

Dekhockey Lanaudière



Règlements Officiels

Ce document comporte les règlements officiels de Dekhockey Lanaudière.

Ceux-ci peuvent changer d'un Centre à l'autre.

Lorsque les matchs sont disputés dans nos emplacements, 204 St-Paul, ces règlements ont prédominance.

2025

Déroulement de match

5vs5

- Capitaine doit avoir rempli son alignement internet et papier avant chaque match.
- Période d'échauffement 3 min.
- 3 périodes de 10 min chronométrées.
- Si match nul; Fusillade 3 joueurs de chaque côté.
- Si pas de gagnant après les 6 tireurs, le match demeure nul.
- Mise au jeu après chaque coup de sifflet.
- Tous les joueurs **Régulier** doivent avoir leur compte CDH à jour en tout temps dans la saison. Un joueur RÉGULIER n'ayant pas de compte CDH à jour, ne peut participer au match.
- Un joueur remplaçant a droit à 2 matchs sans compte CDH, mais doit l'avoir créé à son 3e match sans faute. Sinon, il ne peut participer au match.
- Lors d'un écart de 7 buts **après la 2e période** dans les catégories Compétition, la partie est jouée en temps continu. Le choix d'arrêter le match revient à l'équipe en déficit de 7 buts (après la deuxième période).

4vs4

- Capitaine doit avoir rempli son alignement internet et papier avant chaque match.
- Période d'échauffement 3 min.
- 3 périodes de 15 min en temps continu.
- Si match nul; Fusillade 3 joueurs de chaque côté.
- Si pas de gagnant après les 6 tireurs, le match demeure nul.
- Mise au jeu après chaque coup de sifflet.
- Tous les joueurs **Régulier** doivent avoir leur compte CDH à jour en tout temps dans la saison. Sinon, il ne peut participer au match.
- Un joueur remplaçant a droit à 2 matchs sans compte CDH, mais doit l'avoir créé à son 3e match sans faute. Sinon, il ne peut participer au match.

Règlements

1. Équipement:

1.1- Chaque joueur/euse doit avoir les pièces d'équipement suivantes pour prendre part à match;

- Casque de HOCKEY, (Pas de casque de vélo, escalade, moto....)
- Bâton de hockey (pas de palette en bois),
- Gants de Hockey ou Dekhockey
- Jambières de Dekhockey (pas de pads de soccer)

** Un arbitre peut juger qu'un bâton n'est pas réglementaire si celui-ci est jugé dangereux (bâton chipper). Le joueur devra changer son bâton, sans être puni.

1.1.1 Dans le cas contraire, une punition mineure peut être appelée si le joueur ne change pas son bâton ou ne le fixe pas.

1.2 - Un gardien doit porter l'équipement complet de gardien de but.

- Les jambières de gardien peuvent être munies de "Slider".
- Les jambières de gardien **ne peuvent être garnies de substances glissantes** afin de faciliter les déplacements. (Pledge, Armour All et toute substance glissante du genre) Une punition mineure peut être appelée dans le cas échéant.
- Le bâton de gardien de but peut être en bois, mais en bon état.

1.2.1 Un gardien **ne peut mouiller son "crease"** intentionnellement en temps sec afin de rendre celui-ci plus glissant. Une punition mineure peut être appelée dans le cas échéant.

1.3 Chaque équipe est responsable d'avoir des chandails de la même couleur. Si les deux équipes ont la même couleur de chandail, l'équipe visiteur doit soit mettre un autre chandail, dossard ou virer son chandail de bord.

2. Équipes/Alignement/Mise au jeu:

2.1 **5 contre 5** : (Homme et Mixte) Une équipe doit avoir un maximum de 11 joueurs dans son **Alignement Régulier** (10 joueurs + 1 gardien).

2.1.1 Une équipe peut prendre part à une partie avec 11 joueurs (sur le banc) et 1 gardien. Le 11e joueur sera alors un remplaçant.

2.1.2 Un minimum de 6 joueurs est requis pour débiter un match (5 joueurs + 1 gardien)
(Dans le cas contraire, voir règlement sur les Blessures de gardien)

2.1.2.1 Un joueur REMPLACANT étant sur l'alignement, doit arriver avant le début de la 3^e période. Si le joueur arrive après le début de la 3^e période, celui-ci ne peut embarquer sur la surface pour prendre part à la partie **même s'il est sur l'alignement**.

2.1.3 - Chaque équipe doit avoir 1 capitaine et un maximum de 3 assistants.

- Seul le capitaine ou les assistants étant déjà sur la surface, peuvent discuter avec les arbitres afin de contester une décision de l'arbitre.

2.1.4 **Une équipe sans gardien (retard ou absent):**

- Peut habiller un joueur,
- Ou trouver un gardien sur place qui respecte les cotes/catégorie,
- L'équipe sans gardien bénéficiera d'un délai de 5 min,
- L'équipe ne peut disputer un match complet sans gardien. Sans quoi le match sera perdu par défaut.

2.1.5 **Alignement Mixte:** 2 filles doivent être sur le jeu **en tout temps**. Si une équipe est pénalisée, elle devra mettre 2 gars 2 filles pour le désavantage numérique.

****Dans le cas qu'une équipe a 2 punitions en même temps, l'équipe en désavantage numérique pourra mettre 1 fille et 2 gars sur la surface. Par contre, l'équipe en désavantage de 2 joueurs devra gérer son banc pour qu'ils ne se retrouvent pas avec 4 gars et 1 fille sur le jeu à la fin des punitions. Sans quoi une punition mineure peut être attribuée.*

4 contre 4 : Une équipe doit avoir un maximum de 9 joueurs (8 joueurs + 1 gardien) dans son **Alignement Régulier**.

