

DEKHOCKEY JOLIETTE

Règlements officiels de dekhockey Joliette

Les règles de jeu contenues dans ce livre sont les seules règles devant être utilisées au cours des parties de dekhockey sous la direction de Dekhockey Joliette. Ce livre de règlement est en vigueur à partir du début de la saison 2008.

CHAPTIRE 1	<u>SURFACE DE DEKHOCKEY</u>	PAGE
Article 1	Dimension de la surface	4
Article 2	Ligne et aménagement de la surface	4
Article 3	Position de la cage et de l'enclave du gardien de but	4
Article 4	Banc des joueurs, pénalité et boîte du marqueur, chronométrateur	4
Article 5	Enclave des officiels	5
Article 6	Chronomètre électronique et timbre sonore	5
CHAPTIRE 2	<u>ÉQUIPEMENT</u>	
Article 7	Bâton de dekhockey	5
Article 8	Balle de dekhockey	5
Article 9	Espadrille	5
Article 10	Équipement de gardien de but	6
Article 11	Équipement des joueurs	6
Article 12	Chandail	6
Article 13	Équipement dangereux	6
Article 14	Domage d'équipement	7
CHAPTIRE 3	<u>L'ÉQUIPE</u>	
Article 15	Composition d'une équipe	7
Article 16	Changement de gardien de but	7
Article 17	Alignement des joueurs	7
Article 18	Changement de joueurs	7
Article 19	Gardien de but ou joueur blessé	8
Article 20	Capitaine et assistants	8
CHAPTIRE 4	<u>LES OFFICIELS</u>	
Article 21	Nomination d'un officiel	8
Article 22	Les officiels	8
Article 23	Décision sur un but et crédit d'un but	9
Article 24	Absence d'un officiel	9
Article 25	Abus ou menace	9
Article 26	Marqueur et chronométrateur	9
Article 28	Rapport d'incident	10

CHAPTRE 5 **LA PARTIE**

Article 29	Durée de la partie et des périodes	10
Article 30	Période supplémentaire	11
Article 31	La liste des noms	11
Article 32	Équipe à court de joueur	11
Article 33	Protêt	11
Article 34	Résultat de la partie officielle	12
Article 35	Partie accordée par décision	12

CHAPITRE 6 **PROGRESSION DU JEU**

Article 36	Buts	13
Article 37	But accordé par décision	14
Article 38	Les passes	14
Article 39	Les substitutions	14
Article 40	Mise et remise en jeu	14
Article 41	Hors jeu à la ligne centrale	15
Article 42	Dégagement	16
Article 43	Balle hors de la vue	16
Article 44	Remise en règle du hockey	16
Article 45	Refus de jouer la balle	17
Article 46	Balle hors de la surface ou injouable	17
Article 47	Balle invalide	17
Article 48	Balle qui touche l'officiel	17
Article 49	Balle refusée dans la zone du gardien de but	17
Article 50	Fermer la main sur la balle	17

CHAPITRE 7 **LES TYPES DE PÉNALITÉS**

Article 51	Types de pénalité	18
Article 52	Les punitions	18
Article 53	Punition mineure ou double-mineure	19
Article 54	Chronologie des punitions	19
Article 55	Punitions violentes et non violentes	20
Article 56	Punitions au gardien de but	20
Article 57	Punitions à un troisième joueurs	21
Article 58	Punitions mineures ou mineures d'équipe	21
Article 59	Punitions mineures simultanées	21
Article 60	Punitions majeures ou majeures d'équipes	21
Article 61	Deuxième punitions majeures	22
Article 62	Punitions majeures simultanées	22
Article 63	Punition de mauvaise conduite	22
Article 64	Deuxième punition de mauvaise conduite	22
Article 65	Punition d'inconduite grossière	22

Article 66	Punition de match	22
Article 67	Lancer de punition	23
Article 68	Erreur d'arbitrage	23

CHAPTIRE 8 INFRACTIONS

Article 69	Substitution non réglementaire	23
Article 70	Ajustement de l'équipement	23
Article 71	Intervenir dans le jeu	24
Article 72	Immobilisation interdite de la balle	24
Article 73	Retarder le jeu	24
Article 74	Refus de se mettre au jeu	25
Article 75	Quitter le banc d'équipe ou de punition	25
Article 76	Équipement non réglementaire	26
Article 77	Jouer avec un hockey brisé	26
Article 78	Jouer en possession de deux hockeys	26
Article 79	Conduite anti-sportive	26
Article 80	Conduite anti-sportive envers les officiels	27
Article 81	Objet lancé	27
Article 82	Interférence (obstruction)	28
Article 83	Retenir un adversaire	28
Article 84	Faire trébucher	28
Article 85	Chute obstructive	29
Article 86	Accrocher	29
Article 87	Coup de bâton	29
Article 88	Coup de golf	29
Article 89	Donner du genou ou du coude	30
Article 90	Assaut	30
Article 91	Pousser	30
Article 92	Mise en échec	30
Article 93	Double échec	31
Article 94	Bâton haut	31
Article 95	Plaquage (donner de la bande)	31
Article 96	Rudesse	32
Article 97	Bâton brisé	32
Article 98	Intimider un adversaire	32
Article 99	Bagarre	32
Article 100	Coup de pied	33
Article 101	Tirer les cheveux, cracher ou mordre	33
Article 102	Darder ou six pouces	33
Article 103	Tentative de blesser ou blesser délibérément	33
Article 104	Refus d'obtempérer	33
Article 105	Langage abusif, geste indécent	33
Article 106	Menacer un officiel	34
Article 107	Agresser un officiel	34
Article 108	Importuner le personnel ou les dirigeants	34
Article 109	Participant avec facultés affaiblies	34
Article 110	Règlement spécifique ou de régie	34

Chapitre 1 **Surface de dekhockey**

Article 1 Dimension de la surface

Les dimensions d'une surface de dekhockey peuvent varier entre 150 et 155 pieds de longueur avec 75 à 80 pieds de largeur. Le plateau est entouré d'une bande de 4 à 4.5 pieds de hauteur. Les coins peuvent être arrondis ou en angles.

Il est strictement défendu d'arroser la surface de jeu.

Sanction : Punition de mauvaise conduite

Article 2 Lignes et aménagement de la surface

La surface de jeu est divisée en trois territoires appelés défensif, offensif et neutre, séparés par une ligne centrale de 12 pouces de largeur. Deux lignes de but de 3 pouces de largeur sont situées à 12.5 pieds de chacune des extrémités de la surface. Deux lignes de dégagement de 3 pouces de largeur sont situées à 20 pieds de chaque côté de la ligne centrale délimitant la zone neutre de la zone défensive

Il y a quatre points de mise en jeu d'une dimension de 12 pouces carrés qui sont situés au fond des territoires. Ces points sont placés à 35 pieds de l'extrémité, puis à 20 pieds du côté. Un point central de mise en jeu de 12 pouces carrés est placé sur la ligne centrale et exactement au centre de la surface. Les points de mise en jeu de fond de territoire et central sont entourés d'un grand cercle de 24 pieds de diamètre. Quatre points de mise en jeu mesurant 12 pouces carrés et servant aux hors-jeu à la ligne centrale sont situés à 15 pieds de celle-ci et à 20 pieds du côté.

Article 3 Position de la cage et de l'enclave du gardien

Chacune des cages du gardien est positionnée 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 cages se font face et sont centrés en rapport avec le point de mise en jeu central.

En face de chacune des cages du gardien, on retrouve une enclave délimitée ou non par une ligne de 3 pouces, (l'intérieur de l'enclave doit être d'une couleur différente. Cette enclave s'étend sur 5 pieds de longueur et sa largeur est de 8 pieds. Chaque extrémité débute 1 pied à l'extérieur de chaque poteau des buts.

La cage du gardien est constituée de poteaux de fer et mesure 6 pieds de largeur par 4 pieds de hauteur, 27 pouces de profondeur dans le bas et 18 pouces dans le haut. Les côtés ainsi que le fond de la cage sont recouverts d'un filet résistant.

Article 4 Boîte du chronométrateur, joueurs et punition.

À l'extérieur de la surface de jeu, chaque site devrait avoir 2 boîtes de joueurs mesurant 20 pieds sur 4 pieds de profondeur. Une boîte du chronométrateur et de punition mesurant 10 pieds sur 4 pieds de profondeur. Les boîtes de joueur et de punition peuvent varier sans toutefois affecter la

réglementation. Seuls les joueurs, instructeurs et officiels sont admis dans leurs boîtes respectives.

Article 5 Enclave des arbitres

Sur la surface, directement en face de la boîte de punition et du siège du chronométrateur, il doit y avoir une espace réservé pour les arbitres ayant 13 pieds de longueur par 7 pieds de largeur délimitée par une ligne de 3 pouces de largeur.

Article 6 Chronomètre électronique et timbre sonore

Chaque site doit posséder une montre dotée d'un chronomètre ou un cadran électronique, ainsi que d'un quelconque timbre sonore afin d'arrêter le temps indiquant la fin d'une période ou de la partie.

Chapitre 2 Équipement

Article 7 Bâton de dekhockey

Le bâton réglementaire de dekhockey peut mesurer jusqu'à 60 pouces de longueur, du talon de la palette jusqu'au bout du manche. Le manche est fait de bois solide et d'une palette trouée Air-Flo constituée de plastique durable. Les palettes recouvertes de fibre de verre ne sont pas permises dans les ligues ou tournoi. La longueur de la palette, du talon à l'extrémité, ne peut dépasser 12.5 pouces et sa largeur ne peuvent excéder 3 pouces. Si un des trous de la palette Air-Flo est brisé, le bâton est considéré comme dangereux et le règlement 13 devrait être appliqué.

Le bâton du gardien de but peut mesurer jusqu'à 54 pouces de longueur, du talon de la palette jusqu'au bout du manche. La longueur de la palette ne peut excéder 26 pouces, du talon au manche, puis 15.5 pouces du talon à l'extrémité. La largeur de la palette ne peut excéder 3.5 pouces à l'exception du pli du talon ou 4.5 pouces sont acceptés. La palette de plastique est recommandée pour les gardiens, cependant la palette de bois est permise si elle est enroulée de ruban du talon à l'extrémité. Lorsque le ruban est usé, il doit être remplacé entre deux périodes de jeu ou deux rencontres.

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

Tout joueur évoluant avec un bâton qui a un manche en aluminium, trafiqué ou non, recevra immédiatement une pénalité d'inconduite de partie et sera expulsé de la rencontre en cours.

Article 8 Balle de dekhockey sans bond

L'extérieur du diamètre de la balle ne doit pas excéder ou être inférieur à 2.5/8 pouces. Le poids de la balle se situe entre 1,75 onces et 2,10 onces. Elle doit être constituée d'un matériel lui procurant lorsque projetée d'une hauteur de 3 pieds dans les airs, un premier bond n'atteignant pas plus de 8 pouces et un second bond d'un maximum de 2 pouces. Les couleurs varient de plusieurs teintes d'orange pour des températures chaudes, jusqu'à jaune pour des temps froids. L'officiel 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. Une fois la joute entreprise, on peut toujours apporter un changement au type de balle.

