



DEKHOCKEY DE LA CAPITALE

RÈGLEMENTATION DE DEKHOCKEY

Mise à jour en mars 2025.

Table des matières

SECTION # 1: SURFACE DE DEKHOCKEY

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

SECTION # 2: ÉQUIPEMENT

	Règlements #
Balle de Dekhockey	6
Bâton de Dekhockey	5
Couleurs des chandails	10
Équipement du gardien de but	8
Équipement du joueur	9
Équipement illégal	11
Espadrilles	7

SECTION # 3: ÉQUIPES DE DEKHOCKEY

	Règlements #
Alignement débutant	14
Changement de gardien de but	13
Changements de joueurs	15
Composition d'une équipe	12
Gardien de but ou joueur blessé	16

SECTION # 4: LES ARBITRES & MARQUEURS

	Règlements #
Absence d'un arbitre	20
Langage abusif, violence verbale ou physique	21
Décision sur un but et crédit du but	19
Les arbitres	18
Marqueur	22

SECTION # 5: LES PÉNALITÉS

	Règlements #
Appeler une pénalité	36
But accordé	33
Grossière inconduite	30
Inconduite de partie	29
Les types de pénalités	23
Majeure	27
Match	31
Mauvaise conduite	28
Mineure	25
Mineure de banc	26
Pénalité à retardement	35
Pénalité au gardien de but	34
Temps des pénalités	24
Tir de pénalité	32
Fusillade	32A

SECTION # 6: RÈGLEMENTS DE JEU

Balle perdue de vue ou illégale	38
Balle qui frappe un arbitre	37
Balle est gelé par le gardien	47
Botter la balle ou qui ricoche sur un joueur	39
But et assistance	40
Début de la partie et d'une période	41
Double touche	42
Fermer la main sur la balle	42
Mise en jeu	43

Obstruction par un spectateur	45
Passe avec la main	46
Refuser d'entamer une partie	48
Reprise du jeu	44
Température risquée	49
Temps d'arrêt	50
Temps d'une partie	51
Transport de la balle	44

SECTION # 7: PÉNALITÉS MINEURES QUI NE COMPTENT PAS POUR LE SYSTÈME SCORE

Abus d'un arbitre & autres inconduites	54
Accrocher ou harceler	56
Ajustement d'une pièce d'équipement	53
Balle à l'extérieur de la surface de jeu	57
Balle immobile	59
Bâton brisé ou échappé	58
Bâton haut pour jouer la balle	53
Chute obstructive	55
Équipement illégal	11
Geler la balle	59
Lancer son bâton ou équipement	60
Mettre le pied sur la balle	61
Obstruction	62
Plongeon	84
Quitter le banc des pénalités avant la fin	63
Retarder la partie	64
Retenu	65
Tomber sur la balle	66
Trébucher	55

**SECTION # 8: PÉNALITÉS MINEURES VIOLENTES QUI COMPTENT
POUR LE SYSTÈME SCORE**

	Règlements #
Assaut	67
Bataille	68
Bâton haut avec contact sur un joueur	52
Blessure volontaire	69
Contact à la tête	83
Coup de bâton ou cinglage	70
Coup de coude	71
Coup de pied	80
Coup de poing	68
Coup de tête	81
Cracher	79
Darder	73
Donner de la bande	74
Donner du genou	72
Double échec	74
Mise en échec	67
Coups portés à la tête	83
Mise en échec par-derrière	82
Pousser un joueur	75
Rudesse	76
Six pouces	73
Tentative d'agression	78
Tentative de blessure	77

SECTION DES ANNEXES :

Règlements spécifiques Classe Mixte
Comité de discipline, protêts, joueur jouant sous une fausse identité
Politique Tolérance Zéro
Rapport d'arbitrage et applications suspensions
Consommation d'alcool
Règlement spécifique gardien de but

SECTION 1 - SURFACE DE DEKHOCKEY

RÈGLEMENT # 1: LIGNE ET AMÉNAGEMENT DE LA SURFACE DE JEU

- a) La surface de jeu est divisée en deux territoires appelés défensif et offensif et séparée par une ligne centrale de 12 pouces de largeur.
- b) Il y a 5 points de mise en jeu, d'une dimension de 12 pouces carrés chacun, qui sont situés au centre de la surface et 4 autres dans chacun des zones offensives (2 par zone).

RÈGLEMENT # 2: POSITION DES BUTS ET DE LA ZONE RÉSERVÉE AU GARDIEN DE BUT

- a) Chacun des buts est positionné sur la ligne des buts, de façon à ce que l'intérieur du poteau soit aligné également avec le rebord extérieur de la ligne des buts faisant face à l'extrémité de la surface. Les côtés ouverts des deux buts se font face et sont centrés en rapport avec le point de mise en jeu central.
- b) Aucun gardien de but ou membre d'une équipe ne peut mettre une substance sur son équipement ou de l'eau volontairement dans sa zone réservée, et ce, en aucun moment de la partie. Les sanctions suivantes s'appliqueront au gardien:
 - 1re fois: pénalité mineure pour antisportif.
 - 2ième fois: pénalité de mauvaise conduite
 - 3ième fois: pénalité d'inconduite de partie (expulsion du gardien)

Note #1 : Des sanctions plus sévères seront appliquées à un gardien qui récidivera dans la saison

Note #2 :_La zone du gardien est la partie bleue devant son but, la partie jaune ne lui appartient pas. La partie jaune s'appelle la zone d'avertissement

RÈGLEMENT # 3: BANCS DES JOUEURS, DES PÉNALITÉS ET DU MARQUEUR

À l'extérieur de la surface de jeu, chaque site devrait avoir deux boîtes des joueurs. Une boîte du marqueur et des pénalités. Seuls les joueurs, instructeurs, responsables, arbitres et le marqueur sont admis dans leurs boîtes respectives.

RÈGLEMENT # 4: ZONE RÉSERVÉE AUX ARBITRES

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

Sanction: Pénalité de mauvaise conduite

SECTION 2 - ÉQUIPEMENT

RÈGLEMENT # 5: BÂTON DE DEKHOCKEY

- a) Le bâton réglementaire d'un joueur de Dekhockey est fait de bois solide avec une palette de plastique trouée (par une compagnie) sur toute sa longueur. Si un des trous du bâton Air-Flo est brisé, le bâton est considéré comme dangereux et le règlement # 13 devra être appliqué. Seul le bâton de marque **DÉKADENCE**, **LEGEND (LDK)** (one piece) et **FISCHER** (pour junior) est autorisé à DDLC.

Note #1 : Le ruban gommé est accepté sur la palette est pour joindre les deux derniers trous à l'extrémité de celle-ci OU s'il est placé à l'horizontale sur la palette.

- b) Les palettes trouées à la main ou recouvertes de fibres de verre ne sont pas permises dans les ligues. La palette doit être fixée au manche de façon sécuritaire et ses extrémités bien arrondies. Il n'y a aucune restriction sur la courbe des palettes.

Note #2 : Tout joueur évoluant avec un manche en aluminium, trafiqué ou non, ayant été préalablement averti, et revenant sur le jeu avec ce bâton se verra décerner une pénalité d'inconduite de partie et il sera automatiquement expulsé de la partie.

- c) La palette de bois ou de plastique est permise pour les gardiens de but. Cependant, en ce qui a trait à la palette de bois, si les arbitres jugent que la condition de cette dernière représente un danger de blessures dû à la détérioration, ils pourront exiger son remplacement ou qu'elle soit réparée immédiatement ou entre deux périodes.

Note #3 : Un gardien peut utiliser le bâton réglementaire d'un joueur.

Note #4 : Seulement les bâtons et palettes de marque Dekadence, Mylec et D-Gel sont autorisés sur la surface de dek.

- d) Tout bâton utilisé ne répondant pas à ces spécifications devrait être signalé à l'arbitre qui doit immédiatement déclarer celui-ci illégal, afin de prévenir une compétition injuste et tout risque de blessure.

- e) Si un joueur marque un but avec un bâton non-conforme et que les arbitres n'avaient pas remarqués le bâton utilisé par le joueur en question, le but sera refusé et le joueur ne recevra pas de punition sur cette séquence. Par contre si le joueur embarque à nouveau sur la surface avec son bâton non-conforme, il recevra une punition mineure pour équipement illégal.

Note #1 : Si un joueur décide de peindre son bâton, l'arbitre doit être en mesure d'identifier s'il s'agit d'un bâton légal ou non. Si l'arbitre est incapable de déterminer la marque du bâton ou s'il a un doute, il peut refuser que le joueur continue la partie avec le bâton en question.

RÈGLEMENT # 6: BALLES

- a) Les équipes doivent fournir 2 balles autorisées.
- Balle rose avec fluide en bas de 15 degrés
 - Balle orange avec fluide en haut de 15 degrés

RÈGLEMENT # 7: ESPADRILLES

Des espadrilles avec semelles de vinyle ou de caoutchouc doivent être portées par tous les joueurs. Les gardiens de but peuvent porter d'autres sortes de chaussures, mais les bottes de travail avec bout d'acier sont interdites.

RÈGLEMENT # 8: ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT

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

ne doivent pas être visibles à l'extérieur. Les épaulières de gardien sont recommandées et doivent également être portées à l'intérieur du gilet.

- e) Le gardien ne peut ajouter aucune pièce à son équipement ou à son corps visant à augmenter la défense de son but et étant au-delà de l'équipement le protégeant contre les blessures.
- f) Dès que le gardien de but perd une pièce d'équipement, le jeu doit être immédiatement arrêté. Le jeu est repris dans le demi rectangle près de la ligne centrale par l'équipe adverse.

RÈGLEMENT # 9: ÉQUIPEMENT DU JOUEUR

- a) Tous les joueurs doivent obligatoirement porter:
- Un chandail comme défini au règlement # 12
 - Des gants offrant une bonne protection (les gants de travail sont interdits)
 - Des jambières munies de protection en plastique (celles de Hockey sont interdites). Note: Elles doivent être portées à l'extérieur des vêtements.
 - Un casque protecteur (avec ou sans grille/visière full face) doit être obligatoirement attaché solidement. Si un joueur perd son casque, celui-ci sera avisé par l'arbitre d'aller sans délai à son banc pour changer ou bien il devra le récupérer pour le remettre. Si ce joueur refuse et continue de jouer sans casque, une pénalité lui sera décernée pour équipement illégal.
- b) Les protecteurs de coudes et la coquille sont fortement recommandés et ils doivent être portés à l'intérieur des vêtements. Si une équipe utilise des chandails à manches courtes, les coudes pourront alors être portés à l'extérieur du chandail.
- c) La visière ou la lunette protectrice sont également recommandées.
- d) Le casque et la visière complète sont obligatoires pour les catégories de 17 ans et moins.

RÈGLEMENT # 10: COULEURS DES CHANDAILS

Chacune des équipes doit obligatoirement porter des chandails de couleur semblables, avec des numéros différents et facilement identifiables. Les gardiens de but doivent également avoir un chandail semblable ou de même couleur que son équipe. Une couleur de chandail par équipe sinon l'équipe devra se procurer des dossards au Pro Shop. 1 joueur maximum qui a un chandail de la même couleur ET pas de numéro est toléré. Un tirage au sort par l'arbitre déterminera l'équipe qui devra changer ses chandails si l'arbitre juge que les couleurs sont semblables au point de nuire au déroulement normal d'une partie.

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

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

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

RÈGLEMENT # 11 : ÉQUIPEMENT ILLÉGAL

Un arbitre peut, à tout moment, déclarer une pièce d'équipement illégale lorsque celle-ci est usée ou endommagée et représente des risques de blessures. Aucune pénalité ne sera infligée au joueur ou à l'équipe fautive, à moins que cette pièce ne revienne sur le jeu plus tard au cours de la partie.

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

SECTION 3 - ÉQUIPES DE DEKHOCKEY

RÈGLEMENT # 12: COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

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

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

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

- b) Chaque équipe doit se nommer un capitaine et celui-ci sera le seul qui aura le privilège de demander une interprétation du règlement à un arbitre. Tout capitaine ou joueur qui sort du banc des joueurs pour demander une interprétation à l'arbitre et qui ne demeure pas sur la surface se verra décerner une pénalité. * si le capitaine est pénalisé, il perd automatiquement son droit de parole. *

Sanction : Pénalité mineure pour avoir retardé la partie.

Note #2 : Le capitaine doit obligatoirement aviser l'arbitre s'il n'est pas identifié sur son chandail, et ce, au début de la partie. Le joueur qui se présente au meeting d'avant match sera identifié en temps que capitaine pour la partie.

c) Si une équipe senior, féminine ou mixte décide d'avoir un coach, celui-ci ne doit avoir aucun impact sur le jeu ni sur le travail des officiels. Dans le cas contraire, il lui sera demandé de quitter le banc. Un coach par équipe sera accepté, et il devra être sur le line-up.

- Aucun alcool
- Capitaine absorbe les suspensions données au coach

Note #3 : Un joueur suspendu ne peut pas être au banc des joueurs

Note #4 : Un joueur expulsé ne peut pas retourner sur la surface de jeu.

Note #5 : Le coach en question doit donner son nom au marqueur (qui devra être entré dans les notes de la partie).

RÈGLEMENT # 13 : CHANGEMENT DE GARDIEN DE BUT

- a) Seulement un gardien de but par équipe est permis sur la surface de jeu à la fois. Il peut être remplacé par un joueur, mais ce joueur ne peut obtenir les privilèges accordés au gardien de but, à moins qu'il revête au complet l'équipement du gardien de but.
- b) Aucun joueur, à l'exception du gardien de but et de son remplaçant, ne peut porter l'équipement de gardien de but.
- c) Aucun changement de gardien de but n'est permis lorsque le jeu est en progression, à moins qu'il ne soit remplacé par un joueur additionnel.
- d) Une équipe peut seulement retirer son gardien de but dans les 3 dernières minutes de la troisième période, en faveur d'un 4e attaquant. (Exception pour les pénalités à retardement)
- e) Si un joueur remplace un gardien de but blessé ou expulsé, il aura cinq minutes pour revêtir l'équipement au complet de celui-ci. Le temps de la blessure n'est pas inclus dans le temps du jeu.

Note #1 :_Si un gardien de but se blesse avant les trois (3) dernières minutes de la troisième période l'équipe en question. Choisir un joueur sur le line up et de l'habiller en gardien de but.

Note #2 :_Si le gardien qui remplace n'est pas prêt dans les cinq (5) minutes données pour s'habiller, l'équipe en question recevra une punition d'une (1) minute pour avoir retardé la partie.

Si après 8 minutes le gardien n'est toujours pas prêt, l'équipe en question recevra une autre minute de pénalité, et si après 10 minutes le gardien n'est toujours pas prêt, la partie sera perdue par défaut.

RÈGLEMENT # 14 : ALIGNEMENT DÉBUTANT

- a) Le marqueur doit vérifier tous les joueurs présents au début de la partie afin de valider s'ils sont bien inscrits sur la feuille de pointage. Si un joueur participe à la partie et que son nom n'est pas inscrit sur la feuille de pointage, le marqueur doit aviser immédiatement l'arbitre.
- b) Un joueur doit arriver avant le début de la 2^{ème} période pour participer à la partie.
- c) Si une équipe croit qu'un joueur illégal a participé à la partie sans que les arbitres ou le marqueur le réalise, le capitaine devra présenter un protêt.

Note #1 : Exception : Habiller un joueur en gardien avant que le gardien sur le line-up arrive. Le joueur qui était habillé en gardien pourra redevenir joueur. Le joueur qui s'habille en gardien doit respecter la cote demandée.

- d) Pour les catégories à pointage mixte et 35+, chaque joueur doit effectuer au moins une présence dans deux périodes sur trois pour être éligible à la partie.
- e) Un gardien qui joue sur une autre surface ne sera pas attendu pour débiter la partie. Si l'équipe en question souhaite l'attendre, le règlement #43 sera appliqué.

Note #2 : Il n'est pas obligatoire que le joueur soit habillé au début de la deuxième période. Il doit être au banc de son équipe en train de s'habiller

RÈGLEMENT # 15 : CHANGEMENT DE JOUEURS

- a) Le joueur quittant la surface de jeu doit être à la distance d'un bâton de hockey avant que son remplaçant ne saute sur la surface, sinon, une pénalité sera décernée au joueur sautant sur la surface.

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

Sanction : Pénalité mineure pour changement illégal.

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

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

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

Sanction: Pénalité mineure pour changement illégal

- c) Une pénalité mineure de banc est imposée pour avoir trop de joueurs à la fois sur la surface lorsque le jeu est en progression.

Note #3 : L'arbitre doit siffler immédiatement pour arrêter le jeu et signaler l'infraction de "trop de joueur sur la surface".

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

Sanction : Pénalité mineure pour changement illégal.

- e) Un avertissement est donné par l'arbitre dans le cas d'un changement lent de la part d'une équipe lors d'un arrêt de jeu et lorsque la balle est placée à l'endroit prévue. Après l'avertissement, un décompte de 3 secondes (3-2-1) sera entamé suivi du sifflet de la relance du jeu si les joueurs n'accélèrent pas le rythme.

RÈGLEMENT # 16: GARDIEN DE BUT OU JOUEUR BLESSÉ

- a) L'arbitre peut arrêter le jeu en tout temps, si d'après lui, un joueur ou un gardien a pu être blessé et que la continuité du jeu pourrait aggraver sa blessure. Généralement, l'arbitre va laisser aller le jeu jusqu'à ce que l'équipe du joueur blessé contrôle la balle. La reprise du jeu sera faite par l'équipe non fautive dans la zone de l'équipe fautive près de la ligne centrale. Si la blessure a été causée par un joueur adverse commettant ainsi une infraction, l'arbitre arrêtera le jeu dès que l'équipe du joueur puni prendra le contrôle de la balle.

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

Sanction : Pénalité mineure pour changement illégal

- c) Si un gardien de but est blessé, un maximum de 2 minutes est accordé afin qu'il récupère et retourne dans son but. S'il est incapable d'y retourner, il doit être remplacé à l'intérieur de 5 minutes incluant le changement d'équipement. (voir note du règlement #15)
- d) La balle est considérée gelée par le gardien de but lorsque celle-ci est emprisonnée soit sous les jambières, le pied, la mitaine ou le bloqueur (ne voit plus la balle) et le jeu doit être arrêté. Tout coup sur le gardien de but par un joueur adverse **sans voir la balle doit être puni.**

SECTION 4 - LES ARBITRES & MARQUEURS

RÈGLEMENT # 18: LES ARBITRES

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

RÈGLEMENT # 19 : DÉCISION SUR UN BUT ET CRÉDIT D'UN BUT

- a) La décision finale sur un but controversé, après avoir consulté son confrère, revient à l'arbitre près du but (arbitre de tête). Il transmet au marqueur le joueur ayant compté le but et celui ayant obtenu l'assistance s'il y a lieu. Un maximum d'une assistance peut être accordé pour chaque but compté.
- b) Un responsable d'équipe peut demander à l'arbitre de tête d'en appeler de sa décision. L'arbitre aura à prendre la décision d'accorder ou non cet appel. S'il a un doute sur sa décision, il devra consulter son confrère à l'écart des joueurs.

Note : Si équipe A croit avoir marqué un but et que l'arbitre de tête n'est pas certain et laisse le jeu aller, et que l'équipe B marque un but sur la même séquence, équipe A peut demander que les arbitres se consultent. Si les arbitres se consultent et viennent à prendre la décision que l'équipe A avait marqué un but, le but de l'équipe B sera donc refusé et on reprendra la partie avec le temp de jeu approximatif quand l'équipe A a marqué leur but. *S'il y a une punition sur cette même séquence pour l'une des deux équipes, elle sera décernée quand même à l'équipe fautive. *

RÈGLEMENT # 20 : ABSENCE D'UN ARBITRE

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

RÈGLEMENT # 21 : Langage abusif, violence verbale ou physique

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

RÈGLEMENT # 22 : MARQUEUR

- a) La tâche du marqueur est de contrôler le temps et d'enregistrer le temps de chaque but, le joueur ayant compté et celui ayant fait la passe. Il enregistre également le temps de toutes les pénalités que l'arbitre lui transmettra.
Le marqueur avisera l'arbitre dès qu'un joueur aura sa 3^e pénalité violente. Il est également celui qui signale la fin de chaque période et de la partie.
- b) Le marqueur devra informer régulièrement l'arbitre du temps à écouler dans la période (s'il n'y a pas de cadran indicateur) ou lors d'une pénalité, et à chaque fois que celui-ci le lui demandera. S'il y a une dispute concernant le temps, le tout devra être référé à l'arbitre et celui-ci prendra une décision finale.
- c) Avant le début de la partie, le marqueur doit vérifier si l'alignement complet (nom et numéro des joueurs) des équipes est bien inscrit sur la feuille de pointage. Il doit

rapporter toute contradiction de l'alignement à l'arbitre. Si une équipe décide d'avoir un coach il doit être sur le line-up. (Section note)

- d) Si aucun marqueur n'est disponible, les périodes seront de 13 minutes non-chrono et les statistiques ne seront pas comptabilisées.
- e) Dans certaines situations extraordinaires, le marqueur peut être consulté par les arbitres, pour ainsi permettre un meilleur jugement.

SECTION 5 - LES PÉNALITÉS

RÈGLEMENT # 23 : LES TYPES DE PÉNALITÉS

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

MINEURE	1 MINUTE
DOUBLE MINEURE	2 MINUTES
MAJEURE	2 MINUTES et 30 SECONDES
MAUVAISE CONDUITE	5 MINUTES
INCONDUITE DE PARTIE	EXPULSÉ DE LA PARTIE
GROSSIÈRE INCONDUITE	EXPULSÉ DE LA PARTIE et Suspension minimum de un match
PUNITION DE MATCH	EXPULSÉ DE LA PARTIE et Suspension Minimum de 3 matchs + Puntion MAJEUR (2 :30)
TIR DE PÉNALITÉ	

- b) Toutes les pénalités à l'exception du tir de pénalité doivent être attribuées sous forme de temps au joueur fautif.
- c) Une pénalité peut être décernée en tout temps lorsqu'une infraction est commise, peu importe si le jeu est en progression ou non.
- d) Si une infraction se produit après la fin de la partie et avant que les joueurs ne quittent la surface de jeu ou à tout autre endroit près de la surface, une pénalité doit être décernée et inscrite sur la feuille de pointage.
- e) Lorsque le règlement stipule que le responsable d'une équipe doit désigner un joueur pour servir une pénalité et que ce dernier refuse de le nommer, l'arbitre se chargera lui-même de sélectionner le joueur devant servir la pénalité.

Note : si aucune collaboration du capitaine de l'équipe, la partie sera terminée et l'équipe perdra la partie par défaut.

RÈGLEMENT # 24 : TEMPS DES PÉNALITÉS

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

PÉRIODE	MINEURE	MAJEURE	MAUVAISE CONDUITE
10 minutes	1 minute	2 minutes et 30 secondes	5 minutes

RÈGLEMENT # 25 : PÉNALITÉ MINEURE

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

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

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

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

Note : Un joueur doit purger sa punition au complet pour être éligible à retourner dans la partie. Ex. un joueur ne peut pas quitter le banc de punition pour aller aux toilettes pendant sa punition et revenir dans le jeu par la suite.

RÈGLEMENT # 26 : PÉNALITÉ MINEURE DE BANC

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

RÈGLEMENT # 27 : PÉNALITÉ MAJEURE

- a) 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, peu importe le nombre de buts comptés par l'équipe adverse. Aucun joueur ne peut le remplacer sur la surface.
- b) Tout joueur, incluant le gardien de but, recevant soit une pénalité majeure avec moins de 2 minutes et 30 secondes 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 autre joueur doit immédiatement remplacer ce dernier sur le banc des pénalités pour purger la punition majeure.

- c) Lorsqu'un joueur reçoit une pénalité mineure et une pénalité majeure en même temps, la majeure doit être purgée en premier. Ce joueur ne pourra retourner sur la surface si l'équipe adverse compte un but durant sa majeure. Cependant, lorsque sa majeure est terminée, la mineure commencera. Si l'équipe adverse compte un but durant sa mineure, il pourra retourner sur la surface.
- d) Si le joueur qui reçoit une punition majeure est expulsé de la partie. Cette punition va devoir être servie par un autre joueur de son équipe, l'équipe en question aura droits d'alterner le joueur au banc des punitions. À l'arrêt de jeu seulement.

RÈGLEMENT # 28: PÉNALITÉ DE MAUVAISE CONDUITE

- a) Une pénalité de mauvaise conduite sera imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui utilise un langage vulgaire, qui ferme la porte agressivement à plusieurs reprises ou frappe son bâton sur la bande agressivement et etc.
- b) 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 écoulé et lors d'un arrêt de jeu.
- c) Lorsqu'un joueur reçoit, en même temps une pénalité mineure ou majeure et une pénalité de mauvaise conduite, l'équipe punie doit immédiatement placer un joueur supplémentaire sur le banc des pénalités, afin de servir la pénalité mineure ou majeure. Le joueur ayant reçu les pénalités doit les purger en entier, et ce, même si un joueur le remplace sur le banc des pénalités (dans l'ordre Majeure - Mineure et Mauvaise Conduite).
- d) Tout membre d'une équipe recevant, soit une pénalité de mauvaise conduite avec moins de cinq (5) minutes à jouer dans la partie, soit une deuxième pénalité de mauvaise conduite dans la même partie, est automatiquement expulsé de cette partie. Un autre joueur n'est pas nécessaire pour le remplacer sur le banc des pénalités pour purger la pénalité de mauvaise conduite.
- e) Tout membre d'une équipe recevant une pénalité de mauvaise conduite avec moins de 5 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.

Note #1 : Un joueur qui recois une punition de mauvaise conduite dois rester au banc des punition pour l'entièreté de sa punition pour pouvoir reprendre de la partie. Il peut seulement aller à son banc a un arrêt de jeu une fois le temp de la punition écoulee.

Example : un joueur recois une punition d'une minute pour coup de bâton et une punition de mauvaise conduite de 5 minutes. L'équipe en question devra envoyer un autre joueur au banc des punition pour servir la pénalité mineure d'une minute. La pénalité de 5 minutes pour mauvaise conduite commencera seulement quand la pénalité mineure sera terminée. Donc le joueur en question sera 6 minutes total au banc des punitions.

RÈGLEMENT # 29 : PÉNALITÉ D'INCONDUITE DE PARTIE

- a) Une pénalité d'inconduite de partie sera imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui:
- Utilise un langage vulgaire envers un marqueur ou un arbitre.
- b) Tout membre d'une équipe recevant une pénalité d'inconduite de partie est automatiquement expulsé de cette partie. Un autre joueur n'est pas nécessaire pour le remplacer sur le banc des pénalités.
- c) Si ce joueur s'est mérité également une pénalité mineure ou majeure, un autre joueur présent sur la surface, désigné par le responsable d'équipe doit prendre sa place au banc des pénalités pour purger cette pénalité mineure ou majeure.

RÈGLEMENT # 30 : GROSSIÈRE INCONDUITE

- a) Une pénalité de grossière inconduite sera imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui:
- Utilise un langage très vulgaire envers un marqueur ou un arbitre.
 - Brise intentionnellement l'équipement d'un adversaire.
 - Brise intentionnellement les installations de Dekhockey de la Capitale.
 - Lance un objet, moleste ou interfère un joueur adverse du banc des pénalités.
- b) Tout membre d'une équipe recevant une pénalité de grossière inconduite est automatiquement expulsé de cette partie et sera automatiquement suspendu pour un minimum de 2 parties. Un autre joueur n'est pas nécessaire pour le remplacer sur le banc des pénalités.
- c) 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 # 31 : PÉNALITÉ DE MATCH

- a) Une pénalité de match peut être imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui :
- Profère des menaces verbales à un arbitre.
 - Lance un objet en direction d'un arbitre.
 - Crache, bouscule ou frappe un marqueur ou un arbitre.
 - Tire sur la grille du casque, les cheveux, mord ou crache sur un adversaire.
 - Participe à une bataille.

- Tente de blesser un adversaire en le frappant, soit avec son casque, son pied, ou tout autre objet.
 - Met en échec son adversaire par-derrière ou à la tête.
- b) Tout joueur ou membre d'une équipe qui reçoit une pénalité de match, est automatiquement expulsée de cette partie et sera automatiquement suspendu pour un minimum de 3 parties. L'arbitre en chef ou le responsable de la ligue pourra augmenter cette suspension selon la gravité de l'incident.
- c) Lorsqu'une pénalité de match est infligée, l'équipe fautive reçoit automatiquement une **pénalité majeure**, laquelle doit être servie par un autre joueur. Ce joueur a droit au changement sur l'arrêt de jeu.
- d) 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 # 32: TIR DE PÉNALITÉ

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

- a) L'arbitre va informer les équipes du nom du joueur désigné par lui-même ou sélectionné par le responsable d'équipe qui est appelé à effectuer le lancer (selon le cas). L'arbitre place la balle sur le point central de mise en jeu et le joueur désigné va, au signal de l'arbitre, entreprendre sa descente et tenter de déjouer le gardien de but adverse. La balle doit constamment être en mouvement en direction de la ligne des buts adverses. Dès qu'un tir est effectué, le jeu est considéré comme étant complété. Dès que le joueur perd le contrôle de la balle, le jeu est considéré comme étant complété (il ne peut reprendre la balle et continuer le jeu).

Note : La balle et le joueur doit toujours être en mouvement vers le filet adverse. Quand un tir vers le filet adverse est effectué, le tir de punition est terminé. Aucun but peut être marqué sur un retour de lancer (à l'exception si la balle frappe un poteau de but, par la suite frappe le gardien et entre directement dans le but) Le tir de pénalité est seulement jugé complet quand la balle dépasse la ligne des buts complètement ou que la balle arrête de bouger complètement.

- b) Le gardien doit demeurer dans son rectangle jusqu'à ce que le joueur touche la balle. Le gardien de but peut tenter d'arrêter la balle de toutes les façons, sauf en lançant son bâton ou tout autre objet. En cas de violation de ce règlement, le lancer peut-être repris à nouveau.
- c) Si une infraction contre un joueur mène à un tir de pénalité, c'est ce même joueur qui doit l'exécuter à moins d'une blessure sérieuse. Dans tout autre cas, incluant une blessure, le responsable d'équipe devra désigner un joueur de son choix qui était sur la surface lorsque l'infraction a été signalée.

- d) Si le tir de pénalité est accordé en raison d'un joueur qui tombe sur la balle ou ferme la main sur celle-ci lorsqu'elle était dans la zone réservée du gardien de but, le responsable d'équipe désignera un joueur étant sur la surface au moment de l'infraction pour effectuer le tir de pénalité.
- e) Si au moment où un tir de pénalité est accordé, le gardien de but avait été retiré de son filet afin d'être substitué par un autre joueur, il peut retourner à son but afin de faire face au tir.
- f) Durant le tir de pénalité, les joueurs des deux équipes doivent demeurer près de leurs bancs respectifs, de l'autre côté de la ligne centrale. Aucun joueur de l'équipe adverse ne peut interférer, d'aucune manière, le joueur qui effectue le tir de pénalité.
- g) 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.
- h) 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.
- i) Lorsqu'un tir de pénalité est accordé, la punition (si elle est mineure) ne sera pas purgée.

RÈGLEMENT # 32A: FUSILLADE

Les parties qui se terminent égales après 3 périodes (au tableau indicateur) vont en fusillade :

- a) 3 lancers minimum
- b) 1 v 1 après 3 lancers
- c) 5 lancers maximum (5 joueurs différents, si possible). *Si moins de 5 joueurs dans le line up est la seule exception.
- d) 3 points pour le gagnant et 0 point pour le perdant au classement.
- e) Si toujours égale après 5 lancés, la partie est considérée comme une partie nulle (1 pt pour chaque équipe).
- f) Un joueur qui n'a pas terminé de purger une pénalité en fin de rencontre, NE PEUT PAS lancer en fusillade.

RÈGLEMENT # 32B: FUSILLADE (JUNIOR)

Les parties qui se terminent égales après 3 périodes (au tableau indicateur) vont en fusillade :

- a) 3 tireurs de chaque côté (3 tireurs différents).
- b) 3 points pour le gagnant et 0 point pour le perdant au classement.
- c) Si toujours égale après 3 lancers, la partie est considérée comme une partie nulle (1 pt pour chaque équipe).
- d) Un joueur qui n'a pas terminé de purger une pénalité en fin de rencontre, NE PEUT PAS lancer en fusillade.

RÈGLEMENT # 33 : 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 à la balle en sa possession, sans qu'il n'y ait de joueurs adverses entre lui et le but adverse et que :

- Il est contré par un joueur adverse qui a illégalement embarqué sur la surface de jeu.
- Un bâton ou tout autre objet a été lancé en sa direction par un joueur adverse.
- Le joueur est agressé par-derrière et ainsi est empêché d'obtenir un lancer de qualité sur le but.

Un responsable d'équipe peut demander à l'arbitre de tête d'en appeler de sa décision.

RÈGLEMENT # 34: PÉNALITÉ AU GARDIEN DE BUT

- a) Un gardien de but ne peut être envoyé au banc des pénalités lorsqu'il reçoit des pénalités mineures, majeures ou de mauvaise conduite. On devra plutôt utiliser un joueur désigné par le responsable d'équipe qui était sur la surface au moment de l'infraction.
- b) Lorsqu'un gardien de but quitte sa zone réservée durant une bataille ou une bousculade il se méritera soit :
 - Une pénalité majeure pour bataille.
 - Une pénalité de mauvaise conduite.
 - Une pénalité d'inconduite de partie.
 - Une pénalité de match.
- d) Un gardien de but qui sort de son "crease" pour aller vers une altercation ou un joueur de manière agressive, même s'il ne touche aucun joueur, sera automatiquement expulsé de la partie
- e) Si un gardien participe au jeu au-delà de la ligne centrale, il recevra une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu.
- f) 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.

- g) Avant la reprise du jeu, le gardien doit demeurer dans sa zone réservée et ce, jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre. Après un avertissement. Une pénalité mineure pour avoir retardé la partie lui sera décernée. L'équipe adverse reprendra le jeu près de la ligne centrale de l'équipe fautive.

RÈGLEMENT # 35 : PÉNALITÉ À RETARDEMENT

- a) Lorsqu'une équipe joue en désavantage numérique et que l'arbitre signale une pénalité à retardement, si l'équipe adverse compte un but, le joueur étant au banc des pénalités 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.
- b) Si un deuxième joueur se fait appeler une pénalité pendant qu'un autre joueur de son équipe écoule déjà une pénalité, le temps de la pénalité de ce deuxième joueur ne doit pas débiter avant que ne se termine la première pénalité (retardement). Néanmoins, le deuxième joueur puni doit prendre place au banc des pénalités. Dès qu'il reçoit sa pénalité, il est remplacé sur la surface de jeu par un autre joueur de son équipe.
- c) Si un but est compté pendant qu'une pénalité est signalée à retardement, celle-ci sera alors annulée (sauf si c'est une punition de 2 min. seulement une minute est annulée) (s'il n'y avait pas d'autres pénalités en cours alors c'est la pénalité en cours qui est annulée et celle à retardement appliquée) mais si la pénalité à retardement était une violente, elle serait alors donner au marqueur pour être comptabilisé au système score.
- d) L'équipe fautive doit prendre clairement possession de la balle pour que l'arrêt de jeu soit sifflé.

RÈGLEMENT # 36 : APPELER UNE PÉNALITÉ

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

Note #1 : Si l'arbitre arrête le jeu pour une raison technique, la prochaine mise en jeu aura lieu à l'endroit prévu au règlement suite au coup de sifflet.

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

Note #2 : Par contrôler la balle, on entend diriger volontairement la balle soit avec son bâton ou une partie de son corps. Un arrêt du gardien ne doit pas être considéré comme un contrôle de la balle.

Note #3 : La pénalité pour changement illégal (trop de joueurs) doit être signalée immédiatement peu importe quelle équipe est en possession de la balle afin d'avoir le moment exact de la pénalité.

- c) Les pénalités majeures, d'inconduite, de mauvaise conduite, de grossière inconduite ou de match ne sont jamais annulées suite à un but compté.
- d) Si une infraction est commise par le même joueur avant ou après que l'arbitre ait sifflé l'arrêt de jeu, ce joueur doit servir ces infractions.
- e) Un joueur qui ne se rend pas directement au banc de punition recevra une punition pour avoir retardé la partie.

SECTION 6 - RÈGLEMENTS DE JEU

RÈGLEMENT # 37 : BALLE QUI FRAPPE UN ARBITRE

- a) Le jeu ne doit pas être arrêté lorsque la balle touche à un arbitre, peu importe l'endroit sur la surface de jeu, sauf si la balle dévie directement dans le but, touche à la zone du gardien de but ou à l'extérieur de la surface de jeu.

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

RÈGLEMENT # 38 : BALLE PERDUE DE VUE OU ILLÉGALE

- a) S'il y avait attroupement ou qu'un joueur tombe accidentellement sur la balle, entraînant l'arbitre à perdre la balle de vue, le jeu doit être arrêté immédiatement. La mise en jeu qui en découle doit être effectuée au point de mise en jeu le plus près.
- b) Si, en tout temps lorsque le jeu est en progression, une autre balle apparaît sur la surface, le jeu ne doit pas être arrêté. Il doit se poursuivre avec la balle légale, jusqu'à ce qu'il y ait arrêt de jeu, à moins que cette balle nuise à la progression du jeu. Si un arrêt de jeu est appelé, la mise en jeu se fera au point le plus près.

RÈGLEMENT #39 : BOTTER LA BALLE OU QUI RICOCHÉ SUR UN JOUEUR

- a) L'action de botter la balle est permise sur la surface de jeu.
- b) Si la balle est dirigée ou ricoche **VOLONTAIREMENT AVEC LE PIED** ou sur une partie du corps d'un joueur offensif et qu'elle touche au gardien qui doit être en contact avec sa zone réservée **OU** qu'elle entre dans sa zone réservée, le jeu sera automatiquement arrêté par l'arbitre et le **BUT SERA REFUSÉ**. Le jeu sera repris par l'équipe non fautive dans la zone de l'équipe fautive près de la ligne centrale.
- c) Si la balle dévie ou ricoche **NON VOLONTAIREMENT SUR LE PIED** ou sur une partie du corps d'un joueur, le **BUT SERA ACCORDÉ** et le joueur sur lequel la balle a dévié sera crédité de ce but. Le joueur ayant lancé aura l'assistance.

Note : Si la balle est déjà dans le rectangle du gardien de but le joueur offensif a le droit de se faire une passe à lui-même avec son pied à la condition que la balle ne pénètre pas dans le but.

RÈGLEMENT # 40 : BUT ET ASSISTANCE

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

RÈGLEMENT # 41 : DÉBUT DE LA PARTIE ET D'UNE PÉRIODE

- a) 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.
- b) Pour qu'une équipe puisse débiter une partie, il faut un minimum de trois (3) joueurs et un gardien de but habillé, faisant partie de la liste de joueurs officielle. Ils doivent se présenter sur la surface de jeu, dans les délais prévus.
- c) À l'heure prévue du début de la partie, si une équipe n'a pas le nombre de joueurs requis pour débiter la partie (voir le règlement 14-A), l'arbitre devra appliquer le processus suivant :

De 10 à 5 minutes (1 ^{ère} période)	1 pénalité mineure décerné et la partie sera de 3 périodes de 10 minutes.
Entre 5 et 0 minutes	2 pénalités mineures (2 x 1 minute) décerné et la partie sera de 1 période avec le temps qui reste et 2 périodes de 10 minutes.
Fin de la première période.	L'équipe perd par défaut (PTS DEK 15 à 0).

- d) Si le line up n'est pas complété avant le warm up sur le site de DDLC, l'équipe fautive recevra une punition d'une (1) minute pour avoir retardé la partie.

RÈGLEMENT # 42 : 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 et la transporte ou fait une double touche, le jeu est automatiquement arrêté et 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.

Tous les joueurs peuvent fermer la main sur la balle pour la déposer. **Sauf dans le rectangle du gardien de but (Lancer de punition)**

Interprétation double touche : lorsqu'on parle d'une double touche, c'est un joueur qui touche la balle dans les airs à deux reprises consécutives avec sa main, sans que la balle touche la surface.

RÈGLEMENT # 43 : MISE EN JEU

- a) Lors d'une mise en jeu, la balle doit toucher la surface avant qu'un joueur ne puisse entrer en contact avec celle-ci. Les joueurs qui exécutent la mise en jeu doivent faire face à l'extrémité de la surface du côté du territoire adverse. Ils sont espacés d'environ une longueur de bâton et présentent la totalité de la palette sur la surface. Leurs palettes doivent libérer entièrement l'espace où la balle sera mise en jeu. Tous les autres joueurs doivent être situés à au moins 6 pieds de l'endroit où se situent les deux joueurs procédant à la mise en jeu ou à l'extérieur du rond au centre de la surface. Si cette procédure devait être violée, l'arbitre 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. La tête des joueurs ne doit pas dépasser la ligne centrale.
- b) Si un joueur de centre tarde à prendre sa position pour la mise en jeu, l'arbitre doit ordonner qu'il soit remplacé par un de ses coéquipiers présents sur la surface de jeu.
- c) Lorsqu'une infraction à un règlement où un arrêt de jeu a été causé par un attaquant en zone offensive, la reprise du jeu sera faite par l'équipe non fautive dans l'autre zone près de la ligne centrale. Cela comprend tout arrêt de jeu causé par le tir d'un attaquant qui s'immobilise sur le filet arrière ou sur le dessus du but, sans qu'aucun joueur défensif n'intervienne pour libérer la balle de cette position.
- d) Lorsqu'une infraction à un règlement a été causée par deux joueurs adverses ou 2 joueurs adverses sont pénalisés à 2 règlements distincts sur la même séquence de jeu, la mise en jeu qui en découle sera exécutée au centre de la surface.

RÈGLEMENT # 44 : REPRISE DU JEU

- a) Au dek, 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.
 - Lors d'un bris d'équipement ou de la surface.
 - Après une erreur du marqueur ou de l'arbitre.
- b) Si l'arrêt de jeu par l'arbitre 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. Le joueur a droit à un choix de côté en zone défensive avant de repartir la balle. A l'exception des désavantages numériques, le joueur doit se placer à l'opposé de l'arbitre.

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

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

OU un joueur offensif lance la balle sur la cage du gardien et elle sort de la surface.

OU 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.

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

OU L'arbitre a décerné une pénalité.

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

e) La balle est lancée et ricoche sur la baie-vitrée et se retrouve sur le dessus du but (la balle n'a jamais touché les joueurs ou le gardien de l'équipe adverse)

Décision : Équipe non-fautive reprend en zone offensive près de ligne centrale.

La balle est lancée et dévie sur le gardien adverse et se retrouve sur le dessus du but.

Décision : L'équipe qui a lancé la balle reprend en zone offensive près de la ligne centrale.

Note #1 : Lors de la reprise du jeu, 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 ou sera parti avant le coup de sifflet de l'arbitre. Si cette situation se reproduit, l'équipe perdra possession de la balle.

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

Note #2 : Si la balle reste emprisonnée ou sort entre la baie vitrée et le filet protecteur, une mise au jeu au point le plus près de l'initiation de la sortie sera effectuée.

Note #3 : Reprise de jeu en zone offensive, le joueur en défensive peut se positionner en diagonal, ou sur le long des deux lignes de la zone à l'endroit que le jeu reprend en zone offensive. Le joueur en défensive ne peut pas toucher aux lignes avec une partie de son corps ou son bâton.

RÈGLEMENT # 45 : OBSTRUCTION PAR UN SPECTATEUR

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

RÈGLEMENT # 46: PASSE AVEC LA MAIN

- a) La passe avec la main volontaire ou non (incluant toute forme de ricochet avec changement de direction de la balle) est interdite pour tous les joueurs et gardiens, et ce, partout sur la surface.
Un joueur peut en tout temps se pousser la balle avec la main ouverte à la condition que ce soit lui-même qui la récupère.

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

- b) Une passe faite avec le pied est permise sur toute la surface de jeu. Sauf dans le rectangle du gardien.

Note #1 Si un joueur touche la balle avec sa main, puis la balle touche la surface, et qu'il botte ensuite la balle à son coéquipier, il n'y a aucune infraction dans la séquence.

Note #2 Une passe effectuée avec l'épaule ou l'avant-bras est également considérée comme une passe avec la main.

Note #3 Un gardien peut faire une passe de sa mitaine à un coéquipier, mais pas avec son bloqueur.

RÈGLEMENT # 47 : BALLE GELÉE PAR LE GARDIEN

- a) Si un joueur de l'équipe en défensive (sauf le gardien) ramasse la balle sur la surface pendant qu'elle est dans la zone réservée du gardien, le jeu doit être arrêté et un tir de pénalité doit être accordé à l'équipe non fautive. Le responsable d'équipe devra désigner un joueur pour effectuer ce tir. (Le joueur choisit doit être sur la surface de jeu lors de l'infraction)

- b) 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.
- c) 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 afin qu'il libère la balle pour continuer le jeu. Si le gardien de but ignore l'avertissement de l'arbitre, il se méritera une pénalité pour avoir retardé la partie.
- d) Un gardien ne peut pas geler la balle entre les deux lignes jaunes qui sont derrière son but à moins qu'il ait une partie de son corps qui touche encore la crease. Un avertissement lui sera donné par l'arbitre afin qu'il libère la balle pour continuer le jeu. Si le gardien de but ignore l'avertissement de l'arbitre, il se méritera une pénalité pour avoir retardé la partie.

RÈGLEMENT # 48 : REFUSER D'ENTAMER LA PARTIE

- a) Si une équipe décide de se retirer ou refuse de se présenter sur la surface de jeu pour débiter la partie, après un délai de deux minutes de l'arbitre, la partie sera accordée par défaut à l'équipe adverse.
- b) Si une équipe décide de se retirer ainsi une deuxième fois dans la même partie, aucun délai ne sera accordé et la partie sera automatiquement perdue par défaut par l'équipe fautive.
- c) Si une équipe ne se présente pas à l'heure prévue pour la partie, celle-ci sera accordée à l'équipe adverse. Le responsable de la ligue évaluera la raison de cette absence et pourra faire reprendre la partie si cela est causé par un accident ou un empêchement majeur imprévu.
- d) Tout membre d'une équipe qui refuse de quitter la surface de jeu pour se diriger vers son vestiaire ou qui demeure près de la bande après en avoir été avisé de s'éloigner par l'arbitre se verra décerner une pénalité de grossière inconduite de partie. Un rapport de 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 # 49: TEMPÉRATURE RISQUÉE

- a) C'est au responsable de la ligue que revient la responsabilité de prendre la décision de jouer une partie ou non en raison de tempête de neige. Une partie annulée en progression devra être reprise à une date ultérieure.

RÈGLEMENT # 50 : TEMPS D'ARRÊT

- a) 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 automatiquement refusé.
- b) Un temps d'arrêt peut être refusé à la discrétion de l'arbitre (ex. : pointage élevé en fin de partie...)

Note #1 : On ne peut accorder les deux temps d'arrêt sur le même arrêt du jeu.

Note #2 : Un temps d'arrêt peut seulement être pris après la première mise au jeu, et non avant.

RÈGLEMENT # 51 : TEMPS D'UNE PARTIE

- a) Le temps d'une partie de Dek est de trois périodes de 10 minutes, pour un total de 30 minutes de temps chronométré.
- b) 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.
- c) Le temps de repos entre chacune des périodes est au maximum une (1) minute.
- d) En cours d'une période, si une équipe prend une avance de cinq (5) buts comptés dans cette période, le temps ne sera plus chronométré quoiqu'il adienne à partir du 5^{ème} but. Le temps chronométré reprendra automatiquement à la période suivante.
- e) Si un imprévu devait survenir avant la fin de la première ou de la deuxième période, l'arbitre peut décider d'entamer la période de repos immédiatement. La balance de la période sera disputée dès la reprise du jeu, les équipes occupant le même côté de surface. Dès la période terminée, les équipes changeront d'extrémité de surface et engageront immédiatement la période suivante.
- f) Les équipes doivent changer de côté après chacune des périodes réglementaires. On ne change pas de côté pour la prolongation.
- g) Pour la validation d'une partie, 2 périodes complètes doivent avoir été jouées.

SECTION 7 - PÉNALTÉS MINEURES QUI NE COMPTENT PAS POUR LE SYSTÈME SCORE

RÈGLEMENT # 52 : BÂTON HAUT

- a) L'action de porter son bâton au-dessus de ses propres épaules est défendue lorsque le joueur fautif se situe près d'un joueur adverse ou de la balle. Une pénalité mineure pour bâton haut doit être infligée à tout joueur qui ne respecte pas ce règlement.

Note : Que le joueur ne touche pas à la balle, la pénalité sera signalée à retardement.

- b) S'il y a contact à la tête de l'adversaire et que le geste soit volontaire ou non, l'arbitre signalera une pénalité à retardement et il décernera une des pénalités suivantes :

PÉNALTÉ MINEURE	Si le bâton était plus BAS que les épaules (Coup de Bâton).
PÉNALTÉ POUR DOUBLE MINEURE	Si le bâton était plus HAUT que les épaules et que le geste est jugé involontaire par l'arbitre ou que le joueur soit blessé ou non. Cette punition ne doit compter que pour une mineure violente au système score.
PÉNALTÉ MAJEURE et/ou PÉNALTÉ DE MATCH	Si le geste est jugé volontaire par l'arbitre, que le joueur soit blessé ou non.

- c) Un but compté avec un bâton élevé (plus haut que les épaules) ne doit pas être accordé.

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

Exception : Si un joueur en offensive lance la balle vers le but adverse et qu'un de ses **coéquipiers** lève son bâton plus haut que la hauteur permise, et ce, sans toucher à la balle on signale alors une pénalité à retardement. Si la balle continue et pénètre directement dans le but adverse alors le **but est refusé**.

Dans ce cas précis, le dernier joueur en possession de la balle (autre que le gardien de but) doit être considéré en contrôle de celle-ci.

Si un joueur en offensive lance la balle vers le but adverse et qu'un joueur adverse lève son bâton plus haut que la hauteur permise, et ce, sans toucher à la balle on signale alors une pénalité à retardement. Si la balle continue et pénètre directement dans le but alors le but doit être accordé.

Note #1 : Si un joueur saute pour jouer la balle avec sa main et que par le fait même son bâton qui est dans son autre main, se trouve plus haut que la hauteur permise, on ne doit pas lui imposer de pénalité dans une telle situation.

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

Note #2 : Si un joueur atteint un adversaire après un lancer (en touchant la balle) :

- Plus haut que les épaules = Pénalité pour bâton haut (voir tableau ci-haut)
- Plus bas que les épaules (joueur en défensive glisse ou se penche) = Aucune pénalité car le joueur en défensive s'est mis en danger.

Note #3 : Lorsqu'un joueur exécute un mouvement de "style Michigan" et qu'il y a contact avec le casque du gardien de but, il y aura immédiatement une pénalité pour coup de bâton ou bâton élevé (selon la hauteur du bâton sur la séquence) et s'il y a un but sur la séquence il sera refusé.

RÈGLEMENT # 53 : AJUSTEMENT D'UNE PIÈCE D'ÉQUIPEMENT

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

Note : Ce règlement vise à punir les joueurs ou gardiens de but qui tentent de Gagner du temps afin de faire reposer ses coéquipiers.

RÈGLEMENT # 54 : ABUS D'UN ARBITRE & AUTRES INCONDUITES

- a) Le responsable d'équipe est responsable de la conduite de ses joueurs en tout temps. Il doit prendre tous les moyens nécessaires afin d'empêcher tout désordre ou violence des membres de son équipe, avant, pendant et après une partie, sur ou hors de la surface. Toute infraction doit être signalée à l'arbitre en chef.
- b) Une pénalité mineure pour conduite antisportive sera infligée à un joueur qui :
- Utilise un langage abusif, obscène ou dégradant sur la surface envers un adversaire, un marqueur ou un arbitre.
 - Démontre tout manque de respect envers un adversaire, un marqueur ou un arbitre, à un degré moindre de ce qui entraînerait moralement une pénalité d'inconduite.
 - Ne se rend pas directement au banc des pénalités.
 - Ne respecte pas la zone réservée aux arbitres.
 - Frappe ou lance la balle intentionnellement hors de la portée d'un arbitre.
 - Brise intentionnellement son bâton ou expédie la balle volontairement à l'extérieur de la surface de jeu suite à un but compté ou à une décision d'un arbitre.
 - Expédie une pièce d'équipement d'un joueur adverse hors de sa portée ou hors de la surface de jeu.
- c) Une pénalité de mauvaise conduite doit être infligée à tout membre d'une équipe qui :
- Utilise un langage ou démontre des gestes abusifs, obscènes ou dégradants que ce soit contre le marqueur, un arbitre ou un adversaire.
 - Persiste à discréditer ou manquer de respect envers l'arbitre.
 - Lance un objet sur la surface que le jeu soit en cours ou non.
- d) Tout membre d'une équipe qui persiste dans son comportement se méritera soit une pénalité d'inconduite de partie ou une grossière inconduite.
- e) Si l'arbitre est incapable d'identifier la personne responsable de ce comportement, une pénalité de banc sera décernée à l'équipe fautive.

- f) Une pénalité de mauvaise conduite est infligée à tout joueur qui persiste à se conduire de façon négative de façon à entraîner un adversaire à recevoir une pénalité. Le comité de discipline 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 # 55 : TRÉBUCHER OU CHUTE OBSTRUCTIVE

- a) Que le geste soit volontaire ou non, tout joueur (excluant le gardien dans sa zone réservée) qui glisse, ou qui place son bâton (ou une partie de son corps) sur la surface de jeu, de façon à ce que cela amène le joueur adverse à tomber ou nuire à sa progression, il se méritera automatiquement une pénalité.

NOTE #1 : si un joueur perd accidentellement son bâton que celui-ci est immobile sur la surface et qu'un joueur de l'autre équipe marche dessus et trébuche. Il n'y pas de pénalité.

Note #2 : Un joueur prend un tir et, dans sa motion, le joueur adverse met le pied sur sa palette et trébuche. Le joueur qui a pris le tir ne recevra pas de punition car il était dans sa motion de lancer.

- b) Le joueur fautif se méritera automatiquement une pénalité mineure (non violente au système score).
- c) Lorsqu'un joueur contrôle la balle dans le territoire offensif, avec aucun joueur adverse entre lui et le gardien, et qu'un adversaire le fait trébucher l'empêchant ainsi d'obtenir un bon tir au but, un tir de pénalité lui sera accordé (pas de pénalité mineure). L'arbitre ne doit pas arrêter le jeu jusqu'à ce que l'équipe défensive n'ait pris le contrôle de la balle.

NOTE : POUR GARDIEN DE BUT

Gardien de but dans son rectangle, POKE CHECK la balle, touche la balle et ensuite touche le joueur et le joueur ne tombe PAS DE PUNITION. (Si c'est un geste exagéré - punition pour trébucher)

RÈGLEMENT # 56 : ACCROCHER OU HARCELER

- a) Une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui retarde ou tente de retarder la progression d'un adversaire en l'accrochant avec son bâton.

Note #1 : Un joueur ne peut empêcher la progression d'un adversaire en l'accrochant ou le harcelant avec son bâton.

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

Note #2 : Dès qu'un joueur utilise la palette de son bâton comme un crochet sur celui de l'adversaire ou qu'il bloque le bâton avec le sien, une pénalité sera infligée au joueur fautif.

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

RÈGLEMENT # 57: BALLE À L'EXTÉRIEUR DE LA SURFACE DE JEU

- a) 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 continu. 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 au point le plus près.
- b) Un avertissement doit être infligé 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.
- c) À la deuxième tentative, une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu doit être infligé à un gardien qui expédie la balle à l'extérieur du jeu. L'équipe adverse reprend possession en zone offensive près de la ligne centrale.

RÈGLEMENT # 58 : BÂTON BRISÉ OU ÉCHAPPÉ

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

Note #1 : Aucune pénalité ne lui sera décernée s'il se rend directement à son banc avec son bâton brisé, et ce, sans participer d'aucune façon au jeu en cours.

- b) Un joueur dont le bâton est brisé, peut seulement recevoir un autre bâton de façon directe de son banc des joueurs ou d'un coéquipier qui lui donne son bâton.
- c) Un joueur peut remettre le bâton à son gardien de but qui l'aurait échappé, seulement de main à main, toute autre manière de procéder lui vaudra une pénalité mineure pour avoir joué avec un bâton illégal.
- d) Aucun joueur ou gardien ne peut recevoir un bâton ayant été lancé d'une quelconque partie de la surface de jeu, du banc des joueurs ou des pénalités sinon une pénalité mineure pour équipement illégal lui sera décernée.
- e) Un gardien de but peut poursuivre le jeu avec un bâton brisé jusqu'à ce que le jeu soit arrêté ou jusqu'à ce qu'on lui remette un autre bâton de façon légale. Lors de l'arrêt du jeu, c'est à un joueur de faire le nécessaire afin de procurer un nouveau bâton réglementaire au gardien.
- f) Si un joueur brise son bâton volontairement, le règlement # 58-B devra être appliqué par l'arbitre.

Note #2 : Un joueur peut ramasser le bâton de son coéquipier en même temps qu'il tient le sien, seulement s'il se rend directement à son banc sans avoir d'impact sur la partie.

RÈGLEMENT # 59: GELER LA BALLE OU BALLE IMMOBILE

- a) Lorsque la balle demeure emprisonnée à l'extérieur du filet de l'un des buts et qu'elle est injouable ou qu'elle est gelée entre quelques joueurs opposants, intentionnellement ou pas, l'arbitre doit arrêter le jeu. Si, selon l'arbitre, c'est le joueur défensif qui est responsable de l'arrêt de jeu, l'équipe adverse prend possession de la balle dans la zone délimitée la plus proche. Si l'arrêt de jeu a été causé par un joueur offensif, l'autre équipe reprend possession de la balle en territoire offensif dans la zone délimitée.
- b) Si l'arbitre perd la balle de vue (lors d'une empilade ou lorsque la balle est emprisonnée sous un joueur), il doit siffler et arrêter le jeu. Le jeu sera repris par l'équipe non fautive dans la zone offensive près de la ligne centrale.

- c) Une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu doit être infligée à un gardien de but qui se laisse tomber ou expédie de façon délibérée la balle sur l'extérieur de son but, afin de causer un arrêt de jeu.
- d) 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.
- e) En arrière de son but, un joueur a droit à trois (3) secondes pour quitter lui et la balle, la zone qui est directement délimitée par les poteaux des buts, sinon le jeu sera arrêté par l'arbitre et la balle sera reprise par l'équipe non fautive près de la ligne centrale dans la zone de l'équipe fautive.

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

Note #2 : Après avoir quitté cette zone, si le joueur revient en arrière de son but il aura droit à un autre trois (3) secondes.

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

RÈGLEMENT # 60: LANCER SON BÂTON OU ÉQUIPEMENT

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

Note #1 : 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). Même chose si un gardien n'est pas devant son but et décide de lancer un morceau d'équipement pour empêcher un joueur de marquer, alors qu'il n'y a personne entre lui et le but.

- b) Tout joueur qui lance délibérément une partie de son bâton ou tout autre objet à l'extérieur de la surface se méritera une pénalité de mauvaise conduite.
- c) Si un gardien lance délibérément un morceau d'équipement pour provoquer un arrêt de jeu, il recevra une punition d'une minute pour avoir retardé la partie.

Note #2 : Un but sera accordé automatiquement s'il n'y a personne entre le but et le joueur qui a une chance de marquer.

Note #3 : 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 # 61: METTRE LE PIED SUR LA BALLE

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

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

RÈGLEMENT # 62: OBSTRUCTION

- a) Une pénalité mineure pour obstruction est infligée à tout joueur qui:
 - Obstrue ou empêche la progression d'un adversaire qui n'est pas en possession de la balle.
 - Empêche un adversaire qui a échappé son bâton d'en reprendre possession.
- b) Le dernier joueur à toucher à la balle (autre que le gardien) doit être considéré comme le joueur en possession de celle-ci.
- c) Aucun joueur ne peut faire de l'obstruction en faveur d'un coéquipier transportant la balle (action de faire un bloc avec son corps).
- d) À moins que la balle ne soit dans la zone réservée du gardien, une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui obstrue ou empêche les déplacements du gardien qu'il soit dans sa zone ou non (doit toucher le gardien de but).

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

- e) Si la balle pénètre dans le but alors qu'un joueur offensif se trouve dans la zone réservée du gardien, après avoir été poussé ou pendant qu'il est physiquement obstrué par un joueur défensif, le but est accordé.
- f) À moins que la balle soit dans la zone réservée du gardien, le but sera refusé si un joueur en offensive qui met un pied dans cette zone. L'équipe non fautive repart en zone offensive dans la zone délimitée à la ligne centrale.

RÈGLEMENT # 63 : QUITTER LE BANC DES PÉNALITÉS AVANT LA FIN

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

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

- b) Si le marqueur avise l'arbitre que c'est 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 # 64: RETARDER LA PARTIE

- a) Une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur ou gardien de but qui, avec son bâton, son pied ou sa main, expédie la balle hors du jeu en la lançant, tirant ou frappant de façon intentionnelle.
- b) Une pénalité mineure sera imposée à tout joueur ou gardien de but qui déplace délibérément le but de sa position normale.
- c) Si un poteau des buts est délibérément déplacé par le gardien alors qu'un joueur est en échappée ou qu'il reste moins d'une minute à jouer dans la partie.
- d) L'arbitre doit imposer une pénalité de banc à l'équipe qui, selon lui, prend trop de temps à effectuer une substitution de joueurs. Un avertissement doit être donné au capitaine de l'équipe avant d'imposer une première pénalité pour cette infraction.
- e) Un joueur qui quitte son banc pour discuter avec l'arbitre sans rester sur la surface pour la reprise du jeu se méritera une pénalité mineure pour avoir retardé la partie.

RÈGLEMENT # 65 : RETENU

- a) Une pénalité mineure pour avoir retenu sera décernée à tout joueur qui retient avec sa main ou son bâton son adversaire, le bâton ou le gilet et/ou entrave un joueur de l'équipe adverse.
- b) Dès qu'un joueur entoure avec ses deux bras un adversaire, une pénalité mineure pour avoir retenu devra lui être décernée.

RÈGLEMENT # 66: TOMBER SUR LA BALLE

- a) Une pénalité mineure pour avoir saisi ou geler la balle doit être infligée à tout joueur, à l'exception du gardien de but, qui se laisse tomber sur la balle de façon délibérée ou qui ramène la balle sous son poids, de quelque façon que ce soit, lorsque celui-ci se retrouve étendu ou dans une quelconque position sur la surface de jeu entraînant ainsi un arrêt de jeu par l'arbitre.
- b) Une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu doit être infligé 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 saisie ou gelée la balle doit être accordée contre l'équipe prise en défaut, lorsqu'un joueur défensif (à l'exception du gardien de but) :
 - Tombe sur la balle volontairement.
 - Ramène la balle volontairement sous lui.
 - Ferme la main sur la balle.
 - Ramasse la balle avec sa main fermée.

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

SECTION 8 - PÉNALTÉS MINEURES VIOLENTES QUI COMPTENT POUR LE SYSTÈME SCORE

RÈGLEMENT # 67 : MISE EN ÉCHEC OU ASSAUT

- a) Une pénalité mineure, double mineure, majeure ou match pour rudesse, basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur qui met en échec ou fait un assaut sur un adversaire.
- b) La définition de la mise en échec est basée sur l'action d'un joueur qui utilise son corps pour mettre un joueur hors position en utilisant ses mains, épaules ou hanches.
- c) Une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui s'élance ou bondit sur un adversaire.
- d) Lors d'une glissade vers le but, si un joueur ne 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.
- e) Une pénalité doit être appelée à chaque fois qu'un joueur entre en contact inutilement avec le gardien de but, qu'il soit dans sa zone réservée ou non. Un gardien, lorsqu'il est à l'extérieur de sa zone réservée pour couvrir ses angles lors d'un lancer, a les mêmes privilèges que s'il était dans sa zone.
Note : L'arbitre devra déterminer si c'est le gardien qui provoque le contact ou qui nuit à l'adversaire. Dans ce cas, ce sera lui qui sera pénalisé.
- f) Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui fait contact par-derrière ou qui chargerait un joueur ou un gardien ce qui entraînerait une blessure.

RÈGLEMENT # 68: BATAILLE OU COUP DE POING

- a) Un joueur portant un coup de poing à un adversaire se verra décerner une pénalité de match si ce joueur est le seul à frapper.
- b) Les batailles sont interdites au Dekhockey. Un échange d'un coup de poing où plus, entraîne une suspension automatique pour bataille. Les sanctions suivantes pourront alors s'appliquer:

1 ^{re} BATAILLE	15 PARTIES
2 ^e BATAILLE	1 AN
3 ^e BATAILLE	À VIE

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

RÈGLEMENT # 69 : BLESSURE VOLONTAIRE

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

RÈGLEMENT # 70: COUP DE BÂTON OU CINGLAGE

- a) Une pénalité mineure, majeure ou match basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur qui utilise son bâton pour frapper un adversaire.
- b) Un joueur qui frappe délibérément par-dessus le bâton mérite automatiquement une pénalité pour coup de bâton. 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.**
- c) Une pénalité majeure ou match doit être infligée à tout joueur qui donne un coup de bâton à un adversaire ce qui entraînerait une blessure.
- d) 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.
- e) Si un joueur harcèle un adversaire dans les côtes avec son bâton tenu à une ou deux mains, il se verra imposer la pénalité selon la gravité de son geste, soit une mineure, majeure ou match.
- f) Si un joueur frappe sur le manche (pas la palette) du bâton de son adversaire que ce soit à une ou deux mains il se méritera une pénalité pour coup de bâton.
- g) 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 ou match lui sera décernée advenant une blessure causée par ce geste.
- h) Si un joueur frappe très violemment à une ou deux mains la palette du bâton du joueur adverse, il se méritera une pénalité pour coup de bâton.

RÈGLEMENT # 71 : DONNER DU GENOU OU COUP DE COUDE

- a) 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.
- b) Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui donne un coup de genou ou un coup de coude à un adversaire ce qui entraînerait une blessure.
- c) Si un joueur porte un ou des protèges coudes et donne intentionnellement un coup de coude à l'adversaire, il recevra automatiquement une punition de match.

RÈGLEMENT # 72: DARDÉ OU SIX POUCES

- a) Une pénalité de match doit être infligée à tout joueur qui tente ou qui darde l'adversaire.

Note #1 : Darder est l'action de diriger la pointe de sa palette vers le corps de son adversaire en tenant son bâton avec une ou deux mains.

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

Note #2 : Donner un 6 pouces est l'action d'utiliser la partie de son bâton qui est situé au-dessus de la main au bout du bâton pour frapper un adversaire que le geste soit à une ou deux mains.

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

RÈGLEMENT # 73 : DONNER DE LA BANDE

Une pénalité mineure, double mineure, majeure ou match 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.

RÈGLEMENT # 74 : DOUBLE-ÉCHEC

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

RÈGLEMENT # 75 : POUSSER UN JOUEUR

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

RÈGLEMENT # 76 : RUDESSE

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

RÈGLEMENT # 77 : TENTATIVE DE BLESSURE

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

RÈGLEMENT # 78 : TENTATIVE D'AGRESSION

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

RÈGLEMENT # 79 : CRACHER

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

RÈGLEMENT # 80 : DONNER UN COUP DE PIED

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

RÈGLEMENT # 81 : DONNER UN COUP DE TÊTE

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

RÈGLEMENT # 82 : MISE EN ÉCHEC PAR-DERRIÈRE

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

RÈGLEMENT # 83 : MISE EN ÉCHEC OU CONTACT À LA TÊTE

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

- Si le geste est jugé non volontaire par l'arbitre, une pénalité mineure pour rudesse sera décernée au joueur fautif.
- Si le geste est jugé volontaire par l'arbitre, une pénalité double mineure, pénalité majeure ou pénalité de match pour rudesse selon la gravité du geste posé sera décernée au joueur fautif.

RÈGLEMENT # 84 : PLONGEON

Si un joueur exagère sa chute sur une infraction contre le joueur adverse ou suite à un léger contact, une pénalité mineure à retardement sera appelée pour plongeon.



SECTION DES ANNEXES

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES CLASSE MIXTE

- Pour le mixte, les équipes sont évaluées par point sur le total des joueurs/joueuses.
- **Une femme minimum doit être en tout temps sur la surface de jeux (exception du gardien) et ce, même en désavantage numérique. L'équipe peut décider de jouer avec 2 filles et un gars s'il le désire mais pas 3 filles.**
- Cette ligue est strictement amicale
- Si une équipe ne compose pas d'un homme ou d'aucune femme attaquant lors du début de partie, la partie sera perdue par défaut et le pointage sera alors de 3-0 à l'équipe en règle + 15-0 au système score.
- **ALIGNEMENT SUR LA SURFACE**
 - ***Situation #1 : 2 Hommes et 1 Femme***
 - Un but de femme (compter avec son bâton seulement) compte pour 2 buts à l'équipe en tout temps incluant une déviation sur un joueur de l'équipe adverse.
 - Lorsque l'équipe retire le gardien de but lors d'une punition à retardement et/ou dans les 3 dernières minutes de jeu, l'équipe doit **embarquer 1 Femme** (max 2 Hommes et 2 Femmes) et un but compté par une Femme vaut 2 Buts.
 - ***Situation #2 : 1 Homme et 2 Femmes***
 - Un but de femme (compter avec son bâton seulement) **compte pour 1 but** à l'équipe en tout temps incluant une déviation sur un joueur de l'équipe adverse.
 - Lorsque l'équipe retire le gardien de but lors d'une punition à retardement et/ou dans les 3 dernières minutes de jeu, l'équipe doit **embarquer 1 Homme** (max 2 Hommes et 2 Femmes) et **un but compté par une Femme vaut 2 Buts.**
 - **JAMAIS 3 Femmes ou 3 Hommes sur la surface!**
 - Tout changement qui ne respecte pas les 3 points ci-dessus = Puntion mineure
Changement Illégal.
- Un but de femme (**compter avec son bâton seulement**) compte pour 2 buts à l'équipe en tout temps incluant une déviation sur un joueur de l'équipe adverse. Scénario : Une équipe

mixte retire son gardien en fin de partie pour inclure une deuxième fille dans le jeu. Lors d'un tir au but effectué par une joueuse de l'équipe en question, le tir dévie involontairement sur sa coéquipière positionnée devant le but, et la balle entre dans le but par la suite = 1 buts.

- Les mises au jeu ne doivent pas nécessairement être filles contre filles ou garçons contre garçons ; néanmoins, nous encourageons les joueurs à agir en gentlemen.
- **En temps de fusillade, chaque équipe enverra 3 joueurs en alternance avec l'autre équipe :**
(Homme – Femme – Homme). Si toujours égalité après 3 lancers, continuer l'alternance (Homme – Femme). Un but de femme compte pour 1 but. (Maximum de trois (5) lancers de chaque côté) Note : but de fille compte pour 1
- S'il y a un **lancer de pénalité** effectué durant le temps régulier par une femme et qu'elle compte, le but aura une valeur de 2 buts à son équipe.
- Si une pénalité est décernée et que la formation manque d'effectif, il y aura un lancer de pénalité à ce moment et à chaque fois si l'équipe récidive. **Lors d'une pénalité = Une femme minimum sur le jeu.**
- Les 'slap shot' et les coups de golf pour les hommes seulement sont interdits. Tous mouvements vers le haut à l'arrière sont considérés, y compris les tirs du revers. Donc, un homme doit balayer pour effectuer un lancer (La palette du hockey ne doit pas quitter la surface lors d'un lancer). Si non respecté, un changement de possession près de la ligne centrale pour l'équipe non fautive.
- La feinte d'un « slap shot » ne sera pas tolérée pour les hommes. Si un homme se fait prendre à faire ce geste, le jeu sera arrêté et l'équipe non fautive reprendra le jeu avec la balle près de la ligne rouge en zone offensive.
- Lorsqu'une équipe retire son gardien de but, ça doit être une femme qui doit embarquer sur le jeu **et ce dans n'importe quelle situation de jeu (Supériorité, infériorité et égalité numérique)**. Dans le cas qu'un homme embarque = Changement illégal (punition mineure).
- **POUR APPLIQUER LE RÈGLEMENT 55-D, L'ÉQUIPE DOIT COMPTER RÉELLEMENT CINQ BUTS. MÊME SI UN BUT COMPTÉ PAR UNE FEMME COMPTE POUR DEUX AU POINTAGE, IL NE COMPTE QUE POUR UN BUT EN VERTU DE CET ARTICLE.**

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

- a) Le comité de discipline de Dekhockey de la Capitale 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.
- b) Toutes les suspensions qui seront imposées le seront suite à une analyse de l'incident et en respect de la jurisprudence déjà existante au Dekhockey de la Capitale.
- c) 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 24 heures après la fin de la partie.
 - ❖ En séries: doit être remis 30 minutes après la partie.
- d) Les équipes qui compteront dans leur alignement des joueurs faussement identifiés ou qui font jouer un joueur qui est suspendu, se verront imposer les sanctions suivantes par les arbitres et le comité de discipline:
- ❖ L'équipe perdra la partie par défaut.
 - ❖ Tout joueur étant suspendu, évoluant sur une autre identité, sera suspendu pour une période d'un an.
- e) Tout capitaine se faisant prendre à placer un faux nom sur un alignement sera automatiquement pour une période pouvant aller jusqu'à 1 an et perdra cette partie par défaut.



POLITIQUE DE TOLÉRANCE ZÉRO

Cette politique n'a pour but que de faire diminuer les insultes et le langage abusif envers les arbitres.

Note : Les capitaines d'équipe ont la responsabilité de contrôler leur banc.

Les arbitres vont respecter les joueurs donc les joueurs doivent respecter les arbitres. Selon l'attitude du joueur (arrogance) et les propos envers un arbitre, la gradation pourrait être de l'avertissement à la pénalité mineure jusqu'à l'expulsion/suspension.

Tout joueur manquant de respect en adressant des injures et/ou menaces à un arbitre ou au marqueur, avant, pendant ou après une partie est sujet à des mesures disciplinaires sévères.

Nous allons renforcer ce règlement. Par exemple : "t'es un ostie d'pourri ref, crisse d'aveugle, té un clown, un vaut rien", etc... ne seront plus tolérés.

Tout joueur, instructeur ou responsable qui tente ou qui frappe intentionnellement un arbitre ou marqueur, pendant ou après une partie sera suspendu à vie de DDLC.



PROCÉDURE D'APPLICATION DES SUSPENSIONS

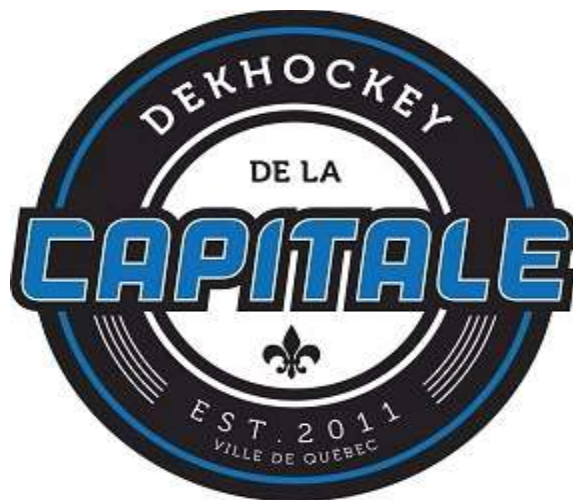
Le comité de discipline de Dekhockey de la Capitale a décidé de modifier la procédure actuelle de l'application des suspensions.

En vertu de notre réglementation, les suspensions aux joueurs sont de deux natures :

- 1- Une suspension directement reliée à l'application d'un article de notre réglementation.
- 2- Une suspension supplémentaire à notre réglementation à cause d'un acte violent que ce soit envers un adversaire ou un arbitre.

Dès qu'un joueur se méritera une suspension, celle-ci sera automatiquement applicable dès ses prochaines parties, et ce, pour toutes ses équipes régulières dans lesquelles il joue. Si ce joueur a plus qu'une équipe régulière reconnue, sa suspension devra s'appliquer pour toutes ses équipes jusqu'à épuisement de sa suspension, et ce, avant qu'il puisse recommencer à jouer.

Pour qu'une équipe soit considérée comme régulière, ce joueur suspendu devra avoir participé à un minimum de 50% des parties jouées pour cette 2^e équipe, au moment de l'imposition de sa suspension. Si ce joueur suspendu n'a qu'une seule équipe régulière reconnue, la totalité de sa suspension devra être appliquée dans cette équipe. Un joueur ne pourra jouer pour aucune équipe ni même remplacer tant et aussi longtemps que sa suspension ne sera pas terminée.



CONSOMMATION D'ALCOOL

Il est strictement interdit de consommer des breuvages alcoolisés provenant de l'extérieur de Dek Hockey de la Capitale partout dans le bâtiment.

Des suspensions sévères aux joueurs concernés et au capitaine d'une équipe qui se fait prendre à amener et/ou boire de l'alcool au banc des joueurs.

La conséquence principale sur DDLC est de perdre son permis d'alcool.



RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE GARDIEN DE BUT

RÈGLEMENT # 2: POSITION DES BUTS ET DE LA ZONE RÉSERVÉE AU GARDIEN DE BUT

- a) Chacun des buts est positionné sur la ligne des buts, de façon à ce que l'intérieur du poteau soit aligné également avec le rebord extérieur de la ligne des buts faisant face à l'extrémité de la surface. Les côtés ouverts des deux buts se font face et sont centrés en rapport avec le point de mise en jeu central.
- b) En face de chacun des buts, on retrouve une zone réservée au gardien de but. Le gardien doit placer sur son but.
- c) Aucun gardien de but ou membre d'une équipe ne peut mettre une substance sur son équipement ou de l'eau volontairement dans sa zone réservée, et ce, en aucun moment de la partie. Les sanctions suivantes s'appliqueront au gardien:
 - 1re fois: pénalité mineure pour antisportif.
 - 2ième fois: pénalité de mauvaise conduite
 - 3ième fois: pénalité d'inconduite de partie (expulsion du gardien)

Note #1 : Des sanctions plus sévères seront appliquées à un gardien qui récidivera dans la saison

Note #2 :_La zone du gardien est la partie bleue devant son but, la partie jaune ne lui appartient pas. La partie jaune s'appelle la zone d'avertissement

RÈGLEMENT # 8: ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT

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

- e) Le gardien ne peut ajouter aucune pièce à son équipement ou à son corps visant à augmenter la défense de son but et étant au-delà de l'équipement le protégeant contre les blessures.
- f) Dès que le gardien de but perd une pièce d'équipement, le jeu doit être immédiatement arrêté. Le jeu est repris dans le demi rectangle près de la ligne centrale par l'équipe adverse.

RÈGLEMENT # 12 : CHANGEMENT DE GARDIEN DE BUT

- a) Seulement un gardien de but par équipe est permis sur la surface de jeu à la fois. Il peut être remplacé par un joueur, mais ce joueur ne peut obtenir les privilèges accordés au gardien de but, à moins qu'il revête au complet l'équipement du gardien de but.
- b) Aucun joueur, à l'exception du gardien de but et de son remplaçant, ne peut porter l'équipement de gardien de but.
- c) Aucun changement de gardien de but n'est permis lorsque le jeu est en progression, à moins qu'il ne soit remplacé par un joueur additionnel.
- d) Une équipe peut seulement retirer son gardien de but dans les 3 dernières minutes de la troisième période, en faveur d'un 4^e attaquant. (Exception pour les pénalités à retardement)
- e) Si un joueur remplace un gardien de but blessé ou expulsé, il aura cinq minutes pour revêtir l'équipement au complet de celui-ci. Le temps de la blessure n'est pas inclus dans le temps du jeu.

Note #1: Si un gardien de but se blesse avant les trois (3) dernières minutes de la troisième période l'équipe en question aura deux (2) choix. Choisir un joueur sur le line up et de l'habiller en gardien de but ou finir la partie à quatre (4) joueurs.

Note #2 : Si le gardien qui remplace n'est pas prêt dans les cinq (5) minutes données pour s'habiller, l'équipe en question recevra une punition d'une (1) minute pour avoir retardé la partie. Le jeu va immédiatement repartir après les cinq (5) minutes, avec une punition à l'équipe fautive. Le jeu sera de 3 contre 3 sans le gardien. Le gardien pourra embarquer sur le jeu lors d'un arrêt de jeu.

RÈGLEMENT # 16: GARDIEN DE BUT OU JOUEUR BLESSÉ

- a) L'arbitre peut arrêter le jeu en tout temps, si d'après lui, un joueur ou un gardien a pu être blessé et que la continuité du jeu pourrait aggraver sa blessure.
Généralement, l'arbitre va laisser aller le jeu jusqu'à ce que l'équipe du joueur blessé contrôle la balle. La reprise du jeu sera faite par l'équipe non fautive dans la zone de l'équipe fautive près de la ligne centrale.
Si la blessure a été causée par un joueur adverse commettant ainsi une infraction, l'arbitre arrêtera le jeu dès que l'équipe du joueur puni prendra le contrôle de la balle.
- b) Si un gardien de but est blessé, un maximum de 2 minutes est accordé afin qu'il récupère et retourne dans son but. S'il est incapable d'y retourner, il doit être remplacé à l'intérieur de 5 minutes incluant le changement d'équipement. (voir note du règlement #15)
- c) La balle est considérée gelée par le gardien de but lorsque celle-ci est emprisonnée soit sous les jambières, le pied, la mitaine ou le bloqueur (ne voit plus la balle) et le jeu doit être arrêté. Tout coup sur le gardien de but par un joueur adverse **sans voir la balle doit être puni.**

RÈGLEMENT # 34: PÉNALITÉ AU GARDIEN DE BUT

- c) Un gardien de but ne peut être envoyé au banc des pénalités lorsqu'il reçoit des pénalités mineures, majeures ou de mauvaise conduite. On devra plutôt utiliser un joueur désigné par le responsable d'équipe qui était sur la surface au moment de l'infraction.
- d) Lorsqu'un gardien de but quitte sa zone réservée durant une bataille ou une bousculade il se méritera soit :
- Une pénalité majeure pour bataille.
 - Une pénalité de mauvaise conduite.
 - Une pénalité d'inconduite de partie.
 - Une pénalité de match.
- h) Un gardien de but qui sort de son "crease" pour aller vers une altercation ou un joueur de manière agressive, même s'il ne touche aucun joueur, sera automatiquement expulsé de la partie
- i) Si un gardien participe au jeu au-delà de la ligne centrale, il recevra une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu.

- j) 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.
- k) Avant la reprise du jeu, le gardien doit demeurer dans sa zone réservée et ce, jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre. Après un avertissement. Une pénalité mineure pour avoir retardé la partie lui sera décernée. L'équipe adverse reprendra le jeu près de la ligne centrale de l'équipe fautive.

RÈGLEMENT # 46: PASSE AVEC LA MAIN

Note #3 : Un gardien peut faire une passe de sa mitaine à un coéquipier, mais pas avec son bloqueur.

RÈGLEMENT # 47: BALLE GELÉE PAR LE GARDIEN

- a) Si un joueur de l'équipe en défensive (sauf le gardien) ramasse la balle sur la surface pendant qu'elle est dans la zone réservée du gardien, le jeu doit être arrêté et un tir de pénalité doit être accordé à l'équipe non fautive. Le responsable d'équipe devra désigner un joueur pour effectuer ce tir. (Le joueur choisit doit être sur la surface de jeu lors de l'infraction)
- b) 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.
- c) 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 afin qu'il libère la balle pour continuer le jeu. Si le gardien de but ignore l'avertissement de l'arbitre, il se méritera une pénalité pour avoir retardé la partie.
- e) Un gardien ne peut pas geler la balle entre les deux lignes jaunes qui sont derrière son but. Un avertissement lui sera donné par l'arbitre afin qu'il libère la balle pour continuer le jeu. Si le gardien de but ignore l'avertissement de l'arbitre, il se méritera une pénalité pour avoir retardé la partie.

RÈGLEMENT # 53 : AJUSTEMENT D'UNE PIÈCE D'ÉQUIPEMENT

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 Gagner du temps afin de faire reposer ses coéquipiers.

RÈGLEMENT # 56 : TRÉBUCHER OU CHUTE OBSTRUCTIVE

NOTE : POUR GARDIEN DE BUT

Gardien de but dans son rectangle, POKE CHECK la balle, touche la balle et ensuite touche le joueur et le joueur ne tombe PAS DE PUNITION. (Si c'est un geste exagéré - punition pour trébucher)

RÈGLEMENT # 58: BALLE À L'EXTÉRIEUR DE LA SURFACE DE JEU

Un avertissement doit être infligé 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.

À la deuxième tentative, une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu doit être infligé à un gardien qui expédie la balle à l'extérieur du jeu. L'équipe adverse reprend possession en zone offensive près de la ligne centrale.

RÈGLEMENT # 60: LANCER SON BÂTON OU ÉQUIPEMENT

Si un gardien lance délibérément un morceau d'équipement pour provoquer un arrêt de jeu, il recevra une punition d'une minute pour avoir retardé la partie.

Un but sera accordé automatiquement s'il n'y a personne entre le but et le joueur qui a une chance de marquer.

RÈGLEMENT # 64: RETARDER LA PARTIE

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

h) Si un poteau des buts est délibérément déplacé par le gardien alors qu'un joueur est en échappée ou qu'il reste moins d'une minute à jouer dans la partie.

RÈGLEMENT # 70: COUP DE BÂTON OU CINGLAGE

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 ou match lui sera décernée advenant une blessure causée par ce geste.