

Règlements Dek Hockey Louiseville (LDHL) – Saison 2018

Table des matières

Règle principale : Le Dek hockey est un jeu !	2
1 : Consommation et vandalisme	2
2 : Joueurs éligibles	3
3 : Déroulement d'une partie et explication des séries	5
4 : Système de pointage	6
5 : Balles.....	6
6 : Équipement	7
7 : Mise au jeu	8
8 : Buts	9
9 : Règlements spécifiques	9
9.1 Règlements spécifiques : Catégorie Mixte	10
10 : Séries éliminatoires	11
11 : Pénalités	12
11.1 : Pénalités de 1 minute :	14
11.2 : Pénalités de 2 minutes :	14
11.3 : Pénalités de 5 minutes (Majeure):	16
11.4 : Pénalités d'inconduite :	16
11.5 : Lancer de pénalité	16
11.6 : Pénalités - Spécifications	17
11.7 : Bagarre :	17
11.8 : Pénalité pour inconduite majeure :	18
11.9 : Appel des décisions :	18
12 : Suspensions	19
12.1 Durée minimum de suspension	20
13 : Autres règlements :	20
14 : Température :	21
15 : Paiement :	21

Règle principale : Le Dek hockey est un jeu !

A) Toujours vous rappeler que le Dek hockey est un jeu. Il s'agit d'un loisir pour l'ensemble des participants, et non d'un gagne-pain. **Les capitaines ont la responsabilité de communiquer à leurs joueurs la ligne de pensée de la ligue, qui est de pratiquer un sport rapide et cardiovasculaire dans un environnement sécuritaire et sans violence.**

B) Soyez toujours respectueux de vos coéquipiers, de vos adversaires et des officiels. Sans eux, vous ne pourriez pas jouer au Dekhockey comme vous le faites actuellement. Notre vision est de respecter et de faire respecter les joueurs, les arbitres ainsi que tous les individus gravitant autour du Dekhockey.

1 : Consommation et vandalisme

A) Il est interdit de consommer de l'alcool dans le stationnement, les vestiaires, les bancs de joueurs ou à l'extérieur de la clôture entourant la terrasse. Il est également interdit de fumer la cigarette, la cigarette électronique ou de la drogue sur les lieux, ainsi qu'à proximité de la surface de jeu. Les fautifs seront expulsés du site sans autre avis. Le permis d'alcool que possède la ligue est uniquement valide sur la terrasse et uniquement lors des activités de la ligue.

B) Le joueur ou l'équipe sera tenu responsable pour tous dommages et bris ayant été causés délibérément.

C) Un joueur ou un spectateur peut se voir refuser l'accès si la direction de LDHL croit que cette personne peut représenter une nuisance au bon fonctionnement du jeu ou une menace à la sécurité des gens sur place.

D) Un joueur dont les gestionnaires ou les arbitres considère trop affaiblit, soit par l'alcool ou la drogue se verra automatiquement refusé le droit de jouer et sera suspendu 1 match. Si la situation se reproduit, le joueur fautif sera suspendu pour le restant de la saison.

2 : Joueurs éligibles

A) L'alignement devra être remis au marqueur responsable de l'alignement avant le début de la période d'échauffement. Après ce délai, une minute de punition (avoir retardé le match) sera donnée à l'équipe fautive. Un délai de 5 minutes sera accordé. Passé ces 5 minutes, la partie sera déclarée forfait. Le marqueur de match **NE S'OCCUPERA PAS DE L'ALIGNEMENT**. Il est à noter que l'alignement peut être complété et confirmé en ligne avant le match.

B) Le nombre maximum de joueurs en uniforme pour une partie est de 10, incluant le gardien. Pour la catégorie Mixte, le nombre de joueur maximum est de 13, incluant un gardien.

B1) Si une équipe n'a pas de gardien au début d'une partie, deux choix s'offrent :

a. Elle peut demander un délai de 5 minutes afin d'habiller un gardien. Elle recevra alors 1 minute de pénalité pour avoir retardée la partie. La pénalité sera purgée par le capitaine (ou un de ses assistants)

b. L'équipe peut décider de débiter la période sans gardien. Elle jouera alors avec un joueur en plus (4 en classe régulière, 5 en mixte). Le gardien peut arriver à tout moment en 1ère période et faire son entrée sur la surface uniquement à un arrêt de jeu. Aucun « warm-up » ne lui sera alloué. Par contre, un gardien devra être présent pour débiter la deuxième période, sans quoi, l'équipe perdra la partie par protêt.

C) Un joueur remplaçant doit être inscrit auprès du marqueur avant le début de la période d'échauffement, lors de la remise de l'alignement par le capitaine. Le joueur remplaçant doit respecter les limitations de la catégorie. Un joueur appartient à une équipe lorsqu'il a joué 3 matchs avec celle-ci et devient non-éligible à remplacer dans une autre équipe de la même catégorie. Pour un gardien, ce nombre est de 2. Les matchs joués en tant que gardien et joueurs sont comptabilisés dans le nombre de match joués pour une équipe. Une pénalité de banc de 1 minute sera attribuée à une équipe qui n'avise pas le marqueur ou qui utilise un joueur de niveau supérieur. De plus, le joueur se verra refuser le droit de jouer.

C.1) Au niveau des gardiens, si les deux capitaines se mettent en accord, un gardien appartenant à une autre équipe pourra remplacer dans une autre. Il devra par contre respecter les limitations de cette catégorie.

