



## RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES – DEKHOCKEY LANAUDIÈRE

Selon la réglementation présente dans le cahier "*Règlements officiels de Dekhockey, Dekhockey Québec-NDA*", les règlements spécifiques suivants s'appliquent pour les ligues Séniors de Dekhockey Lanaudière Inc.

### 1. ÉQUIPEMENTS

- 1.1. Pour chaque équipe, des chandails semblables avec des numéros facilement identifiables sont obligatoires.
- 1.2. Des gants avec protection, un casque protecteur ainsi que des jambières sont obligatoires.
- 1.3. Les coudières et la coquille sont optionnelles mais doivent être portées à l'intérieur des vêtements à l'exception d'une équipe utilisant des t-shirts comme chandails d'équipe.
- 1.4. Dans le cas où deux équipes devant s'affronter avec des chandails de même couleur, c'est l'équipe visiteur qui devra changer de chandails.
- 1.5. Le bâton de Dekhockey ne doit pas être modifié, ce qui veut dire, pas de ruban gommé sur le manche, pas de peinture ajoutée sur le manche et doit être accepté par le propriétaire du Dekhockey Lanaudière. À compter de l'été 2019, aucune restriction pour les bâtons.

#### **Pénalité :**

- 1<sup>ère</sup> offense – le joueur est retiré de la partie (rapport de match)
- 2<sup>e</sup> offense – le joueur est suspendu pour trois (3) parties
- 3<sup>e</sup> offense – le joueur est suspendu pour le reste de la saison

Bâton illégal, punition mineure, joueur qui refuse de le donner à l'officiel lorsque celui-ci lui demande, inconduite de partie et si le même joueur revient sur le jeu avec son bâton illégal, grossière inconduite de partie.

### 2. COMPOSITION DES ÉQUIPES

- 2.1. Une équipe doit aligner un maximum de dix (10) joueurs + un (1) gardien. Pour qu'un 12<sup>e</sup> joueur puisse participer à la partie, l'équipe adverse devra donner son accord.

- 2.2. Pour qu'une équipe puisse disputer une partie, cinq (5) joueurs et un (1) gardien de but inscrits doivent se présenter sur la surface de jeu; la partie est alors officielle.
- 2.3. Avec seulement quatre (4) joueurs pour joueur et un (1) gardien, une équipe peut utiliser le réserviste d'une équipe de la même ligue.
- 2.4. Un gardien ne peut jouer pour une équipe de la même ligue que celle de son équipe.
- 2.5. Un gardien ne peut jouer pour une équipe d'une ligue inférieure à celle de son équipe.
- 2.6. Un joueur réserviste ne peut jouer plus d'une partie par soir dans la même ligue, mais il peut jouer pour plusieurs équipes d'une même ligue sauf dans la ligue Amicale.
- 2.7. Un joueur réserviste peut participer aux séries éliminatoires (tournoi à la ronde compris) s'il a participé à un minimum de quatre (4) parties régulières avec la même équipe. Un joueur réserviste qui débute les séries avec une équipe va jouer avec cette équipe jusqu'à ce que l'équipe soit éliminée, il ne peut jouer avec une autre équipe de la même ligue même s'il a joué trois (3) parties durant la saison régulière.

Dans la ligue Arc-en-ciel, la joueuse réserviste doit avoir joué au moins une partie durant la saison pour avoir le droit de jouer en série, et ce, dans n'importe quelle équipe.

- 2.8. Un joueur régulier peut aller jouer dans un calibre supérieur comme joueur réserviste, mais si le joueur se mérite une suspension, il ne peut revenir comme joueur réserviste dans cette ligue et autre supérieur à son calibre et doit purger sa suspension dans son équipe régulière.
- 2.9. Un joueur réserviste qui a omis de payer le coût d'une de ses parties régulières et banni automatiquement des séries éliminatoires.
- 2.10. Un joueur peut évoluer comme régulier dans deux équipes de ligue différente. En tournoi, le niveau le plus élevé lui est accordé. Si ce joueur se mérite une suspension dans l'une des deux ligues, il devra purger sa suspension dans la ligue où il a mérité sa suspension avec de jouer dans l'autre ligue.