Article 9 Les espadrilles

Des espadrilles avec semelles de vinyle ou de caoutchouc doivent être portées par tous les joueurs. Le gardien de but peut porter d'autres types de chaussures, mais les bottes ou chaussures avec bout d'acier sont interdites. Les espadrilles qui ne sont pas conçues pour des départs, arrêts ou virages brusques ne devraient pas être utilisées.

Article 10 Équipement de gardien de but

Les jambières du gardien ne peuvent pas excéder 12 pouces de largeur.

Le gant de prise peut être un gant réglementaire de hockey ou un gant de base-ball

Le gant de blocage ne doit pas dépasser 16.5 pouces de longueur et 8.5 pouces de largeur

Le casque avec grillage ou le masque de gardien moulé avec palette arrière, le plastron ainsi que la coquille protectrice sont obligatoires. Ces 2 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.

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

Article 11 Équipement du joueur

Tous les joueurs doivent porter des jambières approuvées par Dek hockey Joliette, un casque protecteur attaché de façon réglementaire avec la ganse, et des gants protecteurs. Les coudières ainsi qu'une visière, des lunettes ou une grille sont recommandées.

Note : Les gants autres que protecteurs sont interdit. La corde, lacet ou ruban sont interdits pour attacher le casque.

Le casque avec la visière complète sont obligatoires pour les catégories mineures.

Si un joueur perd son casque protecteur durant le jeu, il doit remettre son casque avant de continuer à jouer ou se rendre à son banc des joueurs. Si le joueur ayant perdu son casque participe au jeu, le jeu sera arrêté peu importe qui est en possession de la balle et le joueur fautif se verra décerner une punition mineure pour avoir participé au jeu sans le port d'équipement protecteur obligatoire.

Si l'arbitre se rend compte qu'un joueur porte un casque mal attaché, il doit simplement lui signaler lors d'un arrêt de jeu d'attacher son casque de façon sécuritaire. S'il est attaché avec du ruban, lacet ou de la corde il doit l'aviser de changer son casque avant de ne pouvoir participer au jeu. S'il y a manque à cette règle le joueur fautif se méritera une punition mineure pour équipement illégal.

Article 12 Chandail

Les couleurs de chandails des équipes doivent être transmises au début de la saison au responsable de la ligue. S'il y a des couleurs semblables pour les 2 équipes le responsable de la ligue déterminera par tirage au sort qui devra changer de couleur de chandail. Les officiels peuvent aussi déterminer si les couleurs de chandail sont semblables au point de nuire au déroulement normal d'une rencontre.

Tous les joueurs doivent porter des chandails de même couleur incluant le gardien de but.

Tous les joueurs doivent avoir à l'arrière de son chandail un numéro différent entre 0 et 99 d'au moins 8 pouces de hauteur afin d'être identifié convenablement. Les lettres pour désigner le capitaine et les assistants doivent être clairement identifiés d'un « C » ou d'un « A » au devant du chandail et ces lettres doivent avoir 3 pouces de hauteur.

Article 13 Équipement dangereux

Un officiel, peut en tout moment, déclarer une pièce d'équipement illégal, lorsque celle-ci est usée ou endommagée et représente des risques de blessures. Aucune punition 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 rencontre il y aura une pénalité mineure.

Note : Tous joueur évoluant avec un bâton dont le manche est en aluminium, trafiqué ou non, recevra immédiatement une pénalité d'inconduite de partie et sera expulsé de la partie en cours.

Article 14 Dommage d'équipement

Tous joueurs ou responsable d'équipe, pour l'un ou l'autre de ces offenses ; Cause de façon intentionnelle des dommages aux installations ou aux pièces d'équipement d'un adversaire ou du responsable de la ligue ou du tournoi, se méritera une punition d'inconduite grossière. Le joueur fautif doit être suspendu pour le reste de la partie et son cas devra être soumis au responsable de la ligue. De plus, le joueur fautif devra rembourser les dommages au responsable de la ligue.

Chapitre 3 L'Équipe

Article 15 Composition d'une équipe

Une équipe peut présenter un alignement maximal de 18 joueurs, incluant le ou les gardiens de but. Un minimum de 6 joueurs incluant le gardien de but est requis pour débiter une partie. Lors de la progression du jeu pas plus de 6 joueurs peuvent être sur la surface. Si durant une partie, une équipe à moins de quatre joueurs disponibles incluant le gardien de but pour continuer le jeu, la partie est immédiatement arrêtée et gagnée par défaut par l'équipe adverse.

Article 16 Changement de gardien de but

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 revêtît au complet l'équipement du gardien de but.

Aucun changement de gardien de but n'est permis lorsque le jeu est en progression, à moins qu'il ne soit remplacé par un joueur additionnel. L'arbitre n'accordera aucune période d'échauffement lors d'un changement de gardien de but.

Article 17 Alignement des joueurs

Avant le début de la rencontre, un alignement de l'équipe doit être remis au chronométrateur par le capitaine de l'équipe. L'alignement doit comprendre le nom complet et le numéro des joueurs et gardien de but éligibles. Aucun changement dans l'alignement n'est permis après le début de la rencontre.

Article 18 Changement de joueur

Des joueurs peuvent être changés en tout temps à partir du banc, cependant le joueur quittant la surface doit toucher à la bande devant son banc respectif, avec sa main, avant que son remplaçant embarque sur la surface. S'il y a infraction, il y aura une pénalité mineure pour changement illégal. Un gardien de but 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 doit lui être décernée.

Lorsque le jeu est en progression et qu'il y a plus de 6 joueurs sur la surface, une pénalité mineure est imposée pour avoir eu trop de joueur sur la surface.

NOTE : S'il reste moins de 1 minute à faire à la période ou à la partie l'officiel accordera un tir de pénalité à l'équipe adverse.

Article 19 Gardien de but ou joueur blessé

L'arbitre peut arrêter en tout temps le jeu lorsque, d'après lui un joueur ou un gardien de but est blessé et que la continuité du jeu pourrait aggraver sa blessure. Généralement l'arbitre va laisser le jeu continuer jusqu'à ce que l'équipe du joueur blessé récupère la balle. Si la blessure a été causée par un joueur adverse commettant une infraction, l'arbitre arrêtera le jeu dès que l'équipe du joueur puni prendra le contrôle de la balle.

Un joueur puni subissant une blessure peut être exempté d'aller au banc de punition, un autre joueur devra le remplacer sur le banc mais le joueur puni ne pourra revenir au jeu avant l'expiration de sa punition. Toute violation entraînera une punition d'équipe.

Si un gardien de but est blessé, un maximum de 2 minutes est accordées afin qu'il récupère et retourne au jeu. S'il est incapable de retourner au jeu, 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 supplémentaire sur la surface de jeu.

Article 20 Capitaine et assistants

Chaque équipe devra nommer 1 capitaine et jusqu'à 3 assistants, ces derniers doivent être clairement identifiés sur la feuille de pointage. Le capitaine portera en évidence à l'avant de son chandail la lettre « C » et les assistants la lettre « A ». Sans cette marque distincte, les privilèges d'office ne leur seront pas accordés. Ils sont les représentants officiels de leur équipe.

Si le capitaine d'une équipe et ses assistants ne peuvent remplir leurs fonctions en raison de blessures ou punition, l'arbitre doit transmettre l'information au banc de cette équipe ou peut choisir un joueur sur la surface pour transmettre le message au banc. Seul le capitaine ou l'assistant-capitaine, mais non les deux à la fois, peuvent s'adresser à un arbitre pour des questions d'interprétation des règles ou pour obtenir des informations essentielles au déroulement du jeu ; ils peuvent le faire lorsque cela est nécessaire, avec COURTOISIE, au cours d'un arrêt normal du jeu.

Aucun gardien de but ou substitut de gardien de but, n'a le droit d'agir comme capitaine ou assistant-capitaine.

Si un capitaine ou un assistant-capitaine quitte son banc d'équipe pour aller parler avec l'arbitre puis retourne à son banc.

Sanction : Puntion de mauvaise conduite

Chapitre 4 Les officiels

Article 21 Nomination d'un officiel

Tous les officiels, incluant les chronométreurs, marqueurs et juges de buts sont nommés par le responsable de la ligue ou du tournoi.

Article 22 Les officiels

À titre d'arbitre, il lui est strictement interdit d'avoir sous ses ordres d'autres arbitres. Cependant, le

marqueur (chronométrateur) doit obéir aux directives de l'arbitre, comme tout autre intervenant dans la partie.

Il doit vérifier l'équipement et les installations avant le début d'une partie. Il interdit l'accès de la surface aux joueurs ayant une tenue non conforme ou en trop mauvais état ou aux personnes ne faisant pas partie de l'équipe.

Il doit toujours agir dans le but de punir un joueur qui par suite d'une infraction a placé son adversaire dans une position désavantageuse. Il doit appliquer les pénalités telles que stipulées.

Il doit veiller à ce que le jeu progresse le mieux possible avec le minimum d'intervention de sa part. Une partie de dekhockey en règle requiert la présence sur la surface de deux arbitres ayant les mêmes pouvoirs.

Les arbitres ne sont pas tenus d'endurer un joueur et/ou spectateur impoli ou agressif envers lui.

Les arbitres ne sont pas obligés de s'expliquer ou de discuter avec un joueur impoli avant, après ou pendant la partie.

Les arbitres devront porter un pantalon ou une culotte courte noir. Ils devront porter un chandail noir et blanc d'officiel.

Article 23 Décision sur un but et crédit d'un but

Les arbitres rendront la décision finale sur les points contestés après s'être consultés et avoir consulté le juge de but si applicable.

Les arbitres indiqueront au marqueur les pénalités imposées et les infractions pour lesquelles elles ont été attribuées ; il lui indiquera également le joueur ayant marqué un but et celui qui mérite un point d'assistance, le cas échéant.

Article 24 Absence d'officiel

S'il n'y a pas d'arbitres présents, le responsable de la ligue prendra une décision concernant le déroulement de la partie.

Si un des arbitres se blesse ou tombe malade durant une partie, l'autre arbitre poursuit seul la rencontre. Si cet arbitre doit officier seul pour plus d'une rencontre, un autre arbitre doit être appelé le plus rapidement possible.

S'il est impossible pour le responsable de la ligue de fournir un autre officiel, la partie devra se dérouler avec un seul arbitre.

Article 25 Abus envers un officiel

Le responsable d'équipe devrait être 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 ou à l'endroit où ils sont hébergés. Toute infraction doit être rapportée au responsable de la ligue ou du tournoi.

Article 26 Marqueur et chronométrateur

La tâche du marqueur et chronométrateur peut être accompli par une ou deux personnes. Si deux personnes sont utilisées, le marqueur inscrit les buts et punitions et le second le chronométrateur fait fonctionner le cadran.