C.2) Un joueur remplaçant n'ayant jamais joué dans notre ligue devra remplir un formulaire d'expérience afin qu'une cote lui soit attribuée. Il est de la responsabilité du capitaine de demander à son joueur de remplir ce formulaire AVANT de se présenter à

la surface afin de s'assurer que son joueur sera éligible pour jouer. Les renseignements sur ces formulaires se devront d'être exact sous peine de suspension et d'amende au capitaine et au joueur fautif. Le formulaire est disponible à cette adresse – Il y aura également de copies disponibles au stand du marqueur responsable de l'alignement : <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdKG36yB0NZErFQh-IB1UB8oWQ73NMVYCS0Jt8EiTdVeG3AQg/viewform>

C.3) Si le marqueur en chef remarque qu'un joueur non-éligible (cote trop haute, régulier dans une autre équipe, appartenant à une autre équipe) a joué le match, il enlèvera tous les points de l'équipe fautive et cette dernière perdra le match par forfait. Un avertissement sera aussi donné au capitaine et s'il y a récurrence, le capitaine se verra décerné un match de suspension.

C.4) Le marqueur d'alignement a la pleine confiance des gestionnaires de la ligue et a le droit de refuser un joueur qui ne respecte pas les limitations, où qui ne veut pas s'identifier. Si le capitaine ne respecte pas la décision, où s'il manque de respect envers le marqueur, il pourrait se faire suspendre et perdre le match par forfait.

D) Le remplaçant devra arriver et faire minimum une présence conforme (donc avec tout son équipement) avant la fin de la première période afin d'être éligible à jouer le match. Un joueur régulier peut arriver à tout moment dans la partie, tant qu'il a été mis sur la feuille du marqueur. Une pièce d'identité pourrait être demandée à un joueur remplaçant afin de valider son identité.

E) Un joueur doit jouer un minimum de 3 parties pour être éligible aux séries. Pour un gardien, ce nombre sera de 2.

F) Les cotes provinciales de type H ou F seront attribués aux joueurs avant, ainsi qu'au terme de la saison. Aucune modification de cote ne sera effectuée pendant la saison, à moins d'un erreur du comité. Les capitaines ont la responsabilité de fournir la cote de leur joueur lors de l'inscription.

G) Tout joueur provenant de niveau Midget AAA ou Junior AA sera coté au minimum H8, Junior AAA ou Collégial AAA au minimum H6 et LHJMQ/Universitaire et plus au minimum H4 lors de sa première année de Dekhockey. Concernant les FILLES, toutes joueuse ayant jouées au hockey sur glace de niveau Midget BB/Junior B sera classée F6 ; Midget AA/Junior A sera classée F5 ; Collégial AAA sera classée F4 ; niveau universitaire sera classée F3.

H) Afin de participer dans la ligue d'adultes, vous devez être âgé de **15 ans en date du 31 décembre de l'année actuelle**. De plus, si vous n'avez pas 18 ans, vous devez remplir

un formulaire de consentement légal avec la signature d'un parent ou d'un titulaire AVANT votre première partie. Le formulaire est disponible sur notre site web, sous l'onglet Règlements.

Chaque capitaine ou assistant capitaine est responsable de vérifier les cotes de ses joueurs, ainsi que la conformité de son équipe, sous peine de suspension.

3 : Déroulement d'une partie et explication des séries

A) En cas d'impossibilité pour une équipe de disputer un match, le capitaine de cette équipe devra avertir au plus tard à midi la journée même du match par courriel à l'adresse suivante : ldhl.infos@gmail.com. Le match sera donc forfait et l'équipe qui ne s'est pas présentée perdra par un pointage de 15-0.

B) Il y aura une période d'échauffement de 3 minutes, 3 périodes de 13 minutes non chrono (sauf la dernière minute de la 3^e période s'il y a 2 points et moins d'écart), et 1 (une) minute de repos entre chaque période. Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de 30 secondes par partie. Les changements sont permis pendant le temps d'arrêt. Il n'y a pas de partie nulle.

B.1) L'équipe qui termine sa partie devra sortir en utilisant la porte derrière le marqueur, tandis que l'équipe qui débute ce match utilisera la porte qui est sur la terrasse. Les 3 minutes de pré-match débute à l'instant où le match précédent se termine.

C) Notez qu'en cas d'égalité après 3 périodes en saison régulière, on passe directement à la fusillade. Un joueur qui est en pénalité en fin de troisième période n'a pas le droit de participer à la fusillade. 3 joueurs devront être dit au marqueur avant de débiter la fusillade. L'équipe Locale aura le choix de décider s'il tir en premier ou non. Si l'égalité persiste après que les trois premiers tireurs soient passés, le capitaine peut envoyer n'importe lequel de ses joueurs, le nombre de fois qu'il veut. Donc le même joueur pourrait faire 10 rondes une après l'autre.

D) Pour le mixte, 4 joueurs seront envoyés comme ronde initiale. 2 filles et 2 gars devront effectuer un tir de barrage. Par la suite, les mêmes joueurs pourront y retourner, mais à tour de rôle « un gars, une fille ».

E) Les équipes changerons de côté entre chacune des périodes. Les tirs de barrages se feront du côté local ou les deux gardiens de but s'alterneront.

F) Si le gardien d'une équipe reçoit une inconduite ou une extrême inconduite au cours d'un match, l'équipe aura 5 minutes pour habiller un joueur **et** recevra un 2 minutes pour antisportif. Si l'équipe ne veut pas habiller de gardien, elle pourra jouer à 4 joueurs sans gardien, mais le 2 minutes antisportif sera tout de même donné.

G) Une équipe a le droit d'abandonner la partie lors des 5 dernières minutes de la 3e période. Elle perdra cependant la 3e période ainsi que la partie.

H) Lorsqu'il y a 7 buts d'écart après deux périodes complétées, les arbitres termineront la partie.

4 : Système de pointage

A) 2 points par période gagnée. En cas d'égalité, 1 point chacun. 3 points par partie gagnée. Si gagnée en fusillade, 3 points au gagnant et 1 point au perdant. 3 points pour équipe qui n'a pas eu de pénalité violente (mineure, double-mineure ou majeure). Donc, 15 points en jeu par partie.