### **3. DÉBUT ET DURÉE DE LA PARTIE**

- 3.1. Si dix (10) minutes après l'heure prévue du début de la partie, le nombre de joueur minimum n'est pas respecté, l'équipe adverse est déclarée gagnante par forfait. Les points au classement seront répartis comme suit :
  - 15 points à l'équipe présente
  - 0 point à l'équipe pris en défaut

Pour une équipe arrivant en retard, une punition mineure de banc sera imposée.

- 3.2. Une partie comporte trois (3) périodes de dix (10) minutes chronométrées en cinquante-cinq (55) minutes. Une minute de repos est accordée entre les périodes.
- 3.3. L'arbitre siffle quatre-vingt-dix (90) secondes avant la première mise au jeu. Une équipe peut se voir décerner une mineure si les joueurs ne sont pas prêts après ce délai.
- 3.4. Un temps d'arrêt de trente (30) secondes par équipe par partie est alloué, mais si lors de la partie on joue en temps continue, il n'y a pas de temps d'arrêt même si la dernière minute de jeu de la partie est à temps chronométré.

#### 4. COMPORTEMENT

- 4.1. Dekhockey Lanaudière Inc. se réserve le droit de suspendre un joueur, une équipe ou un dirigeant d'équipe advenant une attitude et / ou une conduite nuisant au bon fonctionnement de la ligue.
- 4.2. Aucun protêt n'est accepté. La décision de l'arbitre en chef est final et sans appel. Seul un protêt quant à l'éligibilité d'un ou des joueurs est accepté et doit être soumis aux autorités de la ligue, et ce, dans les quarante-huit (48) heures en saison régulière et dans les trente (30) minutes en séries d'après saison.
- 4.3. Aucune bataille n'est tolérée au Dekhockey. Une première offense (à vie) représente une suspension automatique de douze (12) parties s'il est l'instigateur selon le rapport de l'officiel à moins de recommandation contraire par l'arbitre en chef. Une deuxième offense (à vie) représente une suspension d'un (1) an à moins de recommandation contraire de l'arbitre en chef. Une troisième offense (à vie) représente une suspension définitive des activités de Dekhockey et de la NDA.
- 4.4. Dans le cas d'un joueur qui évolue dans deux formations comme régulier, une de catégorie A et l'autre de catégorie B, ce joueur doit purger sa suspension dans la catégorie où il a écopé avant de pouvoir rejouer dans l'autre catégorie.

##### EXEMPLE :

Catégorie B – 4 avril – suspension de trois (3) parties		
Catégorie B	11 avril	1 <sup>ère</sup> partie
Catégorie A	12 avril	
Catégorie B	17 avril	2 <sup>e</sup> partie
Catégorie A	19 avril	
Catégorie B	25 avril	3 <sup>e</sup> partie

- 4.5. Un joueur qui se mérite une deuxième suspension de partie durant la même saison aura deux (2) parties de suspension. Si c'est une troisième suspension, il aura trois (3) parties de suspension et ainsi de suite.
- 4.6. Tout joueur se mérite une punition de partie qui sera déterminée selon le rapport de l'arbitre (article 36).
- 4.7. Aucun coup de bâton sur les bandes ne sera toléré, une punition mineure sera automatiquement décernée.
- 4.8. La punition d'antisportif sera maintenant une (1) minute complète. Donc, le joueur auquel on aura décerné une punition d'antisportif se devra de demeurer au banc de punition même si l'adversaire fait un but. De plus, les arbitres seront moins tolérants en ce qui concerne les insultes et le manque de respect.

Progression dans l'octroi d'une punition pour conduite antisportive :

- avertissement
- mineure complète
- 1<sup>ère</sup> mauvaise conduite
- 2<sup>e</sup> mauvaise conduite (entraîne automatiquement une inconduite de partie)

Toutefois, si le joueur fautif utilise un langage ou démontre des gestes abusifs, obscènes ou dégradants, l'officiel peut lui infliger immédiatement une punition de grossière inconduite après la 1<sup>ère</sup> punition de mauvaise conduite.

- 4.9. La punition de langage abusif peut maintenant être utilisée lorsqu'un joueur tient des propos inadéquats envers les officiels. Trois (3) punitions de langage abusif dans la **même saison** entraînera automatiquement une suspension de trois (3) parties.

## 5. ANNEXE

- 5.1. Une partie arrêtée par la pluie est considérée comme officielle **après deux (2) périodes ou quarante (40) minutes après l'heure prévue de la partie.**
- 5.2. Pour déterminer les positions au classement de la saison régulière :
  - 1) le plus de victoires
  - 2) le moins de défaites
  - 3) la fiche de l'équipe l'un contre l'autre
  - 4) le plus de but pour
  - 5) le moins de but contre
  - 6) but pour + but contre  
but pour
- 5.3. En série d'après saison, si une équipe ne se présente pas à une partie, l'autre équipe récolte, pour cette partie seulement, la moyenne des points amassés durant la saison régulière contre cette équipe.

- 5.4. Une équipe qui ne peut terminer une période en cours due à un manque de joueurs (blessures et / ou punitions) perd la période, donc **deux (2) points score automatiquement**.
- 5.5. Une équipe qui ne peut terminer la partie en cours due à un manque de joueurs (blessures et / ou punitions) perd la partie, donc **trois (3) points score automatiquement**.

## 6. NOUVEAUX RÈGLEMENTS 2016

### 6.1. La feinte de lancer

Le joueur peut faire une feinte de lancer qui lui permettra de continuer sa progression offensive. Toutefois, le joueur demeure responsable du convoyage arrière avant de son bâton. Une punition mineure (double mineure ou majeure) pourra être décernée si la feinte est utilisée dans un dessein dangereux. (**Règlement 87**)

### 6.2. Temps continu

En trois (3) périodes : Lorsque le temps chronométré de la 3<sup>e</sup> période d'une partie doit passer à temps continu, la dernière minute de jeu de cette période sera automatiquement chronométrée. (**Règlement 80 a1**)

Tout changement de joueurs qui se fera à temps continu devra s'effectuer pendant que le jeu de déroule. Évidemment, l'équipe qui fera un changement de joueurs durant un arrêt de jeu sera pénalisée (punition mineure).

**P.S. Le changement de joueur sera permis seulement après un but ou une punition. (Règlement 18 a1)**

### 6.3. Le lob

Le mouvement technique "LOB" sera accepté en toute situation, mais vous êtes toujours responsable de votre bâton.

### 6.4. Passe avec la main

La passe avec la main est permise jusqu'à la ligne rouge. La passe avec la main doit être faite et reçue avant la ligne rouge zone de l'équipe qui a fait la passe.

### 6.5. Fermer la main sur la balle

Un joueur peut fermer la main sur la balle, la déposer sur la surface de jeu, mais sans la diriger dans le but de s'avantager.

### 6.6. Changement de joueurs

Tout changement avec un joueur au banc doit se faire alors que le joueur sort du jeu place un pied dans la zone de changement. Si lors du changement de joueur la balle est dirigée dans la zone de changement et que le joueur qui change ne fait aucun mouvement vers la balle pour prendre avantage, selon l'arbitre, il n'aura pas de punition.

### 6.7. Chandail manche courte (coude en tissu)

Un joueur peut mettre un chandail à manches longues en dessous d'un chandail à manches courtes, mais les coudes doivent être recouverts au complet pour être acceptés.

#### **P.S. Les coudes en tissu seulement seront acceptés**

- **1<sup>ère</sup> offense : le joueur est retiré de la partie**
- **2<sup>e</sup> offense : le joueur est suspendu pour trois (3) parties**
- **3<sup>e</sup> offense : le joueur est suspendu pour le reste de la saison**

### 6.8. Boîte du gardien de but

S'il y a contact sur le gardien :

- lorsque celui-ci est dans sa boîte ainsi que la balle, une punition mineure sera donnée pour obstruction sur le gardien;
- lorsque celui-ci est dans sa boîte et que la balle est à l'extérieur de la boîte la décision est laissée au **JUGEMENT DE L'ARBITRE**

#### **Obstruction sur le gardien**

L'obstruction sur le gardien demeure. Cela veut donc dire que si le joueur est dans la zone du gardien avant que la balle y soit et qu'il entre en contact avec le gardien de but, une punition d'obstruction sur le gardien lui sera décernée.

Modification du règlement en cas de but s'il y a un joueur dans la zone du gardien de but. Si un joueur est dans la zone du gardien de but et que la balle entre dans le filet, et ce, même s'il ne fait pas d'obstruction sur le gardien, le but sera alors refusé et l'on reprendra la mise en jeu à l'extérieur (même principe que si l'on envoie la balle vers la zone du gardien avec le pied ou la main).

Modification du règlement sur le contact sur le gardien de but. Maintenant, un contact sur le gardien avec le bâton alors que celui-ci est dans la zone du gardien, n'entraînera pas automatiquement une punition d'obstruction sur le gardien. Les arbitres pourront utiliser leur jugement afin de déterminer si le joueur jouait la balle ou si le coup n'avait pas lieu d'être. Un joueur qui frappe intentionnellement sur le gardien après que l'arbitre ait sifflé pourrait se voir décerner une punition de coup de bâton (deux (2) minutes complètes).

### 6.9. Glissade obstructive

Tout joueur qui glisse sur les genoux et entre en contact avec un joueur adverse :

- si le joueur adverse ne tombe pas, mais dévie de sa direction
  - **Punition pour obstruction**
- si le joueur tombe
  - **Punition pour chute obstructive**

#### 6.10. Chandail d'équipe

Chaque équipe a le devoir de fournir un chandail de la même couleur à **chacun** de ses joueurs. De plus, l'équipe devra prévoir des chandails **supplémentaires** pour **ses joueurs substituts et gardien de but**.

#### **CONSÉQUENCE :**

**Punition mineure au joueur fautif, qu'il soit joueur ou gardien de but et ne peut pas retourner sur la surface de jeu tant que la couleur dominante du chandail ne correspond pas au couleur de l'équipe pris en défaut.**

#### 6.11. Punitons : Chute obstructive, double-échec, cinglé

Ces punitons sont de deux (2) minutes complètes et ne compte que pour une punition pour le système score

#### 6.12. Punition simultanée

Punition simultanée à chacune des équipes ne produit pas d'avantage (4 x 4). Si dans la dernière minute de jeu il y a une différence dans le temps des punitons, on doit mettre un joueur supplémentaire, qui était sur la surface au moment de l'infraction, au banc des punitons et donner l'avantage numérique immédiatement. Lorsqu'on donne une punition à un joueur de l'équipe offensive, la mise au jeu suivante se fera dans sa zone défensive à côté de son gardien de but (comme dans la LNH).

#### 6.13. Dégagement

Si la balle traverse la boîte du gardien de but, il n'y a pas de dégagement refusé. Si le gardien fait un mouvement à l'extérieur de sa boîte, le dégagement est annulé.

#### 6.14. Retarder la partie

Tout joueur et gardien de but qui lance directement la balle à l'extérieur de la surface dans sa zone défensive (jusqu'à la ligne rouge) se mérite une **punition pour avoir retardé la partie ceci n'est pas un jugement d'officiel**.

#### 6.15. Mise au jeu

Tout joueur, qui lors d'une mise au jeu dans sa zone défensive (jusqu'à la ligne rouge) expédie la balle directement à l'extérieur de la surface se mérite une **punition mineure pour avoir retardé la partie**.

#### **Note :**

**Tout joueur qui dirige la balle avec sa main ou son pied directement dans la boîte du gardien de but, l'arbitre doit siffler immédiatement et faire la mise au jeu en zone neutre de l'équipe fautive.**

#### 6.16. Bâton élevé

Tout joueur qui entre en contact avec le joueur adverse avec son bâton plus haut que les épaules se mérite une **punition mineure, s'il y a contact à la tête du joueur adverse une double mineure**.

**6.17. Bâton haut**

Tout joueur qui joue la balle plus haut que la hauteur normale des épaules se mérite une **punition mineure**.

**6.18. Avoir dardé ou coup de six pouces**

Tenter de darder ou de donner un six pouces, punition majeure 2 minutes 30 et expulsion immédiate.

**6.19. Joueur qui jette les gants**

Tout joueur qui jette les gants devant un adversaire sans se battre se mérite une **punition mineure + inconduite de partie**.

**6.20. Punition joueur zone offensive**

Tout joueur qui se mérite une punition en zone offensive, la mise en jeu se fait dans son territoire défensif près de son gardien de but.

**6.21. Dernière minute de jeu**

Toute punition décerné dans la dernière minute de jeu d'une partie et que celle-ci déborde du temps de la partie, on doit donner l'avantage immédiatement à l'équipe non fautive.

**B12-B2-B23-B3**

Le livre de règlement Groupe Navada



## RÈGLEMENTS LIGUES

### MIXTE

### SANS-PRESSION

#### AFIN D'ÉVITER LA MULTIPLICATION DE L'INTERPRÉTATION DES RÈGLEMENTS

1. Le temps de jeu est en TEMPS CONTINU en 3<sup>e</sup> période pour vous permettre d'avoir plus de temps pour jouer.

Les changements de joueurs se font durant le jeu ou à la mise au jeu (temps de cinq (5) secondes pour laisser tomber la balle).

#### **AUCUN TEMPS D'ARRÊT AUTORISÉ**

2. Les punitions : Si un joueur A est pénalisé, l'autre doit demeurer au banc pour le temps de la punition. Si les deux joueurs A se retrouvent sur la surface en même temps, le deuxième se mérite une punition majeure.
3. La zone de changements : Un joueur qui touche la ligne et qui ne participe pas au jeu est considéré comme un joueur au banc. C'est le joueur qui entre qui est considéré comme le joueur en jeu.
4. Le responsable doit s'assurer que tous ses joueurs sont au courant des règlements. Il a également le devoir d'informer les substituts qu'il invite à jouer.
5. Le responsable doit s'assurer que tous ses joueurs seront prêts à temps afin d'éviter une punition pour avoir retardé la partie.
6. Les règlements du joueur A : Le responsable doit s'assurer que ses deux (2) joueurs A comprennent qu'ils sont responsables de la qualité du jeu collectif de votre équipe et **non du résultat ... victoire – défaite !!!**

Ligue sensation (femme jeudi)

Changement de joueur en 3<sup>e</sup> période sur le fly

Après un but ou une punition

Aucun temps d'arrêt en 3<sup>e</sup> période

7. La zone du gardien: Un joueur qui passe dans cette zone est à **risque**. Si le joueur touche le gardien dans cette zone, il commet une obstruction sur le gardien.
8. Un joueur (se) qui se mérite une punition pour antisportif se mérite une suspension.

- **1<sup>ère</sup> offense :** le joueur est suspendu une (1) partie
- **2<sup>e</sup> offense :** le joueur est suspendu deux (2) parties
- **3<sup>e</sup> offense :** le joueur est rencontré par le propriétaire du Dekhockey Lanaudière Inc.

## **NOUVEAUX RÈGLEMENTS - 2017**

Voici ce dont nous avons traité lors de la rencontre des arbitres le mercredi 5 avril 2017. Quelques règlements ont été modifiés.

1. Si le joueur en offensive frappe la balle volontairement avec le pied et que la balle ne pénètre pas dans le filet, le jeu continue. Si la balle pénètre dans le filet, le but est refusé et nous reprenons la mise au jeu dans le territoire défensif de l'équipe qui s'est vue refuser le but.

**N.B. Si le joueur dirige la balle avec le pied et que le gardien fait l'arrêt et qu'un autre joueur prend le retour de lancer et marque un but, celui-ci est accepté.**

2. S'il y a hors-jeu à retardement et que la balle frappe le gardien de but, **le jeu continue** et le joueur en offensive doit quitter le territoire offensif pour que le hors-jeu soit annulé. Auparavant, dès qu'il y avait un hors-jeu à retardement et que la balle frappait le gardien, l'arbitre arrêta le jeu automatiquement.
3. Lorsqu'une punition pour langage abusif est décernée à un joueur et qu'un autre joueur sur la surface ou sur le banc argumente de façon non respectueuse, l'arbitre pourra décerner à celui-ci une punition de mauvaise conduite et il devra quitter immédiatement la surface pour le reste de la partie.