



Règlements été

2018

Table des matières

SECTION I : ÉQUIPEMENTS

1. Bâton de hockey	4
2. Balle de Dekhockey	4
3. Équipement de gardien	4
4. Équipement de joueur	5
5. Chandails	5

SECTION II : FORMATION D'UNE ÉQUIPE

10. Composition d'une équipe	5
11. Alignement pour feuille de match	5
12. Nombre de contrats	5
13. Contrat de joueur régulier	5
15. Contrat de joueur réserviste	6
16. Joueur éligible aux séries éliminatoires	6
17. Ajouter ou modifier un contrat (date limite)	6
18. Joueur illégal	6
19. Restriction par classe	6

SECTION III : DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

30. Temps d'une partie	7
31. Nombre de joueur requis	7
32. Visiteur/receveur	7
33. Changement	8
34. Joueur blessé	8
35. Protêt	8

36. Suspensions	8
37. Température risquée	8
38. Équipe absente	9
39. But accordé	9
40. Système de pointage	9
41. Mise au jeu suite à une punition	10
42. Temps d'arrêt	10
43. Partie terminée par défaut	10
44. Début d'une rencontre	10
44.1 Fin d'une rencontre (Saison)	11
44.2 Fin d'une rencontre (Séries)	11
45. Refus d'entamer une rencontre	11
46. Dégagement	12
47. Balle à l'extérieur	12
48. Immobiliser la balle	12
49. Ligne centrale	12
50. Hors-jeu à retardement	13
50.1 Zone du gardien	13
51. Changement de gardien	13
52. Hors-jeu	13
53. Balle qui frappe un officiel	14
54. Bris d'équipement	14
55. Passe avec la main/coup de pied sur la balle	14
56. Double touche	15
57. Tomber sur la balle	15

58. Obstruction par un spectateur	15
59. Bâton élevé avec la balle (contact ou pas)	15
59.1 Bâton élevé envers un joueur	15
60. 3 punitions mineures ou inconduites (10 minutes)	16

SECTION IV : OFFICIELS

60. Tâches de l'arbitre	16
61. Le nombre d'officiel	16
62. Déplacement des arbitres	17
63. Absence d'officiel	17
64. Responsabilités des marqueurs & Chronométrateurs	17

Règlements

Section I : Équipement

Règlement 1 : Bâton de Dekhockey

Le bâton réglementaire de Dekhockey peut mesurer jusqu'à 60 pouces de longueur, du talon de la palette jusqu'au bout du manche.

Voici les bâtons et palette acceptés :

- Mylec/AIR-FLO (bâton de bois-palette de plastique)
- Bâton de marque "Shot Gun" One-piece
- Les bâtons D-gel
- La palette mylec ZBlade
- Les bâtons et palettes de marque « Dekadence »

La longueur de la palette, du talon à l'extrémité, ne peut dépasser 12.5 pouces et sa largeur ne peut excéder 3 pouces. Si un des trous du bâton est brisé, le bâton est considéré comme dangereux et le bâton en question ne peut être éligible. Le bâton du gardien peut mesurer jusqu'à 54 pouces de longueur, du talon de 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 pli du talon où jusqu'à 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 rencontres. Tout bâton utilisé lors de ligue et ne répondant pas à ces spécifications devrait être signalé à un officiel qui doit immédiatement déclarer celui-ci illégal, afin de prévenir une compétition injuste et tout risque de blessure.

Règlement 2 - Balles de Dekhockey

Les balles de Dekhockey utilisées sont de marque D-Gel ou Mylec. L'officiel décide du type de balle qui sera utilisé, en laissant tomber d'une hauteur de 3 pieds, celles que l'on croit appropriées pour la température du moment. Ce dernier sélectionnera la balle qui aura présenté le bond le moins haut. Si les bonds sont pratiquement semblables, il décidera tout de même celle avec laquelle on débutera la rencontre. Une fois la joute entreprise, on peut toujours apporter un changement au type.

Règlement 3 - Équipement de gardien de but

Les jambières du gardien ne peuvent pas excéder 12 pouces de largeur (sauf si usure normale de la jambière). Le gant de prise doit être un gant réglementaire de hockey sur glace. Le gant de blocage ne doit pas dépasser 16.5 pouces de longueur et 8.5 pouces de largeur. Le casque avec grillage ou le masque de gardien moulé avec palette arrière, le plastron ainsi que la coquille protectrice sont obligatoires. Ces deux dernières pièces ne doivent pas être visibles à l'extérieur. Les épaulettes de gardien sont recommandées et doivent également être portées à l'intérieur du gilet. Le gardien ne peut ajouter aucune pièce rattachée à son équipement ou son corps visant à augmenter la défense de sa cage et étant au-delà de l'équipement le protégeant contre les blessures. Le chandail de gardien de but peut être différent de ses coéquipiers, mais doit être différent de l'adversaire. Le port du chandail n'est pas obligatoire pour un gardien en temps chaud (discrétion des officiels). Les espadrilles avec semelles de vinyle ou de caoutchouc doivent être portées par tous les joueurs. Les gardiens de but peuvent porter d'autres sortes de chaussures, comme des bottes de travail ou tout autre soulier avec bout d'acier.

Règlement 4 - Équipement de joueur

Tous les joueurs doivent porter des chandails semblables avec des numéros facilement identifiables, des jambières de Dekhockey ou des protèges tibias de soccer. Les jambières doivent être portées à l'extérieur de tout survêtement. Un casque protecteur attaché de façon réglementaire avec la ganse (corde et lacets sont acceptés) et des gants protecteurs (gants de travail sont interdits). Les courtières ainsi qu'une visière ou des lunettes protectrices sont fortement recommandées, mais pas obligatoires. Le casque avec grille complète est obligatoire pour les mineurs (moins de 18 ans). Les espadrilles avec semelles de vinyle ou de caoutchouc doivent être portées par tous les joueurs. Les espadrilles de ballon balai sont permises. Aucun autre type de souliers n'est permis.

Règlement 5 - Chandails

Si, lors d'une partie, les deux équipes ont des chandails de même couleur, semblables ou que les officiels croient que les couleurs peuvent nuire au déroulement normal de la partie, un tirage au sort aura lieu afin de déterminer quelle formation devra changer de chandail. Ce règlement est appliqué en saison régulière seulement car en séries éliminatoires, l'équipe la mieux classée a le privilège de conserver ses chandails. Chaque joueur doit posséder un numéro dans le dos afin d'être identifié convenablement.

Section II : Formation d'une équipe

Règlement 10 - Composition d'une équipe

Une équipe peut présenter un alignement maximal de 12 joueurs, incluant le(s) gardien(s) de but, pour une rencontre. Un minimum de 6 joueurs est requis pour débiter une partie. Advenant le cas qu'une équipe n'est pas en mesure de mettre le nombre de joueurs nécessaire durant la partie, le match sera arrêté, et l'équipe fautive perdra la partie par défaut. Chaque équipe devrait nommer un capitaine et jusqu'à deux assistants, ces derniers doivent être clairement identifiés d'un "C" ou d'un "A" au-devant du chandail. Chaque équipe est soumise au règlement #19 concernant les restrictions par classe concernant les joueurs cotés.

Règlement 11 - Alignement pour la feuille de pointage

Avant le début de la rencontre, un alignement de l'équipe doit être rempli par le site internet de la ligue, avant le début de la séance d'échauffement. L'alignement doit comprendre le nom et les numéros des joueurs qui participeront à la partie. Aucun changement dans l'alignement n'est permis après le début de la rencontre.

Règlement 12 – Nombre de contrats

Chaque équipe a droit à 20 contrats de joueurs réguliers. Les joueurs qui disputeront la première partie de la saison devront, avant tout, remplir et remettre les contrats au marqueur officiel. La ligue ne permettra à aucun joueur de jouer une partie sans avoir rempli et signé un contrat de joueur. Chaque joueur a droit de signer un seul contrat par catégorie.

Règlement 13 - Contrat de joueur régulier

Un joueur régulier peut jouer pour une seule équipe de la même catégorie. Un joueur régulier peut jouer un maximum de 5 parties avec une même équipe en tant que réserviste. Dès la cinquième partie, il deviendra joueur régulier avec cette même équipe.

RÈGLEMENT 15 - Contrat de joueur réserviste

Un joueur réserviste peut jouer pour toutes les équipes d'une même catégorie lors de la saison régulière. Un joueur réserviste peut jouer un maximum de 5 parties avec une même équipe. Dès la cinquième partie, il deviendra joueur régulier avec cette même équipe. Cette liste sera disponible sur le site internet. Ces joueurs sont ceux qui n'ont pas trouvé d'équipe pour la saison comme affilié ou régulier. Le tarif pour un joueur réserviste est établi par la ligue.

RÈGLEMENT 16 - Joueur éligible aux séries éliminatoires

Un joueur peut participer aux séries éliminatoires si ce dernier a signé un contrat de joueur régulier, affilié ou réserviste avec l'équipe en question avant la date limite permise. La date limite est établie par la ligue. Un joueur peut participer aux séries éliminatoires avec une seule équipe par catégorie. Pour qu'un joueur soit éligible pour les séries éliminatoires, ce dernier doit avoir joué le ¼ des parties dans l'équipe qu'il souhaite représenter. Pour un gardien un minimum de 1 partie en saison doit être joué pour représenter une équipe en série, et qui ne fait pas partie d'une équipe de la même classe. Par contre, un gardien de la même classe, peut garder les but pour une autre équipe, en saison régulière, qu'une seule fois, mais les séries sont exclues.

RÈGLEMENT 17 - Ajouter ou modifier un contrat (22 juin 2018)

Il est possible de changer de contrat de joueur régulier pour un autre, le tout se fait avec le responsable des activités ainsi que l'approbation des deux responsables d'équipes concernés, avant la date limite des contrats. Toute équipe peut modifier son alignement avant la date limite des contrats. La date limite est établie par la ligue. La ligue se réserve le droit de refuser tout changement.

RÈGLEMENT 18 - Joueur Illégal

Un joueur sur la surface qui ne possède pas de contrat sera avisé par les officiels. Il devra quitter la surface, remplir un contrat avec la direction pour ensuite pouvoir revenir au jeu. Toute équipe fautive d'aligner un joueur sous une fausse identité ou, considéré comme un joueur illégal, l'équipe en question perdra tous ses points pour les pénalités mineures. De plus, l'équipe adverse remportera toutes les périodes que le joueur fautif aura disputées. Une suspension du joueur fautif et du responsable d'équipe est à prévoir (suspension automatique d'un match).

RÈGLEMENT 19 - Joueurs classés

Afin de mieux contrôler le calibre des catégories, Centre du sport JMD établit une liste de joueurs classés. La liste des joueurs classés est disponible sur le site internet.

Catégorie	Joueurs permis
C1	* Maximum 1 cote B
C2	* Maximum 2 cote B

C2	• Maximum 3 cotes C1
D2	• Maximum 3 cotes C2
E1	• Maximum de 3 D
E2	• Maximum de 3 E1
F4	• Féminin seulement
Mixte	• 2 filles en tout temps sur le jeu. Aucune restriction de cotes
Gardien	Peuvent jouer 1 classe en dessous de leur cote

Section III : Déroulement d'une partie

RÈGLEMENT 30 - Temps de la partie

Une partie est composée de trois périodes de dix minutes chronométrées. Une minute de repos est accordée entre les périodes.

La durée du réchauffement est de trois minutes à temps continu. Les équipes doivent changer de côté après chacune des périodes ainsi qu'après chacune des périodes de prolongation. Si un retard imprévu devait survenir avant la fin de la première ou de la deuxième période, l'arbitre peut décider d'entamer la période de repos immédiatement. La balance de la période sera disputée dès la reprise du jeu, les équipes occupant le même côté de surface. Dès la période terminée, les équipes changeront d'extrémité de la surface et engageront immédiatement la période suivante.

RÈGLEMENT 30A – Gardienne F4 ou Gardien remplaçant

Les gardiennes de but de la classe F4, peuvent remplacer dans n'importe laquelle équipe, avec le l'accord de l'équipe adverse. Pour les autres classes (C1, C2 , D, E1, E2), 1 gardien ou un joueur d'une même classe, peut remplacer seulement 1 seule fois durant l'année(saison régulière seulement).

RÈGLEMENT 31 - Nombre de joueurs requis

Pour qu'une équipe puisse débiter une rencontre, il faut un minimum de six joueurs qui possèdent un contrat valide. Une équipe incomplète aura droit à une période de dix minutes supplémentaires. Toutefois, une pénalité sera accordée à l'équipe adverse (pour avoir retardé la partie). Si l'équipe ne parvient pas à présenter suffisamment de joueurs elle perdra la partie 15-6 au système de pointage et 3-0 pour les buts. Si les deux équipes sont incomplètes ou absentes, le système de pointage final sera de 6-6.

RÈGLEMENT 32 - Visiteur / Receveur

Une équipe peut exiger un tirage au sort avant le début de la rencontre afin de déterminer le côté de la surface de jeu. Ce règlement est appliqué en saison régulière seulement car en séries éliminatoires, l'équipe la mieux classée a le privilège de conserver son côté.

RÈGLEMENT 33 - Changements

Des joueurs peuvent être changés à partir du banc, cependant le joueur quittant la surface doit toucher la bande devant le banc de son équipe avec sa main avant que son remplaçant ne saute sur la surface. Un gardien peut également être changé de la même façon, sauf qu'il ne peut retourner sur la surface de jeu avant le prochain coup de sifflet. S'il revient sur le jeu, une pénalité mineure doit lui être décernée. Par contre, les changements de joueurs seront refusés à l'équipe fautive d'un dégagement. Un joueur touchant la bande est considéré ne plus faire partie du jeu, à moins qu'il joue volontairement la balle. Donc, aucune pénalité ne sera appliquée si c'est le cas.

RÈGLEMENT 34 - Joueur blessé

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 aller le jeu jusqu'à ce que l'équipe du joueur blessé récupère 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. Le joueur qui provoque l'arrêt de jeu pour une blessure, doit quitter la surface de jeu jusqu'à la reprise du jeu, et ce même s'il n'y a pas eu de blessure. Un joueur puni subissant une blessure peut être exempté d'aller au banc des punitions, un autre joueur devra le remplacer sur le banc. Toute violation entraînera une punition mineure.

RÈGLEMENT 35 - Protêt

Les seuls protêts acceptés sont ceux ayant attrait à l'éligibilité d'un ou des joueurs. Celui-ci doit être soumis aux autorités de la ligue au cours des trente minutes après la partie. Toute décision de l'organisation de la ligue est finale et sans appel.

RÈGLEMENT 36 - Suspensions

La ligue se réserve le droit de suspendre un joueur, un dirigeant ou une équipe, ayant une attitude ou une conduite nuisant au bon fonctionnement des activités. Aucun remboursement n'est accordé lors d'une suspension. Dans le cas où un joueur est victime d'une suspension et qu'il évolue dans deux catégories différentes ou qu'il soit réserviste dans une catégorie, il devra purger sa suspension avec l'équipe où il a écopé cette suspension, sauf l'exception de 5 parties et plus. Si un joueur reçoit une suspension de 5 parties et plus, il aura la possibilité de rejoindre les autres équipes avec lesquelles il évolue dans d'autres classes, s'il a purgé au moins le 2/3 de sa suspension. Par contre, il devra purger sa suspension complète avec l'équipe qui il a été suspendu. Un joueur suspendu évoluant sous une fausse identité verra doubler sa suspension automatiquement. Le responsable d'équipe sera suspendu pour une partie et l'équipe adverse remportera la partie au pointage de quinze à zéro. Les suspensions peuvent varier selon la gravité des gestes ou des antécédents des joueurs fautifs. Un comité de discipline jugera le ou les actes commis. Aucun appel sur les décisions finales. Seule la direction (Arbitre en chef), de la ligue avec l'accord des responsables d'équipes peut revenir sur une décision finale.

RÈGLEMENT 37 - Température risquée

Un match arrêté par la mauvaise température est considéré comme officiel après la quatrième minute de jeu de la troisième période. Autrement, la partie devra être jouée ultérieurement avec exactement le même temps à écouler à la rencontre. C'est aux responsables de chaque équipe que revient la tâche de prendre la décision finale. Si l'un des deux responsables prend la décision de ne pas disputer la rencontre celle-ci sera reportée. Les deux responsables d'équipe devront avertir la direction et déterminer la date et l'heure de la remise de

cette partie en accord avec la direction de la ligue. Une partie annulée en progression, devra être remise à une date ultérieure, débutant au temps précis où l'annulation a eu lieu, avec le même pointage. Les parties de Dekhockey peuvent être disputées sous une pluie légère. Une pluie forte ou une averse de neige doivent être des facteurs suffisants pour arrêter une partie, advenant une accumulation d'eau ou de neige sur la surface de jeu. La direction de la ligue se réserve le droit d'annuler toutes parties qui pourraient s'avérer dangereuses pour la sécurité des joueurs.

RÈGLEMENT 38A - Équipe absente

La ligue se réserve le droit de suspendre les activités d'une équipe qui fait défaut d'aviser la direction de son absence à une partie 24 heures l'avance. De plus, cette équipe aura une amende de 100\$ payable avant sa partie suivante.

RÈGLEMENT 38B - Annulation ou déplacement de partie

Chaque équipe qui doit annuler ou déplacer une partie, doit faire la demande au responsable au moins 48 heures à l'avance, sans quoi la partie sera perdue par défaut. Chaque équipe a le droit de demander 2 changements maximums pour la saison. Par contre, la ligue se réserve le droit de refuser la demande selon les raisons évoquées par l'équipe. Tous les changements doivent être approuvés par les 2 équipes concernées.

RÈGLEMENT 39 - But accordé

Un but sera accordé, lorsque l'équipe adverse a retiré son gardien de but de la surface de jeu, et qu'un joueur de l'équipe qui attaque a la balle en sa possession, sans qu'il n'y ait de joueurs adverses entre lui et le but adverse et qu'il est contré par un joueur adverse qui a illégalement embarqué sur la surface de jeu. Un but sera accordé, lorsque l'équipe adverse a retiré son gardien de but de la surface de jeu et qu'un bâton ou tout autre objet a été lancé en sa direction par un joueur adverse sur la surface de jeu, sur le banc des joueurs ou le banc de pénalité. Un but est refusé lorsque la balle est projetée avec la main ou le pied en direction du but adverse et que la balle touche au gardien de but et pénètre dans le but. Si la balle touche un joueur défensif entre le gardien et le but, celui-ci est bon. Si la balle pénètre dans le but alors qu'un joueur offensif se trouve dans le territoire du gardien de but, après avoir été ou pendant qu'il est physiquement obstrué par un joueur défensif le but est alloué. Un but est accordé lorsque la balle a légalement passé entre les poteaux des buts, sous la barre horizontale et complètement dépassé la ligne des buts. Si un gardien en attrapant la balle, son gant dépasse la ligne des buts (avec la balle dedans) le but est alloué. Un but doit être accordé si la balle entre dans le but d'une façon ou d'une autre et que le joueur défensif en est l'auteur. Le joueur de l'équipe offensive qui a été le dernier à toucher la balle doit être crédité du but, aucune assistance n'est alors accordée. 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 doit être accordé. Le joueur ayant botté la balle doit être crédité du but, aucune assistance n'est alors accordée. Si le tir d'un joueur offensif dévie en frappant le bâton, l'espadrille ou toute autre partie du corps d'un autre joueur offensif, le but doit être accordé et le joueur sur lequel la balle a dévié est crédité du but. Le joueur ayant pris le tir, reçoit quant à lui l'assistance. Lorsqu'une balle frappe l'espadrille ou toute autre partie du corps de l'arbitre et pénètre directement dans le but, le but ne doit pas être accordé. A moins que la balle ne soit dans le territoire du gardien de but, un joueur offensif qui n'est pas en possession de la balle ne peut demeurer dans la boîte du gardien de but sur la ligne de la boîte du gardien ou maintenir son bâton dans la boîte du gardien de but. Si un but est compté durant que l'une de ces situations se présente, celui-ci doit être refusé et la mise en jeu qui en découle doit être effectuée au point de mise en jeu le plus près dans le territoire défensif de l'équipe fautive. Lorsqu'un joueur pousse la balle à l'intérieur du territoire du gardien de but 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. 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. Une assistance doit être créditée à celui (pas plus d'une) ayant touché à la balle, sans qu'un opposant ne prenne le contrôle, avant que le but ne soit compté. Pour des fins de statistiques seulement, le marqueur doit considérer tout tir ayant le potentiel ou la possibilité de pénétrer dans le but, 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 considérée un tir au but, à moins qu'un but ne soit compté. Tout but compté, autrement que spécifié dans le livre des règlements officiels, ne doit pas être accordé. Un but compté avec un bâton élevé ne doit pas être accordé, à l'exception d'un joueur de l'équipe défensive.

RÈGLEMENT 40 - Système de pointage

Le système de pointage est utilisé lors de tous les événements organisés par la ligue. Le système de pointage est divisé comme suit pour un maximum de 15 points par partie :

Résultat de la partie (maximum de 3 points)

Victoire = 3 points

Défaite = 0 point

Résultat par période (maximum de 6 points)

Victoire = 2 points

Nulle = 1 point

Défaite = 0 point

Points de comportements pour pénalités mineures (maximum de 3 points)

4 infractions et moins = 3 points

5 infractions = 2 points

6 infractions = 1 point

7 infractions et plus = 0 point

Points de comportement pour pénalités majeures (maximum de 3 points)

Aucune infraction = 3 points

1 infraction = 1 point

2 infractions = 0 point

1 majeure avec suspension = 0 point

RÈGLEMENT 41 – Mise au jeu suite à une punition

À la suite d'une punition, la mise au jeu sera exécutée dans la zone défensive de l'équipe adverse, au point le plus près du gardien de but. Si les punitions sont des mineures doubles, la mise au jeu aura lieu à l'endroit où la balle était rendu lors de l'arrêt de jeu, sauf si l'arrêt de jeu a été causé par un hors-jeu.

RÈGLEMENT 42 - Temps d'arrêt

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

RÈGLEMENT 43 : Partie terminée par défaut

Si durant une partie, une équipe a moins de quatre joueurs disponibles (3 joueurs et un gardien, et excluant ceux sur le banc des punitions), la partie doit être immédiatement arrêtée et la ou les périodes suivant ainsi que les points de partie sont gagnés par défaut par l'équipe adverse.

RÈGLEMENT 44 : Début d'une rencontre

Pour débiter une partie, les deux équipes doivent avoir complété la feuille de pointage. Une équipe incomplète aura droit à une période de dix minutes supplémentaires. Toutefois, une pénalité sera attribuée contre l'équipe fautive (pour avoir retardé la partie). Une équipe en retard dispose de 10 minutes additionnelles au temps de réchauffement. Si l'équipe en retard n'est toujours pas en mesure commencer la partie, elle perdra automatiquement la première période 1 à 0, et la partie débutera à la deuxième période. La rencontre 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.

RÈGLEMENT 44.1 – Fin d'une rencontre (saison régulière)

Il n'y a aucun match nul durant la saison régulière. Lorsque le pointage par buts est égal après le temps réglementaire, une période de prolongation de 4 minutes chronométrées est ajoutée. Les équipes gardent le même côté. La balle est mise en jeu au centre de la surface et le jeu continu jusqu'à ce qu'une équipe marque le premier but. Toute période de prolongation, doit être considérée partie intégrante d'une partie et toutes les punitions non-expirées en temps réglementaire doivent se terminer en temps supplémentaire. Par contre, une équipe ayant accumulée 14 minutes de pénalité, évoluera avec 1 homme en moins durant la prolongation. Si les 2 équipes ont 14 minutes et plus de pénalités, la prolongation aura lieu normalement. La prolongation se joue 4 joueurs contre 4. Si, après la prolongation, le pointage est encore égal, il y aura fusillade. Chacune des équipes doit sélectionner 3 joueurs pour effectuer chacun un tir de pénalité (3 tirs de chaque côté). Si l'une ou l'autre des équipes décide de ne pas disputer la ou l'une des périodes de prolongation nécessaires, la partie est déclarée perdue par cette équipe. Si aucune équipe ne parvient à compter durant cette période de prolongation, des tirs de barrage seront utilisés pour déterminer le vainqueur du match. Un tirage au sort détermine l'équipe qui doit effectuer le premier tir. Un tir de chaque côté à la fois. L'équipe qui marque le plus de buts remporte la victoire. Si l'égalité persiste après les 3 tirs de pénalités, les autres joueurs de l'équipe 1 à la fois, effectuera les tirs de pénalités. Toutefois, la première équipe qui réussit à prendre l'avantage au pointage après un nombre égal de tir remporte la partie.

RÈGLEMENT 44.2 – Fin d'une rencontre (séries éliminatoires)

Lors d'un match décisif en séries éliminatoires, le gagnant est celui qui totalise le plus de buts à la fin d'une partie. Lorsque le pointage par buts est égal après le temps réglementaire, une période de prolongation de 4 minutes chronométrées est ajoutée. Les équipes gardent le même côté. Par contre, une équipe ayant accumulée 14 minutes de pénalité, évoluera avec 1 homme en moins durant la prolongation. Si les 2 équipes ont 14 minutes et plus de pénalités, la prolongation aura lieu normalement. La prolongation se joue 4 joueurs contre 4. La balle est mise en jeu au centre de la surface et le jeu continu jusqu'à ce qu'une équipe marque le premier but. Toute période de prolongation, doit être considérée partie intégrante d'une partie et toutes les punitions non-expirées en temps réglementaire doivent se terminer en temps supplémentaire. (Sauf pour la période des tirs de barrage). Si l'une ou l'autre des équipes décide de ne pas disputer la ou l'une des périodes de prolongation nécessaires, la partie est déclarée perdue par cette équipe. Si aucune équipe ne parvient à compter durant cette période de prolongation, des tirs de barrage seront utilisés pour déterminer le vainqueur du match. Chacune des équipes doit sélectionner trois joueurs pour effectuer chacun un tir de pénalité (trois tirs de chaque côté). Un tirage au sort détermine l'équipe qui doit effectuer le premier tir. Un tir de chaque côté à la fois. L'équipe qui marque le plus de buts remporte la victoire. Si l'égalité persiste après les 3 tirs de pénalités, les autres joueurs de l'équipe 1 à la fois, effectuera les tirs de pénalités. Toutefois, la première équipe qui réussit à prendre l'avantage au pointage après un nombre égal de tir remporte la partie.

RÈGLEMENT 45 - Refuser d'entamer la rencontre

Si une équipe décide de se retirer ou refuse de se présenter sur la surface de jeu et entamer la partie ou bien que sur la surface de jeu, l'équipe refuse d'entamer le jeu, deux minutes après en avoir été avisée par l'arbitre, la partie doit être accordée par forfait à l'équipe adverse. Si une équipe décide de se retirer ou refuse de se présenter sur la surface de jeu et d'entamer la partie pour une seconde fois au cours d'une même rencontre, après en avoir été avisée par l'arbitre, les deux minutes de délai ne doivent pas être accordées et l'arbitre doit immédiatement accorder la partie par forfait à l'équipe adverse. Note : Si l'équipe est sur la surface de jeu, l'avertissement à l'équipe fautive devra être donné par l'arbitre. Si l'équipe fautive demeure au vestiaire, c'est le marqueur, sous les instructions de l'arbitre, qui devra aller aviser l'équipe fautive. L'avis pourra être donné à un joueur ou à un responsable de l'équipe fautive. Si une équipe ne se présente pas à temps et à l'endroit prévu pour la partie, celle-ci sera gagnée 15 à 0 par l'équipe adverse, à moins que cette absence ne soit causée par un malencontreux accident ou un empêchement majeur imprévu. Un responsable d'équipe qui refuse de quitter le banc et de se diriger vers le vestiaire après en avoir été ordonné par l'arbitre, se verra infliger une punition d'inconduite de partie. Le début des deux minutes d'avertissement et la raison de cette période d'avertissement doivent être annoncés par l'arbitre au responsable de chaque équipe ainsi qu'au marqueur.

RÈGLEMENT 46 - Dégagement

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 (ligne bleue), jusqu'à la ligne des buts de l'équipe adverse, sans qu'aucun joueur ne touche à la balle au passage. Le dégagement est appelé dès que la balle traverse la ligne des buts. La balle est ramenée dans le territoire défensif du joueur ayant exécuté le tir et une mise au jeu est effectuée à l'un des deux points de mise en jeu du fond du territoire. Note : La balle et non les pieds du joueur déterminent s'il y a infraction. Le dégagement est annulé par l'un ou l'autre des arbitres si le gardien touche à la balle avant qu'elle traverse la ligne des buts ou que d'après les officiels, le joueur défensif aurait pu jouer la balle avant qu'elle traverse la ligne des buts. Si, en raison de pénalité, (à l'exception des inconduites) l'équipe effectuant le dégagement, est à court d'un ou deux joueurs, si les deux équipes sont à forces égales, le dégagement n'est pas permis. Advenant un dégagement, l'équipe fautive ne peut effectuer des changements de joueurs. Les joueurs qui sont sur la patinoire lors du dégagement doivent rester sur la patinoire pour la mise au jeu en zone défensive.

RÈGLEMENT 47 - Balle à l'extérieur

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, la baie vitrée ou le grillage au-dessus de la surface. Une pénalité mineure doit être infligée à un joueur (incluant le gardien) qui expédie la balle à l'extérieur du jeu de sa zone défensive la balle, sans qu'elle touche la bande, la baie vitrée ou le grillage, et que la balle sorte à l'intérieur de sa zone défensive. La mise en jeu doit être effectuée à l'endroit où l'infraction a eu lieu. Quand la balle reste coincée ou traverse le grillage par un lancer, la mise au jeu reprend au point le plus rapproché dans la zone où le tir a été effectué. Une mise en jeu est effectuée à l'endroit où la balle a été expédiée ou déviée.

RÈGLEMENT 48 - Immobiliser la balle

Lorsque la balle demeure emprisonnée à l'extérieur du filet de l'un des buts et qu'elle est injouable, ou qu'elle est immobilisée gelée entre quelques joueurs opposants, intentionnellement au pas, l'arbitre doit arrêter le jeu. La mise en jeu qui en découle doit être effectuée à l'un des points de mise en jeu du fond du territoire. Si selon l'arbitre c'est le joueur offensif qui est responsable de l'arrêt de jeu, la mise en jeu sera effectué au point de mise en jeu le plus près dans son propre territoire. Si l'arbitre perd la balle de vue, (lors d'une altercation ou lorsque la balle est emprisonnée sous un joueur), il doit siffler et arrêter le jeu, puis effectuer une mise en jeu au point de mise en jeu le plus près. Une pénalité mineure doit être infligée à un gardien de but qui laisse tomber ou expédie de façon délibérée, la balle sur

l'extérieur de son but, afin de créer un arrêt de jeu. (Retarder la partie). Si la balle devait s'immobiliser sur le dessus de la bande qui entoure la surface, celle-ci est considérée en jeu et peut être jouée de façon légale avec la main ou le bâton.

Le jeu doit être arrêté et une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur à l'exception du gardien de but, qui ferme la main sur la balle dans l'intention de la transporter. Il est permis de fermer la main sur la balle seulement si le geste est fait sans transport (sur place) et de façon à mettre la balle au sol verticalement.

RÈGLEMENT 49 - Ligne centrale

Un joueur offensif peut se retrouver du côté offensif lorsque le jeu se retrouve dans la zone défensive. Il ne peut pas recevoir de passe avant que le joueur qui effectue la passe est lui-même traversé la ligne centrale et par le fait même se retrouver dans le territoire offensif avant que la balle. Si un joueur, dans la zone offensive, reçoit la passe d'un coéquipier qui se trouve dans la zone défensive, un hors-jeu en résulte. Le joueur doit avoir minimum un pied à l'intérieur du territoire offensif pour ne pas créer le hors-jeu. Il peut avoir un pied à l'intérieur et un pied à l'extérieur de la ligne ou même un pied sur la ligne et il sera considéré en jeu. Si un joueur défensif ramène la balle dans son propre territoire avec un joueur offensif encore en place de ce côté de la ligne centrale, cela ne constitue pas un hors-jeu. Si un joueur offensif intercepte une balle projetée par un joueur défensif en direction du territoire adverse, cela constitue un hors-jeu, si le joueur offensif a précédé la balle en traversant la ligne centrale. Si un joueur offensif ayant plein contrôle de la balle, entre en zone défensive en reculant, ceci n'est pas considéré comme étant un hors-jeu en autant qu'il a d'abord contrôlé la balle dans son propre territoire. Le jeu reprend avec une mise en jeu exécutée au point le plus près de la ligne centrale, situé dans le territoire défensif de l'équipe ayant commis la faute.

RÈGLEMENT 50 - Hors-jeu à retardement

Si la balle roule librement vers le territoire offensif, avec un joueur offensif en place et qu'aucun joueur offensif ne touche à cette balle, l'arbitre peut appeler un hors-jeu à retardement. Il lève simplement le bras, mais il n'arrête pas le jeu. L'arbitre doit baisser son bras à nouveau, afin d'annuler le hors-jeu et laisser le jeu se poursuivre lorsque : - L'équipe défensive effectue une passe ou transporte la balle de l'autre côté de la ligne centrale : ou tous les joueurs offensifs se trouvant dans le territoire offensif libèrent le territoire en traversant la ligne centrale. Le territoire offensif doit être totalement libéré avant que le hors-jeu soit annulé. Si lors d'un hors-jeu à retardement, la balle est dirigée sur le gardien, l'arbitre laissera le jeu se poursuivre, si un but est compté à partir du tir hors-jeu, l'arbitre annulera le but peu importe qu'il ait baissé ou non le bras pour annuler le hors-jeu à retardement. Dans ce cas le hors-jeu est appelé et la mise au jeu s'effectue selon la procédure.

RÈGLEMENT 50.1 – Zone de Gardien

Aucun joueur adverse ne peut être plus de 3 secondes dans la zone de gardien. Si le cas arrivait, l'arbitre devra arrêter le jeu, et remettre la mise au jeu au point le plus près de la ligne centrale.

RÈGLEMENT 51 - Changement de gardien de but

Seulement un gardien de but par équipe est alloué sur la surface de jeu à la fois. Il peut être remplacé par un joueur mais ce joueur ne peut obtenir les privilèges accordés au gardien de but, à moins qu'il ne revête au complet l'équipement du gardien de but. Aucun joueur à l'exception du gardien de but et son auxiliaire ne peut porter l'équipement de gardien de but. Aucun changement de gardien de but n'est permis lorsque le jeu est en progression, à moins qu'il soit remplacé par un joueur additionnel. L'arbitre n'accordera aucune période d'échauffement lors d'un changement de gardien de but. Si une équipe ne possède pas de gardien auxiliaire et que leur gardien en jeu subit une blessure qui ne lui permet pas de poursuivre la partie ou qu'il reçoit une pénalité qui l'expulse de la rencontre, l'arbitre accordera dix minutes de temps d'arrêt pour permettre à un autre joueur de l'alignement de revêtir l'équipement de gardien de but.

RÈGLEMENT 52 - Hors-jeu

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. Un joueur est en jeu lorsque l'un de ses pieds est en contact physique avec la ligne centrale, ou du côté défensif de la ligne centrale, au moment où la balle dépasse la partie extérieure de celle-ci, peu importe la position de son bâton. 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. Lorsque ce règlement est violé, 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. 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. 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. Si, selon le jugement de l'arbitre, un hors-jeu intentionnel a été créé, la mise en jeu doit être exécutée de l'endroit où la passe a été effectuée dans le fond du territoire défensif de l'équipe fautive. Note : Ce règlement ne s'applique pas lorsque l'équipe fautive est en infériorité numérique. Dans un tel cas, la mise en jeu doit être exécutée de l'endroit où la passe a été effectuée. L'arbitre signalera un hors-jeu lorsqu'un joueur en territoire offensif quitte la surface sans que son remplaçant n'embarque sur la surface de jeu alors qu'un coéquipier transporte la balle au-delà de la ligne centrale dans le territoire offensif.

RÈGLEMENT 53 - Balle qui frappe un officiel

Le jeu ne doit pas être arrêté lorsque la balle touche à un officiel 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.

RÈGLEMENT 54 - Bris d'équipement

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 de jeu et le jeu continue sans interruption en utilisant un joueur substitut. Un officiel peut à tout moment déclarer une pièce d'équipement illégale, lorsque celle-ci n'est pas réglementaire, usée, endommagée ou qu'elle représente des risques de blessures. Une punition mineure sera infligée au joueur ou à l'équipe fautive. Un joueur qui a brisé son bâton peut continuer d'évoluer sur le jeu, à condition qu'il laisse tomber immédiatement la partie brisée de son bâton. Il peut seulement recevoir un autre bâton de façon directe de son banc des joueurs. Il ne peut recevoir un bâton ayant été lancé d'une quelconque partie de la surface de jeu. Une pénalité mineure doit être infligée lors d'une violation de ce règlement. 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 apporte un autre bâton de façon légale. Un gardien de but peut obtenir un autre bâton d'un coéquipier sans avoir à aller au banc des joueurs. Si un joueur perd son casque protecteur pendant le jeu, il doit remettre son casque avant de continuer à jouer ou se rendre au banc des joueurs, et être remplacé. Si le joueur participe au jeu sans son casque protecteur, le jeu sera arrêté peu importe (il ne s'agit pas d'une punition retardée) quelle équipe est en possession de la balle, et le joueur se verra décerner une punition mineure pour avoir participé au jeu sans le port d'équipement protecteur obligatoire. Si l'arbitre se rend compte qu'un joueur porte un casque mal attaché pendant un arrêt de jeu, il doit simplement signaler au joueur d'attacher son casque en toute sécurité. Un joueur sur la surface ne peut transporter deux bâtons de joueurs afin de pouvoir en donner un à un coéquipier qui a perdu ou brisé le sien. Une punition mineure sera imposée, que le joueur participe au jeu ou non. La punition sera imposée au joueur qui transporte les deux bâtons. Un gardien de but, après avoir perdu ou brisé son bâton, peut se servir du bâton d'un joueur jusqu'au prochain arrêt de jeu, sans qu'aucune punition ne lui soit imposée. Un joueur, qui remet son bâton au gardien de but, ramasse le bâton du gardien de but et participe au jeu recevra une punition mineure pour avoir utilisé un bâton de dimension non réglementaire.