B) Pour les statistiques officielles, un but et une seule passe par but seront comptabilisées. Les statistiques seront notées en ligne au www.dekhockeylouisville.ca.

Seul le capitaine pourra contacter le marqueur en chef afin de réviser une statistique.

Un courriel au ldhl.infos@gmail.com devra être envoyé dans la semaine suivant le match pour corriger une statistique. Après ce temps, il n'y aura aucune correction.

5 : Balles

A) Chaque équipe doit fournir 2 balles homologuées (Mylec, D-Gel ou Bauer) à l'arbitre avant le début de la partie. Les balles roses sont utilisées pour les températures sous 10 degrés C. et les balles orange pour les températures supérieures à 10 degrés. L'arbitre peut prendre la décision de refuser une balle s'il juge qu'elle n'est pas d'assez bonne qualité ou en trop mauvais état.

A.1) Si une équipe ne fournit pas de balle, elle se verra attribué 1 minute de pénalité pour avoir retardé la partie à purger par le capitaine ou un de ses assistants (dans le cas où le capitaine n'est pas présent au match)

B) Advenant qu'il manque des balles, l'arbitre demandera à chacune des équipes de lui remettre une autre balle dans un délai de 30 secondes. Les joueurs inscrits pour la joute sont responsables d'aller chercher les balles durant la partie. Ce n'est ni la responsabilité de la direction ni des officiels d'aller chercher les balles. Toutes les balles abandonnées deviennent la propriété de la ligue.

6 : Équipement

A) Casque obligatoire et visière fortement recommandée. Notez que le grillage complet est obligatoire pour les ligues juniors, ou pour tout joueur âgé de moins de 16 ans. Le casque et la grille doivent être attachés en tout temps

B) Les gants de Snout, Dek Hockey et Hockey sur glace sont tolérés. Les gants de jardinages, en coton ou en caoutchouc ne sont pas tolérés.

C) Nous n'avons pas de restriction au niveau des marques et style de bâtons utilisés, tant qu'il s'agit de bâtons de hockey. Notre seule limitation est que la palette doit être en parfait état dans le but de protéger la surface. Si un arbitre remarque un bâton trop abîmer, il demandera au joueur de changer immédiatement.

D) Le ruban (tape) n'est pas permis sous la palette afin de protéger la surface.

E) Les jambières de Dek hockey, couvrant les genoux sont obligatoires. Les jambières de hockey sur glace **ne sont pas** permises.

F) Tout joueur ne peut augmenter l'ampleur de son équipement ou utiliser des produits adhérents sous les semelles de façon à augmenter son efficacité. Une offense vaudra une pénalité de 2 minutes au joueur fautif et l'équipement devra être retiré, ou nettoyer (dans le cas d'utilisation d'un produit).

G) Le gardien de but doit nécessairement porter l'équipement complet d'un gardien incluant le bâton de gardien et non celui de joueur. Les glissières pour les jambières de gardiens sont permises. L'utilisation de produit afin d'améliorer les glissements n'est pas permis, simplement pour une question de sécurité.

H) Une équipe doit porter des chandails de couleurs identiques avec numéros. Sinon, elle doit utiliser des dossards numérotés qui se porteront par-dessus un chandail. Si les chandails des 2 équipes sont de la même couleur, l'équipe visiteur doit porter un dossard, ou jouer avec des chandails numérotés d'une autre couleur.

I) Le joueur est responsable de réparer son équipement (Jambière, casque) si une de ses ganses se brise durant le match. L'arbitre aura la responsabilité d'avertir le joueur qui a un bris d'équipement. Ce dernier devra sortir de la surface et réparer son équipement avant de pouvoir revenir au jeu. Si la ganse du casque, ou d'une jambière est brisée, le joueur devra trouver une solution pour la réparer, sinon, il devra cesser de jouer. Si le joueur revient au jeu avec un équipement brisé, il recevra une (1) minute de pénalité pour équipement non conforme. S'il revient à nouveau après cette pénalité sans avoir réparé son équipement, il se verra donner une inconduite de partie + un deux (2)

minutes de pénalité supplémentaire qui devra être purgé par un joueur de son équipe. Aucune suspension ne sera donnée pour cet offense, mais le capitaine de l'équipe sera averti et la situation ne devra plus se produire.

J) Les joueurs sont responsables de porter l'équipement conforme. Un joueur n'ayant pas l'équipement autorisé recevra en premier lieu un avertissement. S'il ne se conforme pas au règlement, il devra sortir de la partie. Il pourra rejoindre le match s'il trouve l'équipement conforme. Aucune pénalité ne sera appelée. Les arbitres peuvent refuser l'accès au jeu à un joueur qui a un bâton en trop mauvais état. Le joueur devra alors le remplacer avant de pouvoir continuer de jouer.

K) Un joueur qui perd un morceau de son équipement (gant, chaussure, pads) doit soit le ramasser et le remettre immédiatement, ou sortir du jeu. Les arbitres ramasseront son équipement et lui rapporteront, il pourra alors jouer à sa prochaine présence.

L) Si un joueur brise son bâton pendant une situation de jeu, il doit immédiatement le laisser tomber sur la surface. S'il continue de jouer avec, il recevra une pénalité d'une minute pour avoir utilisé un équipement illégal.

7 : Mise au jeu

A) La balle doit toucher le sol pour être en jeu. Les joueurs de centre doivent être face à face et avoir les pieds de chaque côté du point de mise en jeu. Si un joueur touche à la balle avant qu'elle n'ait touché le sol, l'arbitre demandera de remplacer le joueur de centre.

B) Les joueurs ailiers doivent être en dehors du « jaune » et du côté de leur zone défensive.