- Un minimum de 5 joueurs/euses est requis pour débiter une partie (4 joueurs + 1 gardien).
- Chaque équipe doit avoir 1 capitaine et un maximum de 3 assistants.
- Seul le capitaine ou les assistants étant déjà sur la surface, peuvent discuter avec les arbitres afin de contester une décision de l'arbitre.

2.2 Chaque capitaine doit fournir son **alignement** avant chaque match sur le **Site et Papier**.

- Un joueur qui n'est pas sur l'alignement, ne peut prendre part au match.
- Un joueur REMPLACANT étant sur l'alignement, doit arriver avant le début de la 3^e période. Si le joueur arrive après le début de la 3^e période, celui-ci ne peut embarquer sur la surface pour prendre part à la partie **même s'il est sur l'alignement**.

2.2.1 Suite au point 2.2 ci-haut, si un joueur remplaçant arrive après le début de la 3^e période, celui-ci ne pourra prendre part à la partie et son match ne sera pas comptabilisé pour prendre part aux séries.

2.3 Un joueur RÉGULIER n'ayant pas de compte **Cotedekhockey VALIDE** ne peut prendre part au match.

2.3.1 Un nouveau joueur/joueuse remplaçant doit avoir un compte **Cotedekhockey** valide à son 3^e match. Sans quoi, celui-ci ne pourra prendre part au match. La cote de joueur sera attribuée dans les semaines suivants la création de son compte CDH.

2.4 Un gardien de but peut être remplacé si celui-ci se blesse en cours de match. A ce moment, un gardien remplaçant peut venir en aide à l'équipe ou un joueur peut s'habiller en gardien afin de terminer la partie. **Le nouveau gardien ne bénéficiera pas d'une période d'échauffement.**

2.5 - Si un gardien de but se blesse, l'équipe peut:

- Soit habiller un joueur
- Soit prendre un gardien sur place respectant les cotes/catégorie
- Soit finir le match à 6 joueurs **s'il reste moins de 10min à la partie.**
 - Un joueur qui s'habille en gardien pour une partie complète, ce joueur ne peut se rhabiller en joueur si l'équipe enlève son gardien en fin de partie.
- Un délai de 5min sera attribué à l'équipe sans gardien pour remédier au problème.

2.5.1 Si l'équipe dépasse le 5min de délai prévu à trouver un gardien, une punition Retardé la Partie (1min) sera attribuée.

2.6 Mises au jeu

2.6.1 Lors d'une mise au jeu, la balle doit toucher la surface avant que les joueurs de centre puissent toucher la balle.

2.6.2 Tous les joueurs prenant part à la mise au jeu doivent prendre place de chaque côté de leur ligne respective. Après avertissement, l'arbitre demandera un changement de centre.

2.6.3 Un joueur qui bouge trop rapidement avant que la balle soit déposée, entraînera un changement de centre.

2.7 Remplaçants

- Tous joueurs remplaçants/tes doivent passer par le proshop pour s'enregistrer/payer.
- Un joueur remplaçant doit payer son droit de jouer avant d'embarquer sur la surface. Il ne peut prendre part au match tant que ce n'est pas payé.
- Doit être inscrit sur l'alignement **papier** et sur le **site**.
- Un joueur remplaçant à 2 matchs pour créer son compte CentraleDek.
- Un joueur remplaçant qui n'a pas son compte CDH à sa 3e partie ne peut prendre part à une partie tant qu'il ne l'a pas créé.
- Un joueur remplaçant doit respecter les cotes/catégories.
- Un joueur ou gardien **NE PEUT** remplacer dans la même catégorie qu'il joue comme joueur régulier.

2.7.1 Un JOUEUR régulier peut remplacer seulement 1 seule catégorie en dessous de sa catégorie habituelle.

Exemple: Un joueur de catégorie C+ ne peut remplacer dans le E1, même s'il respecte les cotes. ****Un joueur E1 ne peut pas remplacer dans le E3.**

2.7.2 Un GARDIEN peut remplacer 2 catégories MAX en dessous de sa catégorie régulière.

2.7.3 **Catégorie 35+**: Les joueurs remplaçants peuvent venir de toutes les catégories, en autant que ca respecte l'âge et les restrictions de cotes.

3. Pénalités:

3.1 – Types de punition :

- Mineure
- Majeure
- Mauvaise conduite
- Inconduite de partie

- Grossière inconduite
- Match
- Tir de pénalité

- Toutes les punitions à l'exception du Tir de pénalité, doivent être attribuées sous forme de temps de jeu.
- Une pénalité peut être décernée en tout temps lorsqu'une infraction est commise, peu importe si le jeu est en progression ou non.
- Si une infraction se produit après la conclusion d'une partie et avant que les joueurs ne quittent la surface de jeu ou à tout autre endroit sur le Centre de Dek Lanaudière, une pénalité doit être décernée et celle-ci doit être rapportée au responsable de la ligue ou tournoi.
- De plus, si un joueur persiste à insulter les arbitres après leur match, une suspension peut être appelée. L'infraction sera rapportée aux dirigeants de la ligue.

3.2 – Temps des punitions :

- Mineure : 1 minute ou 2 minutes
- Majeure : 2,30 minutes complet*****
- Mauvaise conduite : 5 minutes et expulsion de match

3.2.1 Dans le cas d'une punition mineure de 2 minutes (chute obstructive, coup de bâton), si l'équipe en avantage numérique compte un but, la punition se termine, mais le joueur reste au banc pour le restant de son 2 min. Il pourra retourner sur la surface au prochain arrêt de jeu après son 2min.

