

# CENTRE DE DEKHOCKEY SAINT-PRIME

## RÈGLEMENTS OFFICIELS

*Règlements mis à jour le 1<sup>er</sup> mai 2017*

# **Table des matières**

<b><u>SECTION 1</u></b> : Règlements concernant l'équipement	Règlements #1 à #7
<b><u>SECTION 2</u></b> : Règlements concernant les équipes	Règlements #8 à #12
<b><u>SECTION 3</u></b> : Les arbitres et les marqueurs	Règlements #13 à #18
<b><u>SECTION 4</u></b> : Les pénalités	Règlements #19 à #31
<b><u>SECTION 5</u></b> : Règlements de jeu	Règlements #32 à #46
<b><u>SECTION 6</u></b> : Pénalités mineures	Règlements #47 à #60
<b><u>SECTION 7</u></b> : Pénalités mineures violentes	Règlements #61 à #78
<b><u>SECTION 8</u></b> : Règlements spécifiques pour la classe mixte	-----

## **SECTION DES ANNEXES :**

<b><u>ANNEXE 1</u></b> : Comité de discipline / Protêt / Joueur jouant sous une fausse identité
<b><u>ANNEXE 2</u></b> : Chronologie des pénalités
<b><u>ANNEXE 3</u></b> : Liste de codes des pénalités
<b><u>ANNEXE 4</u></b> : Système score
<b><u>ANNEXE 5</u></b> : Rapport d'arbitrage
<b><u>ANNEXE 6</u></b> : Procédure d'application des suspensions
<b><u>ANNEXE 7</u></b> : Composition d'une équipe - saison régulière
<b><u>ANNEXE 8</u></b> : Composition d'une équipe - séries éliminatoires

## SECTION 1 : RÈGLEMENTS CONCERNANT L'ÉQUIPEMENT

### RÈGLEMENT # 1: BÂTON DE DEKHOCKEY

- 1.1 *Le bâton réglementaire d'un joueur de Dekhockey est fait de bois solide avec une palette de plastique trouée (par une compagnie) sur toute sa longueur. Si un des trous du bâton Air-Flo est brisé, le bâton est considéré comme dangereux et n'est pas légal. Le bâton « one piece » de n'importe quelle marque est également autorisé.*

**Note:** Le ruban gommé est accepté sur la palette seulement s'il est placé de façon à ce qu'il ne touche pas la surface de jeu. Si le ruban touche à la surface de jeu, il sera considéré comme une pièce d'équipement illégale.

- 1.2 Les palettes trouées à la main ou recouvertes de fibres de verre ne sont pas permises, parce qu'elles brisent facilement et des éclats pourraient occasionner des blessures aux joueurs. La palette doit être fixée au manche de façon sécuritaire et ses extrémités bien arrondies. Il n'y a aucune restriction sur la courbe des palettes.

**Note:** Tout joueur évoluant avec un bâton illégal, ayant été préalablement averti, et revenant sur le jeu avec ce bâton, se voit décerner une pénalité d'inconduite de partie et il est automatiquement expulsé de la partie.

- 1.3 La palette de bois ou de plastique est permise pour les gardiens de but. Cependant, si les arbitres jugent que la condition de cette dernière représente un danger de blessure dû à la détérioration, ils peuvent exiger son remplacement ou qu'elle soit réparée immédiatement.

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

### RÈGLEMENT # 2: BALLE DE DEKHOCKEY

L'arbitre décide du type de balle qui est utilisé, en laissant tomber d'une hauteur de 3 pieds, celles que l'on croit appropriées pour la température du moment. Ce dernier sélectionne la balle qui a présenté le bond le moins haut. Si les bonds sont pratiquement semblables, il décide tout de même celle avec laquelle on débute la partie. Une fois la partie débutée, l'arbitre peut toujours décider d'apporter un changement au type de balle. Les balles oranges sont utilisées lors de températures chaudes et les balles roses lors de températures plus froides.

### **RÈGLEMENT # 3: ESPADRILLES**

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

### **RÈGLEMENT # 4: ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT**

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

**Note :** Lorsqu'un qu'un gardien perd son casque, l'arbitre arrête immédiatement le jeu et la balle est reprise par l'équipe non fautive à la ligne centrale.

- 4.4 Le gardien ne peut ajouter aucune pièce à son équipement ou à son corps visant à augmenter la défense de son but.

