

Centre sport JMD/Complexe BLVD Chevrolet



RÉGLEMENTATION DE DEKHOCKEY

Mise à jour complète le 03 août 2025

Site Internet: www.csjmddkrimouski.com

Table des matières

SECTION # 1: SURFACE DE DEKHOCKEY

	Règlements #
Bancs des joueurs, des pénalités et du marqueur	4
But du gardien	5
Dimensions de la surface de jeu	1
Lignes et aménagement de la surface de jeu	2
Position des buts et de la zone réservée au gardien de but	3
Zone réservée aux arbitres	6

SECTION # 2: ÉQUIPEMENTS

	Règlements #
Balle de Dekhockey	8
Bâton de Dekhockey	7
Couleurs des chandails	12
Équipement du gardien de but	10
Équipement du joueur	11
Équipement illégal	13
Espadrilles	9

SECTION # 3: ÉQUIPES DE DEKHOCKEY

	Règlements #
Alignement débutant ou illégal	16
Changement de gardien de but	15
Changements de joueurs	17
Composition d'une équipe	14
Administration des frais	14A
Gardien de but ou joueur blessé	18

SECTION # 4: LES ARBITRES & MARQUEURS

	Règlements #
Absence d'un arbitre	22
Langage abusif, violence verbale ou physique	23
Décision sur un but et crédit du but	21
Les arbitres	20
Marqueur	24
Nomination d'un arbitre	19

SECTION # 5: LES PÉNALITÉS

	Règlements #
Appeler une pénalité	38
But accordé et appel sur un but	35
Fusillade	34
Grossière inconduite	32
Inconduite de partie	31
Les types de pénalités	25
Majeure	29
Match	33
Mauvaise conduite	30
Mineure	27
Mineure de banc	28
Pénalité à retardement	37
Pénalité au gardien de but	36
Temps des pénalités	26
Tir de pénalité	34

SECTION # 6: RÈGLEMENTS DE JEU

Balle injouable ou brisée ou 2 ^e balle	40
Balle qui frappe un arbitre	39
Balle qui ricoche sur un joueur ou est gelé par le gardien	49
Balle bottée ou dirigée avec son corps sur le gardien	41
But et assistance	42
Début de la partie et d'une période	43
Double touche	44
Fermer la main sur la balle	44
Mise en jeu	45
Obstruction par un spectateur	47
Passe avec la main	48
Refuser d'entamer une partie	50
Reprise du jeu	46
Température risquée	51
Temps d'arrêt	52
Temps d'une partie	53
Transport de la balle	44

SECTION # 7: PÉNALITÉS MINEURES

Abus d'un arbitre & autres inconduites	56
Accrocher ou harceler	57
Ajustement d'une pièce d'équipement	55
Balle à l'extérieur de la surface de jeu	58
Balle immobile	60
Bâton brisé ou échappé	59
Bâton haut	54
Chute obstructive	71
Équipement illégal	13
Geler la balle	60
Lancer son bâton	61
Mettre le pied sur la balle	62
Obstruction	63
Quitter le banc des pénalités avant la fin	64
Retarder la partie	65
Retenu	66
Tomber sur la balle	67
Trébucher	71

SECTION # 8: PÉNALITÉS DOUBLES MINEURES VIOLENTES

	Règlements #
Assaut	68
Bataille	69
Bâton haut avec contact sur un joueur	54
Blessure volontaire	70
Chute obstructive	71
Cinglage	72
Contact à la tête	85
Coup de bâton	72
Coup de coude	73
Coup de pied	82
Coup de poing	69
Coup de tête	83
Cracher	81
Darder	74
Donner de la bande	75
Donner du genou	73
Double échec	76
Mise en échec par en arrière	84

Coups portés à la tête	85
Mise en échec par-derrière	84
Pousser un joueur	77
Rudesse	78
Six pouces	74
Tentative d'agression	80
Tentative de blessure	79
Trébucher	71

SECTION # 9 : REGLEMENTS SPÉCIFIQUES POUR LA CLASSE MIXTE

SECTION # LES ANNEXES

Annexe A	Règlements pour les spectateurs & les joueurs hors de la surface
Annexe B	Comité de discipline, protêts, joueur jouant sous une fausse identité
Annexe C	Chronologie des pénalités
Annexe D	Liste des codes des pénalités
Annexe E	Système score
Annexe F	Rapport de suspension
Annexe G	Procédure d'application des suspensions
Annexe H	Forfait d'une équipe ou des deux équipes

SECTION # 1 : SURFACE DE DEKHOCKEY

Règlement 1 : Dimension de la surface de jeu

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

Règlement 2 : Ligne et aménagement de la surface de jeu

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

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

- a) Chacun des buts est positionné sur la ligne des buts, de façon que l'intérieur du poteau soit aligné également avec le rebord extérieur de la ligne des buts faisant face à l'extrémité de la surface. Les côtés ouverts des deux buts se font face et sont centrés en rapport avec le point de mise en jeu central.
- b) En face de chacun des buts, on retrouve une zone réservée au gardien de but. Le gardien doit placer sa bouteille d'eau à terre au fond de son but ou sur son but.
- c) Aucun gardien de but ou membre d'une équipe ne peut mettre une substance sur son équipement ou de l'eau volontairement dans sa zone réservée, et ce, en aucun moment de la partie. Le gardien devra sans délai soit essuyer l'eau dans sa zone réservée ou faire le nécessaire pour enlever la substance grasseuse sur ses jambières sinon il lui sera interdit de continuer la partie.

Très important : Si un responsable d'équipe fait un appel auprès d'un arbitre pour dénoncer un gardien, l'arbitre en fera sans délai la vérification.

Si cet appel est fondé. Le gardien sera pénalisé, mais dans le cas contraire une pénalité mineure pour avoir retardé la partie sera imposée à l'équipe ayant fait cet appel.

Les sanctions suivantes s'appliqueront à un gardien fautif :

- 1re fois: pénalité mineure complète de 1 minute
- 2ième fois: pénalité double mineure de 2 minutes
- 3ième fois: pénalité d'inconduite de partie (expulsion du gardien)

Note : Des sanctions plus sévères dont une suspension seront appliqués à un gardien qui récidivera.

Règlement 4 : Bancs des Joueurs, des pénalités et du marqueur

A) Chacune des surfaces de jeu doivent avoir deux boîtes des joueurs, un espace pour le marqueur et deux boîtes pour les joueurs pénalisés, à l'exception du centre sport JMD intérieur où la boîte de pénalités est la même que celle des joueurs.

B) Seuls les joueurs inscrits sur l'alignement officiel et un responsable d'équipe ou un instructeur sont autorisés dans leurs boîtes respectives.

C) Aucun joueur blessé ne peut rester dans la boîte des joueurs sauf s'il est le responsable d'équipe ou l'instructeur.

D) Seuls les joueurs pénalisés, peuvent être dans les boîtes des pénalités.

C) Une demande de changement de côté doit être faite à l'arbitre obligatoirement avant la fin de la période de réchauffement sinon elle sera automatiquement refusée.

Note: C'est de la responsabilité des arbitres avant le début de la partie de s'assurer que cet article soit respecté intégralement.

Règlement 5 : But du gardien

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

Règlement 6 : Zone réservée aux arbitres

Sur la surface, directement en face de la boîte de pénalité et du siège du marqueur, il devrait y avoir un espace réservé aux arbitres. Aucun membre ou joueur d'une équipe ne peut approcher l'arbitre lorsqu'il est dans cette zone.

Sanction: Pénalité de mauvaise conduite (10 minutes)

SECTION # 2 : ÉQUIPEMENTS

Règlement 7 : Bâton

a) Tous les bâtons sont autorisés sauf ceux en bois ou que la palette est jugée dangereuse.

Note: Si un joueur compte un but avec un bâton illégal et que l'arbitre s'en aperçoit immédiatement après, ce but sera automatiquement refusé et ce joueur se méritera la

pénalité mineure. Si ce même joueur a compté d'autres buts avant ce dernier but compté, ces autres buts resteront valides.

- b) La palette de bois est permise pour les gardiens de but. Si les arbitres jugent que la condition de cette dernière représente un danger de blessure dû à la détérioration, ils pourront exiger son remplacement ou qu'elle soit réparée immédiatement.

Note: Un gardien peut utiliser le bâton réglementaire d'un joueur.

Règlement 8 : Balle de Dekhockey

La balle utilisée dans le niveau homme, femme et mixte est celle avec du fluide (eau) en tout temps. En laissant tomber la balle d'une hauteur de 3 pieds, l'arbitre décidera (le bond le moins haut) de celle qu'il croit appropriées pour la température du moment. Une fois la partie entreprise, l'arbitre peut toujours décider d'apporter un changement au type de balle. Les balles orange sont utilisées lors de température chaude et les balles roses lors de température plus froide.

Avant le début de la partie, chacune des équipes se doit de fournir rapidement aux arbitres trois (3) balles de la couleur qui a été décidée par eux sauf les classes 35+ et Open. Advenant que durant la partie qu'il n'y a plus de balle de disponible, chacune des équipes devra en fournir une supplémentaire et ce au besoin. Valide au Complexe BLVD Chevrolet.

Cependant, dès le début des séries, la ligue fournira les balles de partie, mais les joueurs devront fournir leurs balles d'échauffement. Advenant la sortie d'une balle de la surface, toute personne la ramenant au comptoir bar, se verra récompensé de 1\$/balle (effectif seulement au Complexe BLVD Chevrolet).

Si une équipe n'a pas les balles nécessaires, l'arbitre avisera le responsable d'équipe qu'il se doit de faire le nécessaire immédiatement pour envoyer un joueur s'en procurer au pro-shop. Advenant qu'il ne collabore pas, l'arbitre avisera que l'équipe se méritera automatiquement:

- Une pénalité mineure pour avoir retardé la partie.
- Si aucun joueur n'y va, et que l'arbitre doit de nouveau intervenir auprès du responsable, la pénalité deviendra alors une double mineure complète (au lieu de la mineure).
- Si toujours pas de collaboration, l'arbitre l'avise qu'il a une minute pour envoyer un joueur sinon la partie sera automatiquement perdue par défaut (15-0 au système score) et un rapport de suspension devra être complété pour relater cet incident.

Note : Si l'équipe adverse accepte volontairement de fournir toutes les balles nécessaires, alors la partie se joue avec leurs balles.

Règlement 8 : Espadrilles

Des 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, mais les bottes de travail avec bout d'acier sont interdites. Les espadrilles qui ne sont pas conçues pour des départs, arrêts ou virages brusques ne devraient pas être utilisées.

Règlement 9 : Équipement du gardien de but

- a) Tout membre d'une équipe qui veut agir à titre de gardien de but, doit obligatoirement porter tout l'équipement réglementaire d'un gardien de but de hockey, mais avec des espadrilles. S'il ne porte pas cet équipement au complet, il lui sera alors interdit d'agir à titre de gardien de but.
- b) Les jambières et le bloqueur doivent respecter les dimensions réglementaires du hockey sur glace.
- c) La mitaine peut être une mitaine réglementaire de gardien de but de hockey sur glace ou un gant de baseball.
- d) Le casque protecteur avec grillage ou le masque de gardien moulé avec une palette arrière, le plastron ainsi que la coquille protectrice sont obligatoires. Ces deux dernières pièces ne doivent pas être visibles à l'extérieur. Les épaulières de gardien sont recommandées et doivent également être portées à l'intérieur du gilet.

Note : Dès qu'un gardien perd son casque l'arbitre arrêtera immédiatement le jeu et la balle sera reprise par l'équipe non fautive à la ligne centrale.

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

Règlement 10 : Équipement du joueur

- a) Tous les joueurs doivent obligatoirement porter:
 - Un chandail comme défini au règlement # 12
 - Des gants offrant une bonne protection (les gants de travail sont interdits)
 - Des jambières munies de protection en plastique (celles de Hockey sont interdites).
Note: Elles doivent être portées à l'extérieur des vêtements.
 - Un casque protecteur doit être obligatoirement attaché solidement. Si un joueur perd son casque, celui-ci sera avisé par l'arbitre d'aller sans délai à son banc pour changer ou bien il devra le récupérer pour le remettre. Si ce joueur refuse et continue de jouer sans casque, une pénalité lui sera décernée pour équipement illégal. Un joueur peut continuer à jouer s'il a perdu un gant ou une espadrille et ce jusqu'au prochain arrêt du jeu maximum.
- b) Les protecteurs de coudes et la coquille sont fortement recommandés et ils doivent être portés à l'intérieur des vêtements. Si une équipe utilise des chandails à manches courtes, les coudes pourront alors être portés à l'extérieur du chandail.

- c) La visière ou la lunette protectrice sont également recommandées.
- d) Le casque et la visière complète sont obligatoires pour les catégories de 17 ans et moins.

Règlement 11 : Couleurs des chandails

Chacune des équipes doit obligatoirement porter des chandails semblables, avec des numéros différents et facilement identifiables. Les gardiens de but doivent également avoir un chandail semblable ou de même couleur que son équipe avec un numéro. Un tirage au sort par l'arbitre déterminera l'équipe qui devra changer ses chandails si l'arbitre juge que les couleurs sont semblables au point de nuire au déroulement normal d'une partie.

