



RÈGLEMENTS DEK HOCKEY 3x3

1) DIMENSION DE LA SURFACE DE JEU

Une surface réglementaire pour les Championnats a approximativement 100 pieds de longueur par 50 pieds de largeur et est entourée d'une bande. Les coins peuvent être arrondis ou à angles. Important : une surface de dimension différente est autorisée pour une qualification.

2) BUTS

Les buts réglementaires mesurent 6 pieds de largeur sur 4 pieds de hauteur. Important : les mesures des buts peuvent varier de 6'x 4' pour une qualification mais se doivent d'être de même tailles pour tous les matchs du tournoi.

3) BÂTON

N'importe quel baton (composite, mylek, etc.) est accepté pour le tournoi. Par contre, un arbitre peut, à tout moment, déclarer une pièce d'équipement illégale lorsque celle-ci est usée ou endommagée et représente des risques de blessures.

4) BALLE

L'arbitre décidera du type de balle qui sera utilisé (mylek, g-force ou d-gel) selon la température. Ex. Orange entre 10 et 30 degrés, rose entre 0 et 10 degrés.

5) CHAUSSURES

Des espadrilles appropriées doivent être portées par tous les joueurs. Les bouts d'acier sont interdites.

6) ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT

Le gardien de but doit obligatoirement porter tout l'équipement réglementaire d'un gardien de but de hockey.

7) ÉQUIPEMENT DU JOUEUR

Pour le Championnat de la LIGUE DEK ESPOIR, tous les joueurs doivent obligatoirement porter un chandail, un casque, des gants et jambières appropriées. Le port de coudes, de lunettes ou visière, d'une coquille ne sont pas obligatoires mais fortement recommandés.

8) COULEURS DES CHANDAILS

Chaque membre d'une équipe doit porter un chandail semblable (gardien inclus). Chaque équipe se doit d'avoir deux ensembles de couleurs différentes.

9) COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

Une équipe doit présenter un alignement maximal de 10 joueurs, incluant le gardien de but. L'alignement ne peut être modifier durant le tournoi. Un minimum de 4 joueurs (incluant un gardien) est requis pour débiter une partie. Chaque équipe doit nommer un capitaine.

10) CHANGEMENT DE GARDIEN DE BUT

Aucun changement de gardien de but n'est permis lorsque le jeu est en progression, à moins qu'il ne soit remplacé par un joueur additionnel. Si un joueur remplace un gardien de but blessé ou expulsé, il aura cinq minutes pour revêtir l'équipement au complet de celui-ci.

11) ALIGNEMENT

Le responsable d'équipe doit inscrire tous ses joueurs et numéros sur la feuille de match. Un joueur inscrit sur la feuille de match avant peut arriver à tout moment de la partie. Un joueur non inscrit ne peut participer.

12) JOUEUR BLESSÉ

L'arbitre peut arrêter le jeu en tout temps pour un joueur blessé. Généralement, l'arbitre va laisser aller le jeu jusqu'à ce que l'équipe du joueur blessé contrôle la balle. La balle sera remise en jeu par l'équipe adverse du joueur blessé. Si la blessure a été causée par un joueur adverse commettant ainsi une infraction, l'arbitre arrêtera le jeu dès que l'équipe du joueur puni prendra le contrôle de la balle. Si un gardien de but est blessé, un maximum de 2 minutes est accordé afin qu'il récupère et retourne dans son but. S'il est incapable d'y retourner, il doit être remplacé à l'intérieur de 5 minutes incluant le changement d'équipement.

13) NOMINATION D'UN ARBITRE

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

14) ABUS OU MENACES À UN ARBITRE

Tout joueur, instructeur ou responsable manquant de courtoisie ou adressant des menaces à un arbitre ou tout autre officiel, avant, pendant ou après une partie est sujet à des mesures disciplinaires (ex. pénalité, expulsion du match ou du tournoi).

Tout joueur, instructeur ou responsable qui tente ou qui frappe intentionnellement un arbitre ou tout autre officiel, pendant ou après une partie sera expulsé du tournoi ainsi que son équipe. Une pénalité pour agression physique envers un arbitre implique une suspension à vie de la LIGUE DEK ESPOIR.

15) MARQUEUR

Le marqueur contrôle le temps et signale la fin de chaque période et de la partie. Le marqueur informe l'arbitre du temps à écouler dans la période (s'il n'y a pas de cadran indicateur). S'il y a une dispute concernant le temps, le tout devra être référé à l'arbitre et celui-ci prendra une décision finale. Avant le début de la partie, le marqueur vérifie si l'alignement des équipes est conforme. Il doit rapporter toute anomalie de l'alignement à l'arbitre. À la fin de toutes les parties, il doit remettre à un des responsables du tournoi la feuille de match complétée.

16) PÉNALITÉS

Les pénalités doivent être classées de la façon suivante :

MINEURE

- TIR DE PÉNALITÉ***
- DOUBLE MINEURE
- TIR DE PÉNALITÉ***
- MAJEURE
- TIR DE PÉNALITÉ*** EXPULSION***
- MAUVAISE CONDUITE
- TIR DE PÉNALITÉ***
- INCONDUITE DE PARTIE
- TIR DE PÉNALITÉ -EXPULSION***
- GROSSIÈRE INCONDUITE
- TIR DE PÉNALITÉ -EXPULSION ***
- PUNITION DE MATCH
- TIR DE PÉNALITÉ -EXPULSION***

*** Après une 2ième punition au même joueur, 2 tirs de pénalité sont accordés à l'équipe adverse et expulsion du match pour le joueur (SEULEMENT APPLIQUABLE POUR LES PUNITIONS DE BATON ET DE RUDESSE). Si cette 2e punition est une majeure, 3 tirs de pénalité seront donnés à l'équipe adverse.

À l'exception de la catégorie «A», toutes les pénalités donnent un tir de pénalité à l'équipe adverse qui est effectué immédiatement après l'infraction. Une pénalité peut être décernée en tout temps lorsqu'une infraction est commise, peu importe si le jeu est en progression ou non. Si une infraction se produit après la fin de la partie près de la surface de jeu, une sanction sera émise (tir de pénalité au prochain match, suspension, expulsion du tournoi, etc.)

17) PÉNALITÉ MINEURE

Toute pénalité mineure engendre un tir de pénalité pour l'équipe adverse. Une 2^{ème} pénalité mineure (au même joueur) ou une pénalité majeure engendre une expulsion de la partie et deux tirs de pénalités seront décernés à l'équipe adverse. Pour la catégorie «A», une punition mineure résultera en un avantage numérique de 1 minute pour l'équipe adverse. Si une 2^e punition est appelée à l'équipe qui se défend déjà à cours d'un joueur, celle-ci débutera lorsque la première infraction aura pris fin. Pour une punition appelée dans la dernière minute de jeu, un lancer de punition sera accordé au lieu de l'avantage numérique.

18) PÉNALITÉ MAJEURE

Tout joueur, recevant une pénalité majeure dans une partie, est expulsé de la partie et deux tirs de pénalités seront accordés à l'autre équipe. Dans le cas, d'un coup porté à la tête, avec le poing, coude ou bâton l'équipe entière sera expulsée de la LIGUE DEK ESPOIR.

Pour la catégorie «A», une punition majeure résultera en un avantage numérique de 2 minutes 30 secondes pour l'équipe adverse. La pénalité n'est pas annulée par un but.

19) PÉNALITÉ DE MAUVAISE CONDUITE

Une pénalité de mauvaise conduite sera imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui utilise un langage vulgaire envers un arbitre.

20) PÉNALITÉ DE MATCH ET EXPULSION DU TOURNOI

Une pénalité de match est imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui :

- Profère des menaces verbales à un arbitre
- Lance un objet en direction d'un arbitre ou d'un joueur
- Crache, bouscule, frappe, tire sur la grille, les cheveux, mord ou crache sur un arbitre ou un adversaire
- Participe à une bataille
- Tente de blesser un adversaire en le frappant, soit avec son casque, son pied, son poing, son coude, son genoux ou tout autre objet
- Met en échec son adversaire par-derrière ou à la tête.
- Tout joueur qui reçoit une pénalité de match, est automatiquement expulsé de cette partie et pour le reste de le LIGUE DEK ESPOIR. Il en est ainsi pour ses coéquipiers.

21) TIR DE PÉNALITÉ

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

- L'arbitre place la balle sur le point central de mise en jeu et le joueur désigné va, au signal de l'arbitre, entreprendre sa descente et tenter de déjouer le gardien de but adverse. Le joueur et la balle doivent constamment être en mouvement en direction de la ligne des buts adverses. Dès qu'un tir est effectué, le jeu est considéré comme étant complété.
- Le gardien doit demeurer dans son rectangle jusqu'à ce que le joueur touche la balle. Le gardien de but peut tenter d'arrêter la balle de toutes les façons, sauf en lançant son bâton ou tout autre objet. En cas de violation de ce règlement, le lancer peut être repris à nouveau ou le but accordé.
- Après une infraction, n'importe quel joueur de l'équipe adverse étant sur la surface peut effectuer le lancer.
- Le tir de pénalité est accordé en raison de toute pénalité durant le tournoi.
- Si au moment où un tir de pénalité est accordé, le gardien de but avait été retiré de son filet afin d'être substitué par un autre joueur, il peut retourner à son but afin de faire face au tir. Par contre, si l'infraction a clairement empêcher un but dans un filet désert, l'arbitre peut l'accorder sans tir de pénalité.
- Durant le tir de pénalité, les joueurs des deux équipes doivent demeurer près de leurs bancs respectifs, de l'autre côté de la ligne centrale. Aucun joueur de l'équipe adverse ne peut interférer, d'aucune manière, avec le joueur qui effectue le tir de pénalité.
- Après le tir de pénalité, l'équipe contre qui le tir de pénalité était dirigé repartira le jeu à l'arrière de la ligne de zone des buts de son territoire.
- Le temps requis pour effectuer le tir est inclus à l'intérieur du temps régulier d'une partie. Si l'infraction est à retardement et que le temps de la partie se termine avant que ne soit appelée la pénalité, le tir devra être effectué de toute façon.

- Si l'égalité persiste après le temps réglementaire d'un match de classement, le match fini nul, lors d'un match éliminatoire, il y aura tirs de barrage
- Les capitaines des deux équipes doivent remettre dans l'ordre les trois joueurs choisis pour tirer. Si l'égalité persiste encore après les trois tireurs de chaque équipe, n'importe quel joueur peut effectuer le lancer jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Le format est alors un tireur de chaque côté seulement.

22) PÉNALITÉ AU GARDIEN DE BUT

Si le gardien se mérite une pénalité qui mène à une expulsion automatique de la partie, celui-ci pourra être remplacé en respectant le règlement. Pour une pénalité mineure, un tir de pénalité est accordé pour l'autre équipe.

Lorsqu'un gardien balance son bâton dans un élan circulaire pour empêcher un adversaire de contourner son filet par-derrière (wrap around), il se verra décerné une pénalité mineure pour coup de bâton (geste dangereux) et ce, même s'il ne touche pas à l'adversaire. Une pénalité majeure lui sera décernée advenant une blessure causée par ce geste.

23) APPELER UNE PÉNALITÉ

L'arbitre doit siffler immédiatement et indiquer la pénalité si un joueur de l'équipe en possession de la balle commet une infraction sur un règlement. La reprise du jeu sera faite par l'équipe non fautive.

Note : Si l'arbitre arrête le jeu pour une raison technique, la prochaine mise en jeu aura lieu à l'endroit prévu au règlement suite au coup de sifflet.

Si un joueur de l'équipe qui n'est pas en possession de la balle commet une infraction, l'arbitre doit signifier la pénalité en levant son bras. Le jeu doit tout même se poursuivre jusqu'à ce que l'équipe fautive ne prenne le contrôle de la balle. À ce moment-là l'arbitre va siffler pour décerner la pénalité.

Note : Par contrôler la balle, on entend diriger volontairement la balle soit avec son bâton ou une partie de son corps. Si celle-ci ne fait que ricocher sur le bâton ou une partie du corps du joueur, cela ne sera pas considéré comme un contrôle de la balle. Un arrêt du gardien ne doit pas être considéré comme un contrôle de la balle. Les pénalités majeures, ne sont jamais annulées suite à un but compté mais pour une pénalité mineure, elle sera quand même retenue pour le règlement de 2 pénalités mineures dans 1 partie.

24) BALLE QUI FRAPPE UN ARBITRE

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

25) BALLE PERDUE DE VUE OU ILLÉGALE

S'il y avait attroupement ou qu'un joueur tombe accidentellement sur la balle, entraînant l'arbitre à perdre la balle de vue, le jeu doit être arrêté immédiatement. Lorsque la balle touche les fils électriques des lumières, le jeu doit être arrêté immédiatement. L'arbitre remet la balle à l'équipe n'ayant pas touché la balle la dernière. Si, en tout temps lorsque le jeu est en progression, une autre balle apparaît sur la surface, le jeu ne doit pas être arrêté. Il doit se poursuivre avec la balle légale, jusqu'à ce qu'il y ait arrêt de jeu, à moins que cette balle nuise à la progression du jeu. Si un arrêt de jeu est appelé, la balle revient au joueur qui avait possession.

26) DÉBUT DE LA PARTIE ET D'UNE PÉRIODE

La partie débute à l'heure prévue, par la mise en jeu initiale effectuée au point central de la surface de jeu. Le jeu doit être repris après chaque but ou chaque arrêt du gardien, en arrière du filet.

À l'heure prévue du début de la partie (indiquée à l'intérieur du site de la LIGUE DEK ESPOIR), si une équipe n'a pas le nombre de joueurs requis pour débiter la partie, l'arbitre devra appliquer le processus suivant :

Si l'équipe n'est pas prête ou n'a pas assez de joueurs pour débiter la partie à l'heure prévue sur l'horaire, il y aura un délai de 5 minutes. Un tir de pénalité pour avoir retardé le match sera attribué. Si l'équipe ne peut toujours pas débiter la partie après 5 minutes, l'équipe adverse remporte la partie par forfait (3-0).

27) FERMER LA MAIN SUR LA BALLE ET DOUBLE TOUCHE

Lorsqu'un joueur défensif ferme la main sur la balle ou fait une double touche, l'équipe adverse reprend possession de la

balle dans la zone délimitée. Si un joueur en zone offensive commet ces mêmes fautes, le jeu sera repris à la ligne centrale à l'intérieur de sa zone défensive, mais par l'autre équipe.

28) MISE EN JEU

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

29) REPRISE DU JEU

À la LIGUE DEK ESPOIR, à l'exception des matchs de finale, il y a mise en jeu seulement au début de chaque période ou lors d'une confusion de l'arbitre. Le jeu reprend toujours en arrière du filet lors d'un but ou un arrêt du gardien. Pour les matchs de finale, il y aura mise au jeu au centre après chaque but. Un délai de 3 secondes et un écart de 6 pieds est accordé après la reprise du jeu. Après 3 secondes le joueur adverse peut foncer vers la balle. Le joueur ayant la balle lors de la reprise peut faire une passe ou avancer avec la balle. Dans le cas où la balle est sortie hors de la surface, la reprise au jeu se fera à l'endroit d'où la balle fût dégagée.

30) PASSE AVEC LA MAIN, LE PIED

La passe avec la main est interdite pour tous les joueurs et gardiens, et ce, partout sur la surface. Un joueur peut cependant se pousser la balle avec la main ouverte à la condition que ce soit lui-même qui la récupère. Une passe faite avec le pied est permise sur toute la surface de jeu.

31) BALLE QUI RICOCHÉ SUR UN JOUEUR OU DANS LA ZONE DU GARDIEN

Si un joueur à l'attaque dirige la balle volontairement avec la main, ou autre partie de son corps en direction du but adverse dans la zone réservée du gardien le jeu sera automatiquement arrêté. Le but sera refusé. La reprise du jeu sera faite par l'équipe en défensive près de son but. Si un joueur de l'équipe en défensive (sauf le gardien) ramasse la balle sur la surface pendant qu'elle est dans la zone réservée du gardien, le jeu doit être arrêté et un tir de pénalité doit être accordé à l'équipe non fautive. Le responsable d'équipe devra désigner un joueur pour effectuer ce tir.

32) TEMPÉRATURE RISQUÉE

C'est aux organisateurs de la LIGUE DEK ESPOIR que revient la responsabilité de prendre la décision de jouer une partie ou non en raison de la température risquée. Une fois la partie débutée, seule les responsables ont l'autorité d'arrêter ou d'annuler une partie. Les parties peuvent être disputées sous la pluie. Malgré tout, les organisateurs ne sont pas responsables des blessures subies et ce, même si les conditions ne sont pas idéales. Il est de la responsabilité des joueurs d'être suffisamment protégés. Une pluie forte, une accumulation d'eau sur la surface, un orage ou une averse de neige sont des facteurs qui peuvent être suffisants pour arrêter une partie.

33) TEMPS D'ARRÊT

Un temps d'arrêt de 30 secondes par équipe par partie éliminatoires est alloué. Aucun temps d'arrêt n'est alloué durant les parties de classement

34) DURÉE DES MATCHS

Le temps d'une partie est de deux périodes de 12 minutes, pour un total de 24 minutes de temps non-chronométré. Lors des finales, le temps sera arrêté après chaque but. Le temps de repos entre chacune des périodes est de 1 minute. Les équipes doivent changer de côté après chacune des périodes réglementaires.

35) BÂTON ÉLEVÉ

Tous les joueurs doivent avoir le plein contrôle de leur bâton, et ce, en tout temps.

L'action de porter son bâton (la palette seulement) au-dessus de la barre horizontale du but ou de la bande est défendue lorsque le joueur fautif se situe près d'un joueur adverse ou de la balle. Une pénalité mineure pour bâton élevé doit être infligée à tout joueur qui ne respecte pas ce règlement.

Note : Si le joueur touche à la balle la pénalité sera sifflée immédiatement.

L'action de porter son bâton au-dessus de la barre horizontale du but ou de la bande est tolérée. S'il y a contact à la tête de l'adversaire ou d'un arbitre, que le geste soit volontaire ou non, l'arbitre doit immédiatement décerner une punition. Un but compté avec un bâton élevé ne doit pas être accordé, sauf si le geste est fait par un joueur de l'équipe défensive.

36) AJUSTEMENT D'UNE PIÈCE D'ÉQUIPEMENT

Une pénalité mineure pour avoir retardé la partie est infligée à tout joueur ou gardien qui retarde la partie afin d'ajuster une pièce d'équipement ou d'aller changer son bâton au banc des joueurs sans l'autorisation de l'arbitre. La responsabilité ou l'obligation de maintenir les pièces d'équipement en bon état demeure celle du joueur et du gardien. Si un ajustement est nécessaire, le joueur doit quitter la surface et le jeu continue sans interruption en utilisant un joueur substitut. Un gardien de but ne peut retarder intentionnellement la partie en ajustant une pièce d'équipement durant un arrêt de jeu. La violation de ce règlement par un gardien entraîne une pénalité mineure. gagner du temps afin de reposer ses joueurs.

37) INCONDUITE

Tout membre d'une équipe est responsable de la bonne conduite de chacun de ses coéquipiers. Il doit prendre tous les moyens nécessaires afin d'empêcher tout désordre ou violence des membres de son équipe, avant, pendant et après une partie, sur ou hors de la surface. Toute l'équipe est imputable en cas de comportement grave (ex. coup de poing, coup à la tête, etc.).

Une pénalité mineure pour conduite antisportive sera infligée à un joueur qui :

- Utilise un langage abusif, obscène ou dégradant sur la surface et n'étant pas adressé vers une personne en particulier
- Démontre un manque de respect envers un officiel, à un degré moindre de ce qui entraînerait moralement une pénalité d'inconduite.

Une pénalité de mauvaise conduite doit être infligée à tout membre d'une équipe qui :

- Utilise un langage ou démontre des gestes abusifs, obscènes ou dégradants que ce soit contre le marqueur, un arbitre ou un adversaire.
- Ne se rend pas directement au banc des pénalités
- Ne respecte pas la zone réservée aux arbitres
- Persiste à discréditer ou manquer de respect envers l'arbitre
- Frappe ou propulse intentionnellement la balle hors de portée d'un arbitre qui allait la récupérer
- Expédie la balle volontairement à l'extérieur de la surface suite à un but compté ou à une décision de l'arbitre
- Lance un objet sur la surface que le jeu soit en cours ou non.
- Expédie une pièce d'équipement du joueur adverse à l'extérieur
- Brise intentionnellement son bâton sur la surface du jeu.
- Persiste à se conduire de façon négative de façon à entraîner un adversaire à recevoir une pénalité

38) ACCROCHER OU HARCELER

Une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui retarde ou tente de retarder la progression d'un adversaire en l'accrochant avec son bâton. Lorsqu'un joueur accroche le bâton de son adversaire avec son propre bâton, l'empêchant ainsi d'agir, cette action est considérée comme de l'accrochage. Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui accroche un adversaire ce qui entraînerait une blessure.

39) BALLE À L'EXTÉRIEUR DE LA SURFACE DE JEU

Une balle est considérée à l'extérieur de la surface, si elle quitte la surface de jeu ou si elle frappe toutes choses autres que la bande ou le filet au-dessus de la surface. Les poteaux ou contours des boîtes de joueurs ou du marqueur ne sont pas considérés comme étant à l'extérieur de la surface. Si la balle revient dans le jeu, le jeu continue. La balle est reprise par l'équipe adverse du dernier joueur ayant touché la balle à l'endroit indiqué par l'arbitre. Une pénalité pour avoir retardé le match peut

être appelée dans le cas où un joueur (ou gardien) expédie volontairement la balle hors de la surface de jeu.

40) BÂTON BRISÉ OU ÉCHAPPÉ

Un joueur qui n'a pas de bâton peut toujours continuer de participer au jeu. Un joueur qui a brisé son bâton peut continuer d'évoluer sur le jeu, à condition qu'il laisse tomber immédiatement toutes les parties de son bâton, sinon une pénalité mineure pour équipement illégal lui sera décernée.

Note : Aucune pénalité ne lui sera décernée s'il se rend directement à son banc sans participer d'aucune façon au jeu en cours.

Un joueur dont le bâton est brisé, peut seulement recevoir un autre bâton de façon directe de son banc des joueurs ou d'un coéquipier qui lui donne son bâton.

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

Aucun joueur ou gardien ne peut recevoir un bâton ayant été lancé d'une quelconque partie de la surface de jeu, du banc des joueurs ou des pénalités sinon une punition mineure pour équipement illégal lui sera décernée.

Un gardien de but peut poursuivre le jeu avec un bâton brisé jusqu'à ce que le jeu soit arrêté ou jusqu'à ce qu'on lui remette un autre bâton de façon légale. Lors de l'arrêt du jeu, c'est à un joueur de faire le nécessaire afin de procurer un nouveau bâton réglementaire au gardien.

41) GELER 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 gelée entre quelques joueurs opposants, intentionnellement ou pas, l'arbitre doit arrêter le jeu. Si, selon l'arbitre, c'est le joueur défensif qui est responsable de l'arrêt de jeu, l'équipe adverse prend possession de la balle dans la zone délimitée la plus proche. Si l'arrêt de jeu a été causé par un joueur offensif, l'autre équipe reprend possession de la balle en territoire offensif dans la zone délimitée.

Si l'arbitre perd la balle de vue (lors d'une empilade ou lorsque la balle est emprisonnée sous un joueur), il doit siffler et arrêter le jeu. Le jeu sera repris par l'équipe non fautive dans la zone offensive.

Une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu doit être infligée à un gardien de but qui se laisse tomber ou expédie de façon délibérée la balle sur l'extérieur de son but, afin de causer un arrêt de jeu.

Une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu est décernée à un gardien de but lorsqu'il immobilise délibérément la balle d'une manière ou d'une autre, et causant ainsi un arrêt de jeu inutile. L'officiel doit mentionner clairement au gardien de jouer la balle, sinon il lui décernera la pénalité.

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.

42) LANCER SON BÂTON

Tout joueur ou gardien de but qui lance son bâton ou tout autre objet en direction de la balle se méritera :

- Si le geste est posé dans la zone défensive ou zone défensive, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe non fautive. Le responsable d'équipe devra désigner un joueur qui est sur la surface pour exécuter ce tir.

- Note: Si un joueur se dirige vers le but adverse et qu'aucun joueur ou gardien n'est devant le but et qu'un objet est lancé vers lui (qu'il soit atteint ou non), le but sera accordé (si le but est manqué) au joueur qui était en possession de la balle (aucune autre pénalité ne sera décernée). Tout joueur qui lance délibérément une partie de son bâton ou tout autre objet à l'extérieur de la surface se méritera une pénalité de mauvaise conduite.

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

43) METTRE LE PIED SUR LA BALLE

Tout joueur, à l'exception du gardien de but, qui met le pied intentionnellement sur la balle et retient celle-ci pour plus de 3 secondes perdra possession de la balle selon la situation suivante :

- Si l'arbitre désigne le joueur défensif responsable de l'arrêt de jeu, l'équipe adverse reprend le contrôle de la balle dans la zone délimitée la plus près.
- Si le joueur offensif est responsable de l'arrêt de jeu, l'adversaire repartira le jeu en territoire offensif (à proximité de la

ligne centrale dans la zone délimitée).

- Si aucun n'est tenu responsable, une mise au jeu sera effectuée au point de mise au jeu le plus près « zone délimitée ».

44) OBSTRUCTION

a) Une pénalité mineure pour obstruction est infligée à tout joueur qui:

- Obstrue ou empêche la progression d'un adversaire qui n'est pas en possession de la balle.
- Frappe délibérément (par en dessous ou par-dessus) le bâton d'un adversaire de façon à ce qu'il en perde la possession.
- Empêche un adversaire qui a échappé son bâton d'en reprendre possession.

Le dernier joueur à toucher à la balle (autre que le gardien) doit être considéré comme le joueur en possession de celle-ci. En interprétant ce règlement, l'arbitre doit s'assurer de l'identité du joueur qui crée de l'obstruction. Souvent c'est l'action du joueur offensif qui crée de l'obstruction puisque le joueur défensif peut défendre sa position ou couvrir le joueur offensif.

Aucun joueur ne peut faire de l'obstruction en faveur d'un coéquipier transportant la balle.

À moins que la balle ne soit dans la zone réservée du gardien, une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui obstrue ou empêche les déplacements du gardien qu'il soit dans sa zone ou non.

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

Si la balle pénètre dans le but alors qu'un joueur offensif se trouve dans la zone réservée du gardien, après avoir été poussé ou pendant qu'il est physiquement obstrué par un joueur défensif, le but est accordé.

À moins que la balle soit dans la zone réservée du gardien, une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui met un pied dans cette zone, sans faire un effort pour se retirer.

Si lorsqu'au banc des joueurs un membre d'une équipe lance un objet, interfère ou moleste un joueur adverse de quelque façon que ce soit, il se mérite une pénalité majeure.

45) RETARDER LA PARTIE

Une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur ou gardien de but qui, avec son bâton, son pied ou sa main, expédie la balle hors du jeu en la lançant, tirant ou frappant de façon intentionnelle.

Une pénalité mineure sera imposée à tout joueur ou gardien de but qui déplace délibérément le but de sa position normale.

Si un poteau des buts est délibérément déplacé par le gardien alors qu'un joueur est en échappée, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe non fautive. Ce tir sera effectué par le dernier joueur en possession de la balle.

L'arbitre doit imposer une pénalité de banc à l'équipe qui, selon lui, prend trop de temps à effectuer une substitution de joueurs.

Un avertissement doit être donné au capitaine de l'équipe avant d'imposer une première pénalité pour cette infraction.

Un joueur qui quitte son banc pour discuter avec l'arbitre sans rester sur la surface pour la reprise du jeu se méritera une pénalité mineure pour avoir retardé la partie.

46) RETENU

Une pénalité mineure pour avoir retenu sera décernée à tout joueur qui retient avec sa main ou son bâton son adversaire, le bâton ou le gilet et/ou entrave un joueur de l'équipe adverse.

Dès qu'un joueur entoure avec ses bras un adversaire, une pénalité mineure pour avoir retenu devra lui être décernée.

47) TOMBER SUR LA BALLE

a) Une pénalité mineure pour avoir saisi ou gelé la balle doit être infligée à tout joueur, à l'exception du gardien de but, qui se laisse tomber sur la balle de façon délibérée ou qui ramène la balle sous son poids, de quelque façon que ce soit, lorsque celui-ci se retrouve étendu ou dans une quelconque position sur la surface de jeu entraînant ainsi un arrêt de jeu par l'arbitre.

b) Une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu 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 la boîte du gardien entraînant ainsi un arrêt de jeu par l'arbitre.

c) Lorsque la balle est dans la zone du gardien, un tir de pénalité (on n'ajoute pas une pénalité mineure) pour avoir saisi ou gelé la balle doit être accordée contre l'équipe prise en défaut, lorsqu'un joueur défensif (à l'exception du gardien de but) :

- Tombe sur la balle volontairement.
- Ramène la balle volontairement sous lui.

- Ferme la main sur la balle.
- Ramasse la balle avec sa main fermée.

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

48) MISE EN ÉCHEC OU ASSAUT

Une pénalité mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur qui met en échec un adversaire.

La définition de la mise en échec est basée sur l'action d'un joueur qui utilise son corps pour mettre un joueur hors position en utilisant ses mains, épaules ou hanches.

Une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui s'élance ou bondit sur un adversaire.

Lors d'une glissade vers le but, si un joueur ne fait pas un effort raisonnable au jugement de l'arbitre pour éviter une collision avec le gardien, celui-ci se méritera soit une pénalité mineure ou majeure.

Une pénalité doit être appelée à chaque fois qu'un joueur entre en contact inutilement avec le gardien de but, qu'il soit dans sa zone réservée ou non. Un gardien, lorsqu'il est à l'extérieur de sa zone réservée pour couvrir ses angles lors d'un lancer, a les mêmes privilèges que s'il était dans sa zone.

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

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

49) BATAILLE OU COUP DE POING

LES BATAILLES ET COUP DE POING SONT INTERDITE A LA LIGUE DEK ESPOIR. Un joueur portant un coup de poing à un adversaire se verra décerner AUTOMATIQUEMENT POUR LUI ET POUR SON ÉQUIPE ENTIÈRE L'EXPULSION AUTOMATIQUE DU TOURNOI.

50) BLESSURE VOLONTAIRE

Une Expulsion du tournoi est infligée à tout joueur qui blesse volontairement un adversaire, et ce, peu importe la façon.

51) TRÉBUCHER OU CHUTE OBSTRUCTIVE

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

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

Lorsqu'un joueur contrôle la balle dans le territoire offensif, avec aucun joueur adverse entre lui et le gardien, et qu'un adversaire le fait trébucher l'empêchant ainsi d'obtenir un bon tir au but, un tir de pénalité lui sera accordé. L'arbitre ne doit pas arrêter le jeu jusqu'à ce que l'équipe défensive n'ait pris le contrôle de la balle.

52) COUP DE BÂTON

Une pénalité mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur qui utilise son bâton pour frapper un adversaire.

Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui donne un coup de bâton à un adversaire; ce qui entraînerait une blessure.

Une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui balance son bâton vers un adversaire (peu importe qu'il soit à portée ou non) sans véritablement le toucher ou, sous prétexte de jouer la balle, balance son bâton dans le vide pour intimider l'adversaire.

Si un joueur harcèle ou darde un adversaire dans les côtes avec son bâton tenu à une ou deux mains, il se verra imposer la pénalité selon la gravité de son geste, soit une mineure, majeure ou match.

Si un joueur frappe sur le manche (pas la palette) du bâton de son adversaire que ce soit à une ou deux mains il se méritera une pénalité.

Lorsqu'un gardien balance son bâton dans un élan circulaire pour empêcher un adversaire de contourner son filet par-derrière

(Wrap around), il se verra décerné une pénalité mineure pour coup de bâton (geste dangereux) même s'il ne touche pas à l'adversaire. Une pénalité majeure lui sera décernée advenant une blessure causée par ce geste.

53) DARDÉ OU SIX POUCES

Une pénalité MAJEURE doit être infligée à tout joueur qui tente ou qui darde l'adversaire.

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

Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui tente ou qui donne un six pouces à l'adversaire.

Note : Donner 6 pouces est l'action d'utiliser la partie de son bâton qui est situé au-dessus de la main au bout du bâton pour frapper un adversaire que le geste soit à une ou deux mains..

Une EXPULSION DU TOURNOI est infligée à tout joueur qui blesse un adversaire après avoir dardé ou donné un six pouces.

54) DOUBLE-ÉCHEC

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

Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui donne un double-échec à un adversaire ce qui entraînerait une blessure.

55) POUSSER UN JOUEUR

Tout joueur qui utilise ses mains afin de pousser un adversaire de façon délibérée doit recevoir une pénalité mineure.

Tout joueur qui pousse inutilement un adversaire après le sifflet se verra décerner une pénalité pour rudesse après sifflet.

Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui pousse un adversaire ce qui entraînerait une blessure.

56) RUDESSE

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

57) TENTATIVE DE BLESSURE

L'EXPULSION DU TOURNOI sera infligée à tout joueur qui tente de blesser un adversaire, un arbitre, un spectateur, d'une manière ou d'une autre.

58) TENTATIVE D'AGRESSION

Un joueur qui enlève ses gants pour se battre, mais que les arbitres interviennent avant, se méritera une EXPULSION DU TOURNOI.

59) CRACHER

Une EXPULSION DU TOURNOI sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui délibérément, crache sur ou vers un adversaire et/ou un arbitre.

60) DONNER UN COUP DE PIED

Une EXPULSION DU TOURNOI sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui tente de donner ou qui donne délibérément un coup de pied sur un adversaire et/ou un arbitre.

61) DONNER UN COUP DE TÊTE

Une EXPULSION DU TOURNOI sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui tente de donner ou qui donne délibérément un coup de tête sur un adversaire et/ou un arbitre.

62) MISE EN ÉCHEC PAR-DERRIÈRE

Une EXPULSION DU TOURNOI sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui tente de donner ou qui donne délibérément une mise en échec par derrière à un adversaire.

63) MISE EN ÉCHEC À LA TÊTE

Une EXPULSION DU TOURNOI sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui tente de donner ou qui donne délibérément une mise en échec à la tête d'un adversaire

64) JOUER LA BALLE DERRIÈRE SONT BUT

Dans le but d'avoir du jeu excitant, rapide et sans arrêt de jeu, il sera interdit pour tout joueur de conserver la balle derrière sont but pour plus de trois secondes, sans quoi, la balle sera remise à l'équipe adverse dans la même zone. Après le compte de trois, le joueur sera donc forcé de sortir de derrière le filet.

65) REMISE EN JEU

Pour une remise en jeu, le joueur en possession de la balle a toujours un sursis de trois secondes pour partir l'action. Pendant ce temps, le joueur défensif ne peut s'approcher à plus de 2 mètres et ne peut lui soutirer la balle. Par contre, le joueur offensif peut partir à tout moment sans attendre le compte de trois secondes. Dès qu'il fait une action, le joueur en défensive peut entrer dans le jeu.

66) CATÉGORIE MIXTE

En tout temps dans la catégorie Mixte, un maximum de 2 joueurs est permis sur la surface de jeu. Il n'y a pas de règles pour le nombre de joueuses. En cas d'infraction, une punition pour avoir retardé le match sera décernée.

67) JOUEURS CLASSÉS

Par souci d'équité, la LIGUE DEK ESPOIR a fait une liste de joueurs classés (A, B, C+ et C) selon leur habiletés. Nous voulons assurer une bonne parité pour toutes les équipes inscrites dans une catégorie respective. SVP consulter la liste dans la section FAQ de notre site web.

Catégorie A : tout joueur est accepté

Catégorie B : un maximum de deux joueurs A sont acceptés

Catégorie C+ : aucun joueur de A, 2 joueurs de B + 3 joueurs C+ ou 9 joueurs C+ sont acceptés

Catégorie C : aucun joueur de A, de B et deux joueurs de C+ sont acceptés

Catégorie D : aucun joueur de A, B, C+ et deux joueurs de C sont acceptés.

Catégorie E : aucun joueur de A, B, C+ ou C ne sont acceptés. Maximum de 2 joueurs D permis (catégorie amicable)

Catégorie F1 : toutes joueuses acceptées

Catégorie F2 : deux joueuses F1 sont acceptées

Catégorie F3 : deux joueuses F2 sont acceptées

Catégorie F4 : deux joueuses F3 sont acceptées

Catégorie Mixte Compétitif : 2 joueurs A et 2 joueuses F1

Catégorie Mixte Récréatif : Aucun joueur A ou B et aucune joueuse F1 ou F2

IMPORTANT : la LIGUE DEK ESPOIR se réserve le droit de modifier la liste en tout temps. Aussi, tout joueur non conforme peut être disqualifié d'un tournoi, et ce, sans préavis.