C) Après un arrêt de jeu nécessitant une mise en jeu, l'arbitre se positionne et compte à haute voix jusqu'à 5 et met la balle en jeu. Si le joueur de centre d'une équipe n'est pas en place, une minute de pénalité sera appelée pour avoir retardé le match.

D) Dans des périodes très chaude, nous autorisons les gardiens à demander 10 secondes de pause afin de s'hydrater. Cette demande ne devra pas être abusive et ne devra pas être pendant un désavantage numérique. L'arbitre aura la décision de juger si la demande est acceptable ou non. **Le temps continuera de rouler pendant ce moment.** Le gardien est responsable de s'assurer que l'arbitre l'a bien entendu avant de procéder.

8 : Buts

A) La décision finale sur un but controversé appartient à l'arbitre, le marqueur peut être consulté au besoin.

B) Un but sera refusé s'il est marqué avec n'importe quelle partie du corps, s'il y a mouvement vers le filet ou si le geste a été posé volontairement.

C) Un but sera refusé si un joueur de l'équipe qui marque a un ou deux pieds dans la zone réservée au gardien (carré jaune). Il reviendra à la décision de l'officiel de décider si le joueur a été délibérément dans cette zone ou si c'est suite à un jeu défensif de l'équipe défendant. Dans le cas où le joueur de l'équipe qui marque s'est retrouvé dans la zone de protection du gardien car il a été « poussé » par un joueur adverse, le but sera accordé.

D) La démarche suivante doit être respectée pour contester la décision d'un arbitre par rapport à un but :

1. But accordé : le capitaine de l'équipe qui conteste doit demander à l'arbitre de consulter son collègue.

2. L'arbitre peut refuser la demande s'il est convaincu de sa décision.

3. But refusé : l'équipe qui conteste doit appliquer la démarche décrite ci-dessus.

4. But refusé mais le jeu progresse : l'équipe qui conteste le but doit continuer de jouer jusqu'au prochain arrêt de jeu. Ce n'est qu'à ce moment que l'équipe désirant contester pourra le faire en suivant la procédure.

5. Faire appel sur le but refusé : si l'officiel accorde le but, la reprise du jeu se fera au centre de la surface par une mise au jeu et le temps sera rectifié selon le jugement des officiels.

9 : Règlements spécifiques

A) Il n'y a pas de hors-jeu, ni de dégagement refusé.

B) Si un tir est effectué en direction du gardien de but, que la balle dévie sur n'importe quelle partie du but et s'en va à l'extérieur, la mise au jeu se fera dans la zone de l'équipe qui défend.

C) À l'exception d'une pénalité à retardement signalé par l'arbitre, une équipe ne peut enlever son gardien avant la marque des 5 dernières minutes de la 3^e période. Le gardien de but doit, en tout temps, rester sur le banc des joueurs lorsque son équipe le retire de la partie en faveur d'un 4^e joueur.

D) Si la balle heurte le grillage ou le filet aux extrémités et retombe sur la surface de jeu, le jeu continu. Si la balle se coince dans le grillage, l'arbitre prendra la décision de soit arrêter le jeu, soit de demander au joueur de la décoincer et de la remettre en jeu.

E) Un changement autorisé implique que le joueur présentement sur la surface de jeu soit complètement sorti du jeu avant que son remplaçant prenne sa place. Le joueur sortant peut mettre la main sur la bande, ou mettre un pied en dehors de la surface afin que le changement soit autorisé.

F) Le jeu se déroule à 3 vs 3 pour les catégories Compétitif, Féminin et Récréatif.

H) Le jeu se déroule à 4 vs 4 pour la catégorie **Mixte**. Deux filles doivent en tout temps être sur la surface de jeu. Un but marqué par une fille compte pour 2 dans cette catégorie uniquement.

I) Le gardien a le droit de jouer la balle en dehors de son carré de protection. Par contre, il sera considéré comme le 4^{ème} joueur. En aucun temps le gardien devra utiliser l'avantage de son équipement pour protéger la balle. Une pénalité pour obstruction pourra être décernée.

J) Tout comme les joueurs, le gardien est responsable de son bâton. Si un geste dangereux est posé, les arbitres séviront et lui donneront une pénalité.

K) Les lancers frappés sont permis dans toutes les catégories adultes.

9.1 Règlements spécifiques : Catégorie Mixte

A) Lancer frappés : En mixte, les femmes ont droit à un élan complet, tandis que les hommes sont limités à un élan qui ne dépasse pas les mollets. Dans le cas où un joueur ne se conforme pas, l'équipe recevra d'abord un avertissement. À la deuxième offense, un changement de possession sera demandé, à la troisième et aux subséquentes, une pénalité de 1 minute pour avoir retardé la partie.

B) Le jeu se déroule à 4x4. Maximum 12 joueurs + 1 gardien(nes)

C) Formation en infériorité numérique :

1. Punition à un homme = 2 femmes + 1 homme sur le jeu
2. Punition à une femme = 2 hommes + 1 femme sur le jeu
3. Punition à 2 hommes = 1 homme + 1 femme sur le jeu (4x2)
4. Punition à 2 femmes = 1 homme + 1 femme sur le jeu (4x2)

D) Un but fait par une femme compte pour 2. Un but en fusillade compte par contre pour 1.

E) En fusillade, une alternance Homme-Femme doit être fait. L'équipe doit envoyer 4 joueurs(es) avant de pouvoir retourner les joueurs qui ont déjà effectués un lancer. Même après les 4 tirs, l'alternance homme-femme doit quand même être respectée.

F) Si l'équipe retire son gardien(ne) en fin de match, un homme peut embarquer sur le jeu, que le gardien soit une femme ou un homme.

G) S'il y a 10 buts d'écart, après 2 périodes, les arbitres arrêteront la partie.