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

Si la partie est retardée parce que le responsable d'équipe ne fait pas immédiatement le nécessaire pour se conformer à la demande de l'arbitre, une pénalité mineure pour avoir retardé la partie sera décernée à l'équipe fautive.

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

Règlement 12 : Équipement illégal

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. De même que l'ajout d'une caméra dans le filet d'un gardien est interdit.

L'arbitre avisera le responsable d'équipe que cet équipement illégal doit d'être enlevé sans délai. Aucune pénalité ne sera infligée au joueur ou à l'équipe fautive, à moins que cette pièce d'équipement ne revienne sur le jeu plus tard au cours de la partie.

Sanction : Le joueur fautif se méritera une pénalité mineure pour équipement illégal.

SECTION # 3 : ÉQUIPES DE DEKHOCKEY

Règlement 13 : Composition d'une équipe

- a) Une équipe peut présenter un alignement maximal de 9 joueurs, excluant le(s) gardien(s) de but, pour une partie. Un minimum de 4 joueurs soit 3 joueurs et un gardien de but habillé légalement faisant partie de la liste de joueurs officielle de l'équipe est requis pour débiter une partie. Lorsque le jeu est en progression, au plus 4 joueurs peuvent être sur la surface en même temps.

Note : Si durant une partie, que ce soit à cause de blessure ou de joueur expulsé par suite de pénalités, une équipe doit toujours avoir au minimum trois (3) joueurs de disponibles sur la surface soit deux (2) joueurs et un (1) gardien ou trois (3) joueurs sans gardien en excluant ceux présents sur le banc des pénalités, sinon la partie sera automatiquement arrêtée par les arbitres.

Cette partie sera perdue par défaut par l'équipe fautive mais celle-ci pourra conserver ses points de pénalités s'il y a lieu. Les neuf (9) points reliés aux périodes et à la partie seront donnés à l'équipe gagnante, et ce, peu importe le résultat des périodes jouées.

- b) Chaque équipe doit se nommer un capitaine et celui-ci sera le seul qui aura le privilège de discuter avec un arbitre. Tout capitaine ou joueur qui sort du banc des joueurs pour demander des explications à l'arbitre et qui ne demeure pas sur la surface se verra décerner une pénalité.

Sanction : Pénalité mineure pour avoir retardé la partie.

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

Règlement 14 : Changement de gardien de but

- a) Seulement un gardien de but par équipe est permis sur la surface de jeu à la fois. Il peut être remplacé par un joueur, mais ce joueur ne peut obtenir les privilèges accordés au gardien de but, à moins qu'il revête au complet l'équipement du gardien de but.
- b) Aucun joueur, à l'exception du gardien de but et de son remplaçant, ne peut porter l'équipement de gardien de but.
- c) 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.
- d) Si un joueur remplace un gardien de but blessé ou expulsé, il aura cinq minutes pour revêtir l'équipement au complet de celui-ci. Après ce délai de cinq minutes, si le gardien remplaçant n'a pas terminé de s'habiller, la partie doit reprendre sans gardien. Quand il sera prêt, il pourra prendre son poste lors d'un arrêt du jeu.

- e) Durant le déroulement d'une partie régulière ou de séries, une équipe aura l'autorisation de retirer son gardien de but pour le remplacer par un joueur que strictement dans les quatre (4) situations de jeu suivantes :

- Lors d'une pénalité à retardement signalée par l'arbitre.
- En 1^{ère} et en 2^e période, seulement avec moins d'une (1) minute de jeu.
- En 3^e période, seulement avec moins de trois (3) minutes à jouer dans la partie.

Le retrait d'un gardien de la surface devra obligatoirement respecter en tout temps, le processus qui est prévu pour un changement de joueur à l'article 17 de notre réglementation pour être valide.

Note : Si le changement de gardien ne respecte pas les quatre (4) situations de jeu ci-haut mentionnées ou si l'article 17 n'est pas respecté, une pénalité pour changement illégal sera décernée au joueur qui a remplacé le gardien.

Avertissement : En vertu du règlement 18-C, lorsqu'un gardien ne peut continuer à jouer parce qu'il est blessé, l'équipe peut décider de continuer à jouer avec quatre (4) joueurs sans gardien. Toutefois les arbitres devront être vigilant pour que cette situation ne survienne pas justement lorsqu'une équipe perd par beaucoup au pointage, voulant donc faire une remontée au pointage. Dans cette situation, les arbitres devront aviser le responsable d'habiller un joueur en gardien sinon la partie sera automatiquement arrêtée.

Règlement 14A : Administration des frais

- Paiement été 2025 : le coût de la saison est de 2219\$+tx
- Les paiements sont échelonnés sur 3 versements égaux dont 15 mai, 15 juin et 15 juillet 2025
- Date limite de tous les paiements est le 31 juillet 2025
- Advenant le non-respect du paiement, voici les sanctions :
 - a. Suspension de l'équipe de la ligue (Parties seront gagnées par défaut par l'adversaire, et aura la plage horaire pour faire un match simulé avec des joueurs de la ligue)
 - b. Suspension des joueurs faisant partie de cette équipe, ce qui cause qu'il ne peut plus jouer dans aucune équipe jusqu'à son paiement entier de cette équipe.
 - c. Pour chaque tranche de 200\$ non payés passer la date limite de paiement, l'équipe écoperà de 2 minutes de pénalités à temps continue.
 - d. L'équipe et les joueurs ne pourront revenir la saison suivante avant d'avoir payé sa dette antérieure.
 - e. Pour les sections a, b et c, les sanctions seront effectives si aucune entente n'a lieu avec les dirigeants. Cependant, tout doit être réglé avant les séries sans quoi l'équipe ne pourra pas y participer.
- En cas de remboursement si la saison est débutée, un frais de gestion et préparation de 10% du prix de la saison sera conservé avant le remboursement au prorata du nombre de matchs.

Règlement 15 : Alignement débutant

Le responsable d'équipe a l'entière responsabilité de compléter son alignement en ligne avant le début de la partie, il se doit d'inscrire tous ses joueurs et leurs numéros, et ce, avant de se présenter sur la surface (15 minutes avant la partie, sinon ils n'ont plus accès aux alignements). Si l'alignement n'est pas fait avant la partie, une punition mineure sera appliquée à l'équipe fautive.

NOTE TRÈS IMPORTANTE : Pour tous les joueurs qui arrivent après le début de la partie, que ce soit en 1^{ère}, 2^e ou 3^e période, les arbitres ont la responsabilité avant de reprendre le jeu, de toujours vérifier sur l'alignement de l'équipe si ce joueur a le droit de jouer en respect de toutes les situations suivantes :

- A) Aucun ajout et ce pour aucune raison, d'un joueur sur l'alignement ne peut être fait après la fin de la première période.
- B) Un joueur qui participe à la partie avec un numéro absent ou non conforme, la correction doit être faite dès que possible, sans aucune pénalité.
- C) Un joueur qui participe à la partie, tout en n'étant pas inscrit sur l'alignement de l'équipe, se méritera une pénalité pour avoir retardé la partie. Si un but est compté par ce joueur il sera valide.
- D) Un joueur qui est déjà inscrit sur l'alignement, peut arriver n'importe quand et il a le droit de participer à la partie. Si son numéro est absent ou non conforme, la correction doit être faite dès que possible, cette situation n'entraînera aucune pénalité.
- E) Un joueur qui arrive pendant la première période mais qui n'est pas déjà inscrit sur l'alignement, le marqueur pourra l'ajouter afin de lui permettre de participer à la partie. Cette situation lui entraînera automatiquement une pénalité pour avoir retardé la partie.

Note Importante : Si un joueur participe à une partie, mais que son statut fait en sorte qu'il est considéré comme un joueur illégal pour cette équipe, cette partie sera automatiquement perdue par défaut (15-0) pour cette équipe fautive. Des sanctions disciplinaires seront automatiquement imposées au joueur fautif ainsi qu'au responsable d'équipe.

Quelques exemples de joueur illégal : Joueur suspendu, joué sous un faux nom, jouer avec une carte NBHPA non valide, jouer pas dans la bonne classe.

Règlement 16 : Changement de joueurs

- a) Le joueur quittant la surface de jeu doit toucher à la bande face à son banc avec sa main ou avec son bâton avant que son remplaçant ne saute sur la surface, sinon, une pénalité sera décernée au joueur sautant sur la surface.

Si le joueur qui saute sur la surface tient la bande avec sa main ou avec son bâton en attendant son coéquipier qui lui va quitter le jeu alors dans cette situation on va décerner une pénalité au joueur qui a sauté trop vite sur la surface.

Sanction : Pénalité mineure pour changement illégal.

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

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

- b) Un gardien peut également être changé de la même façon, mais il ne peut retourner sur la surface avant le prochain coup de sifflet.

Sanction: Pénalité mineure pour changement illégal

- c) Une pénalité mineure de banc est imposée pour avoir trop de joueurs à la fois sur la surface lorsque le jeu est en progression. Si cela survient dans la dernière minute de la partie ou en prolongation, on appliquera l'article 27-H.

- d) Un joueur qui est au banc des pénalités et qui doit être remplacé par un joueur lorsque sa pénalité aura été écoulée, devra le faire en passant par la surface de jeu comme définie au règlement # 17-a, sinon une pénalité lui sera décernée.

Sanction : Pénalité mineure pour changement illégal.

Règlement 17 : Gardien de but OU joueur blessé

- a) L'arbitre peut arrêter le jeu en tout temps, si d'après lui, un joueur ou un gardien 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 ne contrôle la balle. La reprise du jeu sera faite par l'équipe non fautive dans la zone de l'équipe fautive près de la ligne centrale.

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.

Note: Dès qu'un joueur est blessé et qu'il saigne, l'arbitre lui dira de quitter sans délai la surface, S'il ne le fait pas, l'arbitre arrêtera le jeu (sauf si une équipe est en position de compter un but) pour ainsi obliger ce joueur à quitter la surface. Ce joueur ne pourra revenir avant d'avoir fait le nécessaire pour arrêter le sang de couler. La reprise du jeu sera faite par l'équipe non fautive dans la zone de l'équipe fautive près de la ligne centrale.

- b) Un joueur puni subissant une blessure peut être exempté d'aller au banc des pénalités. Un autre joueur qui était sur la surface devra le remplacer sur le banc des pénalités. Toute violation entraînera une pénalité de banc. Le joueur blessé ne pourra revenir participer au jeu tant et aussi longtemps que sa ou ses pénalités ne seront pas terminées.

Sanction : Pénalité mineure pour changement illégal

- c) 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, ou sinon l'équipe peut décider de continuer de jouer la partie sans gardien avec 4 joueurs sur la surface.

d)

SECTION # 4 : LES ARBITRES & MARQUEURS

Règlement 18 : Nomination d'un arbitre

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

Règlement 19 : Les arbitres

Deux arbitres sont généralement requis pour une partie. Ils ont le plein contrôle de la partie. Les deux arbitres ont le même pouvoir et peuvent appeler des jeux et des pénalités partout sur la surface. L'arbitre transmet également au marqueur les numéros des joueurs suite à un but compté ou une pénalité.

Règlement 20 : Décision sur un but et crédit d'un but

- a) La décision finale sur un but controversé, après avoir consulté son confrère, revient à l'arbitre près du but. Il transmet au marqueur le joueur ayant compté le but et celui ayant obtenu l'assistance s'il y a lieu. Un maximum d'une assistance peut être accordé pour chaque but compté.

- b) Un responsable d'équipe peut demander aux arbitres d'en appeler de la décision d'accorder un but. L'arbitre près du but, s'il a un doute sur sa décision pourra consulter son confrère à l'écart des joueurs, s'il n'a pas de doute, il refusera cet appel.

Règlement 21 : Absence d'un arbitre

- a) S'il n'y a pas d'arbitres présents, un responsable de la ligue prendra une décision concernant le déroulement de la partie.
- b) Si un des arbitres ne se présente pas ou s'il se blesse ou tombe malade durant la partie, l'autre arbitre pourra continuer seul la partie. Le responsable de la ligue doit en être informé le plus rapidement possible afin d'apporter si c'est possible le changement nécessaire pour la prochaine partie s'il y a lieu.
- c) Si le marqueur ne se présente pas ou s'il se blesse ou tombe malade durant la partie, le responsable de la ligue devra faire le nécessaire afin de le remplacer très rapidement.

Règlement 22 : Langage abusif, violence verbale ou physique

- a) Le responsable d'équipe est responsable de la conduite de ses joueurs en tout temps. Il doit prendre tous les moyens nécessaires afin d'empêcher tout désordre, tout manque de respect, langage abusif, langage vulgaire, violence verbale ou physique des membres de son équipe, avant, pendant et après une partie, sur ou hors de la surface nuisant à la bonne marche des activités de la ligue tout au long de l'année.
- b) Tout joueur, instructeur ou responsable d'équipe manquant de courtoisie ou adressant des menaces à un marqueur ou un arbitre, avant, pendant ou après une partie ou même à la fin d'une saison doit être rapporté au comité de discipline pour que des mesures disciplinaires soient prises. Une pénalité de match pour agression verbale sera décernée au joueur fautif.
- c) Tout joueur, instructeur ou responsable d'équipe qui tente ou qui frappe intentionnellement un marqueur ou un arbitre, pendant ou après une partie ou même à la fin d'une saison, est rapporté au comité de discipline pour que des mesures disciplinaires soient entreprises rapidement. Une pénalité de match pour agression physique sera décernée au joueur fautif.
- d) Le comité de discipline ou le responsable de la ligue se réserve le droit de suspendre tout joueur, instructeur ou responsable d'équipe qui utilise les médias sociaux (journaux,

internet, facebook etc...) pour discréditer ou pour manquer de respect envers un des membres du personnel, ou un des propriétaires de CENTRE SPORT JMD.