RÈGLEMENT 55 -Passe avec la main / Coup de pied sur la balle

Un joueur peut arrêter ou expédier la balle dans les airs avec sa main ouverte ou pousser la balle à la hauteur de la surface, le jeu ne doit pas être arrêté à moins qu'un coéquipier soit le prochain joueur à jouer à la balle. L'arbitre doit interpréter que la balle est délibérément expédiée à un coéquipier. Dans ce cas, le jeu est arrêté et la mise en jeu est effectuée au point de mise en jeu le plus près de l'infraction. Si l'arrêt de jeu est causé par un joueur offensif dans la zone défensive, la mise au jeu se fera au point de mise en jeu près de la ligne centrale dans sa zone défensive de l'équipe fautive. La balle ne peut être expédiée avec la main ou le pied directement dans le territoire du gardien ou, si le gardien est à l'extérieur de son territoire et que la balle est rabattue sur lui et entre dans le territoire du gardien, le jeu doit être arrêté immédiatement. La mise en jeu se fera au point de mise en jeu, dans la zone défensive de l'équipe fautive. Un but doit être accordé lorsque la balle a été expédiée de façon réglementaire et qu'elle est déviée par un joueur défensif dans le but. L'action de botter la balle est permise dans l'un ou l'autre des territoires. Un but doit être accordé lorsque la balle est bottée de façon réglementaire et qu'elle est déviée par un joueur défensif dans le but.

RÈGLEMENT 56 - Double touche

Lorsqu'un joueur dirige la balle dans les airs à plus d'une reprise avec ses mains (double touche) ou ramasse la balle qui est sur la surface le jeu doit être arrêté immédiatement. La mise en jeu se fera au point de mise en jeu, dans la zone défensive de l'équipe fautive.

RÈGLEMENT 57 - Tomber sur la balle

Une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur, à l'exception du gardien de but, qui se laisse tomber sur la balle de façon délibérée ou qui ramène la balle sous son poids, de quelque façon que ce soit, lorsque celui-ci se retrouve étendu ou dans une quelconque position sur la surface de jeu. Ce règlement doit être interprété de façon à ce qu'un tir de pénalité ne soit accordé, que lorsque la balle se retrouve dans l'enceinte du gardien. Une pénalité mineure doit être infligée à un gardien de but qui, de façon délibérée, tombe sur la balle, ramène la balle sous son poids, place la balle sur une partie du but ou de la bande, lorsque la balle est derrière la ligne des buts, et que son corps se retrouve complètement en dehors de l'enceinte du gardien. Un tir de pénalité doit être accordé contre l'équipe fautive prise en défaut, lorsqu'un joueur défensif à l'exception du gardien de but, tombe sur la balle, tient ou ramène la balle sous son poids, de quelque façon que ce soit ou ferme la main sur la balle lorsque celle-ci est dans l'enceinte du gardien de but.

RÈGLEMENT 58 - Obstruction par un spectateur

L'arbitre doit arrêter le jeu si un joueur est retenu ou obstrué par un spectateur, à moins que l'équipe du joueur en question soit en possession de la balle et en position de compter au même moment. Dans ce cas, le jeu devrait être complété avant l'arrêt du jeu. Dans un cas ou dans l'autre, la mise en jeu doit être faite à l'endroit où l'arrêt de jeu a été effectué, à moins qu'un autre règlement de ce livre ne le stipule autrement. L'arbitre doit arrêter le jeu lorsqu'un objet quelconque est lancé sur la surface de jeu et qu'il interfère avec le jeu. Afin de reprendre le jeu, la mise en jeu doit être effectuée à l'endroit où le jeu a été arrêté, à moins qu'un autre règlement de ce livre le stipule autrement.

RÈGLEMENT 59 - Bâton élevé avec la balle

L'action de porter son bâton (la palette seulement) au-dessus de la hauteur normale des épaules est défendue lorsque le joueur essaie de frapper, jouer, arrêter ou dévier la balle dans les airs. Une pénalité pour bâton haut ne doit pas être infligée à un joueur qui croit que son équipe a compté un but ou à un joueur qui amorce ou termine son mouvement lors d'un tir frappé. Un but compté avec un bâton élevé ne doit pas être accordé. Frapper la balle avec son bâton à une hauteur supérieure à celle normale des épaules est illégal. Lorsque cela se produit le jeu doit être arrêté, une pénalité mineure est infligée et la mise en jeu doit être au point le plus près du lieu de l'infraction à moins

que le joueur défensif se retrouvant dans son territoire défensif, frappe la balle sur un opposant, ce qui, le cas échéant, permet au jeu de se poursuivre jusqu'à ce que l'équipe défensive récupère la balle. (Pénalité à retardement) OU un joueur du territoire défensif frappe la balle dans son propre but, dans ce cas-ci, le but est accordé et la pénalité annulée. Si une équipe ou l'autre se retrouve en infériorité numérique ou qu'un joueur de l'équipe possédant l'avantage cause un arrêt de jeu en frappant la balle avec son bâton plus haut que la hauteur normale des épaules, la mise en jeu doit être faite à l'un des points de mise en jeu de fond de l'équipe ayant causé l'arrêt de jeu.

RÈGLEMENT 59.1 - Bâton élevé envers un joueur

Advenant un bâton élevé d'un joueur envers un joueur adverse, une punition mineure (2 minutes) devra être imposée. Si le joueur adverse a apparence de sang, et que le bâton élevé a été fait de façon accidentelle, une double punition mineure (4 minutes) sera imposée. Si ce coup est volontaire, une punition majeure (5 minutes) sera imposée et le joueur fautif sera suspendu selon la décision du comité de discipline selon le geste.

RÈGLEMENT 60 – 3 punitions mineures ou inconduite

Tout joueur recevant 3 punitions mineures ou une punition de mauvaise conduite (10 minutes), sera expulsé de la rencontre en cours. Par contre, il pourra être de retour pour la prochaine rencontre à moins que cette situation ne soit pas la 1^{ère} offense. Advenant que cette situation arrive, une suspension pourrait en survenir.

Section IV : Officiels

RÈGLEMENT 60 : Tâches de l'arbitre

1. Tous les officiels mineurs sont prêts à entrer en fonction.
2. Vérifier que la surface et les filets soient en bon état. Faire la réparation si nécessaire.
3. Vérifier que le marqueur ait obtenu et vérifié l'alignement de chaque équipe et que celui-ci soit signé et approuvé avant qu'une copie soit remise à chaque équipe
4. Vérifier que le marqueur soit bien informé de l'auteur du but ainsi que de celui à qui l'assistance est créditée.
5. L'arbitre transmet également au marqueur — chronométré le joueur ayant compté et celui ayant obtenu l'assistance, s'il y a lieu.
6. Avoir plein contrôle d'une partie.
7. Signaler les hors-jeu, les dégagements, les punitions.
8. Rédiger des rapports de comportement.(site internet)
9. Avoir une bonne communication avec les officiels et les joueurs.
10. Les arbitres doivent avoir une véritable connaissance de tous les règlements.
11. L'arbitre doit interpréter les règlements le plus uniformément possible, au meilleur de son habileté, de façon à ce que les parties soient arbitrées de la façon la plus constante et uniforme possible. Si vous avez un doute sur l'interprétation d'un règlement, n'hésitez pas à en discuter avec votre arbitre en chef ou les règlements sur le site internet.
12. L'arbitre doit utiliser son meilleur jugement en tout temps dans l'application des règlements. Appliquer les règlements de façon rigide et impartiale et punir le jeu rude de façon sévère et systématique.
13. L'arbitre doit être alerte en tout temps, se déplacer rapidement, garder le rythme de la partie rapide et ne pas permettre de perte de temps inutile durant la rencontre.
14. L'arbitre doit appeler le jeu de façon définitive. Lorsqu'il inflige une pénalité, l'arbitre doit démontrer clairement qui est le joueur

fautif, et quelle est la nature de l'infraction. Afin d'éviter des arguments, ne jamais accompagner le joueur pénalisé.

15. L'arbitre doit bien informer le marqueur/chronométreur du numéro du joueur ainsi que la nature de l'infraction.
16. L'arbitre doit pouvoir apporter la décision finale sur toute dispute ou argumentation.
17. L'arbitre a le droit de remplacer un juge de but, s'il croit que celui-ci prend pour l'une des équipes impliquées ou que les décisions rendues sont tout simplement injustes.
18. L'arbitre ne doit pas permettre à un joueur de le pousser, basculer ou de démontrer un manque de respect.
19. L'arbitre doit rapporter tout incident du genre sur la feuille de rapport (site internet), expliquant tout dans les moindres détails.

RÈGLEMENT 61 : Le nombre d'officiel

1. Deux arbitres sont requis pour une rencontre.
2. La tâche de marqueur et chronométreur peut être accomplie par une ou deux personnes.
3. Si deux personnes sont utilisées, le premier marque les buts et punitions et il est appelé le marqueur. Le deuxième fait fonctionner le cadran et il est appelé le chronométreur.

RÈGLEMENT 62 : Déplacement des arbitres

1. Chaque arbitre se déplace à l'intérieur de sa moitié de surface.
2. Les deux arbitres ont le même pouvoir et peuvent appeler des jeux dans l'un ou l'autre des territoires.

RÈGLEMENT 63 : Absence d'officiel

1. S'il n'y a pas d'arbitres présents, le gérant de la ligue (à nommer) prendra une décision concernant le déroulement de la partie.
2. Si un des arbitres se blesse ou tombe malade durant une rencontre, l'autre arbitre poursuit seul la rencontre.
3. Si cet officiel doit arbitrer seul pour plus d'une rencontre, un autre arbitre doit être appelé le plus rapidement possible.

RÈGLEMENT 64 : Responsabilité des marqueurs & chronométrieurs

1. Le chronométreur doit contrôler le cadran à partir de la toute première mise au jeu et arrêter celui-ci à chaque arrêt de jeu. Il est également celui qui signale la fin de chaque période. Le chronométreur devra informer l'arbitre du temps à écouler dans la période (s'il n'y a pas de cadran indicateur) ou lors d'une punition, à chaque fois que l'arbitre lui demandera. Lorsqu'il y a une dispute concernant le temps, le tout devra être référé à l'arbitre responsable et sa décision sera finale.
2. Le marqueur enregistre le temps de chaque but, le joueur ayant compté et celui qui a une aide devra être crédité.
3. Le marqueur doit également enregistrer les punitions : le nom et numéro du joueur, la durée, la nature ainsi que le temps de l'infraction.
4. Une partie ne doit pas débuter avant le signal du marqueur officiel du match. Avant de donner le signal le marqueur doit obtenir l'alignement complet de chaque équipe contenant le nom et le numéro de chaque joueur. Il doit s'assurer que le nombre de joueurs sur l'alignement correspond au nombre de joueurs sur la surface. Il doit également vérifier que tous les joueurs inscrits sur la feuille de pointage soient réglementaires (suspension, contrat et paiement).
5. Le marqueur doit aviser l'arbitre lorsqu'un joueur a obtenu sa deuxième punition majeure ou sa deuxième punition de mauvaise conduite, dans la même partie.
6. Un marqueur doit avertir l'arbitre lorsqu'un joueur reçoit sa troisième pénalité mineure de la partie. Les officiels mineurs doivent éviter de critiquer le travail des autres officiels en tout temps.
7. Le marqueur officiel doit, à la fin de la rencontre, faire vérifier à chacun des arbitres la feuille de match, et à la suite d'approbation, la soumettre au webmestre.
8. Si le marqueur officiel fait face à des difficultés afin d'obtenir la feuille de pointage de la part de l'une ou l'autre des équipes, il doit

signaler ce fait à un arbitre