3.2.2 Lorsqu'un joueur écope d'une punition **mineure + double mineure** en même temps (1min + 2min) **5vs4**, la punition mineure doit être purgée en premier. La double mineure débute une fois le 1 minute terminée.

Si l'équipe en avantage numérique marque un but pendant la première punition, celle-ci se termine et le 2min (double mineure) débute.

Toujours 5vs4.

Si l'équipe en avantage numérique marque 1 but pendant la punition Double Mineure (2min), voir point 3.2.1.

3.3 Pénalité Mineure

- Tout joueur, à l'exception du gardien de but, recevant une pénalité mineure doit prendre place sur le banc des punitions pour la durée de la punition et aucun autre joueur.

- Lorsqu'une équipe est en désavantage à cause d'une ou plusieurs pénalités mineures ou de banc et que l'équipe adverse compte un but, la première pénalité ayant été décernée prend fin immédiatement. Si un joueur reçoit une pénalité double, seulement la première prend fin.

- Des pénalités mineures ou de banc simultanées à chacune des équipes ne produit pas d'avantage numérique. Les équipes jouent à 4 contre 4. Les pénalités doivent se poursuivre peu importe le nombre de buts comptés par un club ou l'autre.

- **Un joueur ayant écopé d'une 3^{ème} punitions (mineures et/ou majeures), est mis hors de la partie et un autre joueur de son équipe devra purger la punition à sa place.**

3.4 Pénalité Majeure (Mineure Double)

- Tout joueur, à l'exception du gardien de but, recevant une pénalité majeure doit prendre place sur le banc des punitions pour la durée de la punition et aucun autre joueur.

- Un joueur qui reçoit une pénalité mineure et une pénalité majeure en même temps, la majeure doit être servie en premier. Ce joueur ne peut retourner sur la surface alors qu'il sert sa pénalité majeure, même si l'équipe adverse compte un but.

Cependant, lorsque sa pénalité majeure est terminée, il doit servir sa mineure et peut retourner au jeu après l'avoir purgé au complet ou si l'autre équipe marque un but.

- Lorsque des pénalités simultanées de durées égales incluant une pénalité majeure, sont imposées contre des joueurs des deux équipes, les joueurs punis doivent prendre place au banc des pénalités et ceux-ci ne peuvent quitter ce banc avant que leurs pénalités respectives ne soient expirées, lors d'un arrêt de jeu. D'autres joueurs doivent immédiatement venir servir les pénalités majeures excédantes infligées à chaque équipe. Les joueurs servant les pénalités excédantes ne sont pas touchés par le règlement des pénalités à retardement. Ils servent tous leurs pénalités de façon simultanée.

3.5 Pénalité de Mauvaise Conduite

- Tout joueur, à l'exception du gardien de but, recevant une pénalité de mauvaise conduite, doit prendre place dans le banc des punitions, pour toute la durée de sa punition. Le joueur puni ne peut retourner sur la surface de jeu ou sur le banc des joueurs avant que le temps de sa pénalité ne soit écoulé. Il retourne alors sur la surface au premier arrêt de jeu. (2min plein)

- Lorsqu'un joueur reçoit une pénalité mineure et une pénalité de mauvaise conduite ou pénalité de mauvaise conduite en même temps, l'équipe punie doit immédiatement placer un joueur supplémentaire sur le banc des pénalités, afin de servir la pénalité mineure

Exemple: Joueur A écope d'une Inconduite + trébucher. Un joueur B doit prendre place au banc des punitions pour purger la punition mineure.

3.6 Pénalité d'Inconduite de partie

- Un joueur qui reçoit une pénalité d'inconduite de partie, ne peut retourner sur la surface de jeu ou sur le banc des joueurs car il est expulsé pour le reste de la rencontre. L'incident menant à la pénalité d'inconduite de partie, doit être rapporté au responsable de la ligue ou tournoi.
- Un autre joueur doit purger la pénalité mineure du joueur s'il y a lieu.
- Inconduite de partie dans les 5 dernières minutes de jeu = 1 match de suspension.

- 3.6.1 Première offense: 1 match
Deuxième offense: 3 matchs
Troisième offense: 5 matchs

3.7 Pénalité de match/Extrême Inconduite

3.7.1 Tout responsable d'équipe, joueur ou membre d'une équipe qui reçoit une pénalité de match, est immédiatement banni du secteur entier de jeu (surface, estrade) pour le reste de la rencontre. Celui-ci ne pourra participer à aucune autre activité de dekhockey, jusqu'à ce que son cas soit étudié par les responsables de la ligue et ou tournoi suite au Rapport qui aura été fait sur l'incident.

3.7.2 Lorsqu'une pénalité de match est infligée, l'équipe fautive reçoit également une pénalité majeure, laquelle doit être servie par un autre joueur de l'équipe.

3.8 Tir de pénalité

3.8.1 - Un tir de punition accordé par l'arbitre doit être effectué comme suit :

- La balle est placée sur le point de mise au jeu centrale,
- Les arbitres donnent leurs instructions au gardien et joueur,
- Au signal de l'arbitre, le joueur peut s'emparer de la balle,
- La balle doit constamment être en mouvement en direction de la ligne des buts,
- Le joueur doit être en mouvement vers le filet. Ne peut être immobile ou reculer avec la balle,
- Dès qu'un tir est pris, le jeu est complété. Le joueur ne peut retoucher à la balle.
- Le gardien doit arrêter la balle, mais si celle-ci est stoppé partiellement et roule dans le filet, le but est bon.

3.8.2 - Le gardien doit demeurer dans son rectangle jusqu'à ce que la balle traverse la ligne bleue. En cas de violation de ce règlement, le lancer sera repris à nouveau.

3.8.3 - Le gardien peut tenter d'arrêter la balle de toutes les façons à l'exception de lancer son bâton ou tout autre pièce d'équipement. Si c'est le cas, le but doit être accordé automatiquement.

3.8.4 Le joueur qui subit l'infraction qui mène à un tir de pénalité, doit prendre le tir. Dans tout autre cas (blessure majeure du joueur qui fait qu'il ne peut prendre le tir), le responsable d'équipe doit désigner un joueur qui était sur la surface lors de l'infraction.

3.8.5 Si l'infraction occasionnant le tir de pénalité provoque habituellement une pénalité mineure, peu importe s'il y a but ou non, aucune pénalité mineure n'est décernée.

3.8.6 **EN TOUT TEMPS**, un joueur en punition ou ayant été éjecté de la partie **ne peut** prendre part à la séance de tirs de barrage.

3.9 Pénalité de Gardien de but

3.9.1 - Un gardien de but ne peut être envoyé au banc des punitions lorsqu'il reçoit une pénalité mineure ou majeure ou mauvaise conduite. On devra plutôt utiliser un joueur de son équipe, étant sur la surface de jeu au moment de l'infraction, afin de servir la punition. Ce joueur devra être désigné par le responsable de l'équipe fautive.

3.9.2 - Si un gardien reçoit une deuxième pénalité majeure dans une même partie, il reçoit automatiquement une **Pénalité d'Inconduite de Partie**.

Dans ce cas, se référer au règlement sur les Blessures de gardien **et** Gardien absent. (Règlement 2.1.4)

3.9.3 - Un gardien substitut peut remplacer un gardien régulier qui a reçu une pénalité d'inconduite de partie ou de match. Lorsqu'il n'y a pas de gardien substitut, un joueur participant à la rencontre peut remplacer le gardien de but. Celui-ci est désigné par le responsable de l'équipe.

- L'équipe qui n'a plus de gardien, peut décider de;

- Trouver un gardien présent sur place respectant les cotes/catégorie,
- Habiller un joueur de l'équipe présent (**délai de 5 min**),
- Terminer la partie sans gardien, avec un joueur de plus sur la surface **s'il reste moins de 10min à la partie**.

3.9.4 - Un gardien de but qui quitte son rectangle afin de se battre ou de se joindre à une bagarre, reçoit une punition d'**Extrême Inconduite de partie**

3.9.5 - Lorsqu'un gardien de but quitte son rectangle durant une bataille ou une escarmouche, il reçoit une pénalité mineure en plus des autres pénalités qu'il est susceptible de recevoir, sauf si l'altercation se déroule dans son rectangle.

3.9.6 - Si un gardien participe au jeu au-delà de la ligne centrale, il reçoit une **pénalité mineure**.

3.9.7 - Un gardien doit avoir un pied dans son rectangle pour geler la balle. Ne peut geler la balle hors de son rectangle. Une punition mineure Retardée le Match peut être appelée au jugement de l'arbitre.

3.10 Pénalité à retardement

3.10.1 Si un troisième joueur devait être puni pendant que deux joueurs de cette équipe écoulent déjà des pénalités, le temps de la pénalité de ce troisième joueur ne doit pas débiter avant que ne se termine l'une des deux premières pénalités. Il doit tout de même se rapporter au banc des punitions.

3.10.2 Lorsque les pénalités sont expirées et que l'équipe punie peut aligner quatre joueurs ou plus sur la surface de jeu, le chronométrateur permet aux joueurs punis de retourner sur la surface dans l'ordre où se termine leurs pénalités respectives.

3.10.3 Lorsque les pénalités de deux joueurs d'une même équipe prennent fin en même temps, le premier joueur à revenir sur la surface est celui qui est inscrit en premier sur la feuille de pointage.

3.10.4 Lorsqu'une pénalité majeure et une pénalité mineure sont infligées à deux joueurs différents de la même équipe, le chronométrateur doit enregistrer la pénalité majeure comme étant la première décernée.

4. Appeler une punition

4.1 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 devant entraîner une punition mineure, majeure, mineure de banc, inconduite ou pénalité de match. La mise au jeu suivante doit être effectuée en zone défensive de l'équipe fautive.

4.1.1 Si un dégagement est fait de la part de l'équipe non fautive, la mise au jeu sera faite en zone neutre offensive. La balle est OUT.

4.2 Si un joueur commet une infraction, mais que son équipe n'est pas en possession de la balle, celui-ci doit garder son bras pointé vers le haut pour signifier une pénalité à retardement. **Une fois que l'équipe fautive prend possession de la balle**, l'arbitre siffle pour signaler l'infraction et le joueur fautif.

4.3 Si la pénalité infligée est une pénalité mineure et qu'un but est compté par l'équipe non-fautive avant que l'équipe fautive prenne le contrôle, la pénalité mineure doit être

annulée. Les pénalités majeures ou de match doivent par contre être infligées peu importe s'il y a but ou non.

4.4 Si une infraction est commise par le même joueur avant ou après que l'arbitre ait sifflé le jeu, ce joueur doit servir cette ou ces infractions.

5. Hors-Jeu avec la Ligne Flottante (5 VS 5)

5.1 Les joueurs de l'équipe à l'attaque ne doivent pas précéder la balle en zone offensive.

Note 1 : Une « ligne bleue flottante » existe au hockeyballe. Une fois que l'équipe attaquant traverse légalement la ligne bleue de l'adversaire avec la balle, la ligne bleue est éliminée et la zone offensive commence maintenant à partir de la ligne rouge.

Note 2 : Un joueur qui contrôle effectivement la balle et franchit la ligne bleue avant la balle ne sera pas considéré hors-jeu, à condition qu'il ait possession et contrôle de la balle, avec un pied en zone neutre avant de franchir la ligne bleue.

