

Les règlements de la ligue de Dek Hockey



RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

Table des matières

CHAPITRE 1 - ÉQUIPEMENT	4
VERSET-1 : BÂTON DE DEKHOCKEY	4
VERSET-2 : BALLE DE DEKHOCKEY	4
VERSET-3 : ESPADRILLES	4
VERSET-4 : ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT	4
VERSET-5 : ÉQUIPEMENT DU JOUEUR	4
VERSET-6 : SUBSTANCES SUR L'ÉQUIPEMENT OU LE TERRAIN	5
VERSET-7 : COULEURS DES CHANDAILS	5
VERSET-8 : ÉQUIPEMENT ILLÉGAL	6
CHAPITRE 2 - ÉQUIPES DE DEKHOCKEY	6
VERSET-9 : COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE	6
VERSET-8: CHANGEMENT DE GARDIEN DE BUT	6
VERSET-9: ALIGNEMENT DÉBUTANT	6
VERSET-10 : CHANGEMENT DE JOUEURS	7
VERSET-11 : GARDIEN DE BUT OU JOUEUR BLESSÉ	8
CHAPITRE 3 - LES ARBITRES & MARQUEURS	8
VERSET-12 : LES ARBITRES	8
VERSET-13 : ABSENCE D'UN ARBITRE	8
VERSET-14 : MARQUEUR	8
CHAPITRE 4 - LES PÉNALITÉS	9
VERSET-15: LES TYPES DE PÉNALITÉS	9
VERSET-16 : PÉNALITÉ MINEURE	9
VERSET-17 : PÉNALITÉ MINEURE DE BANC	10
VERSET-18: PÉNALITÉ MAJEURE	10
VERSET-19: PÉNALITÉ DE MAUVAISE CONDUITE	10
VERSET-20: PÉNALITÉ D'INCONDUITE DE PARTIE	11
VERSET-21 : GROSSIÈRE INCONDUITE	11
VERSET-22 : PÉNALITÉ DE MATCH	11
VERSET-23 : TIR DE PÉNALITÉ	12
VERSET-24 : BUT ACCORDÉ	13
VERSET-25 : PÉNALITÉ AU GARDIEN DE BUT	13
VERSET-26 : PÉNALITÉ À RETARDEMENT	14
VERSET-27 : APPELER UNE PÉNALITÉ	14
CHAPITRE 5 - RÈGLEMENTS DE JEU	15
VERSET-28 : DEMANDE DE CHANGEMENT DE CÔTÉ	15
VERSET-29 : BALLE QUI FRAPPE UN ARBITRE	15
VERSET-30: BALLE PERDUE DE VUE OU ILLÉGALE	15
VERSET-31 : BOTTER LA BALLE	15
VERSET-32 : BUT ET ASSISTANCE	16
VERSET-33 : DÉBUT DE LA PARTIE ET D'UNE PÉRIODE	16
VERSET-34 : HORS-JEU	17
VERSET-35 : FERMER LA MAIN SUR LA BALLE OU TRANSPORT OU DOUBLE TOUCHE	18
VERSET-36 : MISE EN JEU	18

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

VERSET-37 :REPRISE DU JEU	18
VERSET-38 : OBSTRUCTION PAR UN SPECTATEUR	19
VERSET-39 : PASSE AVEC LA MAIN	19
RÈGLEMENT # 51: BALLE QUI RICOCHÉ SUR UN JOUEUR OU DANS LA ZONE DU GARDIEN OU GELER PAR LE GARDIEN	20
RÈGLEMENT # 52 : REFUSER D'ENTAMER LA PARTIE	20
RÈGLEMENT # 53: TEMPÉRATURE RISQUÉE.....	21
RÈGLEMENT # 54 : TEMPS D'ARRÊT	21
RÈGLEMENT # 55 : TEMPS D'UNE PARTIE	21
CHAPITRE 6 - PÉNALITÉS MINEURES QUI NE COMPTENT PAS	21
POUR LE SYSTÈME SCORE.....	22
RÈGLEMENT # 56 : BÂTON HAUT	22
RÈGLEMENT # 57 : AJUSTEMENT D'UNE PIÈCE D'ÉQUIPEMENT.....	22
RÈGLEMENT # 58 : ABUS D'UN ARBITRE & AUTRES INCONDUITES	23
RÈGLEMENT # 58: ABUS D'UN ARBITRE & AUTRES INCONDUITES (SUITE).....	23
RÈGLEMENT # 59 : ACCROCHER OU HARCELER	24
RÈGLEMENT # 60: BALLE À L'EXTÉRIEUR DE LA SURFACE DE JEU	24
RÈGLEMENT # 61 : BÂTON BRISÉ OU ÉCHAPPÉ.....	24
RÈGLEMENT # 62: GELER LA BALLE OU BALLE IMMOBILE	25
RÈGLEMENT # 63: LANCER SON BÂTON.....	26
RÈGLEMENT # 63: LANCER SON BÂTON (SUITE)	26
RÈGLEMENT # 64: METTRE LE PIED SUR LA BALLE.....	26
RÈGLEMENT # 65: OBSTRUCTION	26
RÈGLEMENT # 65: OBSTRUCTION (SUITE).....	Erreur ! Signet non défini.
RÈGLEMENT # 66 : QUITTER LE BANC DES PÉNALITÉS AVANT LA FIN.....	27
RÈGLEMENT # 67: RETARDER LA PARTIE.....	27
RÈGLEMENT # 67: RETARDER LA PARTIE (SUITE)	Erreur ! Signet non défini.
RÈGLEMENT # 68 : RETENU	28
RÈGLEMENT # 69: TOMBER SUR LA BALLE.....	28
CHAPITRE 7 - PÉNALITÉS MINEURES VIOLENTES QUI	29
COMPTENT POUR LE SYSTÈME SCORE	29
RÈGLEMENT # 70 : MISE EN ÉCHEC OU ASSAUT	29
RÈGLEMENT # 71: BATAILLE OU COUP DE POING.....	30
RÈGLEMENT # 71 : BATAILLE OU COUP DE POING (SUITE)	30
RÈGLEMENT # 72 : BLESSURE VOLONTAIRE	31
RÈGLEMENT # 73 : TRÉBUCHER OU CHUTE OBSTRUCTIVE	31
RÈGLEMENT # 74: COUP DE BÂTON OU CINGLAGE	31
RÈGLEMENT # 75 : DONNER DU GENOU OU COUP DE COUDE	32
RÈGLEMENT # 76: DARDÉ OU SIX POUCE.....	32
RÈGLEMENT # 77 : DONNER DE LA BANDE	32
RÈGLEMENT # 78 : DOUBLE-ÉCHEC.....	33
RÈGLEMENT # 79 : POUSSER UN JOUEUR.....	33
RÈGLEMENT # 80 : RUDESSE	33
RÈGLEMENT # 81 : TENTATIVE DE BLESSURE	33

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

RÈGLEMENT # 82 : TENTATIVE D'AGRESSION	33
RÈGLEMENT # 83 : CRACHER	34
RÈGLEMENT # 84 : DONNER UN COUP DE PIED	34
RÈGLEMENT # 85 : DONNER UN COUP DE TÊTE	34
RÈGLEMENT # 86 : MISE EN ÉCHEC PAR-DERRIÈRE	34
RÈGLEMENT # 87 : MISE EN ÉCHEC À LA TÊTE	34
RÈGLEMENT : ABUS OU MENACES À UN ARBITRE OU A DES JOUEURS	34
Périodes et Partie	41
Maximum de 9 points pour les périodes et la partie Période	41
Période nulle 1 pt	41

CHAPITRE 1 - ÉQUIPEMENT

VERSET-1 : BÂTON DE DEKHOCKEY

Le bâton réglementaire doit être le bâton de type « one piece » (Ceux destinés au hockey glace inclus). Les bâtons en aluminium sont interdits de même que les bâtons entièrement en bois.

Pour les gardiens de but, le bâton de bois ou de plastique est permis, mais comme toutes les autres pièces d'équipement, si les arbitres jugent qu'il peut causer des blessures parce qu'il n'est pas en bonne condition, ils pourront exiger son remplacement ou qu'elle soit réparée immédiatement.

Tout bâton utilisé ne répondant pas à ces spécifications devrait être signalé à l'arbitre en chef qui doit immédiatement déclarer celui-ci d'illégal.