10 : Séries éliminatoires

A) Le format des séries sera comme suit :

- *Rondes préliminaires* : Faux 2 de 3 – Formule de match identique qu'en saison
- *Rondes Quart & Demi-finales* : Faux 2 de 3 – Formule de match identique qu'en saison
- *Rondes finales* : 2 de 3 – Deux matchs le premier soir avec intervalle de 30 à 45 minutes entre les matchs - 3 Périodes de 10 minutes, 1 minute de pause entre les périodes. Troisième match, formule comme en saison.

B) Un faux 2 de 3 signifie que deux matchs seront joués. Si après ces matchs la série est égale, un mini-match de 5 minutes sera joué à la suite du deuxième match. Ce n'est pas une prolongation, mais bien un match complet. Les pénalités seront tous des 1 minutes pendant ce 5 minutes supplémentaires.

B.1) Si le pointage final du deuxième match est égal, on ira directement en tir de barrage. Par la suite, si la série est égale, les équipes joueront leur mini-match. Si le mini-match se termine par une nulle, une prolongation de 3 minutes sera jouée, ensuite il y aura les tirs de barrages (si l'égalité persiste).

C) L'horaire des séries sera connue dans la semaine précédant ces dernières. Les confrontations seront faites en considérant le classement de la catégorie en fin de saison (1 vs 8, 2 vs 7, 3 vs 6, etc.). Pour les catégories à nombre d'équipe impair, une ronde préliminaire sera jouée.

D) Un joueur doit avoir joué minimum 3 matchs avec une équipe pour participer aux séries. Ce nombre est de 2 pour un gardien. Si une équipe n'a pas de gardien suppléant, elle devra communiquer avec les responsables de la ligue minimum 12h avant le match afin d'en proposer un autre. Préférentiellement ce gardien sera connu de la ligue. S'il ne l'est pas, un formulaire d'expérience devra être complété et la ligue remettra ensuite sa décision. Si l'équipe ne trouve pas de gardien en règle pour le match, elle aura l'option de jouer à 4 joueurs.

E) Une prolongation de 5 minutes sera jouée avant la fusillade dans tous les matchs de la finale en série. Les faux 2 de 3 seront joués comme les matchs en saison, à l'exception du mini-match qui aura une prolongation de 3 minutes en cas d'égalité.

11 : Pénalités

Non-respect des officiels

A- Tout joueur qui manquera de respect envers un officiel, un marqueur ou un membre de l'organisation sera puni. L'arbitre donnera un avertissement en premier lieu et une pénalité de 2 minutes en second lieu. Si le joueur continue, l'arbitre pourra lui décerner une inconduite de partie (expulsion de partie) ou une extrême inconduite de partie (2 matchs de suspension automatique).

B- La direction se réserve le droit d'ajouter une extrême inconduite advenant le cas où elle serait témoin de gestes intolérables et que l'arbitre ne se soit pas rendu à donner une extrême inconduite.

C- Pendant la partie, **seul le capitaine est autorisé à discuter avec l'arbitre concernant une décision.** La discussion doit avoir lieu pendant les pauses entre les périodes. Tout joueur qui ne respecte pas ce règlement se verra décerner un avertissement. S'il continue, un 2 minutes antisportif sera décerné. S'il ne s'arrête pas, une inconduite de partie sera donnée et une suspension pourra être appelée par les gestionnaires de la ligue dans le cas où le joueur est un récidiviste.

D- **L'équipe est responsable de ses spectateurs et le capitaine peut être pénalisé pour des gestes inappropriés provenant des estrades ou de son banc.**

E) Le site web des statistiques est la seule référence officielle pour le calcul des pénalités. www.dekhockeylouisville.ca

F) Bâton élevé sur la balle : Une punition de 1 minute sera imposée à tout joueur qui touche à la balle plus haut que la barre horizontale

G) Retarder la partie

1- Une pénalité pour avoir retardé la partie (1 minute) sera imposée au joueur embarquant, lors d'un mauvais changement (s'il n'a pas touché à la bande). S'il y a trop de joueurs sur la surface, 1 minute de pénalité sera attribuée au dernier à être embarqué sur la surface.

2- Si le gardien gèle la balle et qu'il a les pieds en dehors de son rectangle de protection, un lancer de pénalité sera accordé à l'équipe adverse, sauf sur un lancer en direction du filet puisque dans un tel cas, il est permis au gardien de geler la balle. Si le gardien sort de son cercle pour aller chercher la balle dans le coin par exemple, il ne peut pas revenir dans son cercle pour geler la balle. Il pourra par contre remettre la balle en jeu avant que le jeu ne soit arrêté.

3- Si un joueur ou gardien envoie la balle directement en dehors de la surface de jeu (le banc des joueurs est exempté) à partir de sa zone défensive, une punition de 1 minute pour avoir retardé la partie lui sera automatiquement imposée, que le geste soit volontaire ou non et que ce soit un lancer en direction du but ou non.

4- La balle doit toujours demeurer en mouvement. Si, malgré les directives de l'arbitre, un joueur refuse de s'y conformer et immobilise la balle, l'officiel imposera une punition de 1 minute pour avoir retardé la partie.

5- Le joueur qui se trouve derrière le filet se doit de faire progresser le jeu. Ce dernier aura 3 secondes pour sortir de la zone délimitée. La balle doit être en dehors dans un délai de 3 secondes. Le cas échéant, il y aura changement de possession à la première offense et pénalité de 1 minute aux offenses subséquentes. Il n'y a pas de décompte en désavantage numérique, pour l'équipe qui se défend à court d'un joueur.

6- L'arbitre incitera les gardiens à remettre la balle en jeu le plus rapidement possible. L'arbitre donnera la commande « bouge la balle ». Si le gardien refuse de mettre la balle en jeu alors que l'arbitre juge qu'il pourrait le faire sans danger de se faire marquer, une pénalité de 1 minute pour avoir retardé la partie sera imposée.

7- Le marqueur peut appeler une pénalité de banc si un joueur quitte son banc avant la fin de sa pénalité. Il fera alors résonner la sirène pour avertir les arbitres qui arrêteront le jeu.

Notes : Si un joueur fait une passe avec la main, on reprend le jeu en zone défensive du fautif. Fermer la main sur la balle est permis. Cependant, le joueur n'a pas le droit d'en

prendre avantage. Seul un mouvement vertical vers le bas peut être effectué. Le jeu reprend alors en zone défensive du fautif et il n'y a pas de pénalité pour ce geste.

I) Double désavantage numérique

Lorsqu'une équipe se retrouve avec 2 joueurs au banc des pénalités (double désavantage), l'équipe adverse ajoute un 4^e joueur sur la surface; le jeu se déroule donc à 4 vs 2. À la fin de la pénalité, le joueur puni retourne sur la surface et le jeu se poursuit ainsi jusqu'au prochain arrêt de jeu, où l'on revient à 3 joueurs. **Si un joueur reçoit deux pénalités d'un coup, ça comptera pour un 4 minutes, donc son équipe jouera à 2 joueurs pour 4 minutes (à moins qu'un but soit compté)**

11.1 : Pénalités de 1 minute :

- Bâton élevé (Toucher la balle plus haut que la limite permise)
- Mauvais changement;
- Jeu illégal du gardien : Gèle la balle avec les pieds en dehors de son rectangle de protection;
- Un joueur envoie la balle à l'extérieur de la surface (banc des joueurs exclus);
- Un joueur ou le gardien de but n'obéit pas à l'ordre de l'arbitre de bouger la balle;
- Un joueur ferme la main sur la balle et en prends avantage. Veuillez noter qu'un joueur peut fermer la main sur la balle, mais doit la déposer immédiatement DEVANT lui.
- Avoir retardé la partie – Mise au jeu
- Cacher la balle
- Interférer le travail des officiels (Pénalité de banc)
- Quitter le banc de pénalité trop tôt (Pénalité de banc)
- Objet lancé sur la surface
- Trop de joueurs

11.2 : Pénalités de 2 minutes :

A) Pour toutes pénalités de 2 minutes, l'arbitre peut donner des pénalités de 4 minutes selon la gravité du geste. Une pénalité de 4 minutes compte pour 2 pénalités mineures.

B) Coup de bâton : Une punition de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui donne un coup avec son bâton à un adversaire. Même si le coup est donné dans le but de reprendre la balle, si l'arbitre considère que le coup est dangereux, une pénalité sera émise.

Tout gardien touchant quelconque partie du corps en effectuant un balayage derrière le filet avec son bâton, que le contact survienne avant ou après le contact avec la balle, se verra décerner une punition de 2 minutes pour coup de bâton.

C) Contact avec le gardien : Une punition de 2 minutes sera imposée à tout joueur qui entre en contact avec le gardien adverse dans son rectangle, volontairement ou non. Un joueur poussé par un joueur adverse qui entre en contact avec le gardien pourrait être puni ainsi que l'adversaire fautif, le tout selon le jugement de l'arbitre. Il appartient au joueur d'éviter le gardien.

Sur l'avis de l'arbitre, le joueur doit immédiatement quitter le rectangle jaune du gardien de but, une punition de 2 minutes pour obstruction sera imposée à tout joueur fautif. Le joueur ne doit pas nuire au jeu du gardien. Un but sera refusé si le joueur a un ou deux pieds dans la zone de protection du gardien.

D) Glissade : Si un joueur glisse et touche volontairement ou involontairement toute partie du corps adverse avec son corps ou son bâton, il se méritera automatiquement une pénalité de 2 minutes pour glissade obstrusive, même si le contact survient après le contact avec la balle.

Si l'arbitre juge que le joueur fautif a agi délibérément, ce geste pourrait être considéré, à la discrétion de l'arbitre, comme une tentative de blessure et une punition de 5 minutes pourrait être imposée.

- Avoir fait trébucher
- Conduite antisportive
- Obstruction (Sur gardien ou joueur)
- Coup de bâton
- Donner de la bande
- Double échec
- Bâton élevé / Au visage
- Bâton élevé / Au visage (Dangereux – Double Mineure (2x2))
- Avoir retenu
- Avoir accroché
- Rudesse
- Jouer avec un bâton brisé
- Donner du genou
- Lancer son bâton
- Équipement illégal

- Langage abusif
- Darder (Dangereux = 5 minutes + expulsion)
- Retenir le bâton
- Assaut
- Plongeon
- Coup de coude (Dangereux = 5 minutes + expulsion)
- Glissade obstrusive (touche joueur)
- Filet déplacé volontairement
- Embellissement
- Avoir lancé la balle après l'arrêt de jeu

11.3 : Pénalités de 5 minutes (Majeure):

- Coup de tête
- Charge contre le genou (Peux mener à une inconduite de partie)
- Conduite antisportive grave
- Langage abusif (peux mener à une inconduite de partie)
- Coup à la tête dangereux

11.4 : Pénalités d'inconduite :

- Mise en échec par derrière
- S'être battu (entraîne automatiquement une suspension de minimum 10 matchs)
- Langage abusif envers les arbitres ou les autres joueurs
- Menaces
- Langage abusif de l'entraîneur envers les arbitres ou les autres joueurs
- Joueur quitte le banc
- Instigateur
- Contact illégal à la tête
- Agresseur
- Charge contre le genou (Dangereux)
- Mauvais comportement – Empêche le bon déroulement du match

11.5 : Lancer de pénalité

- Lancer un objet vers la rondelle
- Plongeon illégal
- Fermer la main sur la balle dans la zone du gardien
- Gardien ferme la main sur la balle en dehors de son demi-cercle, sans avoir reçu de tir.