Le chronométrateur doit contrôler le cadran à partir de la toute première mise en jeu et arrêter celui-ci à chaque arrêt de jeu. Il est également celui qui signale la fin de chaque période. Il doit avertir le joueur du temps de la punition ou il peut embarquer sur la surface. Il devra informer l'arbitre du temps à écouler dans la période s'il n'y a pas de cadran indicateur.

Si un joueur quitte le banc de punition avant l'expiration du temps, le chronométreur note le temps exact et avertit les arbitres lors de l'arrêt de jeu suivant.

Le marqueur ou le chronométreur doit aviser l'officiel lorsqu'un joueur reçoit sa troisième punition mineure violente, sa deuxième punition majeure ou sa deuxième punition de mauvaise conduite. Lorsqu'il y a une dispute concernant le temps, le tout sera référé aux officiels et sa décision sera finale.

Le marqueur enregistre le temps de chaque but, le joueur ayant compté et celui à qui une aide est créditée. Il doit également enregistrer les punitions avec le numéro du joueur, la durée de la punition, la nature de l'infraction ainsi que le temps ou la punition a été infligée.

Avant la partie, le marqueur doit obtenir l'alignement de chacune des équipes contenant le nom et numéro de chaque joueur. Il doit également rapporter toute contradiction sur l'alignement avec les règlements. Il doit aviser l'arbitre lorsqu'un joueur a obtenu sa deuxième punition de mauvaise conduite, dans la même partie. Il doit avertir l'arbitre lorsqu'un joueur reçoit sa troisième punition violente de la partie.

Le marqueur doit avertir les officiels si le joueur punis continue d'insulter les arbitres sur le banc des pénalités. Sanction: pénalité supplémentaire.

S'il y a altercation entre deux joueurs sur le banc des pénalités, le marqueur doit siffler pour arrêter le jeu et les deux joueurs peuvent être expulsés du match par les officiels.

Lorsqu'un système de son est en place le marqueur doit annoncer les buts, assistances et les punitions. À la fin de chaque partie, le marqueur et les arbitres doivent signer la feuille de pointage officielle, le marqueur doit ensuite remettre cette feuille au responsable de la ligue ou du tournoi.

Article 28 Rapport d'incident

Quand un incident majeur survient avant, pendant ou après une partie, l'arbitre en fera état dans un rapport écrit et devra le remettre au responsable de la ligue ou du tournoi. Le rapport d'incident devra comprendre tous les faits de l'incident en question.

Chapitre 5 La partie

Article 29 Durée de la partie et des périodes

La rencontre débute à l'heure prévue, par une mise au jeu initiale effectuée au point central de la surface de jeu. Le jeu doit être repris à la conclusion de chaque période de repos en répétant cette procédure. Aucun délai en raison de cérémonies,, exhibitions, présentations ou toutes autres formes de démonstrations ne peuvent être organisées, à moins d'obtenir le consentement de l'équipe adverse, quelques temps avant l'événement

Le temps officiel de la partie est de 3 périodes de 10 minutes à temps arrêté, pour un total de 30 minutes. La partie ne doit pas excéder 55 minutes. Le temps peut varier selon des ententes avec les responsables de ligue, de tournois ou d'associations, alors que 3 périodes de 12 minutes ou 15 minutes peuvent être appliquées comme partie complète. À partir du moment où la ligue, le tournoi ou l'association a adopté une variation dans la durée des périodes ce système doit prévaloir pour le restant de la saison ou du tournoi, sauf dans le cas de série de fin de saison ou des parties finales d'un tournoi.

Le temps de la période de repos entre les périodes peut varier entre 1 minute et 3 minutes. Cette décision est prise par le responsable de la ligue ou du tournoi, avant que la saison ou le tournoi débute, et doit être maintenue pour la totalité de la saison ou du tournoi.

Les équipes doivent changer de côté après chacune des périodes ainsi qu'après chacune des périodes de prolongation.

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. Le temps d'arrêt ne peut être demandé pendant la progression du jeu.

Si un retard 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. Si selon l'arbitre il y a un retard dans la partie il a le droit de refuser le temps d'arrêt et doit aviser les capitaines que la partie se terminera en temps continu avec la dernière minute arrêtée. Durant le temps continu aucun changement ne peut être effectué lors d'un arrêt de jeu. Les changements devront se faire en jouant, sur l'appel d'un but compté ou d'une punition seulement.

Article 30 Période Supplémentaire

Si lors des séries éliminatoires ou en tournoi, un gagnant est absolument nécessaire, les règles suivantes s'appliquent :

1- Pour les rondes préliminaires : Il y aura un bloc de trois (3) lancers de confrontation pour chacune des équipes, le plus grand nombre de buts compté déclarera l'équipe gagnante. Si le compte est encore égal, un lancer de chaque côté (excluant les trois (3) premiers joueurs) à tour de rôle, le plus grand nombre de but compté après chacun des lancers déclarera l'équipe gagnante. Tous les joueurs devront avoir effectué un lancer avant de pouvoir revenir lancer une autre fois. Un tir de confrontation sera enlevé pour chaque joueur au banc de punition. Après que les lancers ont été retirés à l'équipe, le ou les punitions s'annulent donc le ou les joueurs peuvent effectuer des lancers à leur tour s'il y a encore égalité.

2- Pour les parties de finale : Il y aura une période supplémentaire de cinq (5) minutes à temps chronométré avec quatre (4) joueurs de chaque côté excluant le gardien de but. Le premier but met fin à la rencontre. Si l'égalité persiste, on appliquera la réglementation de l'article précédent 30-1.

Article 31 La liste de noms

Avant le début de la rencontre, un alignement de l'équipe doit être remis au chronométrateur par le capitaine de l'équipe. L'alignement doit comprendre le nom et numéro des joueurs et gardien de but éligible. Aucun changement dans l'alignement n'est permis après le début de la rencontre. **Si un joueur inscrit sur l'alignement n'est pas là en début de partie, il a jusqu'à la fin de la 2^{ème} période pour arriver(une fois la période terminée, il est trop tard) , sinon sa présence ne comptera pas et il ne pourra pas jouer en 3^{ème} période.**

Article 32 Équipe à court de joueur

Si durant une partie, une équipe à moins de quatre joueurs disponibles incluant le gardien de but pour continuer le jeu, la partie est immédiatement arrêtée et gagnée par défaut par l'équipe adverse.

Article 33 Protêt

1^{er} spécification : Un protêt vise un règlement de compétition seulement

2^e spécification : Aucun protêt ne peut être déposé en regard des articles 1 à 28 inclusivement.

3^e spécification : Un protêt ne peut être déposé contre le jugement d'un officiel au cours d'une partie. Cependant, le jugement d'un officiel ne peut aliéner les droits d'une équipe.

4^e spécification : Un protêt d'admissibilité de joueur peut être déposé en tout temps **pendant** la partie. Vous devez informer le marqueur qui doit inscrire sur la feuille de pointage l'heure, le nom du demandant ainsi que le motif. La décision du comité de protêt est finale et sans appel.

Toutes mesures liées à la décision du comité de protêt deviennent exécutoires.

Modalité :

En cas de gain de cause de l'équipe plaignante, le comité de protêt rendra une décision concernant la partie jouer illégalement.

En cas de rejet du protêt, **l'équipe plaignante perdra 3 points dek.**

Article 34 Résultat de la partie officielle

Le maximum de point lors d'une partie est de 15 points répartis comme suit :

Points de production (9 maximum)

Chaque période : gagnée : 2 points	égale : 1 point	perdue : 0 point
Chaque partie : gagnée : 3 points	égale : 1 point	perdue : 0 point

Points de comportement (6 maximum)

Si l'équipe a :

4 infractions mineures et moins.....	3 points
5 infractions mineures	2 points
6 infractions mineures	1 point
7 infractions mineures et plus	0 point

Ces punitions sont exclues dans les pertes de points.

***** Code 19 bâton haut (non violente)**

Code 22 Changement illégal ou trop de joueurs

Code 23 Fermer la main sur la balle

Code 25 Glissade non-obstructive

Si l'équipe a :

Aucune infraction majeure.....	3 points
1 infraction majeure.....	1 point
2 infractions majeures et plus	0 point

Article 35 Partie annulée ou accordée par décision

Lorsqu'une équipe est incapable d'envoyer le nombre minimal de joueur sur la surface auquel elle a le droit, que ce soit en raison de punition ou de blessure, l'arbitre devra arrêter la partie, et cette équipe perdra la partie par défaut. L'officiel devra en faire rapport au responsable de la ligue ou du tournoi.

Une fois la rencontre débutée, seul l'officiel ou le responsable de la ligue pourra décider d'arrêter la partie en raison d'une température risquée. Une pluie forte, des orages violents sont des facteurs

suffisants pour arrêter une partie. La partie devra être remise à une date ultérieure (**choisie par le responsable de la ligue**), débutant au temps précis au moment de l'annulation avec le même pointage et le même alignement. **S'il y a deux périodes de complétées, la partie sera considérée comme terminée.**

L'arbitre de la partie pourra, lorsqu'il jugera que la partie dégénère et semble dangereuse pour la sécurité des joueurs, arrêter la partie peu importe le temps qu'il reste au cadran. La partie ne sera pas remise et l'équipe ayant le plus de point gagnera automatiquement.

Chapitre 6 Progression du jeu

Article 36 Buts

A compter du moment où il y aura un écart de six (6) buts dans la marque, en troisième période, l'horloge ne s'arrêtera plus et la dernière minute ne sera pas chronométrée.

Un but est accordé lorsque la balle a pénétré entre les poteaux des buts, sous la barre horizontale et complètement dépassée la ligne des buts. Si un gardien attrape la balle et dépasse la ligne des buts, le but est alloué. Lorsque le gardien de but attrape la balle et que son gant dépasse la ligne des buts, le but est alloué.

Un but doit être accordé si la balle entre dans le but d'une façon ou d'une autre et que le joueur défensif en est l'auteur. Le joueur de l'équipe offensive qui a touché la balle le dernier sera crédité du but et aucune assistance n'est accordée.

Un but compté avec un bâton haut ne doit pas être accordé, sauf s'il est dévié par un joueur de l'équipe à la défensive et que c'est celui-ci qui a le bâton haut.

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

À moins que la balle soit dans le territoire du gardien de but, une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui dépose un pied dans ce territoire, sans faire aucun effort pour le retirer.

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 l'enclave du gardien de but, sur la ligne de l'enclave ou y maintenir son bâton. Si un but est compté durant que l'une de ces situations se présente, le but doit être refusé et la remise en jeu se fera au pont de mise au jeu le plus près dans le territoire défensif.

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

Si le lancer d'un joueur dévie en frappant le bâton ou toute autre partie d'un autre joueur à l'offensive, le but doit être accordé s'il n'a pas été volontairement dévié dans le but. Le dernier joueur qui a touché la balle sera crédité du but et le joueur ayant lancé aura une assistance.

Si un but est compté alors que la balle est libre dans l'enceinte du gardien de but ce but est déclaré légal.

Lorsque la balle est «bottée» avec le pied dans l'enceinte du gardien de but, le jeu est immédiatement arrêté et repris dans la zone adverse.

Lorsqu'une balle touche l'officiel et pénètre dans le but, le but est refusé.

Sur un but, pas plus d'une assistance ne doit être allouée. Une assistance doit être créditée à celui ayant touché à la balle sans qu'un joueur adverse ne prenne le contrôle, avant que le but ne soit compté.

Tout but compté, autrement que spécifié dans le livre de règlement, ne doit être accordé.

Article 37 But accordé par décision

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 offensive a la balle en sa possession, sans qu'il ai de joueurs adverses entre lui et le but adverse :

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 sur la surface de jeu ou du banc des joueurs.

Le porteur de la balle est agressé par derrière et empêché d'obtenir un lancer de qualité sur le but adverse.

Article 38 Les passes

Les passes faites avec la main uniquement dans le territoire défensif sont acceptées.

Article 39 Substitution

Au cours d'une partie les joueurs se trouvant sur le banc d'équipe peuvent remplacer les joueurs sur la surface. Ces changements peuvent être effectués pendant les arrêts de jeu ou au cours du jeu. Les gardiens de but peuvent également être retirés et remplacés par un attaquant supplémentaire.

Substitution lors d'arrêt de jeu :

Toute substitution de joueurs devra se faire au pas de course.

Tout changement de joueurs doit être complété avant que l'arbitre ne soit en position de faire la mise ou la remise au jeu. Si toutefois, l'arbitre laisse tomber la balle pour reprendre le jeu et immédiatement après la reprise du jeu, un des arbitres remarque que l'une des équipes a trop de joueurs sur la surface, l'arbitre arrêtera le jeu et corrigera la situation sans imposer de punition. Si un but est compté par l'équipe fautive, le but sera refusé, si l'équipe non fautive marque un but le but sera accordé.

Substitution durant le jeu :

Le joueur (incluant le gardien de but) remplacé doit quitter la surface et prendre place sur le banc d'équipe sans entraver le déroulement du jeu. Toutefois, le joueur quittant le banc doit attendre que le joueur qu'il remplace ait une main sur la bande se trouvant face à son banc d'équipe avant de sauter sur la surface.

NOTE : Si lors d'une substitution de joueurs en cours de jeu, le nombre de joueurs qui sautent sur la surface est supérieur au nombre de joueurs qui quittent la surface, il n'y aura pas de punition à condition que le ou les joueur(s) en trop regagne (nt) le banc sans avoir participé au jeu.

Article 40 Mise et remise en jeu.

Une mise ou remise en jeu est la procédure par laquelle l'arbitre laisse tomber la balle entre les bâtons de deux adversaires étant positionnée face à face. La balle doit toucher la surface avant qu'un joueur ne puisse faire contact avec celle-ci. Aucun joueur ne peut entrer en contact avec son adversaire avant que la mise en jeu n'ait été complétée, 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 des deux équipes doivent être situés à au moins 10 pieds de l'endroit où se situent les deux joueurs procédant à la mise ou remise en jeu et ils doivent être en jeu. Si cette procédure devait être violée, l'arbitre doit reprendre la mise ou remise en jeu.

Tout joueur qui, lors d'une mise ou remise en jeu, expédierait la balle en dehors du jeu de façon intentionnelle, doit être banni de la prochaine mise en jeu.

Si un joueur tarde à prendre position pour la mise ou la remise en jeu, l'arbitre doit ordonner qu'il soit remplacé par un co-équipier étant sur la surface de jeu.

Lorsqu'une infraction à un règlement ou un arrêt de jeu a été causé par un attaquant dans le territoire offensif, la remise en jeu qui en découle doit être faite au point de mise en jeu dans le territoire de l'équipe fautive, sauf pour un tir d'un attaquant qui s'immobilise sur le filet arrière de l'équipe défensive, c'est la responsabilité du gardien de but d'intervenir pour libérer la balle de cette position. S'il y a arrêt de jeu pour ce cas la remise en jeu se fera dans la zone où le jeu a été arrêté.

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

Lorsqu'un arrêt de jeu se produit entre les points de mise en jeu de fond de territoire et la bande de fond, la remise en jeu doit être exécutée au point de mise en jeu le plus près, à moins qu'il ne s'agisse de l'application de tout autre règlement.

Lorsqu'un but est compté parce que la balle a dévié sur un arbitre, la remise en jeu doit être effectuée à l'un des points de mise en jeu le plus près.

Aucune mise ou remise en jeu ne peut être effectuée à l'intérieur de 20 pieds des bandes de côté.

Lorsque le jeu est arrêté pour une raison non spécifiée dans le livre de règlement, la mise ou la remise en jeu doit être effectuée à l'endroit le plus près d'où la balle avait été jouée. Toutes les mises ou remises en jeu doivent être effectuées à l'un des neufs cercles désignés sur la surface de jeu.

Article 41 Hors-jeu à la ligne centrale

Un joueur offensif ne peut se retrouver dans le territoire offensif avant que la balle n'ait traversé cette ligne. Lorsque cela se produit, un hors-jeu en résulte dès qu'un joueur offensif touche à la balle et la remise en jeu est exécutée au point de mise en jeu près de la ligne centrale, situé dans la zone neutre de l'équipe ayant commis la faute.

Le joueur doit avoir complètement les deux pieds à l'intérieur du territoire pour être considéré hors-jeu. Il peut présenter un pied à l'intérieur et un pied à l'extérieur de la ligne ou même un pied sur la ligne et être considéré en jeu.

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

Si un joueur offensif intercepte une balle projetée par un joueur défensif en direction du territoire adverse, cela constitue un hors-jeu, si le joueur offensif a précédé la balle en traversant la ligne centrale.

Si un joueur offensif ayant le contrôle de la balle, entre dans sa zone défensive en reculant, ceci n'est pas considéré comme un hors-jeu.

Hors-jeu à retardement

Si la balle est traversée en zone offensive et qu'un joueur à l'attaque s'y trouvait déjà, l'arbitre

appellera un hors-jeu à retardement en levant le bras, le ou les joueur (s) devront libérer la zone offensive et le hors-jeu sera annulé, le jeu se poursuivra. Il sera annulé également si un joueur de l'équipe adverse traverse la ligne centrale.

Si lors d'un hors-jeu à retardement la balle est lancée par un attaquant sur le gardien de but, l'arbitre doit immédiatement signaler l'arrêt de jeu et la remise en jeu s'effectue dans la zone neutre au point le plus près de la ligne centrale de l'équipe fautive.

Si lors d'un hors-jeu à retardement la balle est lancée par un attaquant et qu'elle entre dans la zone du gardien de but de l'équipe adverse, le jeu s'arrête immédiatement et la remise en jeu s'effectue dans la zone neutre au point le plus près de la ligne centrale de l'équipe fautive.

Lorsque selon l'arbitre, un joueur de l'équipe qui est hors-jeu a causé le hors-jeu intentionnellement, la remise en jeu se fera dans la zone défensive de l'équipe fautive.

Lorsqu'un joueur accepte une passe hors-jeu dans la zone offensive, la mise en jeu sera effectuée dans la zone défensive de l'équipe en faute.

Article 42 Dégagement

Un dégagement est appelé lorsqu'un joueur de l'équipe défensive, effectue un tir à partir de sa zone défensive jusqu'à la ligne de but de l'équipe adverse, sans qu'aucun joueur de l'équipe adverse ne touche à la balle au passage. Le dégagement est appelé dès que la balle traverse la ligne de but. La remise en jeu s'effectue dans la zone défensive de l'équipe fautive.

NOTE : La balle et non les pieds du joueur détermine s'il y a infraction.

Un dégagement est annulé par les arbitres si :

La balle touche la ligne ou pénètre dans la zone du gardien de but avant de franchir la ligne de but.

Lorsque la balle touche le gardien de but ou son équipement.

Lorsque le gardien de but est hors de sa zone au moment où la balle franchit la ligne rouge centrale.

Lorsque le gardien de but quitte sa zone après que la balle a franchi la ligne rouge centrale.

Selon l'arbitre, un joueur de l'équipe contre qui vient d'effectuer un dégagement n'a pas fait d'effort valable pour prendre le contrôle de la balle avant qu'elle ne franchisse la ligne de but.

L'équipe qui effectue le dégagement est en infériorité numérique.

NOTE : Dans le cas où un gardien de but serait retiré et remplacé par un attaquant supplémentaire, celui-ci n'étant pas considéré comme un gardien de but, on ne tiendra pas compte des points b, c, d,

Article 43 Balle hors de la vue

Si l'arbitre perd la balle de vue, il doit siffler et arrêter le jeu puis effectuer une remise en jeu au point le plus près.

Article 44 Remise en règle du bâton

Un joueur qui a échappé son bâton peut participer au jeu sans son bâton jusqu'au prochain arrêt de jeu ou s'en procurer un autre à son banc d'équipe pendant le jeu ou d'un co-équipier sur la surface.

Toute remise de bâton doit être faite de main à main. Il ne peut recevoir un bâton ayant été lancé d'une quelconque partie de la surface de jeu. Une pénalité mineure sera infligée à celui qui lancera son bâton.

Article 45 Refus de jouer la balle

Si une équipe refuse de jouer la balle lorsque l'arbitre a signalé un arrêt de jeu à retardement ou une punition retardée, le jeu sera arrêté.

Un joueur laissant la balle devant lui plus de trois secondes sans la jouer sera considéré comme refusant de jouer la balle, et le jeu sera arrêté immédiatement.

Article 46 Balle hors de la surface ou injouable

Lorsque balle quitte la surface de jeu ou touche à tout objet ne faisant pas partie de la surface de jeu et retombe sur la surface, L'arbitre arrêtera le jeu immédiatement. Le joueur qui est le dernier à touché à la balle sera considéré comme étant le joueur fautif. Une remise en jeu sera effectuée à l'endroit où la balle a été expédiée ou déviée.

L'armature du but est considérée comme étant une partie intégrante de l'équipement du gardien de but, Si la balle frappe la barre horizontale ou les poteaux du but et sort de la surface de jeu, elle est considérée comme ayant touché le gardien de but.

Article 47 Balle invalide

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'au prochain arrêt de jeu, à moins que cette balle nuise à la progression du jeu, si un arrêt de jeu est appelé, la remise en jeu se fera au point le plus près lors de l'arrêt du jeu.

Article 48 Balle qui touche l'arbitre

Le jeu ne doit pas être arrêté lorsque la balle touche un officiel, peut importe l'endroit sur la surface de jeu, sauf si la balle dévie directement dans le but ou à l'extérieur de la surface de jeu.