VERSET-2 : BALLE DE DEKHOCKEY

L'arbitre décide du type de balle qui sera utilisé (rose = plus froid, orange= plus chaud). Une fois la partie entreprise, l'arbitre peut toujours décider d'apporter un changement au type de balle. Les balles sont fournies par la ligue. Cependant, les équipes doivent avoir leurs balles pour la période d'échauffement.

VERSET-3 : ESPADRILLES

Les espadrilles qui ne sont pas conçues pour des départs, arrêts ou virages brusques ne devraient pas être utilisées. Les bottes « à cap d'acier » sont interdites, même pour le gardien.

VERSET-4 : ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT

Le gardien de but doit obligatoirement porter tout l'équipement réglementaire. S'il ne porte pas l'équipement complet, il ne pourra pas garder les buts.

Équipement réglementaire :

-Les jambières doivent respecter les dimensions réglementaires du hockey sur glace. (11 pouces de larges, 38 pouces de haut)

-La mitaine peut être une mitaine réglementaire de gardien de but de hockey sur glace. (La base de la mitaine du gardien de but sera limitée à un maximum de 8 po de large. La distance du talon de la mitaine le long du panier et suivant le contour de la mitaine jusqu'au haut du piège en « T » ne doit pas excéder 18 po. Le talon est réputé être le point où la verticale droite du poignet rejoint le gant. Tout mesurage excédant 8 po à n'importe quel point sur la pleine longueur de la région du poignet rend la mitaine non réglementaire. La circonférence maximale d'une mitaine réglementaire de gardien de but ne peut excéder 45 po.

-Le bloqueur doit respecter les dimensions réglementaires du hockey sur glace. (8 pouces de larges, 15 pouces de haut.

-Le casque protecteur avec grillage.

-Le plastron

-La coquille protectrice

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

Les épaulières de gardien sont recommandées et doivent également être portées à l'intérieur du gilet. Toute autre pièce d'équipement jugé « superflu » par l'arbitre est illégale.

VERSET-5 : ÉQUIPEMENT DU JOUEUR

Tous les joueurs doivent obligatoirement porter :

- Un chandail d'équipe numéroté
- Gants de hockey
- Des jambières munies de protection en plastique portées à l'extérieur des vêtements
- Un casque protecteur qui s'attache.
- Le casque et la visière complète sont obligatoires pour les catégories de 18 ans et moins.

Tous les joueurs sont recommandés de porter :

- Les protecteurs de coudes
- la coquille
- La visière ou les lunettes

VERSET-6 : SUBSTANCES SUR L'ÉQUIPEMENT OU LE TERRAIN

Les gardiens de but ou les autres membres de l'équipe ne peuvent pas mettre de substance sur son équipement ou de l'eau volontairement sur le terrain à aucun moment de la partie. Les sanctions suivantes s'appliqueront au joueur fautif :

1re fois : pénalité mineure pour anti-sportif. 2ième fois : punition de mauvaise conduite

3ième fois : punition d'inconduite de partie (expulsion du gardien)

Note : Des sanctions plus sévères seront appliqués à un joueur qui récidivera dans la saison

VERSET-7 : COULEURS DES CHANDAILS

Chaque équipe doit porter des chandails : de la même couleur, avec des numéros différents et visibles. Les gardiens de but doivent également avoir un chandail semblable avec un numéro.

Au début de la période de réchauffement, l'arbitre effectuera un tirage au sort qui déterminera l'équipe qui devra changer ses chandails ou porter des dossards si la couleur des chandails porte à confusion. L'équipe gagnante du tirage peut décider de porter ses chandails ou non ou bien de choisir un côté ou l'autre en raison du soleil. L'équipe qui perd le tirage a droit de choisir la deuxième option en fonction de celle qui l'équipe ayant gagné le tirage a décidé.

Si la partie est retardée parce que l'équipe ne fait pas les changements nécessaires pour respecter 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 lui est 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. C'est la responsabilité du capitaine de s'assurer que chaque joueur, incluant les remplaçants, ait un chandail conforme.

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

VERSET-8 : ÉQUIPEMENT ILLÉGAL

Un arbitre se réserve le droit de déclarer une pièce d'équipement illégale lorsqu'elle est endommagée et représente des risques de blessures et ce à tout moment. Il n'y aura pas de punition sauf si le joueur ou l'équipe récidive.

1^{ère} sanction : Pénalité mineure d'une minute pour équipement illégal.

2^e sanction: Pénalité de 5 minutes pour mauvaise conduite (aucun impact pour l'équipe).

3^e sanction: Pénalité de match

CHAPITRE 2 - ÉQUIPES DE DEKHOCKEY

VERSET-9 : COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

Une équipe peut présenter un alignement maximal de 12 joueurs, excluant le(s) gardien(s) de but, pour une partie. Un minimum de 5 joueurs (4 joueurs et un gardien de but) est requis pour pouvoir débiter une partie.

Note : Si durant une partie, une équipe à moins de 4 joueurs disponibles (3 joueurs et un gardien) et excluant ceux sur le banc des pénalités, la partie devra être arrêtée et gagnée par défaut par l'équipe adverse.

Chaque équipe doit avoir un capitaine à chaque partie parce qu'il est le seul qui pourra discuter avec un arbitre

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

Sanction : Pénalité mineure pour avoir retardé la partie.

VERSET-8: CHANGEMENT DE GARDIEN DE BUT

Aucun changement de gardien de but n'est permis lorsque le jeu est en progression, à moins qu'il ne soit remplacé par un joueur additionnel.

Si un joueur remplace un gardien de but blessé ou expulsé, il aura 10 minutes pour revêtir l'équipement au complet de celui-ci. Un équipement de gardien est maintenant disponible au patro pour dépanner.

VERSET-9: ALIGNEMENT DÉBUTANT

L'équipe doit compléter, avant la fin de la période d'échauffement, la feuille de match, qui se trouve dans la cabine du marqueur, avec tous les noms des joueurs (prénom et nom de famille) et le numéro de chaque joueur doit être inscrit.

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

Sanction : Une pénalité mineure pour avoir retardé la partie.

Le marqueur doit vérifier que les joueurs présents sont sur la feuille de match. Le marqueur doit aviser l'arbitre s'il y a des joueurs qui sont présents qui ne sont pas sur la feuille.

Sanction : Une pénalité mineure pour avoir retardé la partie sera décernée à l'équipe fautive.

Un joueur dont le nom est inscrit sur la feuille de match avant le début de la partie peut arriver à tout moment de la partie et il a le droit d'y participer.

Un joueur dont le nom n'est pas inscrit sur la feuille de pointage avant le début de la partie peut être ajouté à celle-ci à la condition que cela soit fait avant le coup de sifflet indiquant la fin de la 1re période. Si le joueur n'est pas ajouté à temps, il ne pourra pas jouer.

À la 3e période, le marqueur devra compter les joueurs présents pour les deux équipes. Il inscrira le nombre et écrira ses initiales sur la feuille de match. Ce processus sert à calculer les présences obligatoires afin de participer aux séries éliminatoires. Aucun changement ou ajout ne sera accepté après la fin de la partie.

VERSET-10 : CHANGEMENT DE JOUEURS

Les joueurs changent à partir du banc de son équipe, cependant, le joueur quittant la surface doit toucher à la bande où son banc avec son bâton avant que son substitut puisse embarquer sur la surface. Dans le cas contraire, une pénalité sera décernée au joueur qui embarque sur la surface. Quand le bâton du joueur touche à la bande pour effectuer un changement, il est considéré comme étant hors de la surface. Si la balle touche le joueur qui sort du jeu et que son coéquipier qui a changé avec lui est sur la surface, le jeu sera arrêté et la remise en jeu se fera par l'équipe adverse en zone offensive.

Une pénalité mineure sera décernée à un joueur qui essaie volontairement d'obstruer le jeu (la balle ou un joueur) peu importe le résultat.

Sanction : Pénalité mineure pour changement illégal.

Un gardien peut également être changé de la même façon, mais il ne peut retourner sur la surface avant le prochain coup de sifflet. (Lorsque l'équipe enlève leur gardien pour avoir un joueur supplémentaire)

Sanction: Pénalité mineure pour changement illégal

Une pénalité mineure de banc est imposée pour avoir trop de joueurs à la fois sur la surface. Dans ce cas, la pénalité doit être appliquée dans l'immédiat peu importe l'équipe qui a possession de la balle. La pénalité doit être purgée par un joueur étant présent sur le terrain au moment de l'infraction.

Sanction: Pénalité mineure pour avoir eu trop de joueurs.

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 DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

VERSET-11 : GARDIEN DE BUT OU JOUEUR BLESSÉ

L'arbitre peut arrêter le jeu en tout temps si un joueur ou un gardien a pu être blessé et que le jeu pourrait aggraver sa blessure. L'arbitre va laisser aller le jeu jusqu'à ce que l'équipe du joueur blessé contrôle la balle. La balle sera remise en jeu par l'équipe adverse du joueur blessé et ce dernier doit quitter le jeu minimalement jusqu'à la prochaine remise en jeu. Si la blessure a été causée par un joueur adverse commettant ainsi une infraction, l'arbitre arrêtera le jeu dès que l'équipe du joueur puni prendra le contrôle de la balle.

Si c'est le gardien de but qui est blessé, un maximum de 2 minutes pour récupérer. S'il est incapable d'y retourner, il doit être remplacé à l'intérieur de 10 minutes incluant le changement d'équipement.

CHAPITRE 3 - LES ARBITRES & MARQUEURS

VERSET-12 : LES ARBITRES

Deux arbitres sont requis pour une partie, ils ont le contrôle de la partie, ils signalent les hors-jeu et les pénalités. L'arbitre transmet au marqueur les numéros des joueurs à la suite d'un but ou à une pénalité. Il n'y a pas d'arbitre en chef.

VERSET-13 : ABSENCE D'UN ARBITRE

S'il n'y a qu'un arbitre présent, la ligue prendra une décision concernant le déroulement de la partie.

Si un des arbitres ne peut pas continuer la partie, l'autre arbitre peut continuer seul la partie. L'arbitre en chef et/ou le responsable de la ligue doivent en être informé rapidement afin d'apporter le changement nécessaire pour la prochaine partie s'il y a lieu.

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 rapidement.

VERSET-14 : MARQUEUR

La tâche du marqueur est de contrôler le temps et d'écrire le nom de celui qui a marqué le but, le nom du joueur qui a fait la passe et le temps du but. Il enregistre le temps des punitions que l'arbitre lui dira et l'aviserà dès qu'un joueur aura sa 3e pénalité violente. Il doit signaler la fin de chaque période et de la partie.

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. En cas de problème avec le temps, l'arbitre prendra la décision.

Pendant la période de réchauffement, le marqueur doit s'assurer qu'il n'y ait pas d'erreur dans la feuille de match à propos de l'alignement des équipes (nom et numéro des joueurs). En cas d'erreur, il doit le dire à l'arbitre.

Dans certaines situations, le marqueur peut être consulté par les arbitres pour permettre un meilleur jugement.

CHAPITRE 4 - LES PÉNALITÉS

VERSET-15: LES TYPES DE PÉNALITÉS

Les pénalités doivent être classées de la façon suivante :

MINEURE	1 MINUTE
DOUBLE MINEURE	2 MINUTES
MAJEURE	2 MINUTES 30 secondes
MAUVAISE CONDUITE	5 MINUTES
INCONDUITE DE PARTIE	EXPULSÉ DE LA PARTIE
GROSSIÈRE INCONDUITE	EXPULSÉ DE LA PARTIE
PUNITION DE MATCH	EXPULSÉ DE LA PARTIE
TIR DE PÉNALITÉ	

Les pénalités peuvent être décernées en tout temps lorsqu'une infraction est commise.

VERSET-16 : PÉNALITÉ MINEURE

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.

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.

Des pénalités mineures ou de banc simultanées à chacune des équipes ne produisent pas d'avantage numérique. Les équipes jouent à 3 contre 3 à l'exception des 5 dernières minutes du match où ça demeure 4 contre 4. Toutefois, les joueurs fautifs devront aller au banc des punitions et ne pourront sortir qu'à un hors-jeu, lorsque le temps de la punition sera écoulée. 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 5 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 punitions, dont un qui purgera la mineure causant le désavantage et qui reviendra au jeu à la fin de la punition. 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 quatre joueurs durant l'avantage numérique. Si en fin de partie, certains joueurs en profitent un peu trop, les arbitres pourront alors décerner des punitions majeures.

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.

Lorsque deux joueurs de la même équipe sont au banc des punitions pour des mineures, quand la 2e mineure se terminera ce sera le 1er joueur punit qui reviendra sur la surface. L'autre joueur devra attendre le prochain hors-jeu avant de revenir.

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

Si un joueur se mérite soit : 3 pénalités mineures violentes OU 1 pénalité mineure violente et 1 majeure OU 2 majeures, il sera automatiquement expulsé de la partie.

VERSET-17 : PÉNALITÉ MINEURE DE BANC

Une pénalité mineure de banc donne à l'équipe en infraction un désavantage d'un joueur pour la durée d'une minute. Le responsable de l'équipe punie doit désigner et transmettre à l'arbitre quel joueur de son équipe va servir la pénalité de banc.

VERSET-18: PÉNALITÉ MAJEURE

Tout joueur, à l'exception du gardien de but, recevant une première pénalité majeure dans une partie, doit prendre place sur le banc des pénalités pour la durée de l'infraction, et ce, peut importe le nombre de buts comptés par l'équipe adverse. Aucun joueur ne peut le remplacer sur la surface.

Tout joueur, incluant le gardien de but, recevant soit une majeure avec moins de 3 minutes à jouer dans la partie ou une deuxième pénalité majeure dans la même partie, est automatiquement expulsée de cette partie et il sera automatiquement suspendu pour une partie. Un rapport de discipline doit être complété par l'arbitre relatant l'incident et il doit ensuite être remis à l'arbitre en chef. Un autre joueur présent sur la surface doit immédiatement remplacer ce dernier sur le banc des pénalités pour purger la punition majeure.

Lorsqu'un joueur reçoit une pénalité mineure et une 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.

Lorsqu'un gardien reçoit une pénalité majeure, un joueur devra être désigné pour purger la pénalité. Le joueur désigné peut être substitué lors d'un arrêt du jeu.

VERSET-19: PÉNALITÉ DE MAUVAISE CONDUITE

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

Tout joueur, à l'exception du gardien de but, recevant une pénalité de mauvaise conduite doit prendre place sur le banc des pénalités, pour toute la durée de sa pénalité. Un autre joueur le remplacera sur la surface de jeu. Le joueur puni ne peut retourner sur la surface ou sur son banc avant que le temps de sa pénalité ne soit écoulée et lors d'un arrêt de jeu. Cette punition est un outil pour permettre aux arbitres de punir un joueur en particulier sans pénaliser l'équipe.

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

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

pénalités, afin de servir la pénalité mineure ou majeure. Le joueur ayant reçu les pénalités doit les purger en entier, et ce, même si un joueur le remplace sur le banc des pénalités.

Tout membre d'une équipe recevant, soit une mauvaise conduite avec moins de cinq (5) minutes à jouer dans la partie, soit une deuxième mauvaise conduite dans la même partie, est automatiquement expulsé de cette partie. Il n'y aura pas de joueur sur le banc des pénalités pour purger la punition de mauvaise conduite.

Tout membre d'une équipe recevant une mauvaise conduite avec moins de 3 minutes à jouer dans la partie sera automatiquement suspendu pour une partie. Un rapport de discipline doit être complété par l'arbitre relatant l'incident et il doit ensuite être remis à l'arbitre en chef.

VERSET-20: PÉNALTÉ D'INCONDUITE DE PARTIE

Une pénalité d'inconduite de partie sera imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui:

- Utilise un langage vulgaire envers un arbitre.

Tout membre d'une équipe recevant une pénalité d'inconduite de partie est automatiquement expulsé de cette partie. Un autre joueur n'est pas nécessaire pour le remplacer sur le banc des pénalités.

Si ce joueur s'est mérité également une pénalité mineure, un autre joueur présent sur la surface doit prendre sa place au banc des pénalités pour purger cette pénalité mineure.

VERSET-21 : GROSSIÈRE INCONDUITE

Une pénalité de grossière inconduite sera imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui:

- Utilise un langage très vulgaire envers un arbitre.
- Brise intentionnellement l'équipement d'un adversaire.
- Brise intentionnellement les installations de Dekhockey du Patro.

Tout membre d'une équipe recevant une pénalité de grossière inconduite est automatiquement expulsé de cette partie et sera automatiquement suspendu pour un minimum d'une partie. Aucun joueur va sur le banc des pénalités.

Un rapport de discipline doit être complété par l'arbitre relatant l'incident et il doit ensuite être remis à l'arbitre en chef.

VERSET-22 : PÉNALTÉ DE MATCH

Une pénalité de match sera 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 arbitre.
- Tire sur la grille, les cheveux, mord ou crache sur un adversaire.

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

- 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.

Tout joueur ou membre d'une équipe qui reçoit une pénalité de match, est automatiquement expulsé de cette partie et sera automatiquement suspendu pour un minimum d'une partie. L'arbitre en chef pourra augmenter cette suspension selon la gravité de l'incident.

Lorsqu'une pénalité de match est infligée, l'équipe fautive reçoit automatiquement une pénalité majeure, laquelle doit être servie par un autre joueur qui était présent sur la surface et désigné par le responsable d'équipe.

Un rapport de discipline doit être complété par l'arbitre relatant l'incident et il doit ensuite être remis à l'arbitre en chef.

VERSET-23 : TIR DE PÉNALITÉ

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

L'arbitre va appeler le joueur qui à effectuer le lancer. L'arbitre place la balle sur le point central de mise en jeu et à son signal, le joueur va essayer de lancer ou déjouer le gardien de but adverse. La balle doit constamment être en mouvement vers le buts adverses. Dès qu'un tir est effectué, le jeu est considéré comme étant complété.

Le gardien doit demeurer dans son rectangle jusqu'à ce que le joueur touche la balle. Le gardien de but peut tenter d'arrêter la balle de toutes les façons, sauf en lançant son bâton. En cas de violation de ce règlement, le lancer peut être repris à nouveau.

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 capitaine devra désigner un joueur de son choix qui était sur la surface lorsque l'infraction a été signalée.

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 capitaine désignera un joueur étant sur la surface au moment de l'infraction pour effectuer le tir de pénalité.

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.

Durant le tir de pénalité, les joueurs des deux équipes doivent demeurer près de leurs bancs respectifs, de l'autre côté de la ligne centrale. Aucun joueur de l'équipe adverse ne peut interférer avec le joueur qui effectue le tir de pénalité.

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

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 des buts de son territoire.

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

VERSET-24 : BUT ACCORDÉ

Un but sera accordé, lorsque l'équipe adverse a retiré son gardien de but de la surface de jeu, et qu'un joueur de l'équipe qui attaque a la balle en sa possession, sans qu'il n'y est 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.

Le capitaine peut demander à l'arbitre d'en appeler de sa décision. L'arbitre devra consulter son confrère à l'écart des joueurs.

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 accordée pour chaque but compté.

VERSET-25 : PÉNALTÉ AU GARDIEN DE BUT

Un gardien de but ne peut être envoyé au banc des pénalités lorsqu'il reçoit des pénalités mineures, majeures ou de mauvaise conduite. Le capitaine devra désigner un joueur qui était sur la surface au moment de l'infraction.

Si le gardien se mérite une pénalité qui mène à une expulsion automatique de la partie, celui-ci doit être remplacé en moins de 5 minutes.

Lorsqu'un gardien de but quitte sa zone réservée durant une bataille ou une bousculade il se méritera soi :

- Une mineure.
- Une majeure pour bataille.
- Une mauvaise conduite.
- Une inconduite de partie.
- Une punition de match.

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

Si un gardien participe au jeu au-delà de la ligne centrale, il recevra une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu.

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

Avant la reprise du jeu, le gardien doit demeurer dans sa zone réservée 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.

VESET-26 : PÉNALITÉ À RETARDEMENT

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 retournera 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.

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 punition, il est remplacé sur la surface de jeu par un autre joueur de son équipe.

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

VERSET-27 : APPELER UNE PÉNALITÉ

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

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 : Un arrêt du gardien ne doit pas être considéré comme un contrôle de la balle.

Les pénalités majeures, d'inconduite, de mauvaise conduite, de grossière inconduite ou de match ne sont jamais annulées suite à un but compté. 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. Une pénalité de banc doit

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

être imposée à l'équipe d'un joueur puni qui ne se rend pas directement au banc des pénalités afin de servir sa pénalité.

CHAPITRE 5 - RÈGLEMENTS DE JEU

VERSET-28 : DEMANDE DE CHANGEMENT DE CÔTÉ

Une demande de changement de côté doit être faite à l'arbitre obligatoirement avant la fin de la période de réchauffement sinon elle sera refusée. 5

VERSET-29 : BALLE QUI FRAPPE UN ARBITRE

VERSET-30: BALLE PERDUE DE VUE OU ILLÉGALE

S'il y avait attroupement ou qu'un joueur tombe accidentellement sur la balle, entraînant l'arbitre à perdre la balle de vue, le jeu doit être arrêté. La mise en jeu qui en découle doit être effectuée au point de mise en jeu le plus près.

Lorsque la balle le côté du tableau indicateur, le jeu doit être arrêté immédiatement. Une mise au jeu sera faite au centre de la surface pour reprendre le jeu.

Lorsque que la balle est prise à l'extérieur du filet d'un des buts, le gardien ou les joueurs doivent tenter de la déprendre avec leur bâton. Si le gardien ou un des joueurs refuse de tenter de jouer la balle, à la demande de l'arbitre, le jeu sera arrêté et l'équipe adverse reprendra possession de la balle en zone offensive. Dans l'éventualité où la balle est vraiment emprisonnée dans le filet ou qu'il y a risque d'attroupement pour déprendre la balle, un arrêt du jeu sera signalé et il y aura mise au jeu au point le plus près.

Si, en tout temps lorsque le jeu est en progression, une autre balle apparaît sur la surface, le jeu doit se poursuivre avec la balle légale et un des arbitres tentera d'enlever la balle illégale. Advenant que la balle illégale nuise à la progression du jeu, un arrêt de jeu sera signalé et s'en suivra une mise en jeu au point le plus près.

VERSET-31 : BOTTER LA BALLE

L'action de botter la balle est permise sur la surface de jeu.

Si un joueur fait un but en bottant la balle, il sera refusé si:

-La balle est bottée directement dans la zone réservée du gardien.

-La balle est bottée sur le gardien (à l'intérieur ou à l'extérieur de sa zone réservée) et ensuite pénétre dans le but.

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

Un but est accordé lorsque la balle est bottée sur un joueur défensif (autre que le gardien) et qu'ensuite elle pénètre dans son but.

VERSET-32 : BUT ET ASSISTANCE

Un but est accordé lorsque la balle a complètement dépassé la ligne du but.

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.

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.

Si un joueur offensif botte la balle et que celle-ci est déviée dans le but par un joueur défensif, à l'exception du gardien de but, le but doit être accordé. Le joueur ayant botté la balle sera crédité du but, aucune assistance n'est accordée sur un tel jeu.

Si la balle ricoche sur le pied d'un joueur en offensive (que le geste soit volontaire ou non) et que la balle entre dans la zone réservée du gardien, le jeu sera automatiquement arrêté par l'arbitre et le but sera refusé. Le jeu sera repris par l'équipe non fautive près de son but.

Si le lancer d'un joueur offensif dévie (non volontairement) sur une partie du corps d'un autre joueur offensif, le but doit être accordé et le joueur sur lequel la balle a dévié sera crédité du but. Le joueur ayant lancé aura l'assistance.

Note : Si la déviation est jugée volontaire par l'arbitre, le but sera alors refusé et le jeu sera repris par l'équipe non fautive près de son but.

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.

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. .

VERSET-33 : 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.

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

Pour qu'une équipe puisse débiter une partie, il faut un minimum de quatre (4) joueurs éligibles et un gardien de but habillé. Ils doivent se présenter sur la surface de jeu, dans les délais prévus.

À l'heure prévue du début de la partie, si une équipe n'a pas le nombre de joueurs requis pour débiter la partie l'arbitre devra appliquer le processus suivant :

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 de 6 minutes	Une pénalité d'équipe de 2 minutes complètes pour avoir retardé la partie sera décernée et la partie sera de 3 périodes de 10 minutes.
Après la fin de 6 minutes et avant la fin des 10 minutes	Un 5 minutes complet pour avoir retardé la partie sera décernée à l'équipe et la partie sera de 3 périodes de 10 minutes. (ne compte pas au système score)
Après la fin du premier 10 minutes et avant la fin du deuxième 10 minutes.	La partie sera de 2 périodes de 10 minutes. Pour la 1re période non jouée, 2 buts et 2 points seront octroyés à l'équipe non fautive. Aucune pénalité ne sera décernée.

NOTE : Certaines conditions peuvent être considérées pour justifier le retard d'une équipe. Le responsable de la ligue a un pouvoir décisionnel à cet égard (accident, congestion routière).

VERSET-34 : HORS-JEU

Un joueur offensif ne peut traverser la ligne centrale et se retrouver dans le territoire offensif avant que la balle n'ait traversé cette ligne centrale. Le jeu sera repris par l'équipe adverse en zone offensive près de la ligne centrale.

Le joueur doit avoir les deux pieds à l'intérieur du territoire pour être hors-jeu. Il peut présenter un pied à l'intérieur et un à l'extérieur de la ligne ou même un seul pied sur la ligne centrale et être considéré en jeu. Le joueur doit cependant toucher à la ligne et non avoir le pied dans les aires au dessus de la ligne

Lorsque la balle frappe l'arbitre à la ligne centrale et revient dans la zone causant alors une situation de hors-jeu, celui-ci sera considéré comme tel par l'arbitre.

Si un joueur défensif ramène volontairement la balle dans son propre territoire avec un joueur offensif qui est encore dans cette zone, cela ne constitue pas un hors-jeu.

HORS-JEU À RETARDEMENT

Si la balle roule librement vers le territoire offensif, avec un joueur offensif en place et qu'aucun joueur offensif ne touche à la balle, l'arbitre peut signaler verbalement un hors-jeu à retardement sans arrêter le jeu. Le hors-jeu est annulé lorsque:

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

L'équipe défensive effectue une passe ou transporte la balle de l'autre côté de la ligne centrale OU tous les joueurs offensifs se trouvant dans le territoire offensif libèrent le territoire en traversant la ligne centrale (au même moment).

Si lors d'un hors-jeu à retardement, la balle est envoyée directement sur le gardien ou si un joueur en zone offensive touche volontairement la balle, le jeu sera immédiatement arrêté.

VERSET-35 : FERMER LA MAIN SUR LA BALLE OU TRANSPORT OU DOUBLE TOUCHE

L'arbitre doit arrêter le jeu lorsqu'un joueur défensif ferme la main sur la balle ou la transporte, dans ce cas, l'équipe adverse reprend possession de la balle dans la zone délimitée. Si un joueur en zone offensive commet ces mêmes fautes, le jeu sera repris à la ligne centrale à l'intérieur de sa zone défensive, mais par l'autre équipe.

VERSET-36 : MISE EN JEU

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

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.

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.

Lorsqu'une infraction à un règlement a été causée par deux joueurs adverses, la mise en jeu qui en découle sera exécutée à l'endroit le plus près de l'arrêt de jeu, à moins qu'il ne s'agisse de l'application de tout autre règlement.

VERSET-37 :REPRISE DU JEU

Au dek hockey, il y a des mises en jeu :

- Au début de la partie et de chacune des périodes.
- Après un but au centre de la surface.
- Lors d'un entre-deux au point le plus près.
- Après une pénalité double ou une bataille.

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

-Lors d'un bris d'équipement ou de la surface.

-Après une erreur du marqueur ou de l'arbitre.

- Lorsque la balle est emprisonnée sur l'extérieur du filet d'un des buts et qu'elle ne peut être jouée.

La reprise du jeu se fera par l'une des deux équipes dans les zones délimitées, au centre ou dans les coins. Au coup de sifflet de l'arbitre, le jeu doit progresser.

Si l'arrêt de jeu est causé parce que :

-Le gardien a fait un arrêt et qu'il a gelé la balle.

Décision : L'équipe défensive va reprendre le jeu en arrière de son but.

-La balle est envoyée à l'extérieur de la surface par un joueur offensif.

-Un joueur offensif envoie la balle dans le filet protecteur ou le grillage et elle sort de la surface.

-Un joueur offensif lance la balle sur la cage du gardien et elle sort de la surface.

-Un joueur offensif envoie la balle dans le filet du but.

Décision : L'équipe non fautive reprend près de la ligne centrale dans l'autre zone.

-La balle est sortie à l'extérieur après avoir touché à un joueur défensif.

Décision : L'équipe offensive va reprendre le jeu dans la zone offensive.

-L'arbitre a décerné une pénalité

Décision : L'équipe non fautive va reprendre le jeu dans la zone offensive près de la ligne centrale.

Dans la zone délimitée, le joueur en possession doit attendre le coup de sifflet pour repartir le jeu (passe, lancer ou courir avec la balle).

Un avertissement par équipe par partie sera toléré, lorsque le joueur en possession aura fait la passe avant ou sera parti avant le coup de sifflet de l'arbitre.

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

VERSET-38 : OBSTRUCTION PAR UN SPECTATEUR

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 sera complété avant l'arrêt du jeu par l'arbitre. Advenant qu'un spectateur touche à une balle en jeu, le jeu sera arrêté et repris par une mise au jeu au centre de la surface.

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.

VERSET-39 : PASSE AVEC LA MAIN

La passe avec la main volontaire ou non (incluant un ricochet) est interdite pour tous les joueurs et gardiens, et ce, partout sur la surface. Un joueur peut cependant se pousser la balle avec la main ouverte à la condition que ce soit lui-même qui la récupère.

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

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

RÈGLEMENT # 51: BALLE QUI RICOCHÉ SUR UN JOUEUR OU DANS LA ZONE DU GARDIEN OU GELER PAR LE GARDIEN

Que ce soit volontaire ou non, si la balle ricoche sur le pied d'un joueur en offensive ou qu'il dirige la balle volontairement avec la main ou une autre partie de son corps vers le but et que la balle traverse la ligne des buts, le but sera refusé. La reprise du jeu sera faite par l'équipe en défensive en zone offensive. Par contre si la balle dévie sur une partie du corps autre que le pied ou la main et rentre dans le but, il sera accordé si le geste est non volontaire.

Si un joueur de l'équipe en défensive (sauf le gardien) ferme la main sur la balle alors que celle-ci 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 présent sur la surface au moment de l'infraction pour effectuer ce tir.

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.

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 # 52 : REFUSER D'ENTAMER LA PARTIE

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.

Si une équipe décide d'agir 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.

Si une équipe ne se présente pas à l'heure prévue pour la partie, un délais sera accordé à l'équipe en faute et des conséquences seront appliquées (se référer au verset #33). Le responsable de la ligue évaluera la raison de cette absence et pourra faire débiter la partie avec du retard ou reprendre la partie si cela est causé par un accident ou un empêchement majeur imprévu.

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 discipline 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 discipline, l'arbitre en chef pourra imposer toutes autres sanctions qu'il jugera pertinentes.

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

RÈGLEMENT # 53: TEMPÉRATURE RISQUÉE

C'est au responsable de la ligue que revient la responsabilité de prendre la décision de jouer une partie ou non en raison de la température risquée. Une fois la partie débutée, seule cette personne, en concertation avec les arbitres, a l'autorité d'arrêter ou d'annuler une partie. Une partie annulée en progression devra être reprise à une date ultérieure.

Une partie arrêtée par la mauvaise température sera considérée comme officielle après la quatrième (4e) minute de la troisième (3e) période.

Les parties de dek hockey 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 sont suffisants pour arrêter une partie.

RÈGLEMENT # 54 : TEMPS D'ARRÊT

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

RÈGLEMENT # 55 : TEMPS D'UNE PARTIE

Le temps d'une partie de Dek est de trois périodes de 10 minutes, pour un total de 30 minutes de temps chronométré.

Durant la saison régulière, c'est le système score qui décide du gagnant d'une partie. Pour les séries ce sont les buts comptés qui détermineront l'équipe gagnante.

Le temps de repos entre chacune des périodes est d'une minute.

Si un imprévu survient avant la fin de la première ou de la deuxième période, l'arbitre décidera d'entamer ou non 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.

Les équipes doivent changer de côté après chacune des périodes réglementaires. On ne change pas de côté pour la prolongation.

Fusillade 3 joueurs par équipes et pas de fusillade pour un joueur en pénalité et

Une partie qui est interrompue par la mauvaise température ou toutes autres raisons sera considérée officielle est complétée si 4 minutes de jeu ont été jouées en troisième période

CHAPITRE 6 - PÉNALTÉS MINEURES QUI NE COMPTENT PAS

POUR LE SYSTÈME SCORE

RÈGLEMENT # 56 : BÂTON HAUT

Un joueur qui joue la balle au-dessus de la barre horizontale du but ou de la bande se méritera une pénalité mineure (non violente) pour bâton élevé peut-importe s'il touche la balle ou non. Si le joueur a son bâton élevé mais qu'il ne joue pas la balle, aucune pénalité ne lui sera décernée.

Note : Si le joueur touche à la balle la pénalité sera siffler immédiatement, mais s'il ne lui touche pas elle sera alors à retardement.

L'action de porter son bâton (la palette seulement) au-dessus de la barre horizontale du but ou de la bande est défendue. S'il y a contact à la tête de l'adversaire ou d'un arbitre, que le geste soit volontaire ou non, l'arbitre doit siffler immédiatement et décerner une des punitions suivantes :

MINEURE (1:00)	Si le bâton était plus BAS que la barre horizontale du but ou de la bande.
DOUBLE MINEURE (2 x 1:00)	Si le bâton était plus HAUT que la barre horizontale du but ou de la bande. Cette punition ne doit compter que pour une mineure violente au système score.
MAJEURE (2:30)	Si le joueur est blessé et que le geste est involontaire (peut importe la hauteur du bâton).
PÉNALTÉ DE MATCH	Si le geste est volontaire (peut importe la hauteur du bâton).

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.

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

RÈGLEMENT # 57 : AJUSTEMENT D'UNE PIÈCE D'ÉQUIPEMENT

Une pénalité mineure pour avoir retardé la partie est infligée à tout joueur ou gardien qui retarde la partie afin d'ajuster une pièce d'équipement ou d'aller changer son bâton au banc des joueurs sans l'autorisation de l'arbitre.

La responsabilité ou l'obligation de maintenir les pièces d'équipement en bon état demeure celle du joueur et du gardien. Si un ajustement est nécessaire, le joueur doit quitter la surface et le jeu continue sans interruption en utilisant un joueur substitut.

Un gardien de but ne peut retarder intentionnellement la partie en ajustant une pièce d'équipement durant un arrêt de jeu. La violation de ce règlement par un gardien entraîne une pénalité mineure, et ce, selon le jugement de l'arbitre.

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

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

gagner du temps afin de reposer ses joueurs.

RÈGLEMENT # 58 : ABUS D'UN ARBITRE & AUTRES INCONDUITES

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.

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.
- Manque de respect envers un adversaire, un marqueur ou un arbitre, à un degré moindre de ce qui entraînerait moralement une pénalité d'inconduite.
- Utilise la violence envers le matériel (renverse un but, donne des coups de bâton sur la bande ou dans l'abris des joueurs, claque la porte du banc des joueurs, etc...).

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

- Utilise un langage ou démontre des gestes abusifs, obscènes ou dégradants que ce soit contre le marqueur, un arbitre ou un adversaire.
- Ne se rend pas directement au banc des pénalités.
- Ne respecte pas la zone réservée aux arbitres.
- Persiste à discréditer ou manquer de respect envers l'arbitre.
- Frappe ou propulse intentionnellement la balle hors de portée d'un arbitre qui allait la récupérer.
- Expédie la balle volontairement à l'extérieur de la surface suite à un but compté ou à une décision de l'arbitre.

RÈGLEMENT # 58: ABUS D'UN ARBITRE & AUTRES INCONDUITES (SUITE)

- Lance un objet sur la surface que le jeu soit en cours ou non.
- Expédie une pièce d'équipement du joueur adverse à l'extérieur.
- Brise intentionnellement son bâton sur la surface du jeu.
- Utilise la violence envers le matériel à un degré plus élevé que celui ayant mené à une pénalité mineure (renverse un but, donne des coups de bâton sur la bande ou dans l'abris des joueurs, claque la porte du banc des joueurs, répétitions des gestes violents, etc...).

Tout membre d'une équipe qui persiste dans son comportement se méritera soit une pénalité d'inconduite de partie ou une grossière inconduite.

Si l'arbitre est incapable d'identifier la personne responsable de ce comportement, une pénalité de banc sera décernée à l'équipe fautive.

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

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.

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 # 59 : ACCROCHER OU HARCELER

Une pénalité mineure sera décernée à un joueur qui retarde ou tente de retarder la progression d'un adversaire en l'accrochant avec son bâton.

Lorsqu'un joueur accroche le bâton de son adversaire avec son propre bâton, l'empêchant ainsi d'agir, cette action est considérée comme de l'accrochage.

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

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

RÈGLEMENT # 60: BALLE À L'EXTÉRIEUR DE LA SURFACE DE JEU

Une balle est considérée à l'extérieur de la surface, si elle quitte la surface de jeu ou si elle frappe toutes choses autres que la bande ou le filet au-dessus de la surface. Les poteaux ou contours des boîtes de joueurs ou du marqueur ne sont pas considérés comme étant à l'extérieur de la surface si la balle revient dans le jeu, donc le jeu continue. La balle est reprise par l'équipe adverse du dernier joueur ayant touché la balle, dans l'une des quatre zones délimitées. Une balle qui quitte le terrain à cause de l'équipement de jeu (trou dans filet protecteur) est reprise par une mise en jeu sur la zone de mise au jeu la plus proche.

Un avertissement sera émis à un gardien qui expédie la balle à l'extérieur du jeu (volontaire ou non). L'équipe adverse reprend possession de la balle à l'endroit où l'infraction a été commise si elle était en zone offensive et à l'intérieur de la ligne centrale de cette même zone si elle se défendait.

Si le gardien expédie la balle en dehors de la surface lors d'une même partie, une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu sera décernée au gardien fautif et la pénalité sera purgée par un joueur étant présent sur la surface au moment de l'infraction. L'équipe adverse reprend possession en zone offensive.

RÈGLEMENT # 61 : BÂTON BRISÉ OU ÉCHAPPÉ

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

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

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

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

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

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

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

Si un joueur brise son bâton volontairement, le règlement # 58 devra être appliqué par l'arbitre.

RÈGLEMENT # 62: GELER LA BALLE OU BALLE IMMOBILE

Lorsque la balle demeure emprisonnée à l'extérieur du filet de l'un des buts et qu'elle est injouable ou qu'elle est gelée entre quelques joueurs opposants, intentionnellement ou pas, l'arbitre doit arrêter le jeu. Si, selon l'arbitre, c'est le joueur défensif qui est responsable de l'arrêt de jeu, l'équipe adverse prend possession de la balle dans la zone délimitée la plus proche. Si l'arrêt de jeu a été causé par un joueur offensif, l'autre équipe reprend possession de la balle en territoire offensif dans la zone délimitée.

Si l'arbitre perd la balle de vue (lors d'une empilade ou lorsque la balle est emprisonnée sous un joueur), il doit siffler et arrêter le jeu. Le jeu sera repris par l'équipe non fautive dans la zone offensive. Si l'arbitre ne sait pas qui est le fautif, il y aura mise au jeu au point le plus près.

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

Si la balle devait s'immobiliser sur le dessus de la bande qui entoure la surface, celle-ci est considérée en jeu et peut être jouée de façon légale avec la main.

En arrière de son but, un joueur a droit à trois (3) secondes pour traverser complètement la ligne de but (lui et la balle), 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.

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

Note : Après avoir traversé la ligne de but si le joueur revient en arrière de son but il aura droit à un autre trois (3) secondes. En désavantage numérique un joueur peut demeurer en arrière de son but.

RÈGLEMENT # 63: LANCER SON BÂTON

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

Si le geste est posé dans 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).

RÈGLEMENT # 63: LANCER SON BÂTON (SUITE)

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 # 64: METTRE LE PIED SUR LA BALLE

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

Si l'arbitre désigne le joueur défensif responsable de l'arrêt de jeu, l'équipe adverse reprend le contrôle de la balle dans la zone délimitée la plus prêt.

Si le joueur offensif est responsable de l'arrêt de jeu, l'adversaire repartira le jeu en territoire offensif (à proximité de la ligne centrale dans la zone délimitée).

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

RÈGLEMENT # 65: OBSTRUCTION

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

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

- 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.
- Fait de l'obstruction en faveur d'un coéquipier transportant la balle.
- Qui entre en contact avec le gardien alors que celui-ci est dans sa zone réservée.

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.

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

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

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

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.

RÈGLEMENT # 66 : QUITTER LE BANC DES PÉNALITÉS AVANT LA FIN

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 attend que le jeu se termine et appelle l'arbitre afin d'expliquer la situation.

Si le marqueur avise l'arbitre que c'est de 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 # 67: RETARDER LA PARTIE

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

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 **lorsque le jeu est arrêté**.

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

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

L'arbitre doit imposer une pénalité de banc à l'équipe qui, selon lui, prend trop de temps à effectuer une substitution de joueurs. Un avertissement doit être donné au capitaine de l'équipe avant d'imposer une première pénalité pour cette infraction.

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

RÈGLEMENT # 68 : RETENU

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

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

RÈGLEMENT # 69: TOMBER SUR LA BALLE

a)

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

b)

Une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu doit être infligée à un gardien de but qui, de façon délibérée, tombe sur la balle, ramène la balle sous son poids, place la balle sur une partie du but ou de la bande, lorsque la balle est derrière la ligne des buts, et que son corps se retrouve complètement en dehors de la boîte du gardien entraînant ainsi un arrêt de jeu par l'arbitre.

c)

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

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

- Tombe sur la balle volontairement.
- Ramène la balle volontairement sous lui.
- Ferme la main sur la balle.
- Ramasse la balle avec sa main fermée.

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

CHAPITRE 7 - PÉNALITÉS MINEURES VIOLENTES QUI COMPTENT POUR LE SYSTÈME SCORE

RÈGLEMENT # 70 : MISE EN ÉCHEC OU ASSAUT

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

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

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

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

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

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

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

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

RÈGLEMENT # 71: BATAILLE OU COUP DE POING

Un joueur portant un coup de poing à un adversaire se verra décerner une pénalité de match. Des conséquences supplémentaires pourront être appliquées selon le rapport des officiels.

~~NOTE : Les suspensions peuvent être révisées à la hausse, mais non à la baisse, par l'arbitre en chef.~~

RÈGLEMENT # 71 : BATAILLE OU COUP DE POING (SUITE)

Les batailles sont interdites dans la ligue de Dek Patro Lévis. Un échange d'un coup de poing où plus, entraîne une suspension automatique pour bataille. Les sanctions suivantes pourront alors s'appliquer:

1re BATAILLE	15 PARTIES
2e BATAILLE	1 AN
3e BATAILLE	À VIE

Un rapport de discipline doit être complété par les arbitres en place lors du match en rapportant ce qui s'est produit. Le rapport sera ensuite remis à l'arbitre en chef et au responsable de la ligue. Si un joueur n'a fait que se défendre, l'arbitre devra l'indiquer clairement dans son rapport.

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

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.

L'instigateur d'une bataille recevra une pénalité mineure additionnelle.

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.

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

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 inconduite de partie.

Une grossière inconduite sera décernée à tout joueur quittant le banc des joueurs ou le banc des punitions durant une bataille sur la glace, ou dans le but de commencer une bataille.

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.

RÈGLEMENT # 72 : BLESSURE VOLONTAIRE

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

RÈGLEMENT # 73 : TRÉBUCHER OU CHUTE OBSTRUCTIVE

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

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

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

RÈGLEMENT # 74: COUP DE BÂTON OU CINGLAGE

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

Un joueur qui frappe délibérément par en dessus ou par en dessous le bâton de son adversaire de façon à ce qu'il en perde la possession se méritera automatiquement une pénalité pour coup de bâton.

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

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

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

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

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

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

RÈGLEMENT # 75 : DONNER DU GENOU OU COUP DE COUDE

Une pénalité 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.

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 **et/ou dont l'intention est de blesser.**

RÈGLEMENT # 76: DARDÉ OU SIX POUCES

Une pénalité mineure ou majeure ou pénalité de match doit être infligée à tout joueur qui tente ou qui darde l'adversaire.

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

Une pénalité 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.

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

RÈGLEMENT # 77 : DONNER DE LA BANDE

Une pénalité 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

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

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 # 78 : DOUBLE-ÉCHEC

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

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

RÈGLEMENT # 79 : POUSSER UN JOUEUR

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

Tout joueur qui pousse inutilement un adversaire après le sifflet se verra décerner automatiquement une pénalité pour conduite anti sportive.

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

RÈGLEMENT # 80 : RUDESSE

Une pénalité mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur, qui agit de façon ~~inadéquante~~ agressive contre un adversaire en utilisant une partie de son corps.

RÈGLEMENT # 81 : TENTATIVE DE BLESSURE

Une pénalité de match sera infligée à tout joueur qui tente, de façon volontaire ou non, de blesser un adversaire, un arbitre ou un spectateur.

RÈGLEMENT # 82 : TENTATIVE D'AGRESSION

Un joueur qui enlève ses gants pour se battre, mais que les arbitres interviennent avant, se méritera une 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 à moins que ce joueur doive purger une autre pénalité.

Un joueur qui après enlevé ses gants et s'en prend à un adversaire avant l'intervention des arbitres, il se méritera une grossière inconduite de partie.

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

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 à moins que ce joueur doive purger une autre pénalité.

Un rapport de discipline doit être complété par l'arbitre relatant l'incident et il doit ensuite être remis à l'arbitre en chef.

RÈGLEMENT # 83 : CRACHER

Une pénalité majeure ou une punition de match sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui délibérément, crache sur ou vers un adversaire, un arbitre et/ou un spectateur.

RÈGLEMENT # 84 : DONNER UN COUP DE PIED

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

RÈGLEMENT # 85 : DONNER UN COUP DE TÊTE

Une pénalité majeure ou une punition de match sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui tente de donner ou qui donne délibérément un coup de tête sur un adversaire et/ou un arbitre.

RÈGLEMENT # 86 : MISE EN ÉCHEC PAR-DERRIÈRE

Une pénalité majeure ou une punition de match 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 # 87 : MISE EN ÉCHEC À LA TÊTE

Une pénalité majeure ou une punition de match sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui tente de donner ou qui donne délibérément une mise en échec à la tête d'un adversaire.

RÈGLEMENT : ABUS OU MENACES À UN ARBITRE OU A DES JOUEURS

Toute personne qui adresse des menaces à un marqueur ou un arbitre ou un autre joueur, avant, pendant ou après une partie ou même à la fin d'une saison doit être rapportée à l'arbitre en chef pour que des mesures disciplinaires soient prises. Une pénalité pour agression verbale envers un marqueur ou un arbitre sera décernée au joueur.

Toute personne 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 à l'arbitre en chef pour que des mesures

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

disciplinaires soient entreprises rapidement. Une pénalité pour agression physique lui sera décernée et le joueur sera suspendu à vie du Dekhockey du patro.

Si une infraction se produit après la fin de la partie entre les joueurs avant qu'ils 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.

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

SECTION DES ANNEXES

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

ANNEXE

COMITÉ DE DISCIPLINE, PROTÊTS, JOUEUR JOUANT SOUS UNE FAUSSE IDENTITÉ

Le comité de discipline de dek patro se réserve le droit d'infliger des suspensions ou autres mesures disciplinaires à des joueurs ou équipes qui empêchent le bon fonctionnement de la ligue.

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.

Les équipes qui compteront dans leur alignement des joueurs faussement identifiés pourront se voir imposer les sanctions suivantes :

L'équipe perdra la partie par défaut.

Le responsable de l'équipe écoperà de 3 parties de suspension.

Le joueur écoperà de 3 parties de suspension.

Tout joueur étant suspendu, évoluant sur une autre identité, sera suspendu pour une période d'un an.

ARBITRE EN CHEF

Dek patro

MISE À JOUR LE 26 AVRIL 2017

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

ANNEXE

POLITIQUE DE TOLÉRANCE ZÉRO

Cette politique n'a pour but que de faire diminuer les insultes et le langage abusif envers les arbitres, mais c'est aussi pour que tous les arbitres soient sur le même diapason.

Note : Il est de votre responsabilité de faire l'identification du Capitaine, faite poliment la suggestion de coller un C sur son chandail.

AVERTISSEMENT

Avec les années et beaucoup de recul, le mot avertissement est l'outil le plus important que vous avez dans votre sac et cela 90% du temps, l'autre 10% est pour des situations de réaction non prévisible.

Avant de donner un antisportif, prenez le temps de faire vos recommandations au capitaine. Il fera, généralement, revenir l'ordre sur son banc. Si ce n'est pas le cas, alors vous procédez à l'application de la réglementation.

Tous les joueurs ont accès aux arbitres. S'ils sont polis envers vous, vous ne devez pas avoir une mauvaise réaction...(ex : si un joueur vous parle et que vous sentez que l'arrogance est au rendez-vous. Vous lui demandez de faire venir son capitaine (façon polie). S'il fait à sa tête, c'est à ce moment que vous lui donnez un antisportif. Cette punition n'est pas un automatique parce que nous ne sommes pas dans une situation d'abus de pouvoir.

De plus, ce règlement a pour but d'éliminer les actions suivantes : EX : si un joueur crie (« hors jeu », « bâton haut », « trébucher » qu'une seule fois, vous n'avez pas à lui donner un antisportif. Par contre, si le même joueur le fait à répétition (plus de 2 fois) durant la partie et que vous avez averti son capitaine, c'est à ce moment que vous lui donnez un antisportif.

Pour le langage abusif EX : « ***Gros Jambon*** », « ***Criss que t'es pas là*** », « ***réveille*** », « ***vas te chercher des lunettes*** »...., il n'y a pas de pardons et procédez immédiatement.

Merci de votre précieuse collaboration et de votre jugement.

ARBITRE EN CHEF

DEK patro

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

Annexe

CHRONOLOGIE DES PÉNALITÉS

Les sanctions émises au niveau du comportement des joueurs doivent être assujetties à une échelle de gradation. Cette échelle permet une intervention juste et équitable envers le ou les joueur(s) concerné(s) qui ont au préalable reçu des sanctions du même genre. Cet outil protège ainsi les arbitres et les joueurs en uniformisant les sanctions imposées, et en améliore la gestion.

Il est impératif que cette chronologie soit appliquée soigneusement par les arbitres, faute de quoi certaines sanctions ne pourront être imposées. MINEURE	1 MINUTE
DOUBLE MINEURE	2 MINUTES
MAJEURE	2.30 MINUTES
MAUVAISE CONDUITE	5 MINUTES
INCONDUITE DE PARTIE	EXPULSÉ DE LA PARTIE
GROSSIÈRE INCONDUITE	EXPULSÉ DE LA PARTIE
PUNITION DE MATCH	EXPULSÉ DE LA PARTIE

NOTE : Exceptionnellement, si on menace ou tente de vous frapper, décernez immédiatement une pénalité de match.

ARBITRE EN CHEF

DEK Patro

MISE À JOUR LE 26 AVRIL 2017.

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

Annexe

CODES DES PÉNALITÉS

PÉNALITÉS VIOLENTES (qui comptent pour le système score):

PÉNALITÉS VIOLENTES (qui comptent pour le système score):	1	DONNER DE LA BANDE	10
ANTI-SPORTIF			
ASSAUT	2	DOUBLE-ÉCHEC	11
BÂTON HAUT (contact sur le joueur)	3	INSTIGATEUR	12
CHUTE OBSTRUCTIVE	4	MISE EN ÉCHEC	13
COUP DE BÂTON (CINGLAGE)	5	BATAILLE	14
COUP DE COUDE	6	POUSSER UN JOUEUR	15
CRACHER	7	RUDESSE	16
DARDER	8	TENTATIVE DE BLESSURE	17
DONNER DU GENOU	9	TRÉBUCHER	18

PÉNALITÉS MINEURES (qui ne comptent pas pour le système score):

PÉNALITÉS MINEURES (qui ne comptent pas pour le système score):	19	RETARDER LA PARTIE (au début)	26
ACCROCHER			
ALIGNEMENT EN RETARD	20	RETARDER LA PARTIE	27
BÂTON BRISÉ	21	RETENU	28
BÂTON HAUT (sans contact)	22	QUITTER BANC DES PÉNALITÉS	29
CHANGEMENT ILLÉGAL	23	BALLE ENVOYÉE À L'EXTÉRIEUR (G)	30
LANCER SON BÂTON	24	GELER LA BALLE	31
OBSTRUCTION	25	Trop de joueurs	32

PÉNALITÉS MAJEURES (qui comptent pour le système score):

PÉNALITÉS MAJEURES (qui comptent pour le système score):	33
PÉNALITÉ MAJEURE	
GROSSIÈRE INCONDUITE	34
PÉNALITÉ DE MATCH	35

PÉNALITÉS MAJEURES (qui ne comptent pas pour le système score) :

MAUVAISE CONDUITE	36
INCONDUITE DE PARTIE	37

ARBITRE EN CHEF

DEK Patro

MISE À JOUR LE 26 AVRIL 2017.

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

Annexe

Système score (15 pts maximum)

Maximum de 6 points pour les punitions Mineures	Majeures
4 et moins <u>3 points</u> 5 et plus <u>2 points</u> 6 et plus <u>1 point</u> 7 et plus <u>0 point</u>	0 <u>3 points</u> 1 <u>1 point</u> 2 et plus <u>0 point</u>
<u>Pénalités mineures non violentes</u> sont exclues des infractions mineures. Toutes les autres infractions mineures violentes sont compilées pour les points de comportements mineurs.	<u>Majeures Grossière inconduite</u> <u>Punition de match</u> <i>Sont compilées pour les points de comportement majeurs.</i>

Périodes et Partie

Maximum de 9 points pour les périodes et la partie Période	Partie
Période gagnée <u>2 pts</u>	Partie gagnée <u>3 pts</u>
Période nulle <u>1 pt</u>	Partie nulle <u>1 pt</u>
Période perdue <u>0 pt</u>	Partie perdue <u>0 pt</u>

Points de comportement

Temps des infractions :	Joueur expulsé de la partie :
Mineure : <u>1 minute</u> Double mineure : <u>2 fois 1 minute</u> Majeure : 2.30 mtes + moins que 2.30 mtes = rapport Inconduite de partie: Expulsion de la partie Mauvaise conduite: 5 mtes + moins que 5 mtes = rapport Grossière inconduite : Expulsé + rapport Pénalité de match : Expulsé + majeure automatique + rapport Tir de pénalité : ---	<u>3 mineures violentes</u> OU <u>1 mineures et 1 majeure</u> OU <u>2 majeures</u>

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

ARBITRE EN CHEF

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS

Annexe DEKHOCKEY LÉVIS

RAPPORT D'ARBITRAGE DATE:	JOURNÉE:
# DU JOUEUR:	HEURE DE LA PARTIE:
PÉRIODE:	TEMPS DE LA PÉNALITÉ:
NOM DE L'ÉQUIPE:	
NOM DU JOUEUR:	

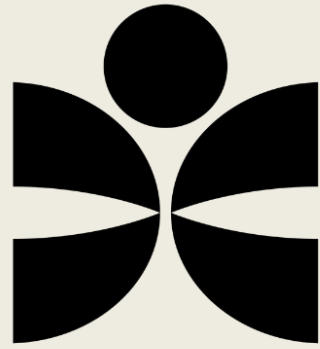
SUSPENSIONS MAJEURE DANS LES 2:30 DERNIÈRES MINUTES DE LA PARTIE	1 PARTIE
MAUVAISE CONDUITE DANS LES 2:30 DERNIÈRES MINUTES DE LA PARTIE	1 PARTIE
GROSSIÈRE INCONDUITE	1 PARTIE MINIMUM
PÉNALITÉ DE MATCH	1 PARTIE MINIMUM

DESCRIPTION DE L'INCIDENT:

NOM DE L'ARBITRE:
NOM DE L'ARBITRE:
NOM DU MARQUEUR:

Note: L'arbitre en chef, suite à l'analyse de l'incident, a la responsabilité de décider si la suspension indiquée ci haut sera ajustée à la hausse ou à la baisse.

RÈGLEMENT DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY DU PATRO DE LÉVIS



Patro Lévis

Mission

Contribuer au bien-être
par le loisir, le sport et l'entraide.

Vision

Faire du bien.
Bien le faire.

Valeurs

Plaisir
Bienveillance
Engagement