11.6 : Pénalités - Spécifications

A) Un gardien se verra décerné une pénalité de 2 minutes, s'il accroche ou commet une obstruction en faisant un balayage derrière le filet.

B) Si un joueur glisse et touche le joueur adverse avec son corps ou son bâton, ce sera considéré comme un coup de bâton/glissade obstrusive, donc 2 minutes

C) Une pénalité sera imposée à tout joueur qui accroche, retient, met en échec, donne un double échec, bouscule, pousse ou utilise une force excessive contre un adversaire.

D) Une partie sera perdue par forfait par une équipe qui, après avoir reçu des infractions de partie, ne respecte plus le minimum de joueurs requis, qui est de 4 (3j et 1g, ou 4j). L'équipe perdante n'aura aucun point, même si elle a gagnée une période. Si les deux équipes ne respectent plus le minimum requis en raison de trop d'infraction, la partie sera invalidée et seul les points de périodes complétés seront calculés. Les statistiques des joueurs et du gardien seront invalidées. Cette clause sera appliquée peu importe où le match est rendu, donc même s'il ne reste que 30 secondes à la troisième période, la partie sera tout de même invalidée.

E) Le marqueur peut appeler une pénalité de langage abusif de banc.

N.B. Une pénalité d'infraction (avec possibilité de suspension) sera imposée à tout joueur qui, délibérément, tente de blesser ou blesse un adversaire quelle que soit l'infraction commise si l'arbitre juge qu'il s'agissait d'un geste dangereux pouvant causer des blessures.

11.7 : Bagarre :

A) Aucune bagarre ne sera tolérée. Le mot bagarre signifiant un simple coup de poing avec ou sans gant. Le joueur fautif sera automatiquement suspendu (voir point H) et pourra être banni. L'investigateur, l'agresseur ou tout joueur se joignant ou prenant part à une bataille sera suspendu et pourra être banni. De plus, ce joueur devra passer devant le comité de discipline avant de participer à un autre match.

B) Une menace de bataille sera considérée et puni comme une bagarre.

C) Tout joueur identifié par le ou les officiels comme étant l'instigateur ou l'agresseur dans une bataille se verra imposer une punition de 2 minutes additionnelles à toute punition qu'il pourrait encourir.

D) Tout joueur se joignant à une bataille, ou prenant part à une autre bataille durant le même arrêt de jeu se verra imposer une extrême inconduite, en plus de toute autre punition qu'il aurait pu encourir selon les règles du jeu.

E) Tout joueur qui incite un autre joueur à la violence en l'invitant à se battre ou en le menaçant se verra imposer une extrême inconduite et sera passible de suspension (Voir 11.7B).

F) Pour certains cas, le capitaine de l'équipe d'un joueur qui participe à une bagarre pourrait être suspendu une partie pour non contrôle de son équipe.

G) Le capitaine de l'équipe est responsable de son banc. Un joueur qui quitte le banc pour aller participer à une escarmouche ou à une bataille sera automatiquement expulsé, en plus de recevoir deux minutes d'antisportif. Le capitaine pourrait aussi recevoir une suspension de minimum 1 match pour ne pas avoir géré son banc.

H) Un coup de poing ou une bagarre entraîne automatiquement une suspension minimal de 10 matchs à la première occasion et une expulsion pour la saison et les séries pour une deuxième offense. Il est également possible qu'un joueur soit complètement banni de la ligue si le comité de discipline et les gestionnaires jugent que son comportement nuit à la réputation de la ligue ainsi qu'à la sécurité des joueurs.

11.8 : Pénalité pour inconduite majeure :

A) Peut être imposée à tout moment par l'arbitre pour non-respect des officiels ou geste violent. Le joueur doit quitter la surface et ne pas nuire au bon fonctionnement du match. Si le joueur refuse de se conformer, le match prendra fin et les points acquis dans le match par son équipe seront annulés. Une inconduite majeure entraîne une suspension minimale de 2 matchs et l'obligation de passer devant le comité de discipline avant de rejouer un match.

11.9 : Appel des décisions :

A) Appel pour joueur inéligible

1 - Une équipe qui croit un joueur inéligible dans l'équipe adverse peut demander un appel.

2 - L'appel doit être obligatoirement remis par courriel (ldhl.infos@gmail.com) au plus tard 24h après la partie comportant un joueur inéligible ou une autre plainte.

3 - Si une équipe est fautive d'avoir aligné un joueur inéligible, elle se verra retirer tous ses points pour ce match et obtiendra un score de 0. L'équipe adverse obtiendra donc 15 points, moins les points de discipline perdus (pénalités violentes)

4 - Le capitaine d'une équipe fautive d'avoir aligné un joueur inéligible en saison sera suspendu 1 match. En séries, l'équipe complète sera disqualifiée et le capitaine suspendu.

B) Comité de discipline et suspensions

1 - Toutes les décisions de suspension seront prises par le comité de discipline.

2 - **Les décisions du comité de discipline sont finales et sans appel.**

3 - Tout joueur suspendu dans sa classe ne peut prendre part à un match d'une autre classe tant et aussi longtemps que sa suspension dans sa classe respective n'a pas été purgée. À noter qu'un joueur suspendu ne pourra, en aucun cas, aller derrière le banc d'une équipe, même à titre de spectateur.

4 - Lorsqu'une suspension est appliquée, le responsable du comité de discipline envoie un courriel, ou appelle le capitaine de l'équipe fautive afin de lui expliquer la décision. Cependant, c'est la responsabilité du capitaine de vérifier sur le site de la ligue (www.dekhockeyslouisville.ca) s'il y a eu suspension ou non. En aucun cas le joueur ne pourra discuter avec le comité de discipline directement, à part s'il est le capitaine de l'équipe.

5 - Le comité de discipline sera formé d'au minimum un responsable, un conseiller et un gestionnaire de la ligue.

6 - Les arbitres présent lors d'un cas de suspension seront contactés par le comité de discipline afin d'expliquer leur vision. Le comité se penchera ensuite sur le cas et avisera le capitaine de la décision. Un arbitre « externe » sera toujours consulté lors de ces cas, afin d'avoir une neutralité. Il est du devoir du responsable du comité de discipline d'obtenir toutes les versions de l'incident avant d'émettre une suggestion de suspension au gestionnaire.

12 : Suspensions

Tout joueur qui, **intentionnellement**, touche, retient, pousse, frappe, menace ou tente de frapper, fait trébucher, lances-en sa direction, ou met en échec un officiel avant, pendant ou après une partie se verra imposer une extrême inconduite et sera passible de suspension

A) Un joueur sera expulsé du match après 3 pénalités (violentes) de 2 minutes mais n'entraîne pas de suspension. Une pénalité de 4 minutes compte pour 2 fois 2 minutes. Une pénalité d'une minute n'est pas comptabilisée dans ce calcul.

B) Tout joueur cumulant 40 minutes de pénalité lui vaudra 1 match de suspension. À 52 minutes de pénalités, 2 matchs de suspension supplémentaires et à **60 minutes, suspension pour le reste de la saison et les séries éliminatoires.**

C) Tout joueur qui quitte son banc pour intervenir lors d'une altercation recevra automatiquement une inconduite de partie. Si plusieurs joueurs quittent et l'équipe n'a plus le minimum requis pour terminer la partie, ils perdront par défaut. Dans ce cas, le capitaine recevra un match de suspension à la première offense, trois à la seconde offense et cinq à la troisième offense. **Le capitaine est responsable de gérer son banc.**

D) Un joueur suspendu ne pourra remplacer avec une autre équipe tant que sa suspension ne sera pas terminée. De plus, il devra jouer un match avec son équipe régulière, suivant sa suspension, avant de pouvoir remplacer à nouveau avec une équipe.

12.1 Durée minimum de suspension

A) Bagarre : 1^{ère} offense : **minimum 10 matchs**

2^e : Suspension pour la saison et les séries. Possible suspension à vie.

B) Langage abusif/menace : 1^{ère} offense : minimum 2 matchs

2^e offense : minimum 5 matchs

3^e offense : Saison + Série. Possible suspension à vie

C) Geste dangereux : 1^{ère} offense : minimum 4 matchs

2^e : Minimum 10 matchs

3^e : Saison + séries. Possible suspension à vie

D) Comportement déplacé : 1^{ère} offense : minimum 2 matchs

2^e offense : minimum 5 matchs

3^e offense : Saison + série. Possible suspension à vie

13 : Autres règlements :

A) Il est interdit de mâcher de la gomme pendant le match, de manger des graines de tournesol, de cracher et de répandre quelque liquide que ce soit sur la surface de jeu ou

sur les bancs de joueurs afin que les installations restent propres et afin d'éviter que des accidents surviennent.

B) Le gardien ne peut arroser son rectangle afin de le rendre plus glissant, et ce afin d'éviter des accidents causés par cette surface glissante.

C) Seuls les capitaines (selon la feuille de match) ou un adjoint pourront discuter avec les officiels.

D) Une équipe qui croit un joueur inéligible peut demander un appel. L'appel doit être fait au plus tard à 18h00 le lendemain du match en question. Si une équipe est fautive, elle perdra les points acquis lors de ce match et l'équipe adverse obtiendra 9 points plus les points de discipline acquis au cours de ce match. L'appel doit être fait en envoyant un courriel à ldhl.infos@gmail.com.

E) Les menaces faites par courriel, au téléphone ou via les médias sociaux à n'importe quel membre du personnel, incluant le comité de discipline, seront considérées comme si elles avaient été faites de vive voix. Le joueur pourra donc être suspendu après que ces propos soient analysés par le comité de discipline.

Les décisions du comité de discipline sont finales et sans appel.

14 : Température :

A) Il y a match beau temps, mauvais temps. En présence d'éclairs et de tonnerre, la partie sera interrompue.

B) En saison régulière, après 2 périodes et à la suite d'une interruption de 15 minutes, les officiels peuvent prendre la décision d'officialiser la partie comme étant complétée, peu importe le pointage. Un point sera alors accordé à chacune des équipes pour la 3^e période et le pointage au moment de l'arrêt du match sera le pointage final. S'il y a égalité à ce moment, aucun des 3 points normalement gagnés suite à une victoire ne sera accordé à aucune des équipes.

C) En séries éliminatoires, toutes les parties sont à finir. En cas d'interruption, les officiels prendront la décision de reporter la fin du match au début de la partie suivante.

15 : Paiement :

A) Le montant complet devra être remis par le capitaine aux gestionnaires de la ligue avant le début de la première période du 2eme match de la saison régulière. Sans quoi, une pénalité de 5 minutes sera attribuée à l'équipe fautive et sera purgée par le capitaine.

B) Si le paiement n'est pas remis à la 3eme semaine, l'équipe se verra empêcher de jouer tant et aussi longtemps que le compte ne sera pas réglé. Tous les matchs annulés en raison de non-paiement seront automatiquement gagnés par l'équipe adverse par un pointage complet (15 points). L'équipe fautive se verra le refus d'utiliser la surface tant et aussi longtemps que le paiement complet ne sera pas versé. L'équipe gagnante pourra utiliser le temps de surface à leur guise.

Note importante : la ligue se réserve le droit de modifier un règlement ou d'en ajouter, dans un but positif pour la majorité de la ligue. S'il y a changement, la ligue vous en avisera à l'avance.

