordre où se terminent leurs pénalités respectives.
5. Lorsque les pénalités de deux joueurs d’une même équipe prennent fin en même temps, le premier joueur à revenir sur la surface est celui qui est inscrit en premier sur la feuille de pointage.
6. Lorsqu’une pénalité majeure et une pénalité mineure sont infligées à deux joueurs différents de la même équipe, le chronométreur doit enregistrer la pénalité majeure comme étant la première décernée.

**Règlement 40 : Appeler une pénalité**

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. La mise en jeu doit être faite dans le territoire défensif de l’équipe fautive.
2. Si un joueur de l’équipe n’est pas en possession de la balle commet une infraction, l’arbitre doit signifier la pénalité en levant son bras. Le jeu doit tout de même se poursuivre jusqu’à ce que l’équipe fautive ne prenne le contrôle de la balle. À ce moment, l’arbitre siffle pour décerner la pénalité. La mise en jeu doit être faite dans le territoire défensif de l’équipe fautive.

**Note :** *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.*

1. Si la pénalité à être infligée est une pénalité mineure et qu’un but est compté par l’équipe non fautive, la pénalité mineure doit être annulée.

**Note :** *La mineure annulée doit être quand même inscrites sur la feuille de pointage afin d’être comptabilisée au système score.*

1. Les pénalités majeures, d’inconduite, de mauvaise conduite, de grossière inconduite ou de match ne sont jamais annulées suite à un but compté.
2. Si une infraction est commise par le même joueur avant ou après que l’arbitre ait sifflé l’arrêt de jeu, ce joueur doit servir cette ou ces infractions.
3. 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 servir sa pénalité.
4. Si des pénalités sont appelées de chaque côté pendant le jeu, la première déterminera l’endroit où faire la mise en jeu. Dans le cas de punitions simultanées (mineur-double), on reprend au point de mise en jeu le plus près de l’endroit où le jeu a été arrêté. Si les pénalités mineures-double ont lieu après le coup de sifflet, la mise en jeu doit être faite en fonction de l’arrêt de jeu.

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

**Règlement #41 : Balle qui frappe un arbitre**

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

**Règlement #42 : Balle perdue de vue ou illégale**

1. S’il y avait 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. La mise en jeu qui en découle doit être effectuée au point de mise en jeu le plus près.
2. Si, en tout temps lorsque le jeu est en progression, une autre balle apparaît sur la surface, le jeu ne doit pas être arrêté. Il doit se poursuivre avec la balle légale, jusqu’à ce qu’il y ait arrêt de jeu, à moins que cette balle nuise à la progression du jeu. Si un arrêt de jeu est appelé, la mise en jeu se fera au point le plus près lors de l’arrêt de jeu.

**Règlement #43 : 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 #44 : But et assistance**

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 dépassée la ligne du but.
2. Si un gardien de but attrape la balle avec sa main et que celle-ci dépasse complètement la ligne du but (avec la balle dedans) le but sera accordé.
3. 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 jeu.
4. Si un joueur offensif botte la balle et que celle-ci est déviée dans le but par un joueur défensif, à l’exception du gardien de but, le but ne doit pas être accordé. Si c’est intentionnellement comme un botter de soccer.
5. Si le lancer d’un joueur offensif dévie (non volontairement) en frappant l’espadrille ou toute autre partie du corps d’une autre joueur offensif, le but doit être accordé et le joueur sur lequel la balle a dévié sera crédité du but. Le joueur ayant lancé aura l’assistance.

**Note :** *Si la déviation est jugée volontaire par l’arbitre, le but sera alors refusé et la mise en jeu sera exécutée en zone neutre défensive de l’équipe fautive.*

1. Lorsque la balle frappe une partie du corps de l’arbitre et pénètre directement dans le but, le but ne sera pas accordé. La mise en jeu sera exécutée près du but dans la même zone.
2. 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 zone réservée du gardien de but, sur la ligne de la zone du gardien ou maintenir son bâton dans la zone du gardien de but. Si un but est compté durant que l'une de ces situations se présente; celui-ci doit être refusé et la mise en jeu qui en découle doit être effectuée au point de mise en jeu en zone neutre défensive de l’équipe fautive.
3. Lorsqu’un joueur pousse la balle avec son bâton à l’intérieur de la zone du gardien de l’équipe adverse et que la balle devient libre et disponible pour un joueur attaquant, la balle est considérée comme étant libre et tout but compté sur ce jeu doit être considéré comme étant légal.
4. 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.
5. Pour des fins de statistiques seulement, le marqueur doit considérer tout tir ayant le potentiel ou la possibilité de pénétrer dans le but comme étant un tir au but. Un tir effectué à l’extérieur de l’aire du but ou du territoire du gardien de but, ou frappant l’un ou l’autre des poteaux des buts et ne pénétrant pas dans le but ne doit pas être considéré comme étant un tir au but. Tout tir provenant de plus loin que la ligne de dégagement du joueur qui l’exécute ne doit pas être considéré comme un tir au but, à moins qu’un but ne soit compté.
6. Tout but compté, autrement que spécifié dans le livre des règlements d’arbitre, ne doit pas être accordé.

**Règlement #45 : Début d’une période et de la partie**

1. La partie débute à l’heure prévue, par la mise en jeu initiale effectuée au point central de la surface de jeu. Le jeu doit être repris à la conclusion de chaque période de repos en répétant cette procédure. Aucun délai en raison de cérémonies, exhibitions, présentations ou toute autre forme de démonstrations ne peuvent être organisées, à moins d’obtenir le consentement de l’équipe adverse et du responsable de la ligue, quelque temps avant la partie.
2. Le club local (série) doit avoir le choix du but à défendre au début du match.

**Règlement #46 : Dégagement**

1. Un dégagement est appelé lorsqu’un joueur de l’équipe défensive, effectue un tir à partir du côté défensif de sa propre ligne de dégagement (c’est la position de la balle et non des pieds du joueur qui le détermine), jusqu’à la ligne du but adverse, sans qu’aucun joueur ou gardien ne touche à la balle au passage. Le dégagement est appelé dès que la balle traverse la ligne du but. La mise en jeu sera exécutée à un des points en zone défensive de l’équipe fautive.

**Note :** *L’équipe fautive d’un dégagement refusé ne pourra procéder à un changement de joueur durant cet arrêt du jeu.*

1. Le dégagement est accepté par l’arbitre, lorsque :
   * La balle traverse une partie de la zone réservée du gardien de but.
   * Le gardien touche à la balle avant qu’elle ne traverse la ligne du but.
   * Un joueur défensif ne fait pas d’effort pour toucher la balle.
   * Un joueur défensif aurait pu toucher la balle avant qu’elle ne traverse la ligne du but.

**Règlement #47 : Hors-jeu sur la ligne centrale**

1. Les joueurs de l’équipe offensive ne peuvent précéder la balle qui se dirige dans le territoire offensif. La position des pieds du joueur, et non celle du bâton, doit être le facteur qui détermine en tout temps s’il y a hors-jeu ou non. Un joueur est hors-jeu lorsque les deux pieds ont complètement dépassé le côté extérieur de la ligne centrale. Si une passe dévie sur un pied, le bâton, ou toute autre partie du corps d’un joueur défensif, amenant ainsi un joueur offensif à précéder la balle en territoire offensif, le hors-jeu doit être appelé.

**Note 1 :** *Un joueur est en jeu lorsque l’un de ses pieds est en contact physique avec le côté défensif de la ligne centrale, au moment où la balle dépasse complètement la partie extérieure de celle-ci, peu importe la position du bâton.*

**Note 2 :** *Il est à noter que malgré le fait que la position des pieds d’un joueur détermine si celui-ci est hors-jeu ou non, la décision à savoir s’il y a hors-jeu ne se pose pas, tant que la balle n’a pas complètement dépassé la partie extérieure de la ligne centrale. C’est à ce moment précis que la décision doit être prise.*

1. Lorsque ce règlement n’est pas respecté, le jeu doit être arrêté et une mise en jeu doit être effectuée au point de mise en jeu de la ligne centrale, dans le territoire défensif, à l’endroit le plus près où la balle a traversé.
2. Même si un membre de l’équipe offensive a précédé la balle en territoire offensif, le hors-jeu doit être ignoré et le jeu continue si la balle a clairement été interceptée par un membre de l’équipe défensive et passée ou transportée en territoire adverse par cette équipe.

**Note :** *L’arbitre doit être prudent afin de ne pas siffler trop rapidement sur ce jeu.*

1. Si un joueur transporte ou passe la balle à partir du territoire offensif vers le territoire défensif, pendant qu’un joueur adverse occupe toujours le territoire, le hors-jeu ne s’applique pas et le jeu continue.
2. Si, selon le jugement de l’arbitre, un hors-jeu intentionnel a été créé, la mise en jeu doit être effectuée dans le fond du territoire défensif de l’équipe fautive.

**Règlement #48 : Hors-jeu à retardement**

1. Si la balle roule librement vers le territoire offensif, avec un joueur offensif en place et qu’aucun joueur offensif ne touche à la balle, l’arbitre peut signaler un hors-jeu à retardement en levant son bras, sans arrêter le jeu. Le hors-jeu est annulé (l’arbitre baisse son bras) et le jeu peut se continuer lorsque :
   * + L’équipe défensive effectue une passe ou transporte la balle de l’autre côté de la ligne centrale; OU
     + Tous les joueurs offensifs sortent du territoire offensif.