Règlement 23 : Marqueur

- a) La tâche du marqueur est de contrôler le temps et d'enregistrer le temps de chaque but, le joueur ayant compté et celui ayant fait la passe. Il enregistre également le temps de toutes les pénalités que l'arbitre lui transmettra.
Le marqueur a la responsabilité d'aviser l'arbitre dès qu'un joueur aura sa 3^e pénalité violente. Il est également celui qui signale la fin de chaque période et de la partie.
- b) Le marqueur devra informer régulièrement l'arbitre du temps à écouler dans la période (s'il n'y a pas de cadran indicateur) ou lors d'une pénalité, et à chaque fois que celui-ci le lui demandera. S'il y a une dispute concernant le temps, le tout devra être référé à l'arbitre et celui-ci prendra une décision finale.
- c) Avant le début de la partie, le marqueur doit vérifier si l'alignement complet (nom et numéro des joueurs) des équipes a bien été complété par le responsable d'équipe. Le marqueur doit aviser avant le début la partie si l'équipe a plus de neuf (9) joueurs d'inscrit sur son alignement. Il doit rapporter toute contradiction de l'alignement à l'arbitre.
- d) Dans certaines situations extraordinaires, le marqueur peut être consulté par les arbitres, pour ainsi permettre un meilleur jugement

SECTION # 5 : LES PÉNALTÉS

Règlement 24 : Les types de pénalités

NOTE : Après analyse du rapport de discipline par le comité de discipline, il pourra imposer toutes sanctions qu'il jugera pertinentes que ce soit à la baisse ou à la hausse.

- a) Les pénalités doivent être classées de la façon suivante :

MINEURE	1 MINUTE
DOUBLE MINEURE - VIOLENTE	2 MINUTES
MAJEURE	5 MINUTES
INCONDUITE DE PARTIE	EXPULSÉ DE LA PARTIE
GROSSIÈRE INCONDUITE	EXPULSÉ DE LA PARTIE
PUNITION DE MATCH	EXPULSÉ DE LA PARTIE
TIR DE PÉNALTÉ	PAS DE PÉNALTÉ
INCONDUITE (10 MIN)	EXPULSÉ DE LA PARTIE

- b) Toutes les pénalités à l'exception du tir de pénalité doivent être attribuées sous forme de temps au joueur fautif.

- c) Une pénalité peut être décernée en tout temps lorsqu'une infraction est commise, peu importe si le jeu est en progression ou non.
- d) Si une infraction se produit après la fin de la partie et avant que les joueurs ne quittent la surface de jeu ou à tout autre endroit près de la surface, une pénalité doit être décernée et inscrite sur la feuille de pointage. Si nécessaire un rapport de suspension pourra être complété par les arbitres.
- e) Lorsque le règlement stipule que le responsable d'une équipe doit désigner un joueur pour servir une pénalité et que ce dernier refuse de le nommer, l'arbitre se chargera lui-même de sélectionner le joueur devant servir la pénalité.

Règlement 25 : Temps des pénalités

Le temps des pénalités peut varier selon la nature de celles-ci; mineure, double-mineures, majeures ou autres ainsi que de la durée des périodes :

PÉRIODE CHRONOMÉTRÉ	PÉNALITÉ MINEURE	DOUBLE MINEURE	PÉNALITÉ MAJEURE	PÉNALITÉ DE MAUVAISE CONDUITE
10 minutes	1 minute	2 minutes	5 minutes	10 minutes+expulsion

Règlement 26 : Pénalité mineure

- a) Tout membre d'une équipe, à l'exception du gardien de but, recevant une pénalité mineure doit prendre place sur le banc des pénalités et aucun joueur ne peut le remplacer.
- b) Lorsqu'une équipe est en désavantage à cause d'une ou de plusieurs pénalités mineures ou de banc, et que l'équipe adverse compte un but, la pénalité ayant causé le désavantage numérique prend fin immédiatement. Si un joueur a reçu une pénalité double, seulement la première prendra fin.
- c) Des pénalités mineures ou de banc simultanées à chacune des équipes ne produisent pas d'avantage numérique (les équipes jouent à 2 contre 2). Les pénalités doivent se poursuivre, peu importe le nombre de buts comptés par une des équipes.
- e) Durant les cinq dernières minutes de jeu de la partie, toute pénalité mineure double ne causera pas de diminution du nombre de joueurs sur la surface. Toutefois, ces joueurs devront aller au banc des pénalités et ne pourront sortir qu'à un hors-jeu, lorsque le temps de la pénalité sera écoulé.

Donc, seules les situations causant un avantage numérique feront en sorte que le nombre de joueurs va diminuer sur la surface.

De plus, durant ces cinq dernières minutes de jeu, si un joueur de l'équipe « A » reçoit une mineure et le joueur de l'équipe « B » reçoit deux mineures, l'avantage numérique aura lieu immédiatement et non pas à retardement. Il y aura alors deux joueurs de l'équipe « B » au banc des pénalités, dont un qui purgera la mineure causant le désavantage et qui reviendra au jeu à la fin de la pénalité. L'autre joueur finit de purger sa deuxième mineure. Le joueur de l'équipe « A » devra attendre un hors-jeu, car son équipe joue déjà à trois joueurs durant l'avantage numérique.

Si en fin de partie, certains joueurs en profitent un peu trop, les arbitres pourront alors décerner des pénalités majeures.

Note : Si un joueur de l'équipe « A » se mérite une mineure et un joueur de l'équipe « B » se mérite une majeure on doit procéder ainsi :

L'équipe « A » va jouer à trois joueurs et son joueur va rester au banc pour sa minute et revenir seulement à un hors-jeu.

Le joueur de l'équipe « B » va rester au banc pour 2 minutes et attendre un hors-jeu avant de revenir. Un de ses coéquipiers va venir purger la 1 minute de désavantage et il pourra revenir sur la surface dès que celle-ci sera terminée.

TRÈS IMPORTANT : Malgré la particularité de ce règlement spécifique « 27-D », une équipe peut décider de continuer à jouer la partie en respectant le nombre minimum de joueurs prévus au règlement « 14-note ». L'équipe peut donc décider dans les cinq dernières minutes de la partie, de continuer à jouer soit à deux (2) joueurs et un (1) gardien ou à trois (3) joueurs sans gardien.

- d) Un désavantage est une situation où l'une des équipes joue avec moins de joueurs sur la surface que l'équipe adverse au moment où un but est compté. La pénalité mineure qui se termine automatiquement doit être celle qui a produit ce désavantage. Un but compté sur un tir de pénalité ne met pas fin à une pénalité mineure qui était en cours.
- e) Lorsque deux joueurs de la même équipe sont au banc des pénalités pour des mineures, quand la 2^e mineure se terminera ce sera le 1^{er} joueur puni qui reviendra sur la surface. L'autre joueur devra attendre le prochain hors-jeu avant de revenir.
- f) Si un joueur se mérite soit : 3 pénalités doubles mineures violentes OU 1 majeure, il sera automatiquement expulsé de la partie.

Règlement 27 : Pénalité mineure de banc

- a) Une pénalité mineure de banc donne à l'équipe en infraction un désavantage d'un joueur pour la durée d'une infraction mineure.

- b) Le responsable de l'équipe punie doit désigner et transmettre à l'arbitre quel joueur de son équipe va servir la pénalité de banc. Ce dernier doit prendre place au banc des pénalités et servir la pénalité comme si on lui avait décerné. Si l'équipe refuse d'identifier un joueur l'arbitre pourra décider lui-même qui purgera la pénalité.

Règlement 28 : Pénalité majeure

- a) Tout joueur recevant une pénalité majeure dans une partie, sera expulsé de la partie, en plus de recevoir une inconduite de partie. Aucun joueur n'est obligé de prendre la place de ce joueur expulsé au banc de punition, et peu importe le nombre de buts comptés par l'équipe adverse, la punition sera purgée au complet. Un rapport de suspension doit être complété par l'arbitre relatant l'incident et il doit ensuite être remis à au comité de discipline.
- b) Tout joueur, incluant le gardien de but, recevant soit 3 pénalité double mineures (violente) ou de 6 minutes au total de punition dans la même partie, est automatiquement expulsée de cette partie. Un rapport doit être complété par l'arbitre relatant les incidents et il doit ensuite être remis au comité de discipline. Aucun coéquipier n'ira purger cette pénalité.
- c) Lorsqu'un joueur reçoit une pénalité mineure et une pénalité majeure en même temps, la majeure doit être purgée en premier. Ce joueur ne pourra retourner sur la surface si l'équipe adverse compte un but durant sa majeure. Cependant, lorsque sa majeure est terminée, la mineure commencera. Si l'équipe adverse compte un but durant sa mineure, il pourra retourner sur la surface.

Règlement 29 : Pénalité de mauvaise conduite

- a) Une pénalité de mauvaise conduite (10 minutes) sera imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui utilise un langage vulgaire envers un arbitre, et sera expulsé de la partie. Aucun coéquipier n'ira purger cette pénalité. Tout joueur écopant de 2 mauvaises conduites dans la saison, pourrait se voir imposer une suspension.
- b) Lorsqu'un joueur reçoit, en même temps une pénalité mineure ou majeure et une pénalité de mauvaise conduite, l'équipe punie doit immédiatement placer un joueur supplémentaire sur le banc des pénalités, afin de servir la pénalité mineure ou majeure.

Règlement 30 : Pénalité d'inconduite de partie

- a) Une **pénalité d'inconduite de partie** sera imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui utilise un langage vulgaire envers un marqueur ou un arbitre.
- b) Tout membre d'une équipe recevant une pénalité d'inconduite de partie est automatiquement expulsé de cette partie. Aucun coéquipier n'ira purger cette pénalité. Un rapport de suspension doit être complété par l'arbitre relatant l'incident et il doit ensuite être remis au comité de discipline.
- c) Si ce joueur s'est mérité également une pénalité mineure ou majeure, un autre joueur présent sur la surface, désigné par le responsable d'équipe doit prendre sa place au banc des pénalités pour purger cette pénalité mineure ou majeure.

Règlement 31 : Grossière inconduite

- a) Une pénalité de grossière inconduite sera imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui:
 - Utilise un langage très vulgaire envers un marqueur ou un arbitre.
 - Brise intentionnellement l'équipement d'un adversaire.
 - Brise intentionnellement les installations du Centre sport JMD ou du Complexe BLVD Chevrolet.
- b) Tout membre d'une équipe recevant une pénalité de grossière inconduite est automatiquement expulsé de cette partie et sera automatiquement suspendu. Aucun coéquipier n'ira purger cette pénalité.
- c) Un rapport de suspension doit être complété par l'arbitre relatant l'incident et il doit ensuite être remis au comité de discipline.

Règlement 32 : Pénalité de match

- a) Une pénalité de match peut être imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui :
 - Profère des menaces verbales à un arbitre.
 - Lance un objet en direction d'un arbitre.
 - Crache, bouscule ou frappe un marqueur ou un arbitre.
 - Tire sur la grille du casque, les cheveux, mord ou crache sur un adversaire.
 - Participe à une bataille.
 - Tente de blesser un adversaire en le frappant, soit avec son casque, son pied, ou tout autre objet.
 - Met en échec son adversaire par-derrière ou à la tête.
- b) Tout joueur ou membre d'une équipe qui reçoit une pénalité de match, est automatiquement expulsé de cette partie et sera automatiquement suspendu. Le comité de discipline décidera de cette suspension selon la gravité de l'incident.

- c) Lorsqu'une pénalité de match est infligée, l'équipe fautive reçoit automatiquement une pénalité complète de 5 minutes, laquelle doit être servie par un autre joueur qui était présent sur la surface et désigné par le responsable d'équipe.
Note: S'il reste moins de 5 minutes à jouer dans la partie ou dans la prolongation, aucun coéquipier n'ira purger cette pénalité.
- d) Un rapport de suspension doit être complété par l'arbitre relatant l'incident et il doit ensuite être remis au comité de discipline.

Règlement 33 : Tir de pénalité ou fusillade :

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

- a) L'arbitre dépose la balle sur le point central de mise en jeu et le joueur désigné va, au signal de l'arbitre, se diriger vers le but et tenter de déjouer le gardien de but adverse.

« Le joueur se doit d'être toujours en progression vers le but, si le joueur arrête d'avancer il doit lancer sans délai vers le but.

« La balle doit être constamment maintenue en direction du but.

« Si le joueur avance et recule la balle avec son bâton cela est permis sous deux conditions : qu'il n'arrête pas de progresser vers le but OU si le joueur s'arrête d'avancer le lancer doit se faire sans délai.

Dès qu'un tir est effectué le jeu est considéré comme étant terminé.

NOTE IMPORTANTE :

Si le joueur perd possession de la balle, il ne peut ni arrêter ou reculer pour en reprendre possession, mais si la balle continue d'aller vers le but alors le joueur pourra la récupérer et ainsi continuer son tir de pénalité.

- b) 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.
- c) Si une infraction contre un joueur mène à un tir de pénalité, c'est ce même joueur qui doit l'exécuter à moins d'une blessure sérieuse. Dans tout autre cas, incluant une blessure, le responsable d'équipe devra désigner un joueur de son choix qui était sur la surface lorsque l'infraction a été signalée.
- d) Si le tir de pénalité est accordé en raison d'un joueur qui tombe sur la balle ou ferme la main sur celle-ci lorsqu'elle était dans la zone réservée du gardien de but, le responsable d'équipe désignera un joueur étant sur la surface au moment de l'infraction pour effectuer le tir de pénalité.

- e) 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.
- f) Si un but est compté sur un tir de pénalité, la mise en jeu s'effectue au centre de la surface de jeu. S'il n'y a pas but, l'équipe contre qui le tir de pénalité était dirigé repartira le jeu à l'arrière de la ligne de zone de but dans son territoire.
- g) Le temps requis pour effectuer le tir ne doit pas être inclus à l'intérieur du temps régulier ou de prolongation d'une partie. Si l'infraction est à retardement et que le temps de la partie se termine avant que ne soit appelée la pénalité, le tir devra être effectué de toute façon. Lorsqu'un tir de pénalité est accordé, la punition (si elle est mineure) ne sera pas purgée.

Voici les nouvelles particularités pour la fusillade :

- En saison, c'est l'équipe qui égalisée qui va déterminer qui va débiter la fusillade. En séries, c'est l'équipe ayant terminé la saison régulière la plus haute au classement final qui aura ce choix.

- On place les deux gardiens du même côté de la surface si le soleil nuit à un gardien.

Un but compté par une fille lors d'un tir de pénalité ou lors d'une fusillade DOIT TOUJOURS COMPTER POUR DEUX BUTS dans le mixte.

- POUR TOUS LES CALIBRES INCLUANT LE MIXTE, CHACUNE DES ÉQUIPES DOIT EFFECTUER TROIS (3) LANCERS MINIMUM. SI L'ÉGALITÉ PERSISTE ON VA EFFECTUER UN LANCER PAR ÉQUIPE A TOUR DE RÔLE, ET CE, JUSQU'À CE QU'UNE ÉQUIPE SOIT GAGNANTE,

- Pour la fusillade un joueur dont sa pénalité majeure (2 minutes) n'est pas terminée ne pourra y participer à la fusillade. Si c'est un gardien, un joueur sera attiré pour le remplacer et ne pourra pas participer aussi à la fusillade.

NOTE : POUR LES PARTIES DE MIXTE VOIR LA SECTION « 9 » À LA FIN DU DOCUMENT.

Règlement 34 : But accordé et appel sur un but

- A) 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 que :
 - Il est contré par un joueur adverse qui a illégalement embarqué sur la surface de jeu.
 - Un bâton ou tout autre objet a été lancé en sa direction par un joueur adverse.

- Le joueur est agressé par-derrière et ainsi est empêché d'obtenir un lancer de qualité sur le but.

B) Un responsable d'équipe peut demander à l'arbitre de tête d'en appeler pour toute décision d'accorder ou non un but. Si l'arbitre près du but a un doute sur sa décision, il devra consulter son confrère à l'écart des joueurs. La décision deviendra ensuite finale.

Situation A:

L'équipe des noirs croit avoir marqué, mais l'arbitre ne signale pas le but et le jeu se continue. L'arbitre signale une pénalité à retardement aux noirs, l'arbitre siffle ensuite pour arrêter le jeu. Les noirs font appel et après consultation des arbitres, il est décidé que le but est valide.

Résultat : Le but est accordé aux noirs, le temps approximatif du but est ajusté au tableau et la pénalité est décernée aux noirs.

Situation B:

L'équipe des noirs croit avoir marqué mais l'arbitre ne signale pas le but et le jeu se continue. L'arbitre signale une pénalité à retardement aux blancs et siffle ensuite pour arrêter le jeu. Les noirs font appel et après consultation des arbitres, il est décidé que le but est valide.

Résultat : Le but est accordé aux noirs, le temps approximatif du but est ajusté au tableau et la pénalité aux blancs est décernée.

NOTE: Dans les situations A ou B, l'important est de bien appliquer le principe que toutes les pénalités doivent être décernées aux joueurs fautifs, on ne peut en annuler sur un jeu d'appel.

Situation C:

Si dans les situations A ou B, un autre but est marqué avant que l'appel ne soit fait, peu importe par quelle équipe, ce 2e but serait annulé si l'appel a comme conséquence de donner le 1er but. Si l'appel est refusé, ce 2e but serait alors valide.

NOTE : Quelle que soit la décision dans la situation C, toutes les pénalités doivent être décernées.

Règlement 35 : Pénalité au gardien de but

- a) Un gardien de but ne peut être envoyé au banc des pénalités lorsqu'il reçoit des pénalités mineures, majeures ou de mauvaise conduite. On devra plutôt utiliser un joueur désigné par le responsable d'équipe qui était sur la surface au moment de l'infraction.

- b) 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 15-D. Sinon l'équipe peut décider de continuer de jouer la partie sans gardien de but en respectant l'article 14-a.
- c) Lorsqu'un gardien de but quitte sa zone réservée durant une bataille où une bousculade il se méritera soit :
- Une pénalité mineure.
 - Une pénalité majeure pour bataille.
 - Une pénalité de mauvaise conduite.
 - Une pénalité d'inconduite de partie.
 - Une pénalité de match.
- d) Si un gardien participe au jeu au-delà de la ligne centrale, il recevra une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu. Quand le gardien se dirige vers son banc pour changer, s'il touche volontairement à la balle de l'autre côté de la ligne centrale, il se méritera une pénalité pour avoir retardé la partie.
- e) Lorsqu'un gardien balance son bâton dans un élan circulaire pour empêcher un adversaire de contourner son filet par-derrière (Wrap around), il se verra décerner une pénalité double mineure pour coup de bâton (geste dangereux) même s'il ne touche pas à l'adversaire. Pour pénaliser un gardien, son bâton doit traverser la ligne des buts.
- Note : Une pénalité majeure lui sera décernée advenant une blessure causée par ce geste.
- f) Avant la reprise du jeu, le gardien doit demeurer dans sa zone réservée, et ce, jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre. Après un avertissement, une pénalité mineure pour avoir retardé la partie lui sera décernée. L'équipe adverse reprendra le jeu près de la ligne centrale de l'équipe fautive.

Règlement 36 : Pénalité à retardement

- a) Lorsqu'une équipe joue en désavantage numérique et que l'arbitre signale une pénalité à retardement, si l'équipe adverse compte un but, le joueur étant au banc des pénalités retourneront sur la surface de jeu et le joueur qui s'est mérité la pénalité à retardement prendra place au banc des pénalités pour la durée de sa pénalité.
- b) Si un deuxième joueur se fait appeler une pénalité pendant qu'un autre joueur de son équipe écoule déjà une pénalité, le temps de la pénalité de ce deuxième joueur ne doit pas débiter avant que ne se termine la première pénalité (retardement). Néanmoins, le deuxième joueur puni doit prendre place au banc des pénalités. Dès qu'il reçoit sa pénalité, il est remplacé sur la surface de jeu par un autre joueur de son équipe.

- c)
- d) Si un but est compté pendant qu'une pénalité est signalée à retardement, celle-ci sera alors annulée mais si la pénalité à retardement était une violente, elle serait alors donner au marqueur pour être comptabilisé dans les pénalités violentes et au système score.

Règlement 37 : Appeler une pénalité

- a) 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.

Si l'arbitre signale une pénalité à retardement et qu'un joueur de l'équipe adverse se mérite également une pénalité, l'arbitre sifflera immédiatement l'arrêt du jeu. La reprise du jeu sera faite par une mise en jeu à l'endroit prévu le plus près de la balle.

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

- b) 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.

- c) Les pénalités majeures, d'inconduite, de mauvaise conduite, de grossière inconduite ou de match ne sont jamais annulées à la suite d'un but compté.
- d) Si une infraction est commise par le même joueur avant ou après que l'arbitre ait sifflé l'arrêt de jeu, ce joueur doit servir ces infractions.
- e) Une 2e pénalité pour avoir retardé la partie doit être imposée à un joueur puni qui ne se rend pas directement au banc des pénalités afin de servir sa pénalité.
- f) Si l'arbitre arrête le jeu pour une raison technique causée par l'équipe non fautive de la pénalité à retardement, la balle sera reprise près de la ligne centrale par l'équipe non pénalisée dans la zone de l'équipe punit.

SECTION # 6 : RÈGLEMENTS DE JEU

Règlement 38 : Balle qui frappe un arbitre

- a) 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.
- b) Lorsque la balle frappe une partie du corps de l'arbitre et pénètre directement dans le but, le but ne sera pas accordé. La mise en jeu sera exécutée près du but dans la même zone.

Règlement 39 : Balle injouable ou brisée ou 2^e balle

- a) S'il y a un attroupement de joueurs ou qu'un joueur tombe accidentellement sur la balle, entraînant les arbitres à perdre la balle de vue, le jeu doit être arrêté immédiatement. La mise en jeu qui en découle doit être effectuée au point de mise en jeu le plus près.
- b) Si la balle reste prise dans le grillage OU si elle se brise en cours de partie, le jeu doit être arrêté immédiatement. Si un morceau de la balle brisée pénètre dans le but, ce but doit être refusé.
La mise en jeu qui en découle doit être effectuée au point de mise en jeu au centre de la surface.
- c) Si, en tout temps lorsque le jeu est en progression, une autre balle apparaît sur la surface, le jeu ne doit pas être arrêté. Il doit se poursuivre avec la balle légale, jusqu'à ce qu'il y ait arrêt de jeu, à moins que cette balle nuise à la progression du jeu. Si un arrêt de jeu est appelé, la mise en jeu se fera au point le plus près.

Règlement 41: BALLE BOTTÉE OU DIRIGÉE AVEC SON CORPS SUR LE GARDIEN

A) l'action de botter la balle est permise partout sur la surface de jeu

B) Si la balle est **DIRIGÉE VOLONTAIREMENT** avec le pied ou avec une partie du corps d'un joueur offensif et qu'elle touche directement le gardien lorsqu'il est en contact avec sa zone réservée OU que la balle pénètre dans la zone réservée du gardien, le jeu sera automatiquement arrêté par l'arbitre.

Le jeu sera repris par l'équipe non fautive dans la zone de l'équipe fautive près de la ligne centrale.

C) Si la balle dévie **INVOLONTAIREMENT** sur le pied ou sur une partie du corps d'un joueur offensif et qu'elle touche directement le gardien qu'il soit en contact ou non avec sa zone réservée, OU que la balle pénètre dans la zone réservée du gardien, le jeu se continuera sans arrêt par l'arbitre.

Si un but est compté à la suite d'une telle situation involontaire de la part du joueur, ce but sera valide. Le joueur sur lequel la balle a dévié involontairement sera crédité du but. Le joueur ayant lancé aura l'assistance.

Note : En exemple « d'une partie du corps » c'est pour la main, le bras, une jambe, la tête etc...

RÈGLEMENT 42 : But et assistance

- a) Un but est accordé lorsque la balle a légalement passé entre les poteaux des buts, sous la barre horizontale et qu'elle a complètement dépassé la ligne du but.
- b) Si un gardien de but attrape la balle avec sa main ou avec son équipement et que celui-ci dépasse la ligne du but avec la balle dedans le but sera accordé.
- c) Un but doit être accordé si la balle pénètre dans le but d'une façon ou d'une autre et que le dernier joueur à y avoir touché est un joueur défensif. Le crédit du but est donné au dernier joueur offensif ayant touché à la balle, aucune assistance n'est accordée sur un tel jeu.
- d) 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 faite près du but.
- e) À moins que la balle ne soit dans le territoire du gardien de but, un joueur offensif qui n'est pas en possession de la balle ne peut demeurer dans la zone réservée du gardien de but ou y maintenir son bâton. Si un but est compté durant que l'une de ces situations se présente, celui-ci doit être refusé. Le jeu sera repris par l'équipe non fautive près de son but.
- f) 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.
- g) Lorsqu'un joueur pousse la balle avec son bâton à l'intérieur de la zone du gardien de l'équipe adverse et que la balle devient libre et disponible pour un joueur attaquant, la balle est considérée comme étant libre et tout but compté sur ce jeu doit être considéré comme étant légal.
- h) Tout but compté, autrement que spécifié dans le livre des règlements, ne doit pas être accordé.
- i) Un responsable d'équipe peut demander à l'arbitre de tête d'en appeler de sa décision. S'il a un doute sur sa décision, il devra consulter son confrère à l'écart des joueurs. La décision deviendra ensuite finale.

Règlement 43 : 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 et à la conclusion de chaque période de repos en répétant cette procédure.

Pour qu'une équipe puisse débiter une partie, il faut un minimum de trois (3) joueurs et un gardien de but habillé, faisant partie de la liste de joueurs officielle. Ils doivent se présenter sur la surface de jeu, dans les délais prévus.

À l'heure prévue du début de la partie (indiquée à l'intérieur des bureaux de Centre Sport JMD ou du Complexe.), si une équipe n'a pas le nombre de joueurs requis pour débiter la partie (en respect du règlement 14-a), l'arbitre devra appliquer le processus suivant (**ces pénalités ne comptent pas au système score**) :

Avant la fin des 3 minutes	Pas de pénalité et la partie sera de 3 périodes de 10 minutes.
Après les 3 minutes et avant la fin des 6 minutes	Une pénalité d'équipe de 2 minutes complètes pour avoir retardé la partie sera décernée + un but est octroyé à l'équipe non fautive + c'est le temps restant au tableau qui sera considéré comme temps de jeu pour la 1^{ère} période + les deux autres périodes seront de 10 minutes.
Après la fin des 6 minutes et avant la fin des 10 minutes.	Un 5 minutes complet pour avoir retardé la partie sera décernée + un but est octroyé à l'équipe non fautive + c'est le temps restant au tableau qui sera considéré comme temps de jeu pour la 1^{ère} période + les deux autres périodes seront de 10 minutes.
Après la fin du premier 10 minutes et avant la fin du cinq (5) minutes de la 2e période.	Pour la 1re période non jouée, 2 buts et 2 points au système score seront octroyés à l'équipe. Un 5 minutes complet pour avoir retardé la partie sera décernée + c'est le temps restant au tableau qui sera considéré comme temps de jeu pour cette 2^{ème} période + la dernière période sera de 10 minutes.
Après ce dernier délai	La partie est automatiquement perdue par défaut soit 15 à 0 au système score.

NOTE : Certaines conditions peuvent être considérées pour justifier le retard d'une équipe tel qu'un accident ou de la congestion routière importante.

Des mesures disciplinaires pourront être prises si une équipe est trop souvent en retard.

Règlement 44 : Fermer la main sur la balle ou transport ou double touche

Lorsqu'un joueur ferme simplement la main sur la balle et la laisse tomber immédiatement sur la surface ou qu'il la dépose sur la surface, et ce, sans tenter de profiter d'un avantage par ce geste, le jeu se poursuivra.

L'arbitre sifflera immédiatement l'arrêt du jeu et une pénalité mineure sera imposée à tout joueur à l'exception du gardien de but, qui ferme la main sur la balle, et ce faisant, profite d'un avantage sur l'adversaire.

Voici cinq (5) exemples de situations de jeu qui se mériteront une pénalité mineure si un joueur à fermer la main sur la balle et qu'ensuite il :

- 1) Lance la balle sur ou hors de la surface de jeu.
- 2) Fait une feinte en gardant la balle dans sa main pour déjouer l'adversaire.
- 3) Tente de contourner un adversaire avec la balle dans sa main.
- 4) Se déplace sur la surface en conservant la balle dans sa main empêchant ainsi l'adversaire de pouvoir jouer la balle.
- 5) Se déplace sur la surface avec la balle dans sa main.

Lorsqu'un joueur fait une double touche, le jeu est automatiquement arrêté et l'équipe adverse repartira la balle près de la ligne centrale dans la zone de l'équipe fautive.

L'action de faire une double touche signifie de frapper la balle deux fois consécutivement avec une partie de son corps (main, bras, pied ou tête) pendant qu'elle est dans les airs, et ce, avant qu'elle ne touche à la surface.

Règlement 45 : Mise en jeu

- a) 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 reprendrait 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.
- b) Si un joueur de centre tarde à prendre sa position pour la mise en jeu, l'arbitre doit ordonner qu'il soit remplacé par un de ses coéquipiers présents sur la surface de jeu.
- c) Lorsqu'une infraction à un règlement où un arrêt de jeu a été causé par un attaquant en zone offensive, la reprise du jeu sera faite par l'équipe non fautive dans l'autre zone près de la ligne centrale. Cela comprend tout arrêt de jeu causé par le tir d'un attaquant qui s'immobilise sur le filet arrière ou sur le dessus du but, sans qu'aucun joueur défensif n'intervienne pour libérer la balle de cette position.
- d) Lorsqu'une infraction à un règlement a été causée par deux joueurs adverses, la mise en jeu qui en découle sera exécutée au centre, à moins qu'il ne s'agisse de l'application de tout autre règlement.

Règlement 46 : Reprise du jeu

Lors d'une reprise du jeu, le joueur en possession de la balle, doit attendre le début du décompte de 5 secondes l'arbitre pour repartir le jeu soit en faisant une passe, faire un lancer ou courir avec la balle.

Un avertissement par équipe par partie sera toléré, lorsque le joueur reprenant le jeu n'aura pas attendu le sifflet de l'arbitre avant de reprendre le jeu. Si récidive, l'équipe non fautive va reprendre le jeu dans la zone de l'équipe fautive près de la ligne centrale.

L'équipe n'étant pas en possession de la balle lors de la reprise du jeu doit être à l'extérieur de la zone délimitée (incluant le bâton).

Très important: En aucun moment durant la partie un gardien de but pourra faire une reprise du jeu.

Règlement 47 : Obstruction par un spectateur

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

Règlement 48 : Passe avec la main

- a) La passe avec la main volontaire ou non (incluant toute forme de ricochet) est interdite pour tous les joueurs à l'exception des gardiens, et ce, partout sur la surface. Cependant si la balle ricoche sur un joueur et qu'ensuite elle va toucher au gardien qui est dans son rectangle, le jeu pourra se continuer.
Un joueur peut en tout temps se pousser la balle avec la main ouverte à la condition que ce soit lui-même qui la récupère.

Note : Si le gardien fait une passe volontaire avec la main tenant son bloqueur celle-ci lui sera refusée alors que si elle faite avec sa mitaine elle lui sera permise. Si le gardien fait deux (2) pas avec la balle dans sa mitaine l'arbitre sifflera immédiatement l'arrêt du jeu et la balle sera reprise par l'autre équipe à la ligne centrale.

Lorsqu'un joueur pousse la balle avec sa main et qu'elle ne trouve pas preneur, il incombe à l'adversaire de jouer la balle qui est libre. L'arbitre doit les avertir, et si dans un délai d'environ 3 secondes, l'équipe n'a pas tenté de prendre possession de la balle, l'arbitre arrêtera le jeu. L'équipe qui a fait la passe avec la main reprendra dans la zone de l'équipe adverse près de la ligne centrale.

- b) Une passe faite avec le pied est permise sur toute la surface de jeu.

Règlement 49 : balle qui ricoche sur un joueur ou est gelée par le gardien

- a) Si la balle RICOCHÉ VOLONTAIREMENT SUR LE PIED ou sur une partie du corps d'un joueur offensif et qu'elle touche au gardien qui doit être en contact avec sa zone réservée OU qu'elle entre dans sa zone réservée, le jeu sera automatiquement arrêté par l'arbitre et le but sera refusé. Le jeu sera repris par l'équipe non fautive dans la zone de l'équipe fautive près de la ligne centrale.
- b) Si la balle RICOCHÉ NON VOLONTAIREMENT SUR LE PIED ou sur une partie du corps d'un joueur offensif, le but sera accordé et le joueur sur lequel la balle a dévié sera crédité de ce but. Le joueur ayant lancé aura l'assistance.
- c) 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. Cet article s'applique que le gardien soit présent sur la surface ou qu'il ait été retiré du jeu pour un autre joueur.
- d) Si un gardien gèle la balle alors qu'il n'y a pas d'adversaire près de lui, l'arbitre lui dira de laisser la balle afin de continuer à jouer. S'il ne le fait pas, le jeu sera arrêté et la balle sera reprise par un joueur adverse près de la ligne centrale de l'équipe fautive.
- e) Si un gardien quitte son rectangle pour aller chercher la balle et qu'il y revient pour provoquer un arrêt du jeu, un avertissement lui sera donné par l'arbitre. S'il récidive, il se méritera une pénalité pour avoir retardé la partie.

Règlement 50 : Refuser d'entamer la partie

- a) Si une équipe décide de se retirer ou refuse de se présenter sur la surface de jeu pour débiter la partie, après un délai de deux minutes de l'arbitre, la partie sera accordée par défaut à l'équipe adverse, soit 15 à 0 au système score.

- b) Si une équipe décide de se retirer ainsi une deuxième fois dans la même partie, aucun délai ne sera accordé et la partie sera automatiquement perdue par défaut par l'équipe fautive, soit 15 à 0 au système score.
- c) Si une équipe ne se présente pas à l'heure prévue pour la partie, celle-ci sera accordée à l'équipe adverse. Le responsable de la ligue évaluera la raison de cette absence et pourra faire reprendre la partie si cela est causé par un accident ou un empêchement majeur imprévu.
- d) Tout membre d'une équipe qui refuse de quitter la surface de jeu pour se diriger vers son vestiaire ou qui demeure près de la bande après en avoir été avisé de s'éloigner par l'arbitre se verra décerner une pénalité de grossière inconduite de partie. Un rapport de suspension doit être complété par l'arbitre relatant l'incident et il doit ensuite être remis à l'arbitre en chef.

Note : Après étude du rapport de suspension, l'arbitre en chef pourra imposer toutes autres sanctions qu'il jugera pertinentes.

Règlement 51 : Température risquée

- a) C'est au responsable de la ligue que revient la responsabilité de prendre la décision de joueur une partie ou non en raison de la température risquée. Une fois la partie débutée, seule cette personne a l'autorité d'arrêter ou d'annuler une partie. Une partie annulée en progression devra être reprise à une date ultérieure.
- b) Une partie arrêtée par la mauvaise température sera considérée comme officielle après la quatrième (4^e) minute de la troisième (3^e) période.
- c) Les parties de Dekhockey peuvent être exécutées sous une pluie légère. 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.

Règlement 52 : Temps d'arrêt

2 temps d'arrêt de 30 secondes par équipe par partie est alloué par partie, mais 1 maximum par période. Si les joueurs de centre sont prêts à effectuer la mise en jeu, le temps d'arrêt sera automatiquement refusé. S'il n'a pas été pris dans la partie, il peut être pris en prolongation.

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

Règlement 53 : Temps d'une partie

- a) Le temps d'une partie de Dekhockey est de trois périodes de 10 minutes, pour un total de 30 minutes de temps chronométré aux punitions et aux buts seulement. Les 2 dernières minutes de la 3^e période seront cependant chronométrées au complet.
- b) Durant la saison régulière, c'est le système score qui décide du gagnant d'une partie. Advenant une égalité au pointage à la fin de la partie, les arbitres procéderont à la fusillade selon l'article 34-H.
- c) Pour les séries ce sont les buts comptés qui détermineront l'équipe gagnante.
- d) Le temps de repos entre chacune des périodes est au maximum une (1) minute.
- e) En 1^{ère} période, si une équipe prend une avance de cinq (5) buts comptés, le reste du temps ne sera plus chronométré et ce quoi qu'il advienne au pointage dans cette même période.
NOTE : Le temps chronométré reprendra au début de la 2^e période.

En 2^e période, le temps continue d'être chronométré et ce même après une avance de cinq (5) buts comptés dans cette période, si les deux conditions suivantes sont présentes : C'est l'équipe qui perd au pointage qui a comptés ces cinq (5) buts ET il y a trois (3) buts ou moins d'écart entre les deux équipes

Si au cours de cette période l'écart augmentait à plus de trois (3) buts, le temps reviendrait non chronométré et vice versa tout au cours de cette période.

NOTE : Le temps chronométré reprendra au début de la 3^e période.

En 3^e période, on applique au complet le même processus qui est mentionné ci-haut pour la 2^e période.

- f) Si un imprévu devait survenir avant la fin de la première ou de la deuxième période, l'arbitre peut décider d'entamer la période de repos immédiatement. La balance de la période sera disputée dès la reprise du jeu, les équipes occupant le même côté de surface. Dès la période terminée, les équipes changeront d'extrémité de surface et engageront immédiatement la période suivante.
- g) Les équipes doivent changer de côté après chacune des périodes réglementaires. On ne change pas de côté pour la prolongation.
- h) Pour qu'une partie soit valide et officielle, 4 minutes doivent avoir été jouées en troisième période.

SECTION # 7 : PÉNALITÉS MINEURES

Règlement 54 : Bâton haut

- a) 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 haut doit être infligée à tout joueur qui ne respecte pas ce règlement.

Note : Que le joueur touche ou non à la balle, la pénalité sera signalée à retardement.

- b) S'il y a contact à la tête de l'adversaire (qu'il soit sur la surface ou sur son banc ou au banc des pénalités), d'un marqueur ou d'un arbitre, et ce, peu importe la hauteur du bâton, que le geste soit volontaire ou non, l'arbitre signalera une pénalité à retardement et il décernera une des pénalités suivantes :

PÉNALITÉ MINEURE	Le bâton est plus HAUT que la barre horizontale du but ou de la bande. **Que le geste soit accidentel ou qu'il soit volontaire***
PÉNALITÉ Double MINEURE (Sang)	Le bâton est plus HAUT que la barre horizontale du but ou de la bande. **Que le geste soit accidentel ou qu'il soit volontaire***
PÉNALITÉ DE MATCH (MAJEURE)	Si le geste est jugé dangereux et violent par l'arbitre, que le joueur soit blessé ou non, et ce, peu importe la hauteur du bâton.

Note : Si un joueur en essayant de jouer la balle touche à la tête du gardien avec son bâton, aucune pénalité ne lui sera signalé si l'arbitre juge que les trois (3) conditions suivantes sont obligatoirement respectées soient : contact involontaire + non violent + plus bas que la barre horizontale du but.

- c) Aucune pénalité ne sera décernée à un joueur qui lève son bâton parce qu'il croyait qu'il y avait un but de compter.
- d) 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.
- e) Si un mouvement de bâton s'effectue en haut des épaules et qui est considéré dangereux lors d'une interception de la balle, même si le contact est en bas des épaules, une punition mineure pour bâton élevé peut être appelé selon le jugement de l'officiel.

Note : Le principe important de ce règlement est que tous les joueurs doivent toujours avoir le plein contrôle de leurs bâtons, et ce, en tout temps.

Situation d'exception (1) : Si un joueur en offensive lance la balle vers le but adverse et qu'un de ses coéquipiers lève son bâton plus haut que la hauteur permise, et ce, sans toucher à la balle on signale alors une pénalité à retardement. Si la balle continue et pénètre directement dans le but adverse alors on doit accorder ce but.

Le principe est que cette pénalité étant à retardement et qu'aucun joueur n'a contrôlé la balle permettant que le jeu soit arrêté par l'arbitre, le but est donc légal.

Situation d'exception (2) : Si un joueur en offensive lance la balle vers le but adverse et qu'un de ses coéquipiers lève son bâton plus haut que la hauteur permise et qu'il lui touche.

Si la balle continue et pénètre directement dans le but alors on doit refuser le but.

Le principe est que même si aucun joueur n'a pris le contrôle de la balle permettant à l'arbitre d'arrêter le jeu, ce but ne peut être accordé parce qu'il a été compté par bâton illégal.

Note : Si un joueur saute pour jouer la balle avec sa main et que par le fait même son bâton qui est dans son autre main, se trouve plus haut que la hauteur permise, on ne doit pas lui imposer de pénalité dans une telle situation.

La même chose s'applique lorsqu'un joueur contourne un adversaire tout en ayant son bâton trop haut.

L'explication de ces deux interprétations est que : Ce règlement existe pour pénaliser un joueur dans une situation de jeu, lorsqu'il essaie de jouer la balle avec son bâton, et ce, qu'il réussisse à toucher ou non à la balle.

Règlement 55 : Ajustement d'une pièce d'équipement

- a) 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.
- b) 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 continu sans interruption en utilisant un joueur substitut.
- c) Un gardien de but ne peut retarder intentionnellement la partie en ajustant une pièce d'équipement durant un arrêt de jeu. La violation de ce règlement par un gardien entraîne une pénalité mineure, et ce, selon le jugement de l'arbitre.

Note : Ce règlement vise à punir les joueurs ou gardiens de but qui tentent de

Gagné du temps afin de faire reposer ses coéquipiers.

Règlement 56 : Abus d'un arbitre & autres inconduites

- a) Le responsable d'équipe est responsable de la conduite de ses joueurs en tout temps. 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 infraction doit être signalée à l'arbitre en chef.
- b) Une pénalité mineure pour conduite antisportive sera infligée à un joueur qui :
 - Utilise un langage abusif, obscène ou dégradant sur la surface envers un adversaire, un marqueur ou un arbitre.
 - Démonstre tout manque de respect envers un adversaire, un marqueur ou un arbitre, à un degré moindre de ce qui entraînerait moralement une pénalité d'inconduite.
 - Ne se rend pas directement au banc des pénalités.
 - Ne respecte pas la zone réservée aux arbitres ou pose des gestes ou agit de façon à les discréditer.
 - Frappe ou lance la balle intentionnellement hors de la portée d'un arbitre.
 - Brise intentionnellement son bâton ou expédie la balle volontairement à l'extérieur de la surface de jeu à la suite d'un but compté ou à une décision d'un arbitre.
 - Expédie une pièce d'équipement d'un joueur adverse hors de sa portée ou hors de la surface de jeu.
- c) Une pénalité de mauvaise conduite (10 MINUTES) 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.
 - Persiste à discréditer ou manquer de respect envers l'arbitre.
 - Lance un objet sur la surface que le jeu soit en cours ou non.
- d) Tout membre d'une équipe qui persiste dans son comportement se méritera soit une pénalité d'inconduite de partie ou une grossière inconduite.
- e) Si l'arbitre est incapable d'identifier la personne responsable de ce comportement, une pénalité de banc sera décernée à l'équipe fautive.
- f) Une pénalité de mauvaise conduite est infligée à tout joueur qui persiste à se conduire de façon négative de façon à entraîner un adversaire à recevoir une pénalité.

- g) L'arbitre en chef ou le responsable de la ligue se réserve le droit de suspendre un joueur, un responsable ou une équipe advenant une attitude ou une conduite négative (sur la surface ou en dehors), nuisant à la bonne marche des activités de la ligue.

Règlement 57 : Accrocher ou harceler

- a) 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.

Note : Un joueur ne peut empêcher la progression d'un adversaire en l'accrochant ou la harcelant avec son bâton.

- b) Lorsqu'un joueur accroche par en-dessous ou par-dessus le bâton de son adversaire avec son propre bâton, l'empêchant ainsi d'agir, cette action est considérée comme de l'accrochage.

Note : Dès qu'un joueur utilise la palette de son bâton comme un crochet sur celui de l'adversaire ou qu'il bloque le bâton avec le sien, une pénalité sera infligée au joueur fautif.

- c) Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui accroche un adversaire ce qui entraînerait une blessure.

Règlement 58 : Balle à l'extérieur de la surface de jeu

- a) Le jeu sera immédiatement arrêté par l'arbitre si la balle :

- * est envoyée à l'extérieur de la surface de jeu
- * entre dans une boîte des joueurs ou celle du marqueur (même si elle revient sur la surface)
- * touche à la boîte de l'annonceur lors des parties

Lors de ces situations, c'est un joueur de l'équipe non fautive qui va reprendre le jeu près de la ligne centrale dans la zone de l'équipe fautive.

- b) Le jeu ne sera pas arrêté par l'arbitre si la balle revient directement sur la surface après :

- * être arrivé dans le filet protecteur ou le grillage en arrière du but
- * être arrivé dans le filet protecteur et ricocher sur le tuyau d'air
- * avoir touché le devant (contour) ou le haut des boîtes de joueurs ou celle du marqueur

- c) Si la balle quitte la surface de jeu à cause :

- * d'un trou dans le filet protecteur ou le grillage
- * d'une action conjointe de deux joueurs adverses

La reprise du jeu se fera fait par l'équipe non fautive à l'endroit le plus prêt de sa sortie

- d) Un joueur offensif qui frappe la balle et qu'elle ricoche sur :

- * un joueur défensif
- * un gardien
- * un des poteaux du but

ET qu'ensuite elle sort de la surface de jeu, c'est un joueur de l'équipe en offensive qui va reprendre le jeu près de la ligne centrale de l'équipe en défensive.

- e) Une punition mineure pour avoir retardé la partie sera donné à un gardien qui expédie la balle à l'extérieur du jeu (volontaire ou non). L'équipe adverse reprend possession en zone offensive près de la ligne centrale.

Note : Cet article ne s'applique pas si la balle pénètre dans l'un des bancs, touche à la bande, au grillage, aux bancs, au filet protecteur, à un joueur ou un arbitre avant de quitter la surface.

Règlement 59 : Bâton brisé ou échappé

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

Règlement 60 : Geler la balle ou balle immobile

- a) 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.
- b) 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 près de la ligne centrale.

- c) 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.
- d) 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'arbitre doit mentionner clairement au gardien de jouer la balle, sinon il lui décernera la pénalité.
- e) 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.
- f) En arrière de son but, un joueur a droit à trois (3) secondes pour quitter lui et la balle, la zone qui est directement délimitée par les poteaux des buts, sinon le jeu sera arrêté par l'arbitre et la balle sera reprise par l'équipe non fautive près de la ligne centrale dans la zone de l'équipe fautive.

Note : Dans cette situation l'arbitre doit crier au joueur fautif « sort » ensuite il doit crier au joueur « 2 » & « 1 » et là, si le joueur et la balle ne sont toujours pas sortis de la ligne de but le jeu sera arrêté.

Note : Après avoir quitté cette zone, si le joueur revient en arrière de son but il aura droit à un autre trois (3) secondes.

Important : En désavantage numérique un joueur peut demeurer en arrière de son but.

Règlement 61 : Lancer son bâton

- a) Tout joueur ou gardien de but qui lance son bâton ou tout autre objet en direction de la balle se méritera:
 - Si le geste est posé dans sa zone défensive, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe non fautive. Le responsable d'équipe devra désigner un joueur qui est sur la surface pour exécuter ce tir.
 - Si le geste est posé dans les autres zones, une pénalité mineure sera décernée au joueur fautif.

Note: Si un joueur se dirige vers le but adverse et qu'aucun joueur ou gardien n'est devant le but et qu'un objet est lancé vers lui (qu'il soit atteint ou non), le but sera accordé (si le but est manqué) au joueur qui était en possession de la balle (aucune autre pénalité ne sera décernée).

- b) 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.

Règlement 62 : Mettre le pied sur la balle

Tout joueur, à l'exception du gardien de but, qui met le pied intentionnellement sur la balle sera avisé par l'arbitre de jouer immédiatement la balle. S'il continue à la retenir avec son pied pendant trois (3) secondes le jeu sera automatiquement arrêté par l'arbitre et :

- Le joueur fautif se méritera une pénalité pour avoir retardé le jeu.
- La reprise du jeu sera faite par l'équipe non fautive dans la zone de l'équipe fautive près de la ligne centrale.

Règlement 63 : 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.
 - Empêche un adversaire qui a échappé son bâton d'en reprendre possession.
- b) 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.
- c) Aucun joueur ne peut faire de l'obstruction en faveur d'un coéquipier transportant la balle (action de faire un bloc avec son corps).
- d) 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.

- e) 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.

- f) 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 et y demeurer stationnaire.
- g) Si lorsqu'au banc des joueurs ou des pénalités un membre d'une équipe lance un objet, interfère ou moleste un joueur adverse de quelque façon que ce soit, il se mérite une pénalité de grossière inconduite.
- h) Une pénalité mineure pour obstruction, sera décernée à un joueur qui va se placer devant le gardien de but avec la seule intention de lui faire de l'obstruction volontaire soit avec ses mains, ses bras ou son corps et ce dans le seul but de lui obstruer la vue.

Règlement 64 : Quitter le banc des pénalités avant la fin

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

Note : Le marqueur doit attendre que le jeu soit arrêté et il appelle l'arbitre afin de lui expliquer la situation.

- b) Si le marqueur avise l'arbitre que c'est sa faute si le joueur puni a quitté avant:
 - Si un but est compté par cette équipe, il sera refusé.
 - Aucune autre pénalité ne lui sera décernée.
 - Ce joueur devra aller terminer sa pénalité.

Règlement 65 : Retarder la partie

- a) 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.
- b) Une pénalité mineure sera imposée à tout joueur ou gardien de but qui déplace délibérément le but de sa position normale.
- c) Si un poteau des buts est délibérément déplacé par le gardien alors qu'un joueur est en échappée ou qu'il reste moins d'une minute à jouer dans la partie, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe non fautive. Ce tir sera effectué par le dernier joueur en possession de la balle. Cet article s'applique que le gardien soit présent sur la surface ou qu'il ait été retiré du pour ajouter un autre joueur.
- d) 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.

- e) 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.

Règlement 66 : Retenu

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

Règlement 67 : Tomber sur la balle

- a) Une pénalité mineure pour avoir saisi ou geler 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 gelée la balle doit être accordée contre l'équipe prise en défaut, lorsqu'un joueur défensif (à l'exception du gardien de but) :
- Tombe sur la balle volontairement.
 - Ramène la balle volontairement sous lui.
 - Ferme la main sur la balle.
 - Ramasse la balle avec sa main fermée.

Le responsable d'équipe désignera un joueur étant sur la surface au moment de l'infraction pour effectuer le tir de pénalité.

Note : Cet article s'applique que le gardien soit présent sur la surface ou qu'il ait été retiré du pour ajouter un autre joueur.

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

SECTION # 8 : PÉNALITÉS DOUBLES MINEURES VIOLENTES

NOTE : Après analyse du rapport de discipline par l'arbitre en chef responsable des suspensions, il pourra imposer toutes sanctions qu'il jugera pertinentes que ce soit à la baisse ou à la hausse.

Règlement 68 : Mise en échec OU assaut

- a) Une pénalité double mineure ou majeure pour rudesse, basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur qui met en échec ou fait un assaut sur un adversaire.
- b) 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.
- c) Une pénalité double mineure doit être infligée à tout joueur qui s'élance ou bondit sur un adversaire.
- d) Lors d'une glissade vers le but, si un joueur ne fournit pas un effort raisonnable au jugement de l'arbitre pour éviter une collision avec le gardien, celui-ci se méritera soit une pénalité double mineure ou majeure pour rudesse
- e) 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.

- f) 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.

Règlement 69 : Bataille ou coup de poing

- a) Un joueur portant un coup de poing à un adversaire se verra décerner une pénalité de match si ce joueur est le seul à frapper (on ne décerne pas une majeure).
- b) Les batailles sont interdites au Dekhockey. **Un échange de plusieurs coups de poing, peut être considéré comme une bataille.** Le comité de discipline analysera la version des arbitres présents ainsi que le visionnement de la bande vidéo pour déterminer s'il y a eu bataille ou non. Les sanctions suivantes pourront alors s'appliquer en cas de bataille:

1re BATAILLE	5 PARTIES
2e BATAILLE	Saison
3 ^e BATAILLE	À VIE

- c) Un rapport de suspension doit être complété par l'arbitre relatant l'incident et il doit ensuite être remis au comité de discipline.
- d) Une pénalité de match et une majeure doivent être infligées à tout joueur participant à une bataille sur la surface de jeu ou à l'extérieur.
- e) L'instigateur d'une bataille recevra une pénalité mineure additionnelle.
- f) Tout joueur qui s'interpose comme troisième homme lors d'une bataille jouant le rôle de pacificateur recevra une pénalité de grossière inconduite en plus des autres pénalités qu'il est susceptible de recevoir.
- g) Tout joueur qui enlève ses gants avec l'intention de débiter une bataille sans toutefois en venir au coup avec l'adversaire se méritera une pénalité d'inconduite de partie.
- h) Une pénalité de grossière inconduite sera décernée à tout joueur quittant le banc des joueurs ou le banc des pénalités durant une bataille, ou dans le but de commencer une bataille.
- i) Tout joueur qui utilise son bâton de façon dangereuse lors d'une altercation ou d'une bataille ou qui tente de donner un coup de pied à un adversaire, est considéré comme ayant tenté de le blesser délibérément et doit recevoir une pénalité de match.

j)

Règlement 70 : Blessure volontaire

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

Règlement 71 : Trébucher OU chute obstructive

- a) Que le geste soit volontaire ou non, 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 jeu, de façon que cela amène le joueur adverse à tomber, il se méritera automatiquement une pénalité.

- b) Si le geste est jugé non volontaire par l'arbitre, le joueur fautif se méritera automatiquement une pénalité mineure (1 minute).
- c) Si le geste est jugé volontaire par l'arbitre, le joueur fautif se méritera automatiquement une pénalité double mineure pour rudesse (donc violente au système score). Selon la gravité du geste, il pourrait se mériter une pénalité majeure.
- d) 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 (pas de pénalité mineure). L'arbitre ne doit pas arrêter le jeu jusqu'à ce que l'équipe défensive n'ait pris le contrôle de la balle.
- E) Lorsqu'un joueur glisse vers un adversaire, touche ou ne touche pas le joueur, mais nuit de façon à ralentir la progression du joueurs, une punition mineure d'obstruction peut être appelé par les officiels selon leur jugement.

Règlement 72 : Coup de bâton OU cinglage

- a) Une pénalité double mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur qui utilise son bâton pour frapper un adversaire.
- b) Un joueur qui frappe délibérément par-dessus ou par en dessous le bâton de son adversaire de façon qu'il en perde la possession se méritera automatiquement une pénalité pour coup de bâton.
- c) Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui donne un coup de bâton à un adversaire ce qui entraînerait une blessure.
- d) Une pénalité double 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.
- e) 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.
- f) 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 pour coup de bâton.
- g) Si un joueur frappe très violemment à une ou deux mains la palette du bâton du joueur adverse, il se méritera une pénalité pour coup de bâton.

Règlement 73 : Donner du genou OU coup de coude

- a) Une pénalité double mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur qui utilise son coude ou son genou pour arrêter ou pour frapper l'adversaire.

- b) Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui donne un coup de genou ou un coup de coude à un adversaire ce qui entraînerait une blessure.

Règlement 74 : Dardé OU six pouces

- a) Une pénalité double mineure ou majeure ou pénalité de match doit être infligée à tout joueur qui tente ou qui dardé 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.

- b) Une pénalité double mineure ou majeure ou pénalité de match doit être infligée à tout joueur qui tente ou qui donne un six pouces à l'adversaire.

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

- c) Une pénalité de match est infligée à tout joueur qui blesse un adversaire après avoir dardé ou donné un six pouces.

Règlement 75 : Donner de la bande

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

Règlement 76 : Double-échec

Une pénalité double 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.

Règlement 77 : Pousser un joueur

- a) Tout joueur qui utilise ses mains afin de pousser un adversaire de façon délibérée doit recevoir soit une pénalité double mineure ou majeure basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur qui pousse un adversaire.
- b) Tout joueur qui pousse inutilement un adversaire après le sifflet se verra décerner automatiquement une pénalité pour conduite non sportive.

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

Règlement 78 : Rudesse

Une pénalité double mineure ou majeure pour rudesse, 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.

NOTE : TOUTE BOUSCULADE OU RUDESSE EXCESSIVE DEVANT LE BUT EST STRICTEMENT INTERDITE. LES ARBITRES SERONT VIGILANTS POUR ÉVITER QUE LA SITUATION NE DÉGÉNÈRE EN VIOLENCE.

Règlement 79 : Tentative de blessure

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

Règlement 80 : Tentative d'agression

- a) Un joueur qui enlève ses gants pour se battre, mais que les arbitres interviennent avant, se méritera une pénalité d'inconduite de partie. Il sera automatiquement expulsé de cette partie. Un autre joueur n'est pas nécessaire pour le remplacer sur le banc des pénalités.
- b) Un joueur qui après enlevé ses gants s'en prend à un adversaire avant l'intervention des arbitres il se méritera une pénalité de grossière inconduite. Il sera automatiquement expulsé de cette partie et suspendu pour un minimum d'une partie. Un autre joueur n'est pas nécessaire pour le remplacer sur le banc des pénalités.
- c) Un rapport de suspension doit être complété par l'arbitre relatant l'incident et il doit ensuite être remis à l'arbitre en chef.

Règlement 81 : Cracher

Une pénalité majeure ou une pénalité de match pour conduite non sportive sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui délibérément, crache sur ou vers un adversaire.

Règlement 82 : Donner un coup de pied

Une pénalité majeure ou une pénalité de match pour rudesse sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui tente de donner ou qui donne délibérément un coup de pied sur un adversaire.

Règlement 83 : Donner un coup de tête

Une pénalité de match pour rudesse sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui donne délibérément un coup de tête sur un adversaire.

Règlement 84 : Mise en échec par-derrière

Une pénalité double mineure ou majeure ou une pénalité de match pour rudesse sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui tente de donner ou qui donne délibérément une mise en échec par derrière à un adversaire.

Règlement 85 : Contact à la tête

Tous les coups portés à la tête d'un joueur seront automatiquement pénalisés.

- Si le geste est jugé non volontaire par l'arbitre, une pénalité double mineure pour rudesse sera décernée au joueur fautif.
- Si le geste est jugé volontaire par l'arbitre, une pénalité de match pour rudesse sera décernée au joueur fautif.

SECTION # 9 : RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES POUR LA CLASSE MIXTE

- UNE FILLE DOIT ÊTRE PRÉSENTE POUR DÉBUTER LA PARTIE ET ON DOIT TOUJOURS AVOIR UNE FILLE SUR LE JEU (SAUF LORS D'UNE PÉNALITÉ). ADVENANT QU'AUCUNE FILLE NE SOIT PRÉSENTE POUR DÉBUTER LA PARTIE OU QU'AUCUNE NE SOIT DISPONIBLE POUR TERMINER LA PARTIE, CELLE-CI EST AUTOMATIQUEMENT PERDUE PAR DÉFAUT, SOIT 15 À 0 AU SYSTÈME SCORE.
- **UN BUT COMPTÉ PAR UNE FILLE DURANT LA PARTIE OU LORS D'UN TIR DE PÉNALITÉ OU LORS D'UNE FUSILLADE DOIT TOUJOURS COMPTER POUR DEUX (2) BUTS AU POINTAGE DE LA PARTIE. TOUT BUT COMPTÉ À LA SUITE D'UN RICOCHET NON VOLONTAIRE SUR UNE FILLE COMPTE POUR DEUX BUTS.**
- POUR APPLIQUER LE RÈGLEMENT 53 (CINQ BUTS D'ÉCART), L'ÉQUIPE DOIT COMPTER RÉELLEMENT CINQ BUTS. MÊME SI UN BUT COMPTÉ PAR UNE FILLE COMPTE POUR DEUX AU POINTAGE, IL NE DOIT COMPTER QUE POUR UN BUT EN VERTU DE CET ARTICLE.
- Lorsqu'une équipe décide de retirer leur gardien, le remplacer doit être par une fille. C'est uniquement dans une telle situation qu'une équipe pourrait se retrouver à jouer avec 2 gars et 2 filles.
- LORSQU'UNE ÉQUIPE EST EN DÉSAVANTAGE ELLE PEUT JOUER À DEUX HOMMES (SANS FILLE).

SI C'EST UN HOMME QUI EST PUNI, L'ÉQUIPE DOIT JOUER AVEC UN HOMME ET UNE FEMME. SI C'EST UNE FEMME QUI EST PUNI, L'ÉQUIPE DOIT JOUER AVEC DEUX HOMMES.
LORSQUE LA PÉNALITÉ EST TERMINÉE QUE CE EST UN HOMME OU UNE FEMME QUI ÉTAIT PUNI, IL OU ELLE POURRA RETOURNER DIRECTEMENT SUR LA SURFACE POUR PARTICIPER AU JEU.

- LORS D'UNE PÉNALITÉ DÉCERNÉE À L'ÉQUIPE, LE JOUEUR DÉSIGNÉ POUR PURGER LA PÉNALITÉ DOIT ÊTRE UN HOMME. (EX. ÉQUIPE EN RETARD, TROP DE JOUEURS SUR LA SURFACE).
- LORS D'UNE PÉNALITÉ AU GARDIEN, LE JOUEUR DÉSIGNÉ POUR PURGER LA PÉNALITÉ DOIT ÊTRE UN HOMME.
- LE BÂTON D'UN GARS DOIT RESTER AU SOL (LANCER BALAYÉ) LORS D'UN LANCER SINON L'ARBITRE ARRÊTERA AUTOMATIQUEMENT LE JEU ET L'ÉQUIPE ADVERSE REPRENDRA LA BALLE PRÈS DE LA LIGNE CENTRALE DE L'ÉQUIPE FAUTIVE. CET ARTICLE EST POUR LIMITER L'ÉLAN ARRIÈRE LORS D'UN LANCER FRAPPÉ PAR UN GARS.

NOTE : SI AU JUGEMENT DE L'ARBITRE, UN JOUEUR CONTINUE DE FAIRE VOLONTAIREMENT DES LANCERS ILLÉGAL L'ARBITRE DEVRA L'AVISER DES CONSÉQUENCES S'IL CONTINUE DE LE FAIRE SOIT :

**** SE MÉRITER UNE PÉNALITÉ DE MAUVAISE CONDUITE**

**** S'IL NE COMPREND PAS ET QU'IL CONTINUE, IL SE MÉRITERA UNE INCONDUITE DE PARTIE**

PRÉCISION : CE N'EST PAS UN AUTOMATISME DE LE PUNIR APRÈS À LA 2^E FOIS QU'IL LE FAIT. CETTE NOTE EST POUR PERMETTRE À UN ARBITRE DE PUNIR UN JOUEUR QUI LE FAIT SOUVENT ET QUE SON ATTITUDE NE FAIT QUE NUIRE AU BON DÉROULEMENT DE LA PARTIE.

- Lors d'une fusillade dans les parties de mixte, il n'y a aucune obligation d'alternance dans le choix des joueurs. Une fille doit être dans les 3 joueurs à s'exécuter. Un joueur au banc des pénalités ne peut participer à la fusillade.

SECTION DES ANNEXES

ANNEXE A : RÈGLEMENTS POUR LES SPÉCTATEURS & LES JOUEURS HORS DE LA SURFACE

Tous les spectateurs ou joueurs qui sont en dehors de la surface ou dans les estrades, se doivent d'avoir en tout temps un total respect envers tous les marqueurs et arbitres.

Le responsable d'équipe est responsable de la conduite de tous ses joueurs sur la surface, des spectateurs reliés à son équipe et de tous ses joueurs hors de la surface et ce en tout temps. Le responsable d'équipe doit prendre tous les moyens nécessaires afin d'empêcher tout désordre, tout manque de respect, langage abusif, langage vulgaire, violence verbale ou physique, pendant et après une partie, sur ou hors de la surface nuisant au bon déroulement de la partie. Tous les joueurs sur la surface, les spectateurs ou tous les joueurs qui sont en dehors de la surface se doivent d'avoir en tout temps un total respect envers tous les marqueurs et tous les arbitres. Si ce n'est pas respecté les arbitres vont appliquer si nécessaires les étapes suivantes :

1. Un avertissement verbal sera immédiatement donné au responsable d'équipe qui est relié à ces spectateurs ou joueurs qui ne respectent pas nos marqueurs ou arbitres. Le responsable d'équipe sera avisé de la prochaine étape en cas de récidive.
2. Si cela se répète dans cette partie, une pénalité pour anti-sportif sera donnée au responsable d'équipe. Le responsable d'équipe sera avisé de la prochaine étape en cas de récidive.
3. Si cela se répète dans cette partie, une pénalité majeure de 2 minutes complet sera donnée au responsable d'équipe avec une perte de deux points au système score. Le responsable d'équipe sera avisé de la prochaine étape en cas de récidive.
4. Si cela ne s'arrête pas, la partie sera automatiquement arrêtée et perdue par défaut soit 15 à 0 au système score. Les arbitres devront compléter un rapport de suspension décrivant clairement la situation survenue. De plus, le responsable d'équipe serait rapidement contacté par l'arbitre en chef responsable des suspensions pour le sensibiliser à ces agissements intolérables et des conséquences si cela venait à se répéter.

5. Si cette équipe devait perdre une deuxième partie pour cette raison dans la même saison une suspension automatique de trois parties serait alors imposée au responsable d'équipe.
6. Advenant une troisième offense dans la même saison, des mesures plus sévères pouvant aller à l'expulsion de l'équipe complète des activités au sein de notre ligue pourra être imposée à cette équipe.

Note (1): Si le responsable d'équipe est absent, un joueur présent devra agir comme responsable pour cette partie.

Note (2): Si une telle situation implique une équipe qui vient de terminer sa partie, les arbitres complèteront un rapport de suspension décrivant la situation survenue. Le responsable d'équipe sera rapidement contacté par l'arbitre en chef responsable des suspensions pour le sensibiliser à ces agissements intolérables et de la sanction qui lui sera imposée si nécessaire

ANNEXE B : COMITÉ DE DISCIPLINE, PROTÊTS, JOUEUR JOUANT SOUS UNE FAUSSE IDENTITÉ

- a) Le comité de discipline du Centre sport JMD a le plein pouvoir d'infliger des suspensions ou autres mesures disciplinaires à des joueurs ou équipes qui empêchent le bon fonctionnement de la ligue.
- b) Toutes les suspensions devront être inscrites sur le site internet du dek et le responsable d'équipe sera avisé par courriel de la durée de la suspension.
- c) Toutes les décisions de suspension qui seront prises par le comité de discipline le sont à la suite de l'analyse complète de l'incident à partir des éléments suivants : le rapport écrit des arbitres, leur version verbale, la séquence vidéo si disponible, le dossier disciplinaire du joueur et de la jurisprudence existante au Centre sport JMD. Toutes ces décisions de suspension sont finales et sans appel. (La séquence vidéo ne sera jamais remise à un responsable d'équipe ou à un joueur).
- d) Les seuls protêts qui seront acceptés seront ceux portant sur l'éligibilité d'un joueur. Un seul par partie par équipe :
 - ❖ En saison : doit être remis 48 heures après la fin de la partie.
 - ❖ En séries ou Tournoi: doit être remis 30 minutes après la partie.
- e) Quand la partie est débutée, si une équipe a dans son alignement un joueur faussement identifiés, pas légal dans cette classe, carte NBHPA non valide ou un joueur qui est suspendu, ce joueur ainsi que le responsable d'équipe seront automatiquement expulsés de cette partie. La partie pourra ensuite se continuer et les sanctions suivantes seront automatiquement imposées soient :
 - ❖ L'équipe perdra la partie par défaut, soit 15 à 0 au système score.
 - ❖ Le responsable d'équipe écoperà de deux (2) parties de suspension.
 - ❖ Le joueur fautif écoperà de deux (2) parties de suspension.

- f) S'il y a une deuxième récidive que ce soit dans la même année ou non, soit par un joueur ou par un responsable d'équipe, les suspensions seront alors de six (6) parties.
- g) S'il y a une troisième récidive que ce soit dans la même année ou non, soit par un joueur ou par un responsable d'équipe, les suspensions seront alors d'un (1) an.

Note (1): Si l'arbitre en est avisé ou qu'il s'en aperçoit avant le début de la partie ou s'il en est avisé quand la partie est en cours, le joueur non éligible ainsi que soit le capitaine ou l'assistant capitaine seront automatiquement expulsé de la partie. Un rapport de suspension sera complété par les arbitres relatant cet incident. Les sanctions prévues ci-haut mentionnées seront alors appliqués.

NOTE (2) : UN RESPONSABLE D'ÉQUIPE OU UN MEMBRE DE PERSONNEL DE CENTRE SPORT JMD PEUT AVISER LES ARBITRES OU LE RESPONSABLE DE LA LIGUE SI UNE ÉQUIPE NE RESPECTE PAS CE RÈGLEMENT.

ANNEXE C : CHRONOLOGIE DES PÉNALITÉS

Les pénalités décernées pour le comportement des joueurs doivent si possible respecter le tableau ci-joint. Cela va permettre une intervention juste et équitable envers le ou les joueur(s) concerné(s) qui ont au préalable reçu des sanctions du même genre. Ce tableau protège ainsi les arbitres et les joueurs en uniformisant les sanctions imposées, et en améliore la gestion.

Types de pénalité	Codes de pénalités	Durée de la pénalité	Impact
Mineure non violente	A	1 minute	Perte de points au à partir de 4 pénalités mineures VIOLENTES
Mineure double violente	AA	2 minutes	
Majeure	B	5 minutes continues	- Perte de points au système score - Rapport de suspension
Mauvaise conduite	C	10 minutes +expulsion	Aucune Suspension
Inconduite de partie	D	EXPULSÉ DE LA PARTIE	- Perte de points au système score - Rapport de suspension
Grossière inconduite	E	EXPULSÉ DE LA PARTIE	- Perte de points au système score - Rapport de suspension
Pénalité de match	F	EXPULSÉ DE LA PARTIE Entraîne automatiquement une majeure à l'équipe	- Perte de points au système score - Rapport de suspension

		fautive. La durée de la pénalité doit être purgée par un autre joueur de cette même équipe.	
--	--	---	--

NOTE : Exceptionnellement, si on menace ou tente de frapper un arbitre, le fautif se verra décerner immédiatement une pénalité de match.

ANNEXE D : LISTE DES CODES DES PÉNALITÉS

PÉNALITÉS MINEURES VIOLENTES (2 minutes) ou MAJEURES (5 minutes):

1		10	DOUBLE-ÉCHEC
2	ASSAUT	11	INSTIGATEUR
3	BÂTON HAUT (contact sur le joueur)	12	MISE EN ÉCHEC
4	COUP DE BÂTON (CINGLAGE)	13	POUSSER UN JOUEUR
5	COUP DE COUDE	14	RUDESSE
6	CRACHER	15	SIX POUCES
7	DARDER	16	TENTATIVE DE BLESSURE
8	DONNER DE LA BANDE		
9	DONNER DU GENOU		

PÉNALITÉS MINEURES non-violentes (1 minute)

20	ACCROCHER	30	OBSTRUCTION
21	ALIGNEMENT EN RETARD	31	QUITTER BANC DES PÉNALITÉS
22	BALLE ENVOYÉE À L'EXTÉRIEUR (G)	32	RETARDER LA PARTIE (au début)
23	BÂTON BRISÉ	33	RETARDER LA PARTIE
24	BÂTON HAUT (sans contact)	34	RETENU
25	CHANGEMENT ILLÉGAL	35	TRÉBUCHER
26	CHUTE OBSTRUCTIVE	36	OBSTRUCTION SUR LE GARDIEN
27	GELER LA BALLE	37	RETENIR LE BÂTON
28	LANCER SON BÂTON	38	ANTI-SPORTIF
29	METTRE LE PIED SUR LA BALLE		

AUTRES PÉNALITÉS MAJEURES

PÉNALITÉ MAJEURE	B	OUI
MAUVAISE CONDUITE	C	OUI
INCONDUITE DE PARTIE	D	OUI
GROSSIÈRE INCONDUITE	E	OUI
PÉNALITÉ DE MATCH	F	OUI

ANNEXE E : SYSTÈME SCORE (15 points maximum)

Périodes et Partie

Maximum de 9 points pour les périodes et la partie

Période		Partie	
Période gagnée	<u>2 points</u>	Partie gagnée	<u>3 points</u>
Période nulle	<u>1 point</u>	Partie perdue	<u>0 point</u>
Période perdue	<u>0 point</u>	Partie gagnée fus	<u>2 points</u>
		Partie perdue fus	<u>1 point</u>

Points de comportement

Maximum de 6 points pour les pénalités (mineure et violente réunies) au minimum 0 point.

Pénalités mineure (codes 18 à 38) et double mineures violentes (codes 1 à 17)

À partir de la 5e pénalité mineure VIOLENTE, l'équipe perd 1 point par pénalité mineure violente additionnelle.

Pénalités majeures (B, E, F)

Pénalité majeure
Pénalité de grossière inconduite
Pénalité de match

Pour chacune de ces pénalités, 2 points sont soustraits au système score de l'équipe, jusqu'à un maximum de 6 points.

Temps des infractions :

Mineure : 1 minute
Double mineure : 2 fois 1 minute
Majeure : **5 minutes + rapport**
Inconduite de partie: **Expulsion de la partie + rapport**
Mauvaise conduite: **10 minutes**
Grossière inconduite : **Expulsé + rapport**
Pénalité de match : **Expulsé + majeure automatique + rapport**
Tir de pénalité : ---

Joueur expulsé de la partie :

3 doubles mineures violentes
OU
1 majeures

Une Pénalité de match à un joueur entraîne automatiquement une majeure à l'équipe fautive. La durée de la pénalité n'est pas purgée par un autre joueur de cette même équipe.

NOTE IMPORTANTE : Un responsable d'équipe a l'entière responsabilité de valider rapidement sur le site du centre sport JMD, si le pointage score de sa partie a été enregistré correctement.

Advenant une problématique, le responsable doit, au plus tard à midi dès le lendemain de sa partie, envoyer sa demande de modification par un courriel à : centresportsjmd@gmail.com

Dans ce courriel, il devra expliquer très clairement ce qui, d'après lui, n'a pas été enregistré correctement. L'arbitre en chef en fera rapidement une vérification et sa décision sera finale et sans appel.

ANNEXE F : RAPPORT DE SUSPENSION (Photo envoyer au comité de discipline par messenger)

CENTRE SPORT JMD

RAPPORT D'ARBITRAGE

DATE :	JOURNÉE :
NUMÉRO DU JOUEUR :	CALIBRE :
PÉRIODE :	TEMPS :
NOM DE L'ÉQUIPE :	
NOM DU JOUEUR :	MATRICULE :

SUSPENSIONS

	Pénalité majeure	1 Partie minimum
	Inconduite de partie	Selon l'incident
	Grossière inconduite.	1 Partie minimum
	Pénalité de match.	1 Partie minimum

COMMENTAIRES :

ARBITRE :	
ARBITRE :	
MARQUEUR :	

« CET ESPACE EST RÉSERVÉ AU GESTIONNAIRE DES SUSPENSIONS »

NOM DU RESPONSABLE D'ÉQUIPE :	
APPEL TÉLÉPHONIQUE FAIT LE :	
NOMBRES DE PARTIES SUSPENDUES :	

ANNEXE G : PROCÉDURE D'APPLICATION DES SUSPENSIONS

Le comité de discipline du centre sport JMD a décidé d'adopter cette procédure pour l'application de toutes les suspensions qui sont imposées :

Dès qu'un joueur se méritera une suspension, celle-ci sera automatiquement applicable dès ses prochaines parties, et ce, pour toutes ses équipes régulières dans lesquelles il joue.

Si ce joueur a plus qu'une équipe régulière reconnu, sa suspension devra s'appliquer pour toutes ses équipes jusqu'à épuisement de sa suspension, et ce, avant qu'il puisse recommencer à jouer.

Ainsi un joueur suspendu, le sera automatiquement pour toutes ses équipes régulières, et ce, jusqu'à l'épuisement de toutes ses parties de suspension.

Si ce joueur suspendu n'a qu'une seule équipe régulière reconnu, la totalité de sa suspension devra être appliqué dans l'équipe qui a été suspendu, et ce, avant qu'il puisse recommencer à jouer.

Un joueur ne pourra jouer pour aucune équipe ni même remplacer tant et aussi longtemps que sa suspension ne sera pas terminée.

Un gestionnaire responsable des suspensions, va enregistrer la suspension sur le site internet du Dek et il en avisera par courriel le responsable d'équipe.

Aucune suspension à un joueur ne pourra être déplacé ou reporté, et ce, pour aucune raison.

Note importante: Dans toutes les situations de suspensions imposées suite à une bataille, une tentative de blessure, une blessure volontaire ou à un geste de violence envers un arbitre, la durée de la suspension sera appliquée en nombre de jours et ce peu importe le nombre d'équipes que ce joueur puni peut jouer.

ANNEXE H : FORFAIT D'UNE ÉQUIPE OU DES DEUX ÉQUIPES

- Peu importe le type de forfait, pour le classement, l'équipe fautive perd 7 à 0 au pointage et 15 à 0 au système score
- Si ce sont les deux équipes qui déclarent forfait, le pointage et le système score sera de 0 à 0.