### **RÈGLEMENT # 5: ÉQUIPEMENT DU JOUEUR**

- 5.1 Tous les joueurs doivent obligatoirement porter des gants offrant une bonne protection (Les gants de dekhockey, hockey sur glace et LaCrosse sont acceptés. Les gants de travail sont interdits).
- 5.2 Tous les joueurs doivent obligatoirement porter des jambières munies de protection en plastique et elles doivent être portées à l'extérieur des vêtements (les jambières de hockey sur glace sont acceptées).

- 5.3** Tous les joueurs doivent obligatoirement porter un casque protecteur attaché. Si un joueur perd son casque, celui-ci doit immédiatement le reprendre et le replacer sur sa tête ou aller changer au banc de son équipe. Si le joueur continue de jouer sans casque, il reçoit une pénalité mineure pour équipement illégal.
- 5.4** Les protecteurs de coudes et la coquille sont fortement recommandés et ils doivent être portés à l'intérieur des vêtements. Si une équipe utilise des chandails à manches courtes, les coudes pourront alors être portés à l'extérieur du chandail.
- 5.5** La visière ou la lunette protectrice sont fortement recommandées.
- 5.6** La visière complète est obligatoire pour les catégories de 17 ans et moins.

### **RÈGLEMENT # 6: COULEURS DES CHANDAILS**

Chacune des équipes doit obligatoirement porter des chandails semblables, avec des numéros différents et facilement identifiables. Les gardiens de but doivent également avoir un chandail semblable ou de même couleur que son équipe avec un numéro. Un tirage au sort par l'arbitre détermine l'équipe qui doit changer ses chandails, si l'arbitre juge que les couleurs sont semblables au point de nuire au déroulement normal d'une partie.

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

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

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

### **RÈGLEMENT # 7 : ÉQUIPEMENT ILLÉGAL**

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

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

## SECTION 2 : RÈGLEMENTS CONCERNANT LES ÉQUIPES

### RÈGLEMENT # 8: COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

- 8.1 Une équipe peut présenter un alignement maximal de 9 joueurs, excluant le gardien de but, pour une partie. Un minimum de 4 joueurs (3 joueurs et un gardien de but habillé légalement) faisant partie de la liste de joueurs officielle de l'équipe est requis pour débiter une partie.
- 8.2 Durant une partie, que ce soit à cause de blessure ou de joueurs expulsés suite à des pénalités, une équipe doit toujours avoir au minimum trois (3) joueurs disponibles sur la surface, soit deux (2) joueurs et un (1) gardien ou trois (3) joueurs sans gardien, en excluant ceux présents sur le banc des pénalités, sinon la partie sera automatiquement arrêtée par les arbitres.
- Cette partie est perdue par défaut par l'équipe fautive mais celle-ci peut conserver ses points de pénalités s'il y a lieu. Les neuf (9) points reliés aux périodes et à la partie sont donnés à l'équipe gagnante, et ce, peu importe le résultat des périodes jouées.
- 8.3 **Chaque équipe doit se nommer un capitaine** et celui-ci est le seul qui a le privilège de discuter avec un arbitre. Tout capitaine ou joueur qui sort du banc des joueurs pour demander des explications à l'arbitre et qui ne demeure pas sur la surface se voit décerner une pénalité mineure pour avoir retardé la partie.

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

### RÈGLEMENT # 9 : CHANGEMENT DE GARDIEN DE BUT

- 9.1 Seulement un gardien de but par équipe est permis sur la surface de jeu à la fois. Il peut être remplacé par un joueur, mais ce joueur ne peut obtenir les privilèges accordés au gardien de but, à moins qu'il revête au complet l'équipement du gardien de but.
- 9.2 Aucun joueur, à l'exception du gardien de but et de son remplaçant, ne peut porter l'équipement de gardien de but.
- 9.3 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.
- 9.4 Si un joueur remplace un gardien de but blessé ou expulsé, il a cinq minutes pour revêtir l'équipement au complet de celui-ci.

## **RÈGLEMENT # 10 : ALIGNEMENT DÉBUTANT**

10.1 Le responsable d'équipe a l'obligation d'inscrire tous ses joueurs et numéros sur la feuille de pointage, et ce, avant de se présenter sur la surface. Une pénalité mineure pour avoir retardé la partie est décernée si cela n'est pas fait avant le début de la partie.

10.2 Le marqueur doit vérifier tous les joueurs présents au début de la partie afin de valider s'ils sont bien inscrits sur la feuille de pointage. Si un joueur participe à la partie et que son nom n'est pas inscrit sur la feuille de pointage, le marqueur doit aviser immédiatement l'arbitre.