**Note :** *Il est très important que tous les joueurs soient sortis en même temps pour ainsi libérer le territoire pour que le hors-jeu soit annulé.*

1. Si lors d’un hors-jeu à retardement, la balle est envoyée directement sur le gardien ou si un joueur en zone offensive touche volontairement à la balle, le jeu sera immédiatement arrêté et la mise en jeu sera exécutée à un des points en zone défensive de l’équipe fautive.
2. Si une équipe est en situation de sifflet à retardement et que l’autre équipe refuse de jouer la balle, l’arbitre va siffler et reprendre le jeu dans la zone de l’équipe qui a refusé de jouer la balle. Quand une équipe est en situation de coup de sifflet à retardement, c’est à l’autre équipe qu’incombe la responsabilité de jouer la balle.

**Règlement #49 : Lober la balle**

Tout joueur défensif ou offensif, peut lober la balle, haut dans les airs, hors de portée de l’adversaire avec son bâton de façon délibérée, peu importe sa position sur la surface de jeu.

**Règlement #50 : Mise en jeu**

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.
2. Il est obligatoire que la balle touche le sol avant qu’elle ne touche à un des bâtons. Sinon le jeu sera automatiquement arrêté par l’arbitre. À la reprise de la mise en jeu, le joueur de centre qui est fautif devra être changé.
3. Si un des arbitres, suite à la mise en jeu, arrête le jeu parce qu’un joueur a bougé trop rapidement, le joueur de centre de l’équipe fautive devra être changé lors de la reprise de la mise en jeu.
4. Aucun joueur ne peut entrer en contact avec son adversaire avant que la mise en jeu ne soit complétée.
5. Les joueurs de centre doivent être face à face et espacés d’une longueur de bâton et ils doivent obligatoirement placer la totalité de leurs palettes de bâton sur la surface. Leurs palettes doivent libérer entièrement l’espace ou la balle sera déposée.
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.
7. Les joueurs de centre doivent avoir chaque pied à l’extérieur du point central de mise au jeu, pour prendre la mise en jeu.
8. Lorsqu’une infraction à un règlement ou un arrêt de jeu a été causé par un attaquant en zone offensive, la mise en jeu qui en découle doit être faite en zone neutre défensive de l’équipe fautive. Cela comprend tout arrêt de jeu causé par le tir d’un attaquant qui s’immobilise sur le filet arrière ou sur le dessus du but, sans qu'aucun joueur défensif n’intervienne pour libérer la balle de cette position.
9. Lorsqu’une infraction à un règlement a été causée par deux joueurs adverses, la mise en jeu qui en découle sera exécutée à l’endroit le plus près de l’arrêt de jeu à moins qu’il ne s’agisse de l’application de tout autre règlement.
10. Toutes les mises en jeu doivent être faites à un des neuf points qui sont identifiés sur la surface de jeu.
11. Lorsqu’un but est compté de façon illégale, la mise en jeu sera à un des points en zone neutre défensive de l’équipe fautive. Si la balle dévie directement dans le but après avoir touché un arbitre (but refusé), la mise en jeu se fera à un des points près du but dans la même zone.
12. Lorsque le jeu est arrêté pour une raison non spécifiée dans ce livre de règlement ou pour une erreur d’un arbitre, la mise en jeu doit être faite à l’endroit le plus près d’où la balle avait été jouée.

**Règlement #51 : Obstruction par un spectateur**

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 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 où l’arrêt de jeu a été effectué, à moins qu’un autre règlement ne le stipule autrement.
2. L’arbitre doit arrêter le jeu lorsqu’un objet quelconque est lancé sur la surface de jeu et qu’il interfère au jeu. Afin de reprendre le jeu, la mise en jeu sera exécutée à l’endroit où le jeu a été arrêté, à moins qu’un autre règlement ne le stipule autrement.

**Règlement #52 : 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.
4. Si une des équipes décide de ne pas continuer après le temps règlementaire, la partie sera déclarée perdue par défaut pour cette équipe.

**Règlement #53 : Passe avec la main OU fermer la main sur la balle**

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, le jeu se poursuivra.

**Note :** *Une pénalité mineure pour avoir retardé la partie sera imposée à tout joueur qui se déplace avec la balle dans sa main, fait une passe avec la main fermée ou s’il la ramasse sur la surface de jeu avec sa main.*

1. Un joueur défensif peut faire une passe avec la main ouverte à la condition que celle-ci soit faite et complétée à l’intérieur de sa zone défensive. Si la passe est faite la main fermée une punition sera décernée.
2. Une passe faite avec le pied est permise sur toute la surface de jeu.
3. Si un joueur à l’attaque dirige la balle volontairement avec la main, le pied ou autre partie de son corps en direction du but adverse, Si un but est compté de cette façon il sera refusé, mais si la balle a touché à un joueur défensif (autre que le gardien) avant, le but sera accordé. La mise en jeu si le but est refusé sera exécutée à un des points en zone neutre défensive de l’équipe fautive.
4. Un arrêt du jeu doit être signalé, si un joueur conserve la balle dans les airs en la frappant à plus de deux reprises, soit avec ses mains ou toute autre partie de son corps (double touche). Si le joueur fautif est en zone offensive, la mise en jeu se fera dans sa zone neutre défensive. Si le joueur est dans sa zone défensive, la mise en jeu se fera dans la même zone.
5. Si un joueur de l’équipe en défensive (sauf le gardien) ramasse la balle sur la surface pendant qu’elle est dans la zone réservée du gardien, le jeu doit être arrêté 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 pour effectuer ce tir.

**Règlement #54 : Refuser d’entamer la partie**

1. Si une équipe décide de se retirer ou refuse de se présenter sur la surface de jeu pour débuter la partie, après un délai de deux minutes de l’arbitre, la partie sera accordée par défaut à l’équipe adverse.
2. Si une équipe décide d’agir ainsi une deuxième fois dans la même partie, aucun délai ne sera accordé et la partie sera automatiquement perdue par défaut par l’équipe fautive.
3. Si une équipe ne se présente pas à l’heure prévue pour la partie, celle-ci sera accordée à l’équipe adverse, à moins que cette absence ne soit causée par un accident ou un empêchement majeur imprévu. (voir procédure du 10 minutes)
4. Tout membre d’une équipe qui refuse de quitter la surface de jeu pour se diriger vers son vestiaire ou qui demeure près de la bande après en avoir été ordonné par l’arbitre, se verra décerner une pénalité grossière inconduite de partie. 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 le responsable de la ligue.

**Note :** *après étude du rapport de discipline, l’arbitre en chef pourra imposer toutes autres sanctions qu’il jugera pertinentes.*

**Règlement #55 : Température risquée**

1. C’est au responsable de la ligue que revient la tâche de prendre la décision de jouer une partie ou non en raison de la température risquée. Une fois la partie débutée, seul le responsable a l’autorité de l’arrêter.
2. Une partie arrêtée par la mauvaise température sera considérée comme complété après la quatrième (6e) minute de la troisième (3e) période. Autrement, la partie devra être reprise ultérieurement, avec exactement le même temps à jouer et le même pointage, à une date déterminée par le responsable de la ligue.
3. Les parties de Dekhockey peuvent être exécutées sous une pluie légère. Une pluie forte, un orage ou une averse de neige sont des facteurs suffisants pour arrêter une partie.

**Règlement #56 : 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.

**Note :** *On ne peut accorder les deux temps d’arrêt sur le même arrêt du jeu.*

**Règlement #57 : Temps d’une partie**

1. Le temps d’une partie de dekhockey est de trois périodes de 15 minutes non chrono sauf 2 dernières minutes de la période 1e et 2e et 3 dernières minutes de la 3e, pour un total de 45 minutes.
2. Le temps de repos entre chacune des périodes est de 1 minute. Lors d’un tournoi, c’est le responsable de celui-ci qui décidera du temps de repos.
3. Lorsqu’une équipe prend une avance de cinq (5) buts comptés dans la même période, la balance de celle-ci ne sera plus chronométrée quoi qu’il advienne durant cette période. Ce règlement est applicable à chacune des trois (3) périodes.
4. Les équipes doivent changer de côté après chacune des périodes règlementaires. On ne change pas de côté pour la prolongation.
5. Pour qu’une équipe puisse débuter une partie, il faut un minimum de cinq (5) joueurs et un gardien de but habillé, faisant partie de la liste de joueurs. Ils doivent se présenter sur la surface de jeu, dans les délais prévus. La partie est alors officielle.
6. La période de réchauffement avant le début de la partie, est d’une durée de trois (3) minutes sauf lorsqu’une équipe arrive après le délai de trois (3) minutes, dans ce cas la partie devra commencer immédiatement.
7. Si, dix (10) minutes après l’heure prévue de la partie à l’horaire de la ligue, le nombre de joueurs minimum n’est pas respecté, l’équipe adverse est déclarée gagnante, par défaut. Les points au classement, se répartissent comme suit : trois (3) points à l’équipe présente et aucun point à l’équipe fautive. Si les deux équipes, sans raison valable, ne se présentent pas, la partie est considérée comme nulle et les deux formations perdent alors leurs points pour cette partie.
8. À l’heure prévue de la partie, le marqueur inscrit au tableau 3 minutes, ce temps est prévu pour le réchauffement. Si après ce délai une équipe n’a pas le nombre de joueurs requis pour débuter la partie, le marqueur inscrira 7 minutes au tableau. Si l’équipe a finalement le nombre de joueurs nécessaire avant la fin du délai de 7 minutes, la partie pourra se jouer au complet, mais une pénalité pour avoir retardé la partie sera alors décernée à l’équipe fautive. Si après ce délai l’équipe n’est toujours pas prête, alors elle perdra automatiquement par défaut.
9. La partie est prévue pour 19h, la partie précédente se termine à 19h07, donc on doit mettre seulement 3 minutes au cadran et ensuite la partie est perdue par défaut si l’équipe n’est toujours par complétée.
10. La partie est prévue pour 19h, la partie précédente se termine à 19h15, si une des équipes de la partie qui était prévue pour 19h n’a pas le nombre de joueurs requis pour débuter la partie, cette équipe perd automatiquement la partie par défaut.

|  |
| --- |
| SECTION 7 – PÉNALITÉS MINEURES NE COMPTANT PAS AU SYSTÈME SCORE |

**Règlement #58 : Bâton haut**

1. 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. Une pénalité mineure pour bâton haut doit être infligée à tout joueur qui ne respecte pas ce règlement. 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.

**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. Si le joueur touche la balle avec son bâton plus haut, le jeu sera arrêté immédiatement pour signaler la pénalité.*

1. Aucune pénalité ne sera décernée à un joueur qui lève son bâton parce qu’il croyait qu’il y avait un but de compté.
2. Un but compté avec un bâton élevé ne doit pas être accordé si le contact se fait au-delà de la hauteur de la barre horizontale du but, sauf si le geste est fait par un joueur de l’équipe défensive. Aussi, une pénalité doit être appelée si le bâton du joueur était plus haut que la hauteur normale de ses épaules.
3. Lorsqu’un joueur transporte ou présente une quelconque partie de son bâton et qu’il y a contact à la tête de l’adversaire, que le geste soit volontaire ou non, une double mineure pour bâton haut doit être automatiquement décernée au joueur fautif.

**Note :** *La hauteur normale des épaules n’est plus considérée et cette double mineure imposée sera toujours considérée comme une seule punition violente au système score.*

1. Si le joueur atteint est blessé et qu’il saigne : une pénalité majeure sera automatiquement décernée, si le geste est jugé involontaire. Si le geste est jugé volontaire, une pénalité de match sera alors automatiquement décernée.

**Note :** *Seulement pour cet incident, un joueur ne sera pas suspendu si cette pénalité majeure est décernée dans les dernières 5 minutes de la partie.*

**Règlement #59 : Ajustement d’une pièce d’équipement**

1. Une pénalité mineure pour équipement illégal est infligée à tout joueur ou gardien qui retarde la partie afin d’ajuster une pièce d’équipement ou d’aller changer son bâton au banc des joueurs.
2. La responsabilité ou l’obligation de maintenir les pièces d’équipement en bon état demeure celle du joueur. Si un ajustement est nécessaire, le joueur doit quitter la surface et le jeu continu sans interruption en utilisant un joueur substitut.
3. 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, et ce, selon le jugement de l’arbitre.

|  |
| --- |
| SECTION 8 – PÉNALITÉS MINEURES QUI COMPTENT POUR LE SYSTÈME SCORE |

**Règlement #60 : Abus d’un arbitre & autres inconduites**

1. Le responsable d’équipe doit prendre tous les moyens nécessaires afin d’empêcher tout désordre ou violence des membres de son équipe, avant, pendant et après une partie, sur ou hors de la surface. Toute infraction doit être signalée à l’arbitre en chef.
2. Une pénalité mineure pour conduite antisportive ou une pénalité de mauvaise conduite doit être infligée à tout membre d’une équipe qui :
   * Utilise un langage ou démontre des gestes abusifs, obscènes ou dégradants que ce soit contre le marqueur, un arbitre ou un adversaire.
   * Ne se rend pas directement au banc des pénalités.
   * Ne respecte pas la zone réservée aux arbitres.
   * Persiste à discréditer ou manquer de respect envers l’arbitre.
   * Frappe ou propulse intentionnellement la balle hors de portée d’un arbitre qui allait la récupérer.
   * Expédie la balle volontairement à l’extérieur de la surface suite à un but compté ou à une décision de l’arbitre.
   * Lance un objet sur la surface que le jeu soit en cours ou non.
   * Expédie une pièce d’équipement du joueur adverse à l’extérieur.
   * Brise intentionnellement son bâton sur la surface de jeu.

**Note :** *Tout membre d’une équipe qui persiste dans son comportement, se méritera soit une pénalité d’inconduite de partie ou une grossière inconduite.*

1. Si l’arbitre est incapable d’identifier la personne responsable de ce comportement, une pénalité de banc sera décernée à l’équipe fautive.
2. L’arbitre en chef se réserve le droit de suspendre un joueur, une équipe ou un dirigeant d’équipe advenant une attitude ou une conduite nuisant à la bonne démarche des activités de la ligue.

**Règlement #61 : Accrocher ou harceler**

1. Une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui retarde ou tente de retarder la progression d’un adversaire en l’accrochant avec son bâton. 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 :** *Un joueur ne peut empêcher la progression d’un adversaire en l’accrochant ou le harcelant avec son bâton.*

1. Lorsqu’un joueur accroche le bâton de son adversaire avec son propre bâton, cette action n’est pas considérée comme de l’accrochage.
2. Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui accroche un adversaire ce qui entraînerait une blessure.

***Section 8 : Pénalités mineures qui comptent pour le système score (suite)***

**Règlement #62 : Balle à l’extérieur de la surface de jeu**

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, le grillage ou les poteaux des bancs des joueurs et des pénalités.
2. Une mise en jeu est effectuée à l’endroit où la balle origine si elle est faite par un joueur défensif dans sa zone. Si c’est un joueur offensif en zone offensive qui en est le responsable, la mise en jeu se fera en zone neutre défensive.
3. Une pénalité mineure pour avoir retardé la partie doit être décernée à tout joueur défensif incluant le gardien de but qui est dans sa zone défensive et qui expédie volontairement ou non la balle hors de la surface de jeu. (Si la balle ricoche sur un joueur offensif avant, il n’y aura pas de pénalité).
4. Si un joueur défensif, incluant le gardien de but qui est dans sa zone neutre défensive, ou si c’est un joueur offensif en zone offensive, qui expédie la balle volontairement à l’extérieur de la surface, une pénalité mineure pour avoir retardé la partie sera décernée. (Si la balle ricoche sur un joueur offensif avant, il n’y aura pas de pénalité).
5. Si la balle sort sur le banc des joueurs aucune punition ne sera décernée.

**Règlement #63 : 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 sans participer d’aucune façon au jeu en cours avec son bâton brisé.*

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. Il ne peut recevoir un bâton ayant été lancé d’une quelconque partie de la surface de jeu, du banc des joueurs ou des pénalités sinon une punition mineure pour équipement illégal lui sera décernée.
3. 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 remettre 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 règlementaire au gardien.
4. Si un joueur brise son bâton volontairement, le règlement #47 devra être appliqué par l’arbitre.

**Règlement #64 : Coup de golf**

Une pénalité mineure sera décernée à tout joueur qui balance son bâton vers la balle de façon à la golfer que ce soit à une main ou à deux mains si c’est dangereux pour les joueurs autour de lui. La hauteur de l’élan arrière du bâton aidera l’arbitre à déterminer si c’est un coup de golf ou non.

**Règlement #65 : Geler la balle**

1. Lorsque la balle demeure emprisonnée à l’extérieur du filet d’un des buts et qu’elle est injouable, ou qu’elle est gelée entre quelques joueurs, l’arbitre doit arrêter le jeu. La mise en jeu sera exécutée à l’un des points près du but si c’est un joueur défensif qui est le responsable. Si c’est un joueur offensif qui est le responsable, la mise en jeu sera exécuté en zone neutre de l’équipe fautive.
2. Si l’arbitre perd la balle de vue, il doit siffler et arrêter le jeu et la mise en jeu sera exécutée dans cette même zone.
3. Si la balle devait s’immobiliser sur le dessus de la bande, celle-ci est considérée en jeu et peut être jouée de façon légale avec la main ou le bâton.

**Règlement #66 : Lancer son bâton**

1. Tout joueur ou gardien de but qui lance son bâton ou tout autre objet en direction de la balle se méritera :
   * Si le geste est posé dans sa 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 pour exécuter ce tir.
   * Si le geste est posé dans les autres zones, une pénalité majeure sera décernée au joueur fautif.

**Note :** *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 (si le but est manqué) au joueur qui était en possession de la balle (aucune autre pénalité ne sera décernée).*

1. Tout joueur qui lance délibérément une partie de son bâton ou tout autre objet à l’extérieur de la surface, se méritera une pénalité de mauvaise conduite.

**Note :** *Si le joueur ne fait que disposer d’une partie de son bâton brisé sur le bord de la bande ou à l’extérieur de la surface (pas le lancer), de façon à n’interférer au jeu, aucune pénalité ne lui sera imposée.*

**Règlement #67 : Mettre le pied sur la balle**

1. Tout joueur, à l’exception du gardien de but, qui met le pied intentionnellement sur la balle et la retient pour plus de 3 secondes recevra une pénalité mineure.
2. Ce règlement ne s’applique pas lorsque deux joueurs bataillent pour la possession de la balle sur le long des bandes ou dans les coins de la surface. L’endroit de la mise en jeu sera comme défini au règlement #51.

**Règlement #68 : Obstruction**

1. Une pénalité mineure pour obstruction est infligée à tout 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 perdre la possession.
   * Empêche un adversaire qui a échappé son bâton d’en reprendre possession.
2. Le dernier joueur à toucher à la balle (autre que le gardien) doit être considéré comme le joueur en possession de celle-ci. En interprétant ce règlement, l’arbitre doit s’assurer de l’identité du joueur qui crée de l’obstruction. Souvent c’est l’action du joueur offensif qui crée de l’obstruction puisque le joueur défensif peut défendre sa position ou couvrir le joueur offensif.
3. Tout joueur ne peut faire de l’obstruction en faveur d’un coéquipier transportant la balle.
4. À moins que la balle ne soit dans la zone réservée du gardien, une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui obstrue ou empêche les déplacements du gardien qu’il soit dans sa zone ou non.

**Note :** *Pour que le geste du joueur soit pénalisé, il faut qu’il ait un véritable contact avec le gardien que ce soit avec le corps ou le bâton du joueur.*

1. Si la balle pénètre dans le but alors qu’un joueur offensif se trouve dans la zone réservée du gardien, après avoir été ou pendant qu’il est physiquement obstrue par un joueur défensif, le but est accordé.
2. À moins que la balle soit dans la zone réservée du gardien, une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui met une partie de son corps dans cette zone, sans faire un effort pour se retirer.
3. Si lorsqu’au banc des joueurs ou des pénalités un membre d’une équipe lance un objet, interfère ou moleste un joueur adverse de quelque façon que ce soit, il se mérite une pénalité de grossière inconduite.

**Règlement #69 : Quitter le banc des pénalités avant la fin**

1. Un joueur qui quitte le banc des pénalités avant l’approbation du marqueur reçoit une pénalité mineure additionnelle. Si un but est compté par l’équipe du joueur fautif pendant que celui-ci est sur la surface, le but est refusé, car ce joueur est illégal sur la surface.

**Note :** *Le marqueur attend que le jeu se termine et appelle l’arbitre afin d’expliquer la situation.*

1. Si le marqueur avise l’arbitre que c’est de sa faute si le joueur puni a quitté avant :
   * Si un but est compté par cette équipe, il sera refusé.
   * Aucune autre punition ne lui sera décernée.
   * Ce joueur devra aller terminer sa punition.

**Règlement # 70 : Retarder la partie**

1. Une pénalité mineure pour avoir retardé la partie doit être infligée à un gardien de but qui :
   * Laisse tomber de façon délibérée, la balle sur l’extérieur ou le dessus de son but.
   * Immobilise la balle à l’extérieur de sa zone réservée, si cela ne fait pas suite à un arrêt d’un lancer effectué par un joueur adverse vers le but.
   * Malgré l’avertissement de l’arbitre de laisser tomber la balle, il la conserve alors qu’il n’y a aucun joueur adverse près de lui (le jugement de l’arbitre) qu’il soit dans sa zone réservée ou non.
2. Avec plus d’une 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 le but de sa position normale. L’arbitre doit arrêter le jeu dès qu’il constate que le but est déplacé.
3. Avec moins d’une minute à jouer dans la partie ou dans la période de prolongation, un tir de pénalité sera accordé si un joueur ou un gardien de but déplace le but de sa position normale. Le responsable d’équipe désignera un joueur qui était sur la surface pour effectuer ce tir.
4. 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 joueur. Un avertissement doit être donné au responsable d’équipe par l’arbitre avant d’imposer cette pénalité.

**Règlement #71 : Retenu**

Une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui retient un adversaire soit avec sa main, son bâton ou de tout autre façon.

**Règlement #72 : Tomber sur la balle**

1. Voir le règlement #46 pour l’application reliée à un gardien de but.
2. 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 quelque façon que ce soit, lorsque celui-ci se retrouve étendu sur la surface de jeu entraînant ainsi un arrêt de jeu par l’arbitre.
3. Un tir de pénalité est accordé, si la balle est dans la zone réservée au gardien lorsque le jeu est arrêté et que :
   * Le joueur a tombé dessus volontairement.
   * Le joueur l’a ramené volontairement sous lui.
   * Le joueur a fermé la main sur celle-ci.
   * Le joueur la ramasse avec sa main fermée.

**Note :** *Si le joueur donne une tape sur la balle à main ouverte, il n’y aura pas de tir de pénalité, ni de pénalité.*

|  |
| --- |
| SECTION 9 – PÉNALITÉS MINEURES VIOLENTES QUI COMPTENT POUR LE SYSTÈME SCORE |

**Règlement #73 : Mise en échec OU assaut**

1. Une pénalité mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur qui met en échec un adversaire.
2. 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.
3. Une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui s’élance ou bondit sur un adversaire.
4. Lors d’une glissade vers le but, si un joueur ne fait pas un effort raisonnable au jugement de l’arbitre pour éviter une collision avec le gardien, celui-ci se méritera soit une pénalité mineure ou majeure.
5. Une pénalité doit être appelée à chaque fois qu’un joueur entre en contact inutilement avec le gardien de but, qu’il soit dans sa zone réservée ou non. Un gardien, lorsqu’il est à l’extérieur de sa zone réservée pour couvrir ses angles lors d’un lancer, a les mêmes privilèges que s’il était dans sa zone.

**Note :** *L’arbitre devra déterminer si c’est le gardien qui provoque le contact ou qui nuit à l’adversaire. Dans ce cas, ce sera lui qui sera pénalisé.*

1. Une pénalité doit être infligée à tout joueur qui fait contact par derrière ou qui chargerait un joueur ou un gardien ce qui entraînerait une blessure.

**Règlement #74 : Bataille**

1. Les batailles sont interdites au Dekhockey. Lors d’une bataille, les sanctions suivantes s’appliqueront :
   * Un rapport de discipline doit être complété par l’arbitre relatant l’incident et il doit ensuite être remis à l’arbitre en chef.

**Note :** *Après étude du rapport de discipline, l’arbitre en chef pourra imposer toutes sanctions qu’il jugera pertinentes.*

1. Les suspensions appliquées suite à une bataille seront jugées par l’arbitre en chef, suite au rapport et un suivi sur ces joueurs sera fait.
2. Une pénalité majeure et une pénalité de match doivent être infligées à tout joueur participant à une bataille sur la surface de jeu ou à l’extérieur.
3. L’instigateur d’une bataille recevra une pénalité mineure additionnelle et s’il y a un agresseur, il se méritera une deuxième majeure.
4. Tout joueur qui s’interpose comme troisième homme lors d’une bataille recevra une pénalité de grossière inconduite.
5. Tout joueur qui enlève ses gants avec l’intention de débuter une bataille sans toutefois en venir au coup avec l’adversaire, se méritera une inconduite de partie.
6. Tout joueur qui utilise son bâton de façon dangereuse lors d’une altercation ou d’une bataille ou qui tente de donner un coup de pied à un adversaire, est considéré comme ayant tenté de le blesser délibérément et doit recevoir une pénalité de match.
7. Tout joueur qui donne un coup à la tête recevra une inconduite de partie et un rapport peut être rédigé selon la gravité du geste.

**Règlement #75 : Blessure volontaire**

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

**Règlement #76 : Trébucher OU chute obstructive**

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

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

1. Lorsqu’un joueur contrôle la balle dans le territoire offensif, avec aucun joueur adverse entre lui et le gardien, et qu’un adversaire le fait trébucher l’empêchant ainsi d’obtenir un bon tir au but, un tir de pénalité lui sera accordé. Le responsable d’équipe devra désigner un joueur qui est sur la surface pour exécuter ce tir.

**Règlement #77 : Coût de bâton OU cinglage**

1. Une pénalité mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur qui utilise son bâton pour frapper un adversaire.
2. Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui donne un coup de bâton à un adversaire, ce qui entraînerait une blessure.
3. Une pénalité mineure 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 pour intimider l’adversaire.
4. Si un joueur harcèle ou darde un adversaire dans les côtes avec son bâton tenu à une ou deux mains, il se verra imposer la pénalité selon la gravité de son geste, soit une mineure, majeure ou match.

**Règlement #78 : Donner du genou OU coup de coude**

1. Une pénalité mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur qui utilise son coude ou son genou pour arrêter un adversaire.
2. Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui donne un coup de genou ou un coup de coude à un adversaire ce qui entraînerait une blessure.

**Règlement #79 : Darde OU six pouces**

1. Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui tente de darder ou de donner un six pouces à l’adversaire (à une ou deux mains) mais qui ne réussit pas à y toucher avec son bâton.
2. Une pénalité de match est infligée à tout joueur qui darde ou donne un six pouces (à une ou deux mains) à un adversaire.

**Règlement #80 : Donner de la bande**

Une pénalité mineure ou majeure, basée sur le degré de violence et de l’impact du joueur avec la bande, doit être infligée à tout joueur mettant en échec de façon à propulser celui-ci sur la bande. Un joueur se livrant à une épreuve de force avec un adversaire le long de la bande pour le contrôle de la balle n’est pas considéré comme avoir donné de la bande.

**Règlement #81 : Double-échec**

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

**Règlement #82 : Pousser un joueur**

1. Tout joueur qui utilise ses mains afin de pousser un adversaire de façon délibérée, doit recevoir une pénalité mineure.
2. Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui pousse un adversaire ce qui entraînerait une blessure.

**Règlement #83 : Rudesse**

Une pénalité mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur, qui agit de façon indument agressive contre un adversaire. L’arbitre doit appeler ce type d’infraction rapidement de façon à éviter la propagation d’évènements plus sérieux.

**Règlement #84 : Tentative de blessure**

Une pénalité de match est infligée à tout joueur qui tente de blesser un adversaire, un arbitre, un spectateur, d’une manière ou d’une autre.

**Règlement #85 : Tentative d’agression**

1. Un joueur qui jette les gants et veut se battre, reçoit une inconduite de partie automatique (seulement s’il n’y a pas eu de bataille).
2. Tout joueur qui tire les cheveux, mord ou crache sur un adversaire reçoit une pénalité de match.

|  |
| --- |
| **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 |
| pPousser 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.

Merci de votre collaboration et bonne saison.

Date de la mise à jour : 4 Janvier 2015

**Annexe E**

**Formation des équipes**

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Catégorie** | **Formation de l’équipe** |
| **B2** | **(2 x B1) ou (1 x A et 1 x B1)** |
| **B3** | **(3 x B2) ou (1 x B1 et 1 x B2)** |
| **B4** | **(3 x B3) ou (1 x B2 et 1 x B3)** |
| **B5** | **(3 x B4) ou (1 x B3 et 1 x B4)** |
| **B6** | **(3 x B5) ou (1 x B4 et 1 x B5)** |

**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.**