



Règlements Dekhockey des Etchemins (3 contre 3)

- Règlements lors de la partie (Section 1)

Règlement numéro 1 : Fermer la main sur la balle et double touche

Quand un joueur ferme la main sur la balle, l'équipe adverse reprend possession de la balle dans la zone offensive à l'intérieur de la zone délimité près de la ligne centrale.

Règlement numéro 2 : Balle à l'extérieur de la surface

Une balle est considérée à l'extérieur de la surface, si elle quitte la surface de Dek. La balle est reprise par l'équipe adverse du dernier joueur ayant touché la balle avant de quitter la surface. On reprend dans la zone offensive à l'intérieur de la zone délimité près de la ligne centrale. Une balle

qui quitte le terrain à cause de l'équipement de jeu (trou dans filet protecteur par exemple) est reprise par une mise en jeu au centre de la surface.

Règlement numéro 3 : **Geler la balle (immobiliser la balle)**

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. Dans tous les cas, l'équipe en défensive repart le jeu avec la balle dans la zone délimitée la plus proche (au signal de l'arbitre).

Sauf si, selon l'arbitre, le joueur défensif provoque DÉLIBÉRÉMENT l'arrêt du jeu, il peut décider que l'équipe adverse prend possession de la balle dans la zone délimitée la plus proche. (Mettre le pied sur la balle pour l'immobiliser longtemps est considéré comme délibéré)

Si l'arbitre perd la balle de vue (lors d'un attroupement ou lorsque la balle est emprisonnée sous un joueur), il doit siffler et arrêter le jeu.

Une **pénalité mineure pour avoir retardé le jeu** doit être infligé à un gardien de but qui laisse tomber son filet, afin de causer un arrêt de jeu.

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.

Règlement numéro 4 : **Retarder le jeu**

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.

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

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

Règlement numéro 5 : **Abus d'un officiel ou autres inconduites**

Le responsable d'équipe est responsable de la conduite de ses joueurs en tout temps. Il doit tenter par tous les moyens d'empêcher le désordre, avant, pendant et après une partie, sur ou hors de la surface, au centre où a lieu l'activité. Toute infraction doit être rapportée au responsable des officiels.

L'arbitre peut imposer une pénalité d'inconduite ou une suspension à tout joueur qui manque de respect envers un officiel ou envers les installations.

Si l'arbitre est incapable d'identifier la personne ayant manqué de respect, une pénalité de banc sera décernée à l'équipe fautive.

Règlement numéro 6 : Ajustement d'une pièce d'équipement

Au jugement de l'arbitre, une **pénalité mineure pour avoir retardé le jeu** sera décernée à tout joueur ou gardien de but qui retarde la partie durant un arrêt de jeu en ajustant une pièce d'équipement de façon déraisonnable. Ce règlement vise à punir les joueurs ou gardiens de but qui tentent de gagner du temps afin de reposer leurs joueurs.

Règlement numéro 7 : Tentative de blessure

Une **pénalité de match** sera infligée à un joueur qui tente délibérément de blesser ou blesse un adversaire, un officiel, un responsable d'équipe ou un spectateur, d'une manière ou d'une autre.

Règlement numéro 8 : Bâton brisé

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.

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.

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

Un joueur ne peut d'aucune façon participer au jeu avec deux bâtons dans ses mains, sinon il se méritera une pénalité pour équipement illégal.

Un joueur qui volontairement frappe ou pousse un bâton ou une partie de bâton qui est sur la surface, vers un adversaire ou vers la balle, se méritera une pénalité antisportive. Cependant, si son geste n'est que pour dégager le jeu, aucune pénalité ne lui sera décernée.

Règlement numéro 9 : Pénalités

Une **pénalité mineure** ou **majeure**, pour certaines infractions, basée sur le degré de violence et de la gravité du geste posé, selon le jugement de l'officiel, doit être décernée pour les punitions

suivantes : P.S. :L'arbitre arrête le jeu lorsque l'équipe fautive reprend le contrôle de la balle

- Donner de la bande
- Mise en échec
- Assaut
- Double échec
- Donner du genou ou du coude
- Rudesse

Avoir fait trébuché (Une pénalité **mineure** ou **majeure** (geste volontaire et dangereux) doit être infligée à tout joueur qui place son bâton, son genou, son pied, sa main, son coude ou glisse de façon à ce que cela amène son opposant à trébucher ou tomber)

Une pénalité **ne doit pas** être infligée, si un joueur en ramenant la balle fait trébucher un adversaire, mais qu'il avait obtenu la balle préalablement.