**Sanction** : Une pénalité mineure pour avoir retardé la partie.

10.3 Un joueur dont le nom est inscrit sur la feuille de pointage avant le début de la partie peut arriver à tout moment de la partie et il a le droit d'y participer. **Si ce joueur arrive après le début de la partie et que** :

- SON RESPONSABLE AVAIT DÉJÀ INSCRIT SON NUMÉRO SUR LA FEUILLE DE POINTAGE, AUCUNE PÉNALITÉ NE SERA DÉCERNÉE.
- SON RESPONSABLE N'AVAIT PAS DÉJÀ INSCRIT SON NUMÉRO SUR LA FEUILLE DE POINTAGE, IL SERA ALORS AJOUTÉ ET UNE PÉNALITÉ MINEURE POUR AVOIR RETARDÉ LA PARTIE SERA DÉCERNÉE À L'ÉQUIPE FAUTIVE.

10.4 Un joueur dont le nom n'est pas inscrit sur la feuille de pointage au coup de sifflet final de la 1<sup>re</sup> période, ne pourra en aucun temps participer à la partie en cours.

10.5 En 3<sup>e</sup> période, les marqueurs doivent compter les joueurs présents pour chacune des deux équipes. Ils inscrivent le nombre, l'encercle sur la feuille de pointage et ensuite mettre leurs initiales. Les joueurs, ainsi comptés par le marqueur, sont les seuls considérés pour le calcul des présences obligatoires afin de participer aux séries éliminatoires. Aucun changement ou ajout n'est accepté après la fin de la partie.

## **RÈGLEMENT # 11 : CHANGEMENT DE JOUEURS**

11.1 Le joueur quittant la surface de jeu doit toucher à la bande face à son banc avec sa main ou avec son bâton avant que son remplaçant ne saute sur la surface, sinon, une pénalité pour changement illégal est décernée au joueur sautant sur la surface.

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

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

**Sanction:** Pénalité mineure pour changement illégal

**11.4** Une pénalité mineure de banc est imposée pour avoir 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 dans la partie, l'arbitre doit accorder un tir de pénalité.

**11.5** Un joueur qui est au banc des pénalités et qui doit être remplacé par un joueur lorsque sa pénalité est écoulée, doit le faire en passant par la surface de jeu.

**Sanction** : Pénalité mineure pour changement illégal.

## **RÈGLEMENT # 12: GARDIEN DE BUT / JOUEUR BLESSÉ**

**12.1** L'arbitre peut arrêter le jeu en tout temps, si selon lui, un joueur ou un gardien est blessé et que la continuité du jeu pourrait aggraver sa blessure. Généralement, l'arbitre laisse aller le jeu jusqu'à ce que l'équipe du joueur blessé prenne le contrôle de la balle. La reprise du jeu est faite par l'équipe non fautive dans la zone de l'équipe fautive près de la ligne centrale.

**12.2** Un joueur puni subissant une blessure peut être exempté d'aller au banc des pénalités. Un autre joueur qui était sur la surface doit le remplacer sur le banc des pénalités. Toute violation entraîne une pénalité de banc. Le joueur blessé ne peut pas revenir participer au jeu tant et aussi longtemps que sa ou ses pénalités ne sont pas terminées.

**Sanction** : Pénalité mineure pour changement illégal

**12.3** Si un gardien de but est blessé, un maximum de 2 minutes est accordé afin qu'il récupère et retourne dans son but. S'il est incapable d'y retourner, il doit être remplacé à l'intérieur de 5 minutes incluant le changement d'équipement, sinon, l'équipe peut décider de continuer de jouer la partie sans gardien, avec 4 joueurs sur la surface.



## **SECTION 3 : LES ARBITRES & MARQUEURS**

### **RÈGLEMENT # 13 : NOMINATION D'UN ARBITRE**

Tous les arbitres, marqueurs et les juges de but sont nommés par l'arbitre en chef ou le responsable de la ligue.