5.1.1 Un joueur qui entre en même temps que le joueur entrant de reculon avec la balle, doit se fier à la balle et non aux pieds du joueur en possession de la balle.

5.2 Lorsqu'il y a infraction à cet article, le jeu sera arrêté et la mise au jeu se fera en zone neutre au point de mise au jeu le plus près de la zone offensive de l'équipe fautive, ou au point d'où la passe avait été tentée à l'origine, tel que cela est stipulé dans les règles.

5.3 La position des pieds du joueur et non celle de son bâton sera le facteur déterminant à chaque fois qu'il y aura possibilité de «hors-jeu». Un joueur est hors-jeu lorsque ses deux pieds ont complètement dépassé le bord intérieur de la ligne centrale ou de la ligne bleue en cause.

Note 1 : Un joueur est en jeu lorsqu'un de ses pieds touche la ligne ou est de son propre côté de la ligne au moment où la balle franchit complètement le bord extérieur de cette ligne, quelle que soit la position de son bâton.

Note 2 : Il est à noter que bien que ce soit la position des pieds du joueur qui détermine si un joueur est hors-jeu, il ne peut y avoir de hors-jeu avant que la balle n'ait complètement franchi le bord extérieur de la ligne, seulement après qu'une décision peut être rendue.

5.4 Si un joueur transporte ou passe la balle de façon réglementaire de la zone neutre vers l'arrière dans sa propre zone défensive, alors qu'un joueur de l'équipe adverse se trouve dans cette zone défensive, le hors-jeu sera ignoré et le jeu se poursuivra.

5.5 Si un ou des joueurs à l'attaque précèdent la balle qui a été tirée, passée ou déviée, dans la zone offensive par un coéquipier, ou encore qui a été déviée par un joueur en défensive pour se retrouver en zone offensive, mais qu'un joueur en défensive peut jouer la balle, l'arbitre signalera un hors-jeu retardé. L'arbitre baissera le bras pour signifier que le hors-jeu est annulé et que le jeu peut se poursuivre si :

(1) L'équipe en défensive passe ou transporte la balle en zone neutre, ou

(2) Tous les joueurs à l'attaque se trouvant dans la zone offensive (au moment où la balle franchit la ligne bleue) sortent de la zone offensive en touchant la ligne bleue avec un des deux pieds. Si la balle est tirée en direction du but, pendant un hors-jeu retardé, le jeu peut continuer en vertu de la règle habituelle de dégagement de la zone.

5.6 Si la balle entre dans le filet au cours de cette situation, soit directement ou en déviant sur le gardien, un joueur ou un officiel sur la surface de jeu, le but ne doit pas être alloué puisque le tir initial est hors-jeu.

5.7 Si un joueur à l'attaque touche la balle ou tente de prendre possession d'une balle libre alors que la balle se trouve toujours en zone offensive, l'arbitre arrêtera le jeu.

Note : Pour qu'un hors-jeu retardé puisse être annulé lorsque la balle se trouve dans la zone offensive, il ne doit y avoir aucun joueur à l'attaque dans la zone offensive.

5.8 Un joueur non porteur entrant dans la zone se verra mis hors-jeu si un de ses pieds est du bon côté de la ligne, mais dans les airs. Le pied hors de la zone doit être au sol et non dans les airs.

5.9 Si, de l'avis de l'arbitre, une équipe effectue un hors-jeu intentionnel, la balle sera mise au jeu à l'un des points de mise au jeu de la zone d'extrémité de l'équipe fautive.

Note 1 : La ligne bleue reste fixe jusqu' à ce que:

i) Un attaquant ait projeté la balle au-delà des limites, ce qui a comme résultat une remise en jeu à l'extérieur de la ligne bleue.

ii) La balle est projetée et traverse la ligne rouge centrale. Dans tous les cas notés, la ligne bleue doit être «REMISE À L'ÉTAT INITIAL ».

6. Dégagement

6.1 Un dégagement est appelé lorsqu'un joueur de l'équipe défensive, effectue un tir à partir du côté défensif de sa propre ligne de dégagement, jusqu'à la ligne des buts de l'équipe adverse, sans qu'aucun joueur ne touche à la balle au passage. Le dégagement est appelé dès que la balle traverse la ligne des buts. La balle est ramenée dans le territoire défensif du joueur ayant exécuté le tir et une mise en jeu est effectuée à l'un des deux points de mise en jeu du fond du territoire.

** La balle et non les pieds du joueur détermine s'il y a infraction. Seule la balle doit avoir dépassée la ligne de dégagement lors de l'action pour qu'il n'y ait pas de dégagement.

6.2 Un joueur défensif qui fait un dégagement et qu'un joueur offensif tente de toucher la balle, sans succès, un dégagement est appelé.

6.3 Le dégagement est annulé par l'un ou l'autres des arbitres, si selon eux:

- Si le gardien touche la balle.

- Si d'après les officiels, le joueur défensif aurait pu jouer la balle avant qu'elle traverse la ligne des buts.
- Si, en raison de pénalités, l'équipe qui effectue le dégagement est en infériorité numérique. A force égale, le dégagement n'est pas permis.
- Dans le cas d'une erreur de l'arbitre, la mise au jeu sera reprise au centre de la surface.

****Note:** un dégagement ou la balle passe dans le rectangle du gardien, reste un dégagement tant que le gardien ne touche pas la balle.

7. Balle à l'extérieur de la surface

7.1 Une balle est considérée à l'extérieur de la surface, si elle quitte la surface de jeu ou si elle frappe toutes autres choses que la bande ou le grillage.

7.1.1 Lorsque la balle sort de la surface, si la ligne bleu a été gagnée par l'équipe en offensive, la mise au jeu se fera en fond de zone offensive.

7.2 Une pénalité mineure doit être infligée à un joueur qui expédie la balle à l'extérieur de la surface de jeu en la lançant ou la tirant de façon intentionnelle ou non dans sa zone défensive. La mise au jeu doit être effectuée à l'endroit où l'infraction a eu lieu.

(**La zone défensive étant la ligne rouge centrale)

7.3 Si la balle traverse la grille ou reste pris dans la grille, la mise au jeu doit se faire au point de mise en jeu le plus près d'où la balle a quitté la surface.

7.4 La gouttière (Surface 1) de la terrasse fait partie de la surface de jeu. Si la balle frappe la gouttière, le jeu continue, à moins que la balle ait quitté le jeu. La mise au jeu se fera au point de mise en jeu le plus près du lieu où la balle est sortie de la surface.

7.5 Surface 1 et 2, le filet rajouté au-dessus de la clôture NE fait PAS partie de la bande/clôture. Si la balle atterrit dans le filet = **pénalité Retardé le Match**. Le jeu sera repris en zone défensive de l'équipe fautive.

8. Geler la balle

8.1 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 non, l'arbitre doit arrêter le jeu. La mise au jeu qui en découle doit être effectuée au point de mise en jeu le plus près. Si l'officiel juge que c'est le joueur offensif qui est responsable de l'arrêt de jeu, la mise au jeu sera effectuée au point de mise en jeu le plus près de son propre territoire.

8.2 Si l'arbitre perd la balle de vue, lors d'une empilage ou lorsque la balle est prise sous un joueur, il doit siffler et arrêter le jeu. La mise au jeu est donc effectuée au point de mise en jeu le plus près.

8.3 Un joueur qui immobilise/gèle la balle dans l'espace du gardien (crease) entraîne un Tir de Punition. ***De plus, un joueur ne peut fermer la main sur la balle et la dégager du "crease".

8.4 Une punition mineure doit être décernée à un gardien de but qui laisse tomber ou expédie intentionnellement, la balle sur l'extérieur de son filet afin de créer un arrêt de jeu. Une punition mineure peut être appelée dans ce cas par l'arbitre.

8.5 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, sans aucun transport ou le joueur pourrait s'avantager.

9. Retarder la partie

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

9.2 Une pénalité mineure doit être appelée à tout joueur ou gardien de but qui déplace délibérément le but de sa position normale. L'arbitre doit arrêter le jeu dès qu'il prend connaissance qu'un des poteaux a été déplacé.

9.3 Si un gardien déplace son filet intentionnellement lors d'une échappée, le but serait alors accordé automatiquement.

9.4. Si en raison du peu de temps à jouer dans la partie ou en raison de pénalités déjà imposées, la pénalité mineure infligée à un joueur ayant déplacé le poteau du but ne peut être servie complètement en temps régulier ou prolongation, un tir de pénalité devra être accordé contre l'équipe fautive.

9.5 Un joueur qui immobilise la balle sous son poid afin d'écouler le temps durant le match ou en fin de partie, une punition mineure **Retarder la Partie doit être appelée suite à de multiples avertissements de l'arbitre.

10. Abus sur un officiel ou autres inconduites

Le responsable d'équipe (capitaine) devrait être responsable pour la conduite de ses joueurs en tout temps. Il doit tenter par tous les moyens d'empêcher le désordre avant, pendant et après une partie, sur ou hors de la surface, au centre ou à l'endroit où ils sont hébergés. Toute infraction doit être rapportée au responsable de la ligue.

10.1 Une pénalité de **Mauvaise Conduite** doit être appelée à un joueur qui:

- a) Utilise un langage ou démontre des gestes abusifs, obscènes ou dégradants.
- b) Persiste à discréditer ou manquer de respect envers le travail d'un officiel et/ou marqueur.
- c) Frappe ou propulse intentionnellement la balle hors de portée d'un arbitre qui allait la récupérer.
- d) Tout joueur qui frappe sur la surface (joueur frustré)
- e) Tout joueur qui brise intentionnellement son bâton dans le secteur immédiat de la surface de jeu.
- f) Un joueur qui, après avoir reçu une pénalité d'inconduite, persiste à utiliser ou démontrer un langage ou des gestes abusifs, obscènes ou dégradants, devrait recevoir d'autres pénalités et être envoyé au vestiaire.
- g) ****Un joueur qui a reçu une punition de Mauvaise Conduite De Partie et qui refuse de quitter la partie se verra attribuer une suspension par le comité de discipline.**

g.1) Une punition mineure additionnelle Retardé la Partie sera attribuée à l'équipe fautive si un joueur refuse de quitter la surface après avoir écopé d'une punition de Mauvaise Conduite de Partie.

g.2) Un joueur ayant été mis dehors de la partie doit quitter la surface sur le champ. Il devra attendre la fin de la partie pour récupérer ses effets personnels sur le banc, moins qu'un de ses joueurs lui apporte après la période.

11. Grossière Inconduite

11.1 Un responsable d'équipe, instructeur ou entraîneur trouvé coupable de gestes semblables, doit être expulsé du banc des joueurs et expédié au vestiaire, pour le reste de la partie. L'arbitre passera par le capitaine ou assistant-capitaine pour procéder à l'expulsion. L'arbitre doit rapporter l'incident au responsable de la ligue.

11.2 Si l'arbitre est incapable d'identifier la personne responsable d'avoir utilisé ou démontré un langage ou geste abusif, obscène ou dégradants, une pénalité de banc sera décernée à l'équipe fautive. Langage abusif inclu des propos homophobe, raciste...

11.3 Une pénalité mineure pour **Conduite Anti-Sportive** sera infligée à un joueur qui:

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

11.4 Une **pénalité de Mauvaise Conduite** est infligée à tout joueur qui persiste à se conduire de façon négative, (incluant l'emploi de langage menaçant ou abusif ou de gestes de portée similaire), de façon à entraîner un adversaire à recevoir une pénalité.

11.5 Une **pénalité de Mauvaise Conduite** est infligée à tout joueur qui, à part s'il prend place au banc des punitions, pénètre ou demeure à l'intérieur du rectangle réservé à l'arbitre, lorsque ce dernier décerne une punition ou consulte tout officiel incluant le marqueur ou le chronométrateur officiel.

N.B: Une punition de **Conduite Anti-Sportive (punition mineure) peut être décernée à une ÉQUIPE, si un joueur ayant été mis hors de la partie, refuse de quitter la surface et/ou continue d'injurier les officiels même hors de la surface. (voir 10.1 g.1 ci-haut)

12. Ajustement d'une pièce d'équipement

12.1 Une **pénalité mineure** est infligée à tout joueur qui retarde la partie afin d'ajuster une pièce d'équipement ou d'aller changer son bâton brisé au banc des joueurs.

12.2 La responsabilité ou l'obligation de maintenir les pièces d'équipement en bon état demeure celle du joueur. Si un ajustement est nécessaire, le joueur doit quitter la surface de jeu (sans intervenir dans l'action) et le jeu continue sans interruption en utilisant un joueur substitut. Sans quoi, une punition mineure doit être appelée.

12.3 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 de but, entraîne une pénalité mineure, au jugement de l'arbitre.

12.4 Un joueur qui perd une pièce d'équipement (casque, souliers, pads, gants), doit le remettre immédiatement OU quitter la surface de jeu pour un joueur remplaçant. Si le joueur décide de remettre sa pièce d'équipement manquante, celui-ci ne peut prendre part au jeu en cours, sans quoi une Pénalité Mineure peut être appelée pour Équipement Illégal.

13. Tentative de blessure

13.1 Une **pénalité de match** est infligée à un joueur qui tente délibérément de blesser un adversaire, un arbitre, un marqueur, un responsable d'équipe ou un spectateur, d'une manière ou d'une autre.

13.2 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 blesser délibérément et doit recevoir une **Pénalité de match**.

13.3 Une **pénalité de match** entraîne automatiquement une PÉNALITÉ MAJEURE (2min plein) qui doit être servie par un autre joueur.

13.4 Suite à une pénalité de match pour Tentative de Blessure, un rapport sera fait et porté à l'attention des dirigeants de la ligue.

14. Bâton brisé

14.1 Un joueur/gardien 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 son bâton brisé IMMÉDIATEMENT. Une **pénalité mineure** doit être infligée lors d'une violation de ce règlement. Équipement Illégal.

14.2 Un joueur dont le bâton est brisé, peut seulement recevoir un autre bâton de façon directe de son banc des joueurs. Il ne peut recevoir un bâton ayant été lancé d'une quelconque partie de la surface de jeu. Une **pénalité mineure** doit être infligée lors d'une violation de ce règlement.

14.3 Un gardien de but peut obtenir un autre bâton d'un coéquipier sans avoir à aller au banc des joueurs.

14.4 Un joueur ne peut se retrouver avec 2 bâtons en sa possession et être impliqué dans le jeu. **Exemple:** Si le gardien perd son bâton, le joueur de son équipe peut aller le chercher et lui remettre tout en ayant son propre bâton **sans être impliqué dans le jeu**. Sans quoi, une punition d'Équipement Illégal sera appelée.

14.4.1 Un joueur ne peut remettre le bâton à un de ses joueurs qui l'a perdu. Un joueur ne peut se retrouver avec 2 bâtons dans ses mains à l'exception du règlement 14.4.

15. Retard d'une équipe

- Une équipe en retard (après le 3min de réchauffement) se verra décerner 1min de punition. **On démarre le temps.**
- Si l'équipe retardataire n'est toujours pas prête après 3min du début de la partie, une 2e punition leur sera attribuée. Purgée en même temps donc 5vs3.
- Si l'équipe retardataire n'est pas prête après 6min du début de la partie, 1 but sera attribué à l'équipe adverse.
- En plus de commencer la partie avec 2 joueurs en punition. Si l'équipe n'est toujours pas prête/arrivée à 9min du début de la partie, un 2e but sera attribué à l'équipe adverse. En plus de commencer la partie avec 2 joueurs en punition.
- Si l'équipe ne s'est pas présentée avant le début de la 2e période, le match sera remporté par défaut par l'équipe présente. *Aucun point Franc-Jeu sera attribué à l'équipe absente.*

16. Règlements Spécifiques au Calibre Mixte

16.1 Une formation de 3 gars et 2 filles doit être sur la surface en tout temps (5vs5).

16.1.1 Possibilité de jouer avec 3 filles et 2 gars sur une ligne.

16.2 Si l'équipe a une gardienne de but, celle-ci ne compte pas comme une des deux joueuses requises sur la surface de jeu.

16.3 Les mises en jeu doivent être prises par une fille en tout temps.

16.4 Un but de fille compte pour 2 buts en tout temps.

16.5 Lorsqu'une équipe enlève le gardien, celui-ci doit être remplacé par une fille et non un gars.

16.6 Aucun lancer frapper venant d'un homme n'est pas toléré sans quoi une pénalité mineure sera appelée. Antisportif.

16.7 Lors d'un lancer d'homme, le bâton de celui-ci ne peut quitter la surface (wrist shot). Lorsque ce règlement n'est pas respecté, une pénalité mineure sera appelée. Antisportif.

16.8 Un homme qui fait une feinte de lancer frapper se verra attribuer une pénalité Mineure Antisportif.

17. BAGARRES

AUCUNE BAGARRE N'EST TOLÉRÉE AU DEKHOCKEY LANAUDIÈRE!!!!

17.1 Tout joueur étant impliqué dans une bagarre se verra attribuer une suspension automatique. Un rapport sera rédigé par les arbitres de la partie et le dossier sera pris en main par un comité de discipline indépendant.

17.2 Bagarre Générale: 2 équipes qui en viennent à une bataille générale, dans le cas échéant;

- le match se terminera SUR LE CHAMP,
- le prochain match entre les deux équipes n'aura pas lieu (2 équipes suspendues)
- et aucun point ne sera attribué aux équipes fautives dans les matchs impliqués.

17.2.1 Suite au règlement 17.2, si une bagarre générale survient **en séries**, les suspensions seront données selon les rapports émis par les arbitres.

17.2.2 Dans le cas où les 2 équipes ne venaient pas à s'affronter à nouveau dans la saison (saison régulière), chacune des équipes serait suspendue pour leur prochain match respectif et aucun point ne serait attribué à l'équipe fautive. L'équipe non fautive récoltera les 2pts de la victoire et le point Franc-Jeu.

18. Distribution des points de match

18.1

- Victoire: 2 points
- Défaite: 0 point
- Match nul: 1 pts
- Défaite en tirs de barrage:

18.2

- Le **POINT FRANC-JEU** est attribué à une équipe ayant écopée de 4 punitions mineures et moins.
- Le POINT FRANC-JEU n'est pas attribué à une équipe ayant écopé de 5 punitions mineures et plus, 1 punition Majeure et plus.

18.2.1

- Punition Retarder la partie, Changement illégal, Trop de Joueurs ne font pas partie des punitions n'entraînant pas la perte du point Franc-Jeu.

19. Séries

5 vs 5 Hommes: Un joueur remplaçant doit avoir joué un minimum de **4 matchs en saison** pour être éligible pour les séries. Un gardien remplaçant doit avoir joué 1 match en saison dans la ligue pour être éligible pour les séries.

- Un/e joueur/euse qui joue un match de séries avec une équipe, appartient à cette équipe pour toute la durée des séries. Il/elle ne pourra pas jouer avec une autre équipe de la même catégorie. Il peut cependant jouer avec une autre équipe d'une autre catégorie.

4 vs 4 Féminin: Une joueuse remplaçante doit avoir joué **3 matchs en saison régulière** pour être éligible aux séries éliminatoires. Une gardienne remplaçante doit avoir joué 1 match en saison dans la ligue pour être éligible pour les séries.

- Un/e joueur/euse qui joue un match de séries avec une équipe, appartient à cette équipe pour toute la durée des séries. Il/elle ne pourra pas jouer avec une autre équipe de la même catégorie.

Punitions Générales

Mineures Non Violentes (1 minute)

- Accrocher
- Antisportif
- Bâton élevé
- Bâton illégal

Mineures Violentes (2 minutes)

- Assault
- Bâton élevé avec contact
- Coup de bâton
- Donner de la bande

- Équipement illégal
- Fermer la main avec avantage
- Lancer son bâton
- Obstruction
- Obstruction sur le gardien
- Retarder la partie
- Retenue
- Rudesse*
- Trébucher
- Trop de joueurs
- Donner du coude
- Donner du genoux
- Double échec
- Glissade obstructive
- Jeter les gants sans se battre
- Mise en échec
- Rudesse**

Bâton Élevé:

- AUCUNE BALLE NE PEUT ÊTRE JOUÉE OU TENTER DE JOUÉE EN HAUT DES ÉPAULES. Une punition est appelée dans le cas échéant.
- LORS D'UN BUT, la hauteur déterminée est la barre horizontale.

Majeures Violentes (2min 30sec)

- Agresseur
- Bataille
- Coup de poing
- Cracher
- Darder
- Grossière Inconduite
- Six Pouce
- Instigateur
- Punition de match
- Punition Inconduite de partie
- Mauvaise Conduite
- Quitter le banc
- 3e homme dans une altercation
- Tentative de blessure

Punitions	1 minute	2 minutes	2,5 min/Majeure	Autres
Accrocher	x			
Agresseur			x	
Anti-Sportif	x			
Assault		x		
Bataille			x	
Bâton élevé avec contact		x		
Bâton élevé avec contact (blessure/sang)		x		2min complet. Le désavantage numérique se poursuit même si but de l'adversaire
Bâton élevé	x			

Bâton illégal	X			
Coup de bâton		X		
Coup de poing			X	
Cracher			X	
Darder			X	
Donner de la bande		X		
Donner du coude		X		
Donner du genoux		X		
Double échec		X		
Équipement illégal	X			
Fermer la main sur la balle (avantage)	X			
Glissade obstructive		X		
Grossière Inconduite de partie			X	
Instigateur			X	
Jeter les gants sans se battre		X		
Lancer son bâton	X			
Mise en échec		X		
Obstruction	X			
Obstruction sur le gardien	X			
Plongeon	X			
Punition de match			X	
Punition Inconduite de partie			X	
Punition Majeure				
Mauvaise Conduite			X	

Quitter le banc			X	
3e Homme dans une altercation			X	
Retarder la partie	X			
Retenue	X			
Rudesse	X	X		
Six-Pouce			X	
Tentative de blessure			X	
Tir de pénalité				
Trébucher	X			
Trop de joueurs	X			