Coup de bâton (Une **pénalité mineure** pour coup de bâton doit être infligée à tout joueur qui balance son bâton vers un adversaire, si blessure = pénalité majeure)

Obstruction (Tout joueur qui obstrue ou empêche la progression d'un opposant qui n'est pas en possession de la balle OU Frappe délibérément le bâton d'un adversaire de façon à ce qu'il en perde possession OU Empêche un adversaire qui a échappé son bâton d'en reprendre possession. alors que celui-ci est sur le point de ramasser son bâton)

Avoir accroché (Tout joueur qui accroche avec son bâton, ses mains ou toute autre partie et empêche un joueur de progresser. Le fait d'utiliser la palette de son bâton comme un crochet sur le bâton du joueur adverse est considéré comme de l'accrochage et une pénalité doit être décernée.)

Avoir Retenu (Tout joueur qui retient le bâton ou le gilet ou entrave un joueur de l'équipe adverse. Dès qu'un joueur entoure un adversaire, une pénalité mineure pour avoir retenu devrait lui être décernée.)

Note : Un joueur qui tente de blesser intentionnellement un adversaire recevra une **Pénalité de match**. Une suspension additionnelle est à prévoir.

Il est nécessaire d'envoyer un autre joueur sur le banc des punitions s'il y a pénalité de match. **(Une punition de match entraîne une punition majeure automatiquement)**. Le joueur puni est expulsé de la partie.

Un **tir de pénalité** 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) immobilise de quelque façon ou ferme la main sur la balle lorsque celle-ci est dans la boîte du gardien. **Aucune autre pénalité ne doit être décernée.**

Règlement numéro 10 : **Mise en jeu**

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

Règlement numéro 11 : **Coup de poing**

Un joueur portant un coup de poing à un adversaire se verra décernée une **pénalité majeure et d'extrême inconduite ainsi qu'une pénalité mineure pour agresseur si ce joueur est le seul à frapper.**

Note : Les sanctions peuvent être révisées à la hausse, mais non à la baisse, par le comité disciplinaire.

Règlement numéro 12 : **Bataille**

Un échange d'un **coup de poing ou plus** entraîne une suspension automatique pour bataille pour tout joueur impliqué dans l'altercation selon le jugement des officiels. Un rapport des officiels devra être produit au directeur des loisirs qui soumettra au comité de discipline.

Note : Les sanctions susmentionnées sont minimales, chaque cas sera vérifié par le comité disciplinaire, et pourra être révisé à la hausse, mais non amoindri.

Aucun joueur ne peut quitter le banc des joueurs ou le banc des punitions en aucun temps durant une bataille sur la patinoire, ou dans le but de commencer une bataille. Une **pénalité de**

match sera imposée au premier joueur de l'équipe qui quitte le banc des joueurs ou le banc des punitions durant une bataille.

Règlement numéro 13 : **Passé intentionnelle à son gardien**

Un joueur ne peut intentionnellement faire une passe à son gardien et que celui-ci l'immobilise. Dans ce cas, l'équipe adverse reprend possession en zone offensive à l'intérieur de la zone délimitée près de la ligne centrale.

Règlement numéro 14 : **Passé avec la main**

Un joueur peut pousser la balle avec la main ouverte, mais elle ne doit pas être récupérée par un coéquipier (passe avec la main). L'équipe adverse reprend possession en zone offensive à l'intérieur de la zone délimitée près de la ligne centrale.

Note : 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'officiel doit les avertir, et si dans un délai d'environ 5 secs, 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 offensive « zone délimitée » la plus prêt.

Règlement numéro 15 : **Bâton haut**

L'action de porter son bâton (la palette seulement) au-dessus de la hauteur normale de ses épaules est défendue lorsque le joueur fautif se situe près d'un joueur adverse ou de la balle. L'officiel doit décerner la punition :

- **Mineure**, s'il touche à un joueur au niveau de la tête, et que le geste est **involontaire**.
- **Majeure**, si le contact au niveau de la tête cause une blessure, et que le geste est **involontaire**.
- **Match**, si un joueur touche au niveau de la tête avec son bâton, cause une blessure et que le geste est **volontaire**. Une suspension additionnelle est à prévoir.

Note : Pour le gardien de but, cette règle ne s'applique pas lors d'un arrêt sur un lancer d'un joueur adverse. Par la suite, la règle s'applique.

Règlement numéro 16 : **Obstruction sur le gardien de but**

Une **pénalité mineure pour obstruction sur le gardien de but** doit être infligée à tout joueur qui, se servant de son corps ou son bâton, obstrue ou empêche la progression du gardien grâce à un contact, pendant que celui-ci se trouve dans son rectangle.

Si la balle pénètre dans le but alors qu'un joueur offensif se trouve dans le territoire du gardien de but, après avoir été poussé ou pendant qu'il est physiquement obstrué par un joueur défensif, le but est **alloué**. Dans le cas contraire, le but est **refusé**.

Règlement numéro 17 : **Lancer son bâton**

Lorsqu'un joueur de l'équipe défensive, incluant le gardien de but, lance délibérément son bâton ou tout autre objet vers la balle dans le territoire défensif, l'arbitre doit laisser compléter le jeu. Si aucun but n'est compté, un **tir de pénalité** doit être accordé à l'équipe offensive. S'il y a un but, le tir de pénalité ne doit pas être accordé.

Une **pénalité mineure** doit être infligée à tout joueur qui lance délibérément son bâton ou tout autre objet dans l'un ou l'autre des territoires, sauf si cette action provoque un tir de pénalité ou un but.

Une **pénalité d'inconduite** doit être infligée à tout joueur qui lance délibérément son bâton ou tout autre objet à l'extérieur de la surface de jeu.

Règlement numéro 18 : **Tir de pénalité**

Lorsqu'un joueur est en contrôle de la balle dans le territoire offensif, et qu'il est trébuché ou biaisé d'une autre manière, l'empêchant ainsi d'obtenir un vrai tir au but, et n'ayant aucun autre joueur à déjouer que le gardien de but, un **tir de pénalité** doit être accordé à l'équipe non fautive. L'arbitre ne doit pas arrêter le jeu jusqu'à ce que l'équipe défensive n'ait pris le contrôle de la balle.

Règlement numéro 19 : **Buts et assistances**

Lorsque la balle frappe un arbitre et dévie dans le but, celui-ci doit être refusé. Une mise en jeu sera effectuée dans la zone délimitée la plus près où l'officiel était situé.

Un but ou une assistance doit compter comme un point au dossier d'un joueur. Pas plus d'une assistance ne peut être créditée sur un but.

La feuille du match, signée du marqueur, est finale et sans appel pour les ajustements demandés sur les buts et aides.

Règlement numéro 20 : **Début d'une rencontre et d'une période**

La rencontre débute à **l'heure prévue**, par la mise en jeu initiale effectuée au point central de la surface de jeu.

À l'heure prévue de la partie, 5 minutes (prévues pour le réchauffement) seront chronométrées. Si après ce délai, une équipe n'a pas le nombre minimal de joueurs pour débiter la rencontre, 10 minutes seront additionnées au chronomètre. Si l'équipe a le nombre minimal de joueurs pour débiter la rencontre à l'intérieur de ces 10 minutes, la partie aura lieu dans sa totalité. Par contre, l'équipe fautive aura une **pénalité mineure de banc** pour avoir retardé la partie.

Advenant le cas où l'équipe n'a pas le nombre minimal de joueurs pour débiter la rencontre après ces 10 minutes additionnelles, la partie est perdue par défaut. Le temps officiel du début des rencontres sera sur le chronomètre prévu à cet effet.

Note : Certaines conditions peuvent être considérées pour justifier le retard d'une équipe. Les directeurs de la ligue ont un pouvoir décisionnel à cet égard (accident, congestion routinière).

Règlement numéro 21 : Temps de rencontre

Le temps officiel d'une rencontre de Dekhockey est de 2 périodes non chronométrées de 15 minutes et une 3^e période de 15 minutes dont seules les 2 dernières minutes sont chronométrées)

Le temps de la période de repos entre les périodes est de 45 secondes.

C'est le nombre de point qui décide du gagnant d'une partie.

Les équipes doivent changer de côté après chacune des périodes.

S'il y a un écart de (15) buts, la partie se termine automatiquement.

Pour la validation d'une partie, **2 périodes** doivent avoir été complétées. Dans le cas contraire, la partie sera reprise, avec le même pointage et le temps restant.

Règlement numéro 22 : Partie nulle

Si, à la fin des trois périodes règlementaires la partie demeure égale, une fusillade sera effectuée.

Il y aura successivement trois lancers de barrage (tir de pénalité) par équipe :

- L'équipe qui commencera les tirs est déterminée par un tirage au sort.

Si le pointage est toujours égal après les trois tirs, un tir de barrage (tir de pénalité) par équipe sera effectué, jusqu'à temps qu'il y ait gagnant, n'importe quel joueur peut y retourner.

Pour tous les tirs de barrage, c'est la procédure d'un tir de pénalité qui s'applique.

À la fin de la troisième période, tous les joueurs dont leur pénalité ne sera pas terminée, ne pourront participer à aucun des tirs de barrage.

Si une équipe n'a pas trois joueurs éligibles pour effectuer les tirs de barrage, cette équipe n'aura alors droit qu'à un nombre égal de tir qu'au nombre de joueurs qui sont disponibles.

Si une des équipes décide de ne pas continuer après le temps réglementaire, la partie sera déclarée perdue par défaut pour cette équipe.

Règlement numéro 23 : Température risquée

C'est au responsable de la ligue que revient la tâche de prendre la décision finale. Une fois la rencontre débutée, seule cette personne a l'autorité d'arrêter ou d'annuler une partie. Une partie annulée en progression devra être remise à une date ultérieure.

Les parties de Dekhockey peuvent être disputées sous la pluie.

Règlement numéro 24 : Tentative d'agression

Un joueur qui jette les gants et veut se battre reçoit **une pénalité d'inconduite grossière pour avoir tourné le match en dérision.**

Règlement numéro 25 : Temps d'arrêt

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

Règlement numéro 26 : Reprise du jeu

- a) Au Dek, il y a des mises en jeu qu'au début de la partie et de chaque période ainsi que dans certaines situations spécifiées dans quelques règlements mentionnés précédemment.
(Après un but)
- b) La reprise du jeu se fera par l'une des deux équipes dans les zones délimitées, au centre ou dans les coins. Au coup de sifflet de l'arbitre, le jeu doit progresser.
- c) Si l'arrêt de jeu est causé par un arrêt du gardien, et que la balle est gelée, le jeu repartira dans le coin de la surface du côté où le gardien a effectué l'arrêt. Le jeu reprendra avec un joueur de son équipe.
- d) Dans la zone délimitée, le joueur en possession doit attendre le coup de sifflet pour repartir le jeu (passe, lancer ou course avec la balle).

- e) Un avertissement par équipe par partie sera toléré, lorsque le joueur en possession aura fait la passe avant ou sera parti avant le coup de sifflet de l'officiel.
- f) L'équipe n'étant pas en possession de la balle lors de la remise en jeu doit être à l'extérieur de la zone délimitée.

Règlement numéro 27 : Comité disciplinaire, protêts, joueur sous fausse identité

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

Les seuls protêts qui seront acceptés, seront ceux portant sur l'éligibilité d'un joueur. Un seul par partie par équipe :

- **En saison** : doit être remis 24 heures après la fin de la partie.
- **En séries** : doit être remis 30 minutes après la partie.

Les équipes qui compteront dans leur alignement des joueurs faussement identifiés, se verront imposer les sanctions dessous :

- L'équipe perdra la partie par défaut.
- Le responsable de l'équipe écoperà de 3 parties de suspension.
- Le joueur écoperà de 3 parties de suspension.
- Tout joueur étant suspendu, évoluant sur une autre identité, sera suspendu pour une période d'un an

Cette règle permet d'éviter qu'un joueur suspendu se présente à un match sous une fausse identité, notamment.

Règlement numéro 28 : Mise en échec par-derrière et à la tête

Une **punition de match** sera infligée à tout joueur qui tente de donner ou qui donne délibérément une mise en échec par-derrière ou à la tête d'un adversaire.

Règlement numéro 29 : Règlements spécifiques au mixte :

- 1) Une fille sur le jeu en tout temps ;
- 2) Un but de filles compte pour deux (2) buts ;
- 3) Les gars n'ont pas le droit au lancer-frapper. Le bâton ne doit en aucun temps dépasser les genoux.

• Surface de Dekhockey (Section 2)

Règlement numéro 1 : Dimension de la surface

Les dimensions de la surface de Dek : 50' x 100' et hauteur de la bande : 4.5'

Règlement numéro 2 : Lignes et aménagement de la surface

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

Règlement numéro 3 : Position du but et zone réservée au gardien de but

- a) Chacune des cages du gardien est positionnée sur la ligne des buts, le rebord extérieur de la ligne des buts faisant face à l'extrémité de la surface. Les côtés ouverts des deux cages se font face et sont centrés par rapport au point de mise en jeu central.
- b) En face de chacun des buts, on retrouve une zone réservée au gardien de 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 antisportive.
 - 2ième fois: pénalité de mauvaise conduite
 - 3ième fois: pénalité d'inconduite de partie (expulsion du gardien)

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

• Équipement de Dekhockey (Section 3)

Règlement numéro 1 : Bâtons

- a) Les bâtons de Dekhockey ou de hockey sur glace en bonne condition sont acceptés à l'exception des manches en aluminium et des palettes avec du ruban. . (palette Dekhockey recommandée)
- b) Les bâtons de gardien de but de hockey sur glace, incluant les bâtons avec la palette de bois ou de plastique sont permis 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.
- c) Tout bâton utilisé dans la ligue ou lors de tournois et 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.

Règlement numéro 2 : Balles sans bond

L'arbitre décide du type de balle qui sera utilisé, en laissant tomber d'une hauteur de 3 pieds, celles que l'on croit appropriées pour la température du moment. Ce dernier sélectionnera la balle qui aura présenté le bond le moins haut. Si les bonds sont pratiquement semblables, il décidera tout de même celle avec laquelle on débutera la rencontre.

Note : Les balles orange sont utilisées lors de température chaude et les balles roses lors de température plus froide, de préférence.

Règlement numéro 3 : Espadrilles

Espadrilles : obligatoire sur le tapis de la patinoire

Interdiction : chaussures, chaussures avec crampons, bottes de travail etc.

Règlement numéro 4 : Équipement du gardien de but

- A) Le gardien de but se doit de porter l'équipement complet de gardien de but.
- B) Le casque avec grillage ou le masque de gardien moulé avec palette arrière, le plastron ainsi que la coquille protectrice sont obligatoires. Les jambières de gardien ne peuvent excéder 13 pouces de largeur, le gant de prise peut être un gant réglementaire de hockey. Le gant de blocage ne doit pas dépasser 16.5 pouces de longueur et 8.5 pouces de largeur. Les épaulettes de gardien sont recommandées et doivent être portées à l'intérieur du gilet.

Note : Dès qu'un gardien perd son casque, l'arbitre arrêtera immédiatement le jeu et l'équipe en défensive reprend la balle derrière le gardien (sauf si elle est fautive, dans ce cas, la balle va à l'équipe offensive)

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

Règlement numéro 5 : Équipement du joueur

- a) Tous les joueurs doivent porter des chandails semblables, des jambières de hockey ou de préférence dekhockey approuvées (**Mylec, D-Gel, Rodek, D&R et V-Top.**), un casque protecteur attaché de façon réglementaire avec la ganse (corde et lacets sont interdits) avec une grille complète, des gants protecteurs (gants de travail interdits). Pour les 18 ans et plus, une visière ou des lunettes protectrices sont également recommandées à défaut de porter la grille complète.

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) Le casque et le protecteur facial complet sont obligatoires pour les catégories de 17 ans et moins. Pour les 18 ans et plus, le casque est fortement recommandé.

Règlement numéro 6 : Couleur des chandails

Un tirage au sort détermine l'équipe qui doit changer ses chandails si l'officiel juge que les couleurs sont semblables au point de nuire au déroulement normal d'une rencontre. (Sauf pour les gardiens de but)

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.

Règlement numéro 7 : Équipement dangereux

Un officiel peut, à tout moment, déclarer une pièce d'équipement illégale, lorsque celle-ci est usée ou endommagée et représente des risques de blessures. Si cette pièce revient sur le jeu au cours de la rencontre, une pénalité peut être décerné par l'arbitre pour équipement illégal.

Composition Équipes de Dek (Section 4)

Règlement numéro 1 : Composition d'une équipe

- a) Une équipe peut présenter un alignement maximal de 9 joueurs, excluant le(s) gardien(s) de but, pour une rencontre. Un minimum de 3 joueurs est requis pour débiter une partie.

Au cours d'une partie, il n'a plus de joueurs disponibles (excluant le gardien) à mettre sur la surface (Tous au banc des punitions), la partie devra être arrêtée et gagnée par défaut par l'équipe adverse.

- b) Chaque équipe doit nommer un capitaine, qui pourra communiquer avec les dirigeants de la Ligue et les arbitres au nom de l'équipe. (Il sera également responsable des paiements et différentes obligations reliées à sa formation)

- c) Avant le début de la rencontre, un alignement de l'équipe doit être remis au chronométreur par le capitaine de l'équipe. L'alignement doit comprendre le nom et numéro des joueurs et gardien(s) de but.

- d) Aucun changement dans l'alignement n'est permis après le début de la rencontre.

- Un joueur **figurant** sur l'alignement avant le début d'une rencontre peut arriver à tout moment durant la partie sans que son équipe ne soit punie.

- e) Seulement le capitaine peut demander des explications à l'arbitre.

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

- Tout joueur étant suspendu, mais évoluant sous une fausse identité se verra automatiquement suspendu pour un an.

Note : Les joueurs ou les équipes ne respectant pas ces règles peuvent être dénoncés soit par l'équipe adverse, un arbitre, un responsable de la ligue ou toute personne en mesure de prouver qu'il y a eu tricherie.

- f) Toute décision du responsable de la ligue est finale et sans appel.

- g) Un joueur peut participer aux séries éliminatoires pour sa formation, si celui-ci a participé à un minimum de 5 parties de son équipe durant la saison régulière. Un gardien de but doit, quant à lui, avoir disputé au moins une partie dans cette équipe en saison régulière. À défaut d'avoir disputé une partie, le gardien de but devra préalablement être approuvé par la Direction.

Règlement numéro 2 : **Changement de gardien de but**

- a) Seulement un gardien de but par équipe est alloué 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 son auxiliaire, ne peut porter l'équipement de gardien de but.

Règlement numéro 3 : **Changement de joueur**

- a) Des joueurs peuvent être changés en tout temps à partir du banc, cependant le joueur quittant la surface doit toucher à la bande avec sa main ou le bâton dans la zone de 6 pieds du banc de joueur de son équipe avant que son remplaçant ne saute sur la surface.

Si le joueur saute sur la surface avant que le joueur quittant la surface touche la bande avec sa main ou avec son bâton, celui-ci se verra décerner une pénalité mineure pour changement illégal pour avoir sauté trop vite sur la surface.

Note : 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.

Si la balle touche involontairement au joueur qui a sa main ou son bâton sur la bande, et ce, peu importe qu'elle est 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 offensive 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 de jeu avant le prochain coup de sifflet. S'il revient sur le jeu, une **pénalité mineure pour avoir retardé le jeu** doit lui être décerné.
- c) Une punition mineure est imposée pour avoir eu trop de joueurs à la fois sur la surface lorsque le jeu est en progression. Si cela se produit avec moins d'une minute à jouer à la rencontre, l'arbitre peut accorder un **tir de pénalité** à l'équipe adverse s'il juge que le geste est volontaire.
- d) Un joueur qui est au banc des punitions et qui doit être remplacé par un autre joueur lorsque sa punition aura été écoulée, devra le faire en passant par la surface de jeu et le changement sera fait seulement lorsqu'il aura atteint le banc des joueurs. Une punition mineure de banc sera décernée pour toute entrave à ce règlement.

Règlement numéro 4 : **Gardien de but ou joueur blessé**

- a) L'arbitre peut arrêter le jeu en tout temps lorsque, d'après lui, un joueur ou un gardien de but a pu être blessé et que la continuité du jeu pourrait aggraver sa blessure. Généralement l'arbitre va laisser poursuivre le jeu jusqu'à ce que l'équipe du joueur blessé récupère la balle.
- b) Un joueur puni subissant une blessure peut être exemptée d'aller au banc des punitions, un autre joueur devra le remplacer sur le banc. Toute violation entraînera une punition de banc.

Le joueur blessé ne pourra participer au jeu tant et aussi longtemps que sa ou ses pénalités ne seront pas terminées.

- c) Si un gardien de but est blessé, un maximum de 2 minutes est accordé afin qu'il récupère et retourne dans sa cage. S'il est incapable de retourner, il doit être remplacé à l'intérieur de **5 minutes** incluant le changement d'équipement ou l'équipe joue sans gardien et peut aligner un joueur de plus sur la surface.

• Les arbitres (Section 5)

Règlement numéro 1 : Les arbitres

Deux arbitres sont requis pour une rencontre. Ils ont le plein contrôle d'une partie. Ils signalent les arrêts de jeu et les punitions. Les deux arbitres ont le même pouvoir et peuvent appeler des jeux dans l'un ou l'autre des territoires.

Règlement numéro 2 : Décision sur un but

La décision finale sur un but controversé, après avoir consulté l'autre arbitre, revient à l'arbitre le plus près du but.

BUT ACCORDÉ ou REFUSÉ avec arrêt du jeu : le capitaine doit demander à l'arbitre le plus près de consulter l'autre officiel.

BUT REFUSÉ, MAIS LE JEU PROGRESSE : l'équipe qui conteste le but doit continuer de jouer jusqu'au prochain arrêt de jeu. Ce n'est qu'à ce moment que l'équipe désirant contester pourra, en suivant la procédure, faire appel sur le but refusé. Si l'officiel accorde le but, la reprise du jeu se fera au centre de la surface par une mise en jeu et le temps sera rectifié selon le jugement des officiels.

Règlement numéro 3 : Abus ou menaces à un officiel

- a) Tout joueur, ou instructeur, manquant de courtoisie ou adressant des menaces à un arbitre ou tout autre officiel, avant, pendant ou après une partie doit être rapporté au directeur de la ligue pour que des mesures disciplinaires soient prises. Une pénalité pour agression verbale envers un officiel sera décernée au joueur.
- b) Tout joueur, instructeur ou gérant frappant intentionnellement un arbitre ou tout autre officiel, pendant ou après une partie, est rapporté au directeur de la ligue pour que des mesures disciplinaires soient entreprises rapidement. Une pénalité pour agression physique envers un officiel lui sera décernée et le joueur sera suspendu à vie de Dekhockey des Etchemins.
- c) Tout joueur, instructeur ou gérant qui tente ou menace de frapper un arbitre ou tout autre officiel, pendant ou après une partie doit être rapporté au responsable des officiels; une suspension est à prévoir. Une pénalité pour agression Verbale ou Physique envers un officiel sera décerné au jugement de l'arbitre.

- d) Le responsable de la ligue se réserve le droit de suspendre tout joueur qui utilise les médias sociaux pour attaquer un membre du personnel de Dekhockey des Etchemins.

Règlement numéro 4 : **Marqueur et chronométreur**

- a) Le chronométreur doit contrôler le cadran à partir de la toute première mise en jeu. Il est également celui qui signale la fin de chaque période.
- b) Le chronométreur devra informer l'arbitre du temps à écouler dans la période (si le tableau indicateur ne fonctionne pas) ou lors d'une punition, chaque fois que l'arbitre lui demandera.
- c) Lorsqu'il y a mésentente concernant le temps, le tout devra être rapporté au responsable de la ligue, et sa décision sera finale.
- d) Avant le match, le marqueur doit obtenir l'alignement de chaque équipe contenant le nom et le numéro de chaque joueur. Il doit également rapporter toute contradiction sur l'alignement avec les règlements.
- e) Le marqueur doit aviser l'arbitre lorsqu'un joueur a obtenu sa deuxième punition majeure ou sa deuxième punition de mauvaise conduite, dans la même partie.
- f) Un marqueur doit avertir l'arbitre lorsqu'un joueur reçoit sa troisième pénalité violente de la partie. **Résultat : expulsion de la partie.**

• Les pénalités (Section 6)

Règlement numéro 1 : **Pénalité**

- a) Les pénalités doivent être classées de la façon suivante :
- Mineure (2 min.)
 - Double mineure (2 x 2 min.)
 - Majeure (5 min)
 - Pénalité de match
 - Tir de pénalité
- b) Une pénalité peut être décernée en tout temps lorsqu'une infraction est commise, peu importe si le jeu est en progression ou pas.
- c) Si une infraction se produit après la conclusion d'une partie et avant que les joueurs ne quittent la surface de jeu ou à tout autre endroit du centre, une pénalité doit être décernée, et celle-ci doit être rapportée au responsable de la ligue.

- d) Lorsque le règlement stipule que le responsable d'une équipe doit désigner un joueur pour sévir une pénalité et que ce dernier refuse de nommer un joueur, l'arbitre se chargera lui-même de sélectionner le joueur devant servir la pénalité.

Règlement numéro 2 : Pénalité mineure (ou de banc)

- a) Tout joueur, à l'exception du gardien de but, recevant une pénalité mineure doit prendre place sur le banc des punitions pour la durée, comme défini au règlement, et aucun autre joueur ne peut le remplacer.
- b) Lorsqu'une équipe est en désavantage à cause d'une ou plusieurs pénalités mineures ou de banc, et que l'équipe adverse compte un but, la première pénalité prend fin immédiatement. Si un joueur a reçu une pénalité double, seulement la première prend fin.
- c) Des pénalités mineures simultanées à chacune des équipes ne produisent pas d'avantage numérique, les équipes jouent 2 contre 2. Les pénalités doivent se poursuivre peu importe le nombre de buts comptés par un club ou l'autre.
- d) Lorsqu'une équipe marque un but en avantage numérique et que l'équipe en désavantage (pénalité mineure) a une punition à retardement, la punition du joueur sur le banc des punitions prend fin et celle à retardement du joueur sur le jeu sera purgée par ce joueur, et ce, en totalité.

Note : Un but compté sur un tir de pénalité ne met pas fin à une pénalité mineure ou de banc.

Règlement numéro 3 : Pénalité majeure

- a) Tout joueur, à l'exception du gardien de but, recevant une première pénalité majeure dans une rencontre, doit prendre place sur le banc des pénalités, pour la durée de l'infraction. Aucun autre joueur ne peut le remplacer.
- b) Tout joueur, incluant le gardien de but, recevant une deuxième majeure dans une rencontre, est expulsé de la rencontre. (Doit être rapporté au responsable de la ligue avec un rapport d'expulsion) Un autre joueur doit immédiatement remplacer ce dernier sur le banc des punitions pour purger la punition majeure.
- c) Lorsqu'un joueur reçoit une pénalité majeure, il ne peut retourner sur la surface alors qu'il sert sa pénalité majeure même si l'équipe adverse compte un but.

Règlement numéro 4 : Pénalité de match

- a) Tout joueur ou membre d'une équipe qui reçoit une pénalité de match, est immédiatement expulsé pour le reste de la rencontre. Celui-ci ne pourra participer à aucune autre activité de Dekhockey, jusqu'à ce que son cas soit étudié par le responsable de la ligue.
- b) Lorsqu'une pénalité de match est infligée, l'équipe fautive reçoit également une **pénalité majeure**, laquelle doit être servie par un autre joueur de l'équipe.

Règlement numéro 5 : Tir de pénalité

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

- a) L'arbitre place la balle sur le point central de mise en jeu et le joueur désigné, s'exécutera par un tir de pénalité au signal de l'arbitre. La balle doit constamment être en mouvement en direction de la ligne du filet adverse. Dès qu'un tir est effectué, le jeu est considéré comme étant complété.
- 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 dernier règlement, c'est un but automatique.
- c) Si une infraction contre un joueur mène à un tir de pénalité, c'est ce même joueur qui doit l'exécuter. Dans tout autre cas, le responsable d'équipe devra désigner un joueur de son choix.
- d) 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 y a un but automatiquement.
- e) Durant le tir de pénalité, les joueurs des deux équipes doivent demeurer près des bandes de côté, 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.
- f) Si un but est marqué sur un tir de pénalité, la mise en jeu s'effectue au centre de la surface de jeu. S'il n'y a pas de but, l'équipe contre qui le tir de pénalité était dirigé, repartira le jeu à l'arrière de la ligne de zone du but de son territoire.
- g) Un tir de pénalité est notamment infligé quand un joueur fait délibérément trébucher ou accroche un joueur, alors qu'il était seul devant le gardien ou quand un joueur en zone défensive immobilise la balle avec sa main dans le demi-cercle réservé au gardien.

Règlement numéro 6 : Pousser (pied) la balle ou but avec une partie du corps

- a) L'action de pousser la balle avec le pied est permise sur la surface de jeu.
- b) Le jeu sera arrêté et le but refusé si :
 - La balle est poussée du pied directement (volontairement) dans la zone réservée du gardien.
 - La balle est poussée du pied ou envoyée avec une partie du corps (volontairement) sur le gardien et ensuite pénètre dans le but.
- c) Un but n'est pas accordé lorsque la balle est poussée du pied ou dirigée avec la main (volontairement) sur un joueur défensif (autre que le gardien) et qu'ensuite elle pénètre dans son but
- d) Si la balle dévie de façon involontaire sur une partie du corps du joueur offensif (incluant le pied), le but est accordé.

Règlement numéro 7 : Pénalité pour le gardien de but

- a) Un gardien de but ne peut être envoyé au banc des pénalités lorsqu'il reçoit des pénalités mineures ou majeures. Un joueur de son équipe le remplacera sur le banc des punitions.
- b) Un gardien substitut peut remplacer un gardien régulier qui a reçu une pénalité de match. Lorsqu'il n'y a pas de gardien substitut, l'équipe a une minute pour décider si le joueur qui le remplacera endossera l'uniforme du gardien. Si la décision est négative, le jeu reprendra immédiatement. Si oui, elle dispose de **5 minutes additionnelles** pour en habiller un.
- d) Lorsqu'un gardien de but quitte son rectangle afin de se battre ou de se joindre à une autre bataille, un rapport sera fait au responsable de la ligue et une suspension pourrait suivre.
- e) Si un gardien de but immobilise le jeu au-delà de sa zone (+ une distance raisonnable), il reçoit 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** (geste dangereux) même s'il ne touche pas à l'adversaire. Une **pénalité majeure** lui sera décernée advenant une blessure causée par ce geste.

Règlement numéro 8 : Pénalité à retardement

- a) Si un deuxième joueur se voit décerner 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

débuter avant que ne se termine la première pénalité (retardement). Néanmoins, le deuxième joueur puni doit se rapporter au banc des pénalités. Dès qu'il reçoit sa punition, il est remplacé sur la surface de jeu par un autre joueur de son équipe.