Article 49 Balle refusée dans la zone du gardien de but

La balle ne peut être expédiée avec la main, le pied ou botter directement dans le territoire du gardien ou, si le gardien est à l'extérieur de son territoire et que la balle pénètre dans le territoire du gardien, le jeu doit être arrêté immédiatement et la remise en jeu se fera dans la zone neutre de l'équipe fautive. Le but sera refusé si la balle est déviée par un joueur défensif dans le but.

Article 50 Fermer la main sur la balle

Un joueur peut fermer la main sur la balle et la déposer devant lui sans effectuer une feinte pour déjouer un adversaire. Si selon l'officiel, le joueur qui ferme la main sur la balle c'est avantagé pour déjouer un adversaire, une punition mineure lui sera décernée pour avoir fermé la main sur la balle.

Un joueur défensif ne peut en aucun temps fermer la main sur la balle dans le territoire de son gardien de but, cela entraîne un lancer de punition pour l'équipe adverse.

Chapitre 7 Les types de pénalités

Article 51 Types de pénalités

Objectif :

Redonner à l'équipe contre qui la faute vient d'être commise un avantage au moins équivalent à celui qu'elle vient de perdre en raison de l'infraction commise.

Obliger les équipes à jouer selon les règles.

Éliminer de la surface de jeu tout individu qui refuse de se conformer aux règles.

Les pénalités doivent être réparties comme suit :

1- Mineure	5- Inconduite de partie
2- Double mineure	6- Grossière inconduite
3- Majeure	7- Match
4- Mauvaises conduite	8- Tir de pénalité

Article 52 Les punitions

Le temps des pénalités sont chronométré en temps effectif.

Lorsque les périodes sont de 10 minutes :

Mineure	1 minute
Majeure	2 minutes 30 secondes
Mauvaise conduite	5 minutes
Inconduite de partie	Sortie de la partie
Inconduite grossière	Sortie de la partie
Match	5 minutes et sortie de la partie

Lorsque les périodes sont de 12 minutes :

Mineure	1 minute
Majeure	3 minutes
Mauvaise conduite	6 minutes
Inconduite de partie	Sortie de la partie
Inconduite grossière	Sortie de la partie
Match	5 minutes et sortie de la partie

Lorsque les périodes sont de 15 minutes :

Mineure	1 minute 30 secondes
Majeure	4 minutes
Mauvaise conduite	8 minutes
Inconduite de partie	Sortie de la partie
Inconduite grossière	Sortie de la partie
Match	5 minutes et sortie de la partie

Toutes les punitions doivent être attribuées sous forme de temps de jeu à l'exception du tir de

pénalité. Elle est chronométrée en temps de jeu effectif. Elle sera d'autant plus longue que l'infraction reprochée est grave. Le chronométrage de la punition débute avec la remise en jeu suivant l'arrêt de jeu.

Tout joueur, à l'exception du gardien de but, recevant une punition doit prendre place au banc des pénalités pour la durée de celle-ci et aucun autre joueur ne peut le remplacer.

Une pénalité peut être décernée en tout temps, avant, pendant ou après une partie lorsqu'une infraction est commise, peu importe si le jeu est en progression ou pas.

Si une infraction se produit et que des pénalités sont imposées avant une partie ou après la conclusion de la partie, celle-ci doit être rapportée au responsable de la ligue ou du tournoi et l'arbitre devra rédiger un rapport sur les incidents.

Dans le cas d'une punition disqualifiant le joueur pour le reste de la partie, ce dernier se rendra immédiatement à l'extérieur de la surface de jeu incluant le banc des joueurs.

Dans le cas d'une punition décernée à un joueur blessé ou à un gardien de but, d'une punition d'équipe ou de banc, le capitaine de l'équipe doit désigner un joueur présent sur la surface pour servir la punition si le capitaine ne se conforme pas rapidement à cette règle, l'arbitre désignera lui-même un joueur présent sur la surface au moment de l'infraction pour servir la pénalité.

Lorsqu'un joueur reçoit une troisième punition mineure violente, il a automatiquement une punition d'inconduite de partie.

Article 53 Pénalité mineure ou double mineure

Objectif :

Redonner à l'équipe contre qui la faute vient d'être commise un avantage au moins équivalent à celui qu'elle vient de perdre en raison de l'infraction commise.

Obliger les équipes à jouer selon les règles.

Éliminer de la surface de jeu tout individu qui refuse de se conformer aux règles.

Lorsqu'une équipe est en avantage numérique à cause d'une ou plusieurs pénalités mineures ou de banc, et que l'équipe adverse compte un but, la pénalité qui a causé le désavantage prend fin immédiatement.

Un désavantage numérique est une situation où l'une des deux équipes joue avec moins de joueurs sur la surface que l'équipe adverse.

Si un joueur obtient une double punition mineure, et qu'un but est marqué par l'équipe adverse, seulement une punition peut s'annuler par but compté.

Un joueur est expulsé lorsqu'il a obtenu 3 punitions mineures violentes, 2 punitions majeures ou deux punitions mineures violentes et une punition majeure. Il se mérite automatiquement une punition d'inconduite de partie.

Article 54 Chronologie des punitions

Lorsqu'un joueur commet une infraction au moment où il a le contrôle de la balle, l'arbitre sifflera immédiatement et imposera la punition au joueur fautif.

Lorsqu'un joueur commet une infraction au moment où son équipe n'est pas en possession de la balle, l'arbitre devra signaler une punition à retardement. Dès que l'équipe du joueur fautif aura pris le contrôle de la balle, l'arbitre sifflera immédiatement et imposera la punition au joueur fautif.

Advenant le cas où le même joueur commet d'autres infractions au cours d'une même séquence de jeu, soit avant ou après que l'arbitre a sifflé, ledit joueur fautif purgera les punitions imposées consécutivement.

Lorsqu'une punition à retardement est signalée et qu'un but est marqué par l'équipe non fautive, le but sera accordé et la punition sera imposée et toutes les autres punitions imposées de la façon habituelle (cela s'entend des punitions mineures seulement) seront imposées.

Lorsqu'une punition à retardement est signalée et que l'équipe non fautive marque un but dans son propre filet, le but sera maintenu et la punition sera imposée de la façon habituelle.

Lorsqu'une équipe joue en infériorité numérique en raison d'une punition mineure et que l'arbitre signale une punition à retardement à cette même équipe, tout but marqué par l'équipe non fautive sera maintenu, la nouvelle punition mineure sera infligée et la punition mineure ayant causé le désavantage numérique prendra fin. Les pénalités majeures, mauvaise conduite, inconduite de partie, inconduite grossière et de match doivent être infligées peu importe s'il y a but ou non.

Article 55 Description des punitions violentes ou non violentes

Punitions mineures violentes :

Code	Infraction	Code	Infraction
1	Mise en échec	7	Coup de coude
2	Donner de la bande	8	Donner du genou
3	Rudesse	9	Chute obstructive
4	Coup de bâton	10	Conduite anti-sportive
5	Double échec	11	Bâton haut contact
6	Assaut		

Punitions mineures non violentes :

Code	Infraction	Code	Infraction
12	Faire trébucher	19	Bâton haut
13	Avoir retenu	20	Bâton brisé
14	Obstruction	21	Équipement illégal
15	Avoir accroché	22	Trop de joueur ou chang. Illégal
16	Coup de golf	23	Fermer la main sur la balle
17	Inconduite de partie	24	Punition de banc
18	Retarder la partie	25	Glissade non-obstructive

Combinaison pour une expulsion de la partie :

3 punitions mineures violentes

2 punitions mineures violentes + 1 punition majeure

2 punitions majeures.

Punition pour langage abusif : anti-sportif mineur, mauvaise conduite, inconduite de partie ou grossière inconduite.

Article 56 Pénalité au gardien de but

Aucun gardien de but ne sera envoyé au banc de punition pour une infraction méritant une punition

mineure, majeure ou mauvaise conduite, mais toutes ces punitions seront purgées à sa place par un joueur de son équipe se trouvant sur la surface au moment de l'infraction.

Si un gardien de but reçoit une deuxième punition majeure dans une même partie, il reçoit automatiquement une pénalité d'inconduite de partie et ce dernier devra quitter la surface de jeu.

Lorsqu'un gardien de but est expulsé de la partie en raison d'inconduite de partie, inconduite grossière ou de match, il peut être remplacé par un gardien substitut qui est inscrit sur la liste. Un joueur sur la surface devra servir les punitions reliées à celui-ci. Si aucun gardien de but ne peut le remplacer, il peut être remplacé par un joueur présent sur l'alignement. L'équipe disposera de 1 minute pour décider si le joueur endossera l'équipement du gardien de but ou si ce sera un sixième attaquant. Si le joueur endosse l'équipement du gardien de but, il dispose de cinq minutes supplémentaires pour s'habiller. Si ce joueur est un sixième attaquant le jeu débutera immédiatement. Lorsqu'un gardien de but quitte son enceinte afin de se battre ou de se joindre à une bataille, il reçoit une pénalité d'inconduite grossière.

Lorsqu'un gardien de but quitte son enceinte durant une bataille ou une bousculade, il reçoit une pénalité mineure en plus des autres pénalités qu'il est susceptible de recevoir, sauf si l'infraction a lieu dans son rectangle.

Si un gardien de but participe au jeu au-delà de la ligne centrale, il reçoit une pénalité mineure. Le gardien de but peut s'avancer au -delà de la ligne centrale pour effectuer une substitution de joueur sans encourir de punition.

Tout gardien de but qui utilise une de ses pièces d'équipement pour assainir un coup à un adversaire reçoit automatiquement une punition de match et devra quitter la surface de jeu.

Article 57 Pénalité à un troisième joueur

Si un troisième joueur est puni pendant que deux autres joueurs de la même équipe écoulent déjà des pénalités, le temps de la troisième pénalité débutera après que la pénalité ayant le moins de temps soit terminée ou si elle s'annule par un but marqué par l'équipe adverse. Le joueur devra être remplacé sur la surface de jeu par un autre joueur de son équipe. Lorsque toutes les punitions seront terminées, l'équipe aura le droit d'aligner cinq joueurs sur la surface et tous les joueurs au banc de punition devront attendre un arrêt de jeu afin de pouvoir revenir sur la surface.

Lorsque les pénalités sont expirées et l'équipe peut aligner quatre joueurs ou plus sur la surface de jeu, le chronométrateur permet aux joueurs punis de retourner sur la surface de jeu, de façon successive et chronologique.

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

Article 58 Punition mineure d'équipe ou de banc

Une pénalité d'équipe ou de banc peut être donnée à un joueur non identifié au banc des joueurs. La punition mineure devra être purgée par un joueur étant sur la surface de jeu. La punition mineure sera purgée par un joueur qui était sur la surface au moment de l'infraction.

Article 59 Punition mineure simultanée

Des punitions mineures simultanées imposées aux deux équipes ne causent pas d'inégalité numérique. Cependant les joueurs ne sont pas remplacés sur la surface et aucune pénalité n'est annulée si un but est marqué.

Article 60 Punition majeure ou majeure d'équipe

Une punition majeure exige que le joueur fautif prenne place au banc de punition pour le temps défini

à l'article 51 et que son équipe joue à court d'un joueur qu'il y ait but ou non.
Quand un joueur reçoit en même temps une punition majeure et une punition mineure, il devra d'abord purger la punition majeure.

Article 61 Deuxième punition majeure

Tout joueur, incluant le gardien de but recevant une deuxième punition majeure dans la même partie, est doit quitter la surface de jeu et il reçoit une pénalité d'inconduite de partie. Un joueur doit venir remplacer le joueur expulsé pour les punitions encourues. Les arbitres de la partie devront, dans ce cas, rédiger un rapport d'incident et le soumettre au responsable de la ligue ou du tournoi.

Article 62 Punition majeure simultanée

Lorsque des punitions majeures sont imposées simultanément, chaque équipe jouera à court de joueurs (les joueurs ne sont pas remplacés sur la surface de jeu).

Article 63 Punition de mauvaise conduite ou mauvaise conduite d'équipe

Une punition de mauvaise conduite entraîne l'expulsion du joueur au banc de punition pour le temps défini à l'article 51 à l'exception du gardien de but. Un joueur prendra sa place sur la surface de jeu. Lorsque la punition sera terminée le joueur doit attendre un arrêt de jeu avant de pouvoir y retourner. Lorsqu'un joueur reçoit une pénalité mineure ou majeure et une pénalité de mauvaise conduite en même temps, l'équipe punie doit immédiatement placer un autre joueur supplémentaire sur le banc des pénalités, afin de servir les punitions mineures ou majeures.

Une pénalité de mauvaise conduite infligée au gardien de but exige qu'un joueur qui se trouvait sur la surface de jeu au moment de l'infraction se substitue au gardien de but sur le banc de punition. Il servira les punitions encourues par le gardien de but.

Une punition de mauvaise conduite attribuée dans les cinq dernières minutes à temps régulier entraîne automatiquement une punition d'inconduite de partie.

Article 64 Deuxième punition de mauvaise conduite

Lorsqu'un joueur reçoit une seconde punition de mauvaise conduite au cours de la même partie, cette seconde punition de mauvaise conduite devient automatiquement une punition d'inconduite de partie.

Article 65 Punition d'inconduite grossière

Un joueur qui reçoit une punition d'inconduite de partie, est automatiquement expulsé de la partie en cours. Un autre joueur doit venir servir la ou les punitions encourues s'il y a lieu.

Les arbitres devront dans ce cas, rédiger un rapport d'incident et le soumettre au responsable de la ligue ou du tournoi.

Article 66 Punition de match

Une punition de match consiste en l'exclusion du jeu pour le reste de la partie. La punition de match entraîne une punition majeure par le temps défini à l'article 51, laquelle doit être purgée par un autre joueur de son équipe. Dans un tel cas, les arbitres doivent rédiger un rapport d'incident et le soumettre au responsable de la ligue ou du tournoi. 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 ou du tournoi.

Article 67 Lancer de punition

Pendant un lancer de punition le temps est arrêté.

Si l'infraction est à retardement et que le temps de la partie se termine avant que ne soit appelé le lancer, le tir de punition devra être effectué de toute façon.

Si une infraction donne lieu à un lancer de punition, aucune autre punition mineure ne sera donnée.

Si, à cause d'une blessure, un joueur n'est pas en mesure d'exécuter un lancer de punition, un coéquipier qui se trouvait sur la surface de jeu au moment de l'infraction sera désigné par le responsable d'équipe ou le capitaine pour effectuer le lancer.

Si le lancer de punition est accordé en raison qu'un joueur est tombé sur la balle ou ferme la main sur la balle dans le territoire du gardien de but, le responsable ou le capitaine de l'équipe désignera un joueur étant sur la surface au moment de l'infraction pour exécuter le lancer.

Si au moment où un lancer de punition est accordé, le gardien de but avait été retiré de son filet pour un attaquant supplémentaire, il peut retourner à son but afin de faire face au lancer de punition.

Un but marqué sur un lancer de punition ne met pas fin au punition déjà en cours.

Procédés : L'arbitre dépose la balle sur le point de mise en jeu de la ligne centrale et le joueur désigné, au signal de l'arbitre, de cet endroit se dirigera vers le gardien de but pour le déjouer. La balle doit être maintenue en mouvement vers le but adverse et, une fois la balle lancée, le jeu sera considéré complet. Un but ne peut-être marqué sur un retour de la balle. Le gardien de but doit demeurer dans son enceinte jusqu'à ce que la balle ait traversé la ligne défensive (dégagement) devant lui ; s'il manque à cette règle, le joueur aura droit de recommencer le lancer. Le gardien de but peut tenter d'arrêter la balle de toutes les façons, sauf en lançant son bâton ou tout autre objet, dans un tel cas, le but doit être accordé.

Les autres joueurs doivent demeurer de l'autre côté de la ligne centrale, soit à l'opposé du lancer et en aucun temps pendant le lancer interférer, d'aucune manière, le joueur qui effectue le lancer de punition.

Après un échec sur un lancer de punition, la remise en jeu se fera dans un des points de mise en jeu près du but de l'équipe pénalisée.

Article 68 Erreur d'arbitrage

Un arbitre peut modifier sa décision tant que la remise en jeu faisant suite à sa décision n'a pas été exécutée.

Il est entendu que l'arbitre peut faire une erreur involontaire. Si tel est le cas la remise en jeu se fera au centre de la surface de jeu, en toute circonstance.

Chapitre 8 Infractions

Article 69 Substitution non réglementaire ou changement illégal

Tout changement de joueur sur la surface qui ne respecte pas la procédure établie.

Sanction : Punition mineure pour changement illégal

Article 70 Ajustement de l'équipement

Tout joueur qui retarde le jeu pour ajuster, modifier ou changer son équipement

Sanction : Punition mineure pour avoir retarder la partie.

Si un joueur doit ajuster son équipement, il quittera la surface et le jeu continuera sans interruption, avec un substitut.

Le gardien de but peut, avec la permission de l'arbitre, ajuster son équipement après un arrêt de jeu. Cette mesure ne s'applique pas au gardien de but à l'extrémité opposée à celle-ci où se déroule le jeu. Si, selon l'arbitre le gardien retarde le jeu intentionnellement il lui sera refusé et il pourrait se mériter une punition.

Sanction : punition mineure pour avoir retarder la partie.

Article 71 Intervenir dans le jeu

Tout joueur qui interfère avec la balle alors qu'il ne joue pas sur la surface.

Sanction : punition mineure pour avoir retarder la partie.

Si un joueur est retenu ou obstrué par un spectateur, l'arbitre doit arrêter le jeu, à moins que l'équipe du joueur en question soit en possession de compter au même moment. Dans ce cas ou dans l'autre, la remise en jeu doit être faite à l'endroit où l'arrêt de jeu a été effectué, à moins qu'un autre règlement de ce livre ne le stipule.

Article 72 Immobilisation de la balle

Lorsque la balle demeure emprisonnée sur le filet de l'un des buts et qu'elle est injouable, ou qu'elle est gelée entre des joueurs des deux équipes, intentionnellement ou pas, l'arbitre doit arrêter le jeu. La remise en jeu doit être effectuée au point de mise en jeu le plus proche lors de l'arrêt de jeu. Si selon l'arbitre c'est le joueur offensif qui est responsable de l'arrêt de jeu, la remise en jeu s'effectuera au point de mise en jeu dans le territoire neutre de l'équipe fautive.

Tout joueur qui immobilise la balle sur le dessus de la bande qui entoure la surface, étant donné que celle-ci est considérée en jeu et peut-être jouée de façon légale avec la main ou le bâton.

Sanction : Punition mineure

Article 73 Retarder la partie

Si un joueur, incluant le gardien de but retarde délibérément le jeu, en frappant ou en jetant la balle hors de la surface de jeu.

Sanction : Punition mineure

Tout joueur, incluant le gardien de but qui, déloge délibérément le filet de sa position.

Sanction : Punition mineure

Si le gardien de but ou un joueur déloge intentionnellement le filet de sa position normale alors qu'un joueur de l'équipe adverse a une échappée au but et qu'il n'y a personne entre lui et le gardien de but.

Sanction : Lancer de punition.

Tout joueur, à l'exception du gardien de but dans sa zone, qui met le pied intentionnellement sur la balle et retient celle-ci pour plus de 2 secondes.

Sanction : Punition mineure

NOTE : Ce règlement ne s'applique pas lorsque deux joueurs bataillent pour la possession de la balle sur le bord des bandes.

Tout joueur, à l'exception du gardien de but dans sa zone, qui se laisse tomber sur la balle de façon délibéré ou qui ramène la balle sous son poids, de quelque façon que ce soit.

Sanction : Punition mineure

NOTE : Si cela s'effectue dans la zone du gardien de but.

Sanction : Lancer de punition

Lorsque le gardien de but, qui de façon délibéré tombe sur la balle, ramène la balle sous son poids immobilise la balle sur son filet ou sur la bande alors que son corps se retrouve complètement à l'extérieur de son rectangle.

Sanction : Puntition mineure

Tout joueur, ou toute équipe qui, en tout temps, retarde délibérément la partie de quelque façon que ce soit.

Sanction : Puntition mineure

Si une équipe prend trop de temps à effectuer une substitution de joueur, après avoir été avisé par l'officiel.

Sanction : Puntition mineure d'équipe

Article 74 Refus de se mettre au jeu

Toute équipe qui, après un avertissement de l'arbitre, refuse de commencer le jeu, quitte la surface ou ne se présente pas sur la surface.

Sanction : Partie accordé par décision à l'équipe non fautive.

Si, pour une deuxième fois au cours d'une même partie, une équipe refuse de commencer le jeu après avoir été enjointe de ce faire par l'arbitre.

Sanction : Partie accordé par décision à l'équipe non fautive.

Si, une équipe est absente à l'heure prévue pour sa partie, les arbitres feront rapport au responsable de ligue ou du tournoi.

Sanction : Partie accordé par décision à l'équipe non fautive

NOTE : Si c'est causé par un accident ou empêchement majeure le responsable de la ligue ou du tournoi pourrait réviser sa position.

Article 75 Quitter le banc d'équipe ou de punition

Sauf dans le cas d'un joueur blessé, tout joueur ou responsable d'équipe qui volontairement quitte le banc d'équipe pour se rendre sur la surface alors que cela lui est interdit, ou tout joueur qui, volontairement ou par erreur, quitte le banc de punition alors que sa ou ses punitions ne sont pas terminées, ou qui, n'as pas l'autorisation de quitter le banc de punition à la fin d'une pénalité.

Sanction : Puntition mineure ou mineure d'équipe pour avoir retardé le jeu. Tout but marqué par son équipe sera refusé. Tout but compté par l'équipe non fautive est valide. Toute puntition encourue entre-temps sera maintenue.

Tout joueur en punition qui quitte volontairement ou par erreur le banc de punition avant la fin de sa pénalité, que le jeu soit en cours ou non.

Sanction : Puntition mineure pour avoir retardé la partie

Si un joueur retourne sur la surface suite à une erreur du chronométreur des punitions.

Sanction : Achever de purger sa punition. Tout but marqué par son équipe alors qu'il est illégalement sur la surface sera refusé. Tout but compté par l'équipe non fautive est valide. Toute puntition encourue sera maintenue.

Si un joueur puni et blessé retourne à son banc d'équipe avant l'expiration de sa punition et qu'il participe au jeu avant que sa punition ne soit terminée.

Sanction : Puntition pour avoir retardé la partie.

Tout responsable d'équipe qui entre sur la surface après le commencement de la partie sans la permission de l'arbitre.

Sanction : Puntition d'inconduite grossière

Le premier joueur de chaque équipe qui quitte le banc de punition ou le banc d'équipe durant une

altercation sur la surface.

Sanction : Puntion d'inconduite grossière

Article 76 Équipement interdit

Un officiel, peut à tout moment, déclarer une pièce d'équipement illégal, lorsque celle-ci est non-réglementaire, usée ou endommagée et représente des risques de blessures. Aucune punition ne sera infligée au joueur ou à l'équipe fautive, à moins que cette pièce ne revienne au jeu, plus tard au cours de la rencontre ou de la saison. **Si le joueur fautif remet ou réutilise sa pièce d'équipement défectueuse ou illégale:**

Sanction Puntion mineure, suspension possible.

Article 77 Joué avec un hockey 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 les parties de son bâton brisé.

Sanction : Puntion mineure

NOTE : Un bâton brisé est un bâton qui, selon l'arbitre, ne répond plus aux normes sécuritaire du jeu.

Seulement le gardien de but qui a le droit de poursuivre avec un bâton brisé, jusqu'à ce que le jeu soit arrêté ou qu'on lui en remet un autre de façon légale.

Un gardien de but peut obtenir un bâton de son coéquipier sans avoir à aller au banc.

Un joueur dont le bâton est brisé peut recevoir un autre bâton de main à main provenant de son banc d'équipe ou obtenir celui d'un coéquipier de main à main. S'il reçoit un bâton lancé d'une quelconque partie de la surface de jeu.

Sanction : Puntion mineure

Article 78 Jouer en possession de deux hockey

Un joueur ne peut en aucun cas avoir plus d'un bâton entre les mains et participer au jeu.

Sanction : Puntion mineure

NOTE : Lorsque le joueur ramasse un autre bâton pour le remettre à un de ses coéquipiers, il n'obtiendra pas de punition pour avoir eu en sa possession deux bâtons, par contre il faut que le geste soit complété entièrement et fait de main à main sans lancer le bâton avant de pouvoir participer au jeu.

Si le joueur ne complète pas son geste pour remettre le bâton à son coéquipier et qu'il dépose le bâton sur la surface pour participer au jeu.

Sanction : Puntion mineure

Article 79 Conduite anti-sportive

Définition : **Un manque de savoir-vivre envers les adversaires, les spectateur ou les arbitres**

Si un joueur ou responsable d'équipe emploie un langage injurieux envers qui que ce soit pendant une partie.

Sanction : Puntion mineure

Si l'arbitre ne parvient pas à identifier la personne ayant utilisé un langage vulgaire, blasphématoire

ou injurieux.

Sanction : Puntition mineure d'équipe

Si un joueur ou un responsable d'équipe coupable de conduite anti-sportive persiste dans son comportement ou s'il cherche à inciter un adversaire à encourir une puntition en utilisant des menaces, un langage injurieux ou des gestes provocants.

Sanction : Puntition de mauvaise conduite ou puntition de mauvaise conduite d'équipe.

Tout joueur incluant le gardien de but qui, expédie la balle à l'extérieur de la surface de façon intentionnelle

Sanction : Puntition mineure

Tout joueur qui moleste ou interfère un joueur adverse de quelque façon que ce soit alors qu'il est au banc de son équipe ou des puntitions.

Sanction : Puntition d'inconduite grossière

Article 80 Conduite anti-sportive envers les officiels

Un joueur ou un responsable d'équipe qui, par ses paroles ou ses gestes, conteste une décision ou manque de respect à un arbitre.

Sanction : Puntition mineure ou mineure d'équipe, majeure ou majeure d'équipe

Si un joueur écarte volontairement la balle de l'arbitre alors qu'il allait la récupérer

Sanction : Puntition mauvaise conduite

Si l'individu fautif persiste dans son attitude ou ses paroles

Sanction : Puntition mauvaise conduite

Si l'on persiste à afficher la même conduite inacceptable

Sanction : Puntition d'inconduite grossière

Si l'infraction est commise avant ou après la partie

Sanction : Puntition d'inconduite grossière

Article 81 Objet lancé

L'arbitre doit arrêter le jeu lorsqu'un objet est lancé de l'extérieur sur la surface de jeu et qu'il interfère avec le jeu. Afin de reprendre le jeu, la remise en jeu doit être effectuée à l'endroit où le jeu a été arrêté, à moins qu'un autre règlement de ce livre le stipule.

Tout joueur incluant le gardien de but qui, lance son bâton ou toute autre objet sur la surface de jeu ou à l'extérieur pendant un arrêt de jeu.

Sanction : Puntition mineure ou mineure d'équipe

Tout joueur incluant le gardien de but qui, lance un hockey, une partie du hockey ou tout autre objet en direction du joueur en possession de la balle.

Sanction : Puntition majeure ou majeure d'équipe.

Tout joueur incluant le gardien de but qui, lance un hockey à un coéquipier qui a échappé ou brisé le sien.

Sanction : Puntition mineure

Si un membre d'une équipe lance quelque objet que ce soit en direction d'un membre de l'équipe adverse, d'un spectateur ou d'un arbitre

Sanction : Puntition de match.

Tout joueur, qui lance quelconque objet sur la surface alors que celui-ci se retrouve au banc de son équipe ou des puntitions

Sanction : Puntition d'inconduite grossière

Tout joueur incluant le gardien de but en zone défensive qui, lance son bâton vers la balle dans son territoire.

Sanction : L'arbitre doit laisser compléter le jeu. Si aucun but n'est compté, un lancer de punition doit être accordé à l'équipe non fautive. S'il y a but le lancer de punition ne sera pas accordé.

Tout joueur incluant le gardien de but qui, lance délibérément son bâton dans l'un ou l'autre des territoires

Sanction : Punition majeure, sauf si cette action provoque un tir de pénalité.

Tout joueur incluant le gardien de but qui, lance un hockey, une partie du hockey en direction d'un joueur en possession de la balle.

Sanction : Punition majeure ou majeure d'équipe

NOTE : Si le joueur en possession de la balle est en échappée et où il n'y a personne entre lui et le but.

Sanction : Lancer de punition

Tout joueur qui lance délibérément son bâton ou tout autre objet à l'extérieur de la surface de jeu.

Sanction : Punition de mauvaise conduite

Article 82 Interférence (Obstruction)

Tout joueur qui entrave l'avance d'un joueur adverse qui n'est pas en possession de la balle

Sanction : Punition mineure

Tout joueur qui frappe délibérément le bâton du joueur adverse de façon à en perdre la possession.

Sanction : Punition mineure

Tout joueur qui pousse un bâton échappé d'un joueur adverse afin d'empêcher d'en reprendre possession.

Sanction : Punition mineure

Tout joueur qui, se servant de son corps ou son bâton, obstrue, ou empêche la progression du gardien de but, alors que celui-ci se retrouve dans son territoire sauf si la balle ne soit déjà dans l'enceinte du gardien.

Sanction : Punition mineure

NOTE :

Les joueurs sur la défensive ont le droit de défendre leur territoire et de couvrir ceux qui attaquent.

Les joueurs à l'attaque n'ont pas le droit de faire délibérément obstruction en faveur d'un coéquipier en possession de la balle.

Article 83 Retenir un adversaire

Tout joueur qui retient un joueur adverse à l'aide de ses mains, de son hockey ou de toute autre manière

Sanction : Punition mineure

Si l'on retient un joueur qui se trouve en zone offensive et qu'on l'empêche d'avoir un lancer franc sur le but lorsqu'il n'y a que le gardien de but à déjouer.

Sanction : Lancer de punition

Article 84 Faire trébucher

Tout joueur qui place son bâton, son genou, son pied, son bras, sa main ou son coude de façon à faire tomber son adversaire

Sanction : Punition mineure

Tout joueur qui fait trébucher un adversaire en zone défensive et empêche le joueur d'avoir un lancer franc sur le but lorsqu'il n'y a que le gardien de but à déjouer.

Sanction : Lancer de punition

Si un joueur blesse un adversaire par suite de trébuchement

Sanction : Puntition majeure

Si, selon l'arbitre, il y a eu intention de blesser le joueur adverse en le faisant trébucher.

Sanction : Puntition de match

Article 85 Chute obstructive

Chute volontaire d'un joueur sur la surface, dans le but d'atteindre la balle ou non, en suivant ou en faisant tomber un joueur adverse. Si un joueur met un ou deux genoux sur la surface, ou se penche très bas, de façon à faire tomber l'adversaire sur lui ou par-dessus lui.

Sanction : Puntition mineure

Si un joueur blesse un adversaire suite à une chute obstructive

Sanction : Puntition majeure

Si, selon l'arbitre, il y a eu intention de blesser le joueur adverse en le faisant trébucher.

Sanction : Puntition de match

Article 86 Accrocher

Tout joueur qui retarde ou tente d'arrêter l'avance d'un adversaire en l'accrochant avec le bâton ou le corps.

Sanction : Puntition mineure

Si un joueur harcèle un adversaire dans les côtes avec son bâton tenu à une ou deux mains.

Sanction : Puntition mineure

Si cette infraction est commise contre le porteur de la balle, et qu'elle l'empêche d'avoir un lancer franc au but lorsqu'il n'y a que le gardien de but à déjouer.

Sanction : Lancer de puntition

Si l'action d'accrocher blesse le joueur contre qui l'infraction est commise.

Sanction : Puntition majeure

Si, selon l'arbitre, cette infraction est commise avec l'intention de blesser.

Sanction : Puntition de match

Article 87 Coup de bâton (cingler)

Tout joueur qui frappe avec son hockey, tenu à une ou deux mains, un joueur adverse ou son hockey, dans le but de nuire à sa progression.

Sanction : Puntition mineure

Si ce geste est fait avec force ou est dirigé contre le gardien de but à l'intérieur de sa zone.

Sanction : Puntition majeure

NOTE : Aucune priorité ne sera accordée au gardien de but lors d'un échange de coups entre celui-ci et un adversaire

Si en donnant un coup de bâton, le joueur blesse l'adversaire

Sanction : Puntition majeure

Si, selon l'arbitre, il y a eu intention de blesser un joueur adverse en donnant un coup de bâton.

Sanction : Puntition de match

Article 88 Coup de golf

Tout joueur qui balance son bâton vers la balle de façon à golfer la balle avec une main ou les deux

mains à 4 pouces ou moins l'une de l'autre.

Sanction : Puntition mineure

Article 89 Donner du genou ou du coude

Tout joueur qui frappe un adversaire avec son coude ou son genou.

Sanction : Puntition mineure

Si ce geste est posé avec violence

Sanction : Puntition majeure

Si, selon l'arbitre, ce geste est posé avec l'intention de blesser

Sanction : Puntition de match.

Article 90 Assaut

Tout joueur qui s'élançe ou se précipite sur un adversaire, ou de l'assaillir

Sanction : Puntition mineure

Si cette infraction est commise contre le gardien de but à l'intérieur de sa zone, ou si le joueur se précipite sur l'adversaire ou le charge par derrière.

Sanction : Puntition majeure

Si ce geste cause une blessure au joueur contre qui l'infraction est commise.

Sanction : Puntition majeure

Si, selon l'arbitre, ce geste est posé avec l'intention de blesser

Sanction : Puntition de match.

Si cette infraction est commise contre le porteur de la balle dans sa zone offensive et l'empêche de tirer au but en ayant seulement le gardien de but a déjoué.

Sanction : Lancer de puntition

Article 91 Pousser ou pousser par derrière (dans le dos)

Tout joueur qui utilise ses mains afin de pousser un adversaire de façon délibérée durant le jeu.

Sanction : Puntition mineure

Tout joueur qui pousse un adversaire dans le dos en utilisant une force excessive.

Sanction : Puntition majeure

Si cette infraction a comme résultat d'empêcher un adversaire de s'échapper et d'avoir un lancer franc au but.

Sanction : Lancer de puntition

Si cette infraction cause une blessure au joueur adverse

Sanction : Puntition majeure

Si, selon l'arbitre, ce geste est posé avec l'intention de blesser

Sanction : Puntition de match.

Si l'action résulte en contact direct avec la bande

Sanction : Puntition majeure et puntition de match

Article 92 Mise en échec

Tout joueur qui utilise son corps ou ses hanches pour mettre un joueur adverse hors position.

Sanction : Puntition mineure

Si cette infraction cause une blessure au joueur adverse

Sanction : Puntition majeure

Si, selon l'arbitre, ce geste est posé avec l'intention de blesser

Sanction : Puntion de match.

Si l'action résulte en contact direct avec la bande

Sanction : Puntion majeure et puntion de match.

Article 93 Double échec

Tout joueur qui fait contact sur l'adversaire avec son hockey, en tenant celui-ci avec ses deux mains écartées sur le manche.

Sanction : Puntion mineure

Si un joueur fait un double échec en usant de violence

Sanction : Puntion majeure

Si un joueur fait un double échec au-dessus de la hauteur des normales des épaules.

Sanction : Puntion majeure

Si un joueur fait un double échec à un gardien de but à l'intérieur de sa zone de but.

Sanction : Puntion majeure

Si cette infraction cause une blessure au joueur adverse

Sanction : Puntion majeure

Si, selon l'arbitre, ce geste est posé avec l'intention de blesser

Sanction : Puntion de match

Article 94 Bâton haut

Tout joueur qui porte son bâton (la palette) au-dessus de la hauteur normale des épaules en tout temps.

Sanction : Puntion mineure

NOTE : Une pénalité pour bâton haut de doit pas être accordé à un joueur qui croit que son équipe a compté un but, ou à un joueur qui termine son mouvement lors d'un tir frappé.

Tout joueur qui frappe intentionnellement l'adversaire avec le hockey au-dessus de la hauteur normale de ses épaules

Sanction : Puntion majeure

Si cette infraction cause une blessure au joueur adverse

Sanction : Puntion majeure

Si, selon l'arbitre, ce geste est posé avec l'intention de blesser

Sanction : Puntion de match.

Tout joueur qui utilise son bâton plus haut que la hauteur normale des épaules, pour toucher à la balle.

Sanction : Puntion mineure

NOTE : Un but compté avec un bâton élevé ne doit pas être accordé, à l'exception d'un joueur qui l'aurait fait dévier dans son propre but et la pénalité de ce dernier sera annulée. Si un joueur offensif fait dévier la balle avec un bâton haut dans le but, le but sera refusé et celui-ci se méritera une puntion mineure pour bâton haut.

Article 95 Donner de la bande (Plaquage)

Tout joueur qui projète un joueur adverse contre la bande de quelque façon que ce soit.

Sanction : Puntion mineure

Si le joueur est projeté violemment contre la bande

Sanction : Puntion majeure

Si le joueur est blessé suite au plaquage

Sanction : Puntion majeure

Si, selon l'arbitre, ce geste est posé avec l'intention de blesser

Sanction : Puntion de match.

NOTE : Un joueur se livrant à une épreuve de force le long de la bande et qui tente de s'infiltrer à travers une ouverture trop petite, ne donne pas de la bande.

Article 96 Rudesse

Tout joueur qui, lors d'un contact avec l'adversaire, use de brutalité ou repousse l'adversaire avec violence.

Sanction : Puntion mineure

Si un joueur use de rudesse excessive

Sanction : Puntion majeure

Si, après avertissement de l'arbitre, une équipe continue de faire usage de rudesse excessive.

Sanction : Partie accordée par décision à l'équipe non fautive.

Si le joueur blesse l'adversaire à cause de la rudesse excessive qu'il emploie

Sanction : Puntion majeure

Si, selon l'arbitre, ce geste est posé avec l'intention de blesser

Sanction : Puntion de match.

Article 97 Bâton brisé

Tout joueur qui brise intentionnellement son bâton dans le secteur immédiat de la surface de jeu.

Sanction : Puntion de mauvaise conduite

Article 98 Intimider l'adversaire

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 avec l'idée d'intimider son adversaire.

Sanction : Puntion mineure

Article 99 Bagarre

Un rapport d'incident doit toujours être rédigé pour ce règlement

Tout joueur qui jette ses gants pour vouloir se battre.

Sanction : Puntion de mauvaise conduite

Tout joueur qui débute une bataille

Sanction : Puntion majeure et une pénalité de match

NOTE : L'instigateur d'une bataille reçoit une pénalité mineure additionnelle

Tout joueur qui, ayant été frappé, réplique en assaillant un coup ou en tentant d'assaillir un coup.

Sanction : Puntion majeure et pénalité de match

Tout joueur impliqué dans une bataille à l'extérieur de la surface de jeu.

Sanction : Puntion de match

Lorsqu'un joueur se lance dans un combat déjà engagé dans le but d'assumer le rôle de pacificateur, ou prend part à un autre combat durant le même arrêt de jeu.

Sanction : Puntion d'inconduite grossière

Lorsqu'un gardien de but quitte son enceinte en direction de l'échauffourée.

Sanction : Puntion mineure

Le premier joueur de chaque équipe qui quitte le banc de puntion ou le banc des joueurs durant une échauffourée

Sanction : Puntion d'inconduite grossière

Le reste des joueurs qui quitteront leur banc d'équipe pour venir sur la surface au moment de l'infraction.

Sanction : Puntion de mauvaise conduite

Article 100 Coup de pied

Tout joueur qui donne un coup de pied

Sanction : Puntion de match

Article 101 Tirer les cheveux, mordre, griffe, frappe avec sa tête ou crache

Tout joueur qui, frappe avec sa tête, mord, tire les cheveux, griffe ou crache envers un adversaire

Sanction : Puntion de match

Article 102 Darder ou six pouces

Tout joueur qui frappe ou tente de frapper un adversaire avec l'une des extrémités du hockey avec une ou deux mains.

Sanction : Puntion de match

Article 103 Tentative de blesser ou blesser délibérément

Tout joueur qui délibérément tente de blesser ou blesse un adversaire, responsable ou un spectateur, de quelque manière que ce soit.

Sanction : Puntion de match

Si un joueur se sert de toute partie de son équipement comme une arme au cours d'une altercation ou d'une bagarre ou cherche à frapper un adversaire avec son hockey.

Sanction : Puntion de match

Tout joueur qui saisit le masque, le casque ou la mentonnière d'un adversaire de façon à être en position de rudoyer ou blesser son adversaire.

Sanction : Puntion de match

Article 104 Refus d'obtempérer

Tout joueur qui, après avoir été averti, refuse de se plier aux directives de l'arbitre.

Sanction : Puntion de mauvaise conduite

Lorsqu'un joueur, après avertissement de l'arbitre, ne se rend pas immédiatement au banc de puntion une fois puni

Sanction : Puntion de mauvaise conduite

Lorsqu'un joueur, après avoir été averti demeure dans la zone des officiels.

Sanction : Puntion de mauvaise conduite

Article 105 Langage abusif ou geste indécent

Tout joueur qui utilise un langage abusif ou démontre des gestes abusifs, obscènes ou dégradants.

Sanction : Puntion de mauvaise conduite

Tout joueur qui persiste à discréditer ou manquer de respect envers le travail des arbitres.

Sanction : Puntion de mauvaise conduite

Tout joueur qui, après avoir reçu une puntion de mauvaise conduite, persiste à utiliser ou démontrer

un langage abusif ou des gestes abusifs, obscènes ou dégradants.

Sanction : Puntion d'inconduite grossière

Tout joueur qui persiste à ce conduire de façon négative en employant un langage menaçant, abusif ou porte des gestes, de façon à entraîner un adversaire à recevoir une pénalité.

Sanction : Puntion de mauvaise conduite.

Article 106 Menacer un officiel

Tout joueur ou responsable d'équipe qui, durant, avant ou après la partie, par ses paroles ou ses gestes, menace ou tente d'intimider un officiel.

Sanction : Puntion de match

NOTE : Un rapport d'incident doit être déposé auprès du responsable de la ligue ou du tournoi.

Article 107 Agresser un officiel

Tout joueur ou responsable d'équipe qui, avant pendant ou après une partie, crache vers ou sur l'officiel, le moleste. Le bouscule, le frappe ou nuit à son travail.

Sanction : Puntion de match et suspension à vie.

NOTE : Un rapport d'incident doit être déposé auprès du responsable de la ligue ou du tournoi.

Article 108 Importuné les préposés et les dirigeants

Toute critique, discussion, menace ou geste posé contre le personnel de la ligue.

Sanction : Puntion de match

Article 109 Participant avec facultés affaiblies

Un joueur, entraîneur ou un responsable d'équipe jugé par l'arbitre être sous l'effet de l'alcool ou de Drogue sera envoyé immédiatement hors de la surface de jeu.

Sanction : Puntion inconduite grossière et un rapport d'incident doit être déposé auprès du responsable de la ligue

Article 110

Rèlements spécifique ou de régie