### **RÈGLEMENT # 14: LES ARBITRES**

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

### **RÈGLEMENT # 15 : DÉCISION SUR UN BUT ET CRÉDIT D'UN BUT**

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

### **RÈGLEMENT # 16 : ABSENCE D'UN ARBITRE**

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

## **RÈGLEMENT # 17 : Langage abusif, violence verbale ou physique**

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

## **RÈGLEMENT # 18 : MARQUEUR**

- 18.1** La tâche du marqueur est de contrôler et enregistrer le temps de chaque but, le joueur ayant compté et celui ayant fait la passe. Il enregistre également le temps de toutes les pénalités que l'arbitre lui transmet. Le marqueur avise l'arbitre dès qu'un joueur obtient sa 3<sup>e</sup> pénalité violente. Il est également celui qui signale la fin de chaque période et de la partie.
- 18.2** Avant le début de la partie, le marqueur doit vérifier si l'alignement complet (nom et numéro des joueurs) des équipes est bien inscrit sur la feuille de pointage. Il doit rapporter toute contradiction de l'alignement à l'arbitre.

18.3 Dans certaines situations qui peuvent concerner le temps au tableau, le marqueur peut être consulté par les arbitres, pour ainsi permettre un meilleur jugement.

## SECTION 4 : LES PÉNALITÉS

### RÈGLEMENT # 19 : LES TYPES DE PÉNALITÉS

**NOTE** : Après analyse du rapport de discipline par l'arbitre en chef responsable des suspensions, il peut imposer toutes sanctions qu'il juge pertinentes, que ce soit à la baisse ou à la hausse.

19.1 Les pénalités doivent être classées de la façon suivante :

MINEURE :	1 MINUTE
DOUBLE MINEURE :	2 MINUTES
MAJEURE :	2.30 MINUTES
MAUVAISE CONDUITE :	5 MINUTES (pas A.N.)
INCONDUITE DE PARTIE :	EXPULSÉ DE LA PARTIE
GROSSIÈRE INCONDUITE :	EXPULSÉ DE LA PARTIE
PUNITION DE MATCH :	EXPULSÉ DE LA PARTIE
TIR DE PÉNALITÉ	

19.2 Toutes les pénalités, à l'exception du tir de pénalité, doivent être attribuées sous forme de temps au joueur fautif.

19.3 Une pénalité peut être décernée en tout temps lorsqu'une infraction est commise, peu importe si le jeu est en progression ou non.

19.4 Si une infraction se produit après la fin de la partie et avant que les joueurs ne quittent la surface de jeu ou à tout autre endroit près de la surface, une pénalité doit être décernée et inscrite sur la feuille de pointage.

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

## RÈGLEMENT # 20 : PÉNALITÉ MINEURE

- 20.1 Tout membre d'une équipe, à l'exception du gardien de but, recevant une pénalité mineure, doit prendre place sur le banc des pénalités et aucun joueur ne peut le remplacer (sauf pour blessure # 12.2).
- 20.2 Lorsqu'une équipe est en désavantage à cause d'une ou de plusieurs pénalités mineures ou de banc, et que l'équipe adverse compte un but, la pénalité ayant causé le désavantage numérique prend fin immédiatement. Si un joueur reçoit une pénalité double, seulement la première prend fin.
- 20.3 Des pénalités mineures ou de bancs, simultanées à chacune des équipes, ne produisent pas d'avantage numérique (les équipes jouent à 2 contre 2). Les pénalités doivent se poursuivre, peu importe le nombre de buts comptés par une des équipes.
- 20.4 Si un joueur de l'équipe « A » obtient une pénalité mineure de 1:00 et le joueur de l'équipe « B » obtient une pénalité majeure de 2:30, le jeu se déroule à 2 contre 2 pendant 1 minute. Le joueur de l'équipe « A » peut revenir au jeu après sa pénalité et son équipe est en avantage numérique pendant 1:30, par la suite.

**NOTE :** Advenant le cas où le jeu se déroule à 2 contre 2 ou bien à 3 contre 2 et qu'une autre pénalité est appelée, une équipe ne peut, en aucun cas, jouer à 1 seul joueur sur la surface. Les pénalités sont toujours à retardement.

- 20.5 Un désavantage numérique est une situation où l'une des équipes joue avec moins de joueurs sur la surface que l'équipe adverse au moment où un but est compté. La pénalité mineure qui se termine automatiquement est celle qui a produit ce désavantage. Un but compté sur un tir de pénalité ne met pas fin à une pénalité mineure qui était en cours.
- 20.6 Lorsque deux joueurs de la même équipe sont au banc des pénalités pour des mineures, quand la 2<sup>e</sup> mineure se termine, c'est le 1<sup>er</sup> joueur punit qui revient sur la surface. L'autre joueur doit attendre le prochain coup de sifflet avant de revenir.
- 20.7 Si un joueur se mérite soit : 3 pénalités mineures violentes **OU** 1 pénalité mineure violente et 1 majeure **OU** 2 majeures, il est automatiquement expulsé de la partie.

## RÈGLEMENT # 21 : PÉNALITÉ MINEURE DE BANC

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

## RÈGLEMENT # 22 : PÉNALITÉ MAJEURE

- 22.1 Tout joueur, à l'exception du gardien de but, recevant une première pénalité majeure dans une partie, doit prendre place sur le banc des pénalités pour la durée de l'infraction, et ce, peut importe le nombre de buts comptés par l'équipe adverse. Aucun joueur ne peut le remplacer sur la surface.
- 22.2 Tout joueur, **incluant le gardien de but**, recevant soit une pénalité majeure avec moins de 2:30 min. à jouer dans la partie ou une deuxième pénalité majeure dans la même partie, est automatiquement expulsée de cette partie et il est automatiquement suspendu pour une partie. Un rapport de discipline doit être complété par l'arbitre relatant l'incident et il doit ensuite être remis à l'arbitre en chef. Un autre joueur présent sur la surface doit immédiatement remplacer ce dernier sur le banc des pénalités pour purger la punition majeure.
- 22.3 Lorsqu'un joueur reçoit une pénalité mineure et une pénalité majeure en même temps, la majeure doit être purgée en premier. Ce joueur ne peut pas retourner sur la surface si l'équipe adverse compte un but durant sa majeure. Cependant, lorsque sa majeure est terminée, la mineure commence. Si l'équipe adverse compte un but durant sa mineure, il peut retourner sur la surface.

## RÈGLEMENT # 23: PÉNALITÉ DE MAUVAISE CONDUITE

- 23.1 Une pénalité de mauvaise conduite est imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui utilise un langage vulgaire ou fait un geste disgracieux et volontaire envers un arbitre.

- 23.2** Tout joueur, à l'exception du gardien de but, recevant une pénalité de mauvaise conduite, doit prendre place sur le banc des pénalités pour toute la durée de sa pénalité. Le joueur puni ne peut retourner sur la surface ou sur son banc avant que le temps de sa pénalité ne soit écoulé et lors d'un arrêt de jeu. Cette pénalité est un outil pour permettre aux arbitres de punir un joueur en particulier sans pénaliser l'équipe.
- 23.3** Lorsqu'un joueur reçoit, en même temps, une pénalité mineure ou majeure et une pénalité de mauvaise conduite, l'équipe punie doit immédiatement placer un joueur supplémentaire sur le banc des pénalités afin de servir la pénalité mineure ou majeure. Le joueur ayant reçu les pénalités doit les purger en entier, et ce, même si un joueur le remplace sur le banc des pénalités.
- 23.4** Tout membre d'une équipe recevant, soit une pénalité de mauvaise conduite avec moins de cinq (5) minutes à jouer dans la partie, soit une deuxième pénalité de mauvaise conduite dans la même partie, est automatiquement expulsé de cette partie.
- 23.5** Tout membre d'une équipe recevant une pénalité de mauvaise conduite avec moins de 2:30 min. à jouer dans la partie est automatiquement suspendu pour une partie. Un rapport de discipline doit être complété par l'arbitre relatant l'incident et il doit ensuite être remis à l'arbitre en chef.

#### **RÈGLEMENT # 24 : PÉNALITÉ D'INCONDUITE DE PARTIE**

- 24.1** Une pénalité d'inconduite de partie est imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui:
- Utilise un bâton en aluminium.
  - Utilise un langage vulgaire envers un marqueur ou un arbitre.
- 24.2** Tout membre d'une équipe recevant une pénalité d'inconduite de partie est automatiquement expulsé de cette partie. Un autre joueur n'est pas nécessaire pour le remplacer sur le banc des pénalités.
- 24.3** Si ce joueur se mérite également une pénalité mineure ou majeure, un autre joueur, présent sur la surface, désigné par le responsable d'équipe doit prendre sa place au banc des pénalités, pour purger cette pénalité.

## **RÈGLEMENT # 25 : GROSSIÈRE INCONDUITE**

- 25.1** Une pénalité de grossière inconduite est imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui:
- Utilise un langage vulgaire envers un marqueur ou un arbitre.
  - Brise intentionnellement l'équipement d'un adversaire.
  - Pose un geste volontaire et disgracieux envers une autre personne ou du matériel.
- 25.2** Tout membre d'une équipe, recevant une pénalité de grossière inconduite, est automatiquement expulsé de cette partie et est automatiquement suspendu pour un minimum d'une partie.
- 25.3** Un rapport de discipline doit être complété par l'arbitre relatant l'incident et il doit ensuite être remis à l'arbitre en chef.

## **RÈGLEMENT # 26: PÉNALITÉ DE MATCH**

- 26.1** Une pénalité de match peut être imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui :
- Profère des menaces verbales à un arbitre.
  - Lance un objet en direction d'un arbitre.
  - Crache, bouscule ou frappe un marqueur ou un arbitre.
  - Tire sur la grille du casque, les cheveux, mord ou crache sur un adversaire.
  - Participe à une bataille.
  - Tente de blesser un adversaire en le frappant, soit avec son casque, son pied, ou tout autre objet.
  - Met en échec son adversaire par-derrière ou à la tête.
- 26.2** Tout joueur ou membre d'une équipe qui reçoit une pénalité de match est automatiquement expulsé de cette partie et est automatiquement suspendu pour un minimum d'une partie. L'arbitre en chef peut augmenter cette suspension selon la gravité de l'incident.
- 26.3** Lorsqu'une pénalité de match est infligée, l'équipe fautive reçoit automatiquement une pénalité majeure, laquelle doit être servie par un autre joueur qui était présent sur la surface et désigné par le responsable d'équipe.
- 26.4** Un rapport de discipline doit être complété par l'arbitre relatant l'incident et il doit ensuite être remis à l'arbitre en chef.

## RÈGLEMENT # 27: TIR DE PÉNALITÉ

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

- 27.1 L'arbitre informe les équipes du nom du joueur désigné par lui-même ou sélectionné par le responsable d'équipe qui est appelé à effectuer le lancer (selon le cas). L'arbitre place la balle sur le point central de mise en jeu et le joueur désigné va, au signal de l'arbitre, entreprendre sa descente et tenter de déjouer le gardien de but adverse. La balle doit constamment être en mouvement en direction de la ligne des buts adverses. Dès qu'un tir est effectué, le jeu est considéré comme étant complété.
- 27.2 Le gardien doit demeurer dans son rectangle jusqu'à ce que le joueur touche la balle. Le gardien de but peut tenter d'arrêter la balle de toutes les façons, sauf en lançant son bâton ou tout autre objet. En cas de violation de ce règlement, le lancer peut être repris à nouveau ou un but peut être accordé (décision de l'arbitre).
- 27.3 Si une infraction contre un joueur mène à un tir de pénalité, c'est ce même joueur qui doit l'exécuter, à moins d'une blessure sérieuse. Dans tout autre cas, incluant une blessure, le responsable d'équipe devra désigner un joueur de son choix qui était sur la surface lorsque l'infraction a été signalée.
- 27.4 Si le tir de pénalité est accordé en raison d'un joueur qui tombe sur la balle ou ferme la main sur celle-ci lorsqu'elle était dans la zone réservée du gardien de but, le responsable d'équipe désigne un joueur étant sur la surface au moment de l'infraction pour effectuer le tir de pénalité.
- 27.5 Si au moment où un tir de pénalité est accordé, le gardien de but avait été retiré de son filet afin d'être substitué par un autre joueur, il peut retourner à son but afin de faire face au tir.
- 27.6 Si un but est compté sur un tir de pénalité, la mise en jeu s'effectue au centre de la surface de jeu. S'il n'y a pas but, l'équipe contre qui le tir de pénalité était dirigé repartira le jeu à l'arrière de la ligne de zone des buts de son territoire.
- 27.7 Le temps requis pour effectuer le tir ne doit pas être inclus à l'intérieur du temps régulier ou de prolongation d'une partie. Si l'infraction est à retardement et que le temps de la partie se termine avant que ne soit appelée la pénalité, le tir doit être effectué quand même.
- 27.8 Lorsqu'un tir de pénalité est accordé, la punition (si elle est mineure), n'est pas purgée.



## **RÈGLEMENT # 28 : BUT ACCORDÉ**

**Un but est accordé** : lorsque l'équipe adverse a retiré son gardien de but de la surface de jeu et qu'un joueur de l'équipe qui attaque a le contrôle de la balle, s'il n'y a pas de joueurs adverses entre lui et le but adverse et que :

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

## **RÈGLEMENT # 29: PÉNALITÉ AU GARDIEN DE BUT**

- 29.1** Un gardien de but ne peut être envoyé au banc des pénalités lorsqu'il reçoit des pénalités mineures, majeures ou de mauvaise conduite. On doit plutôt utiliser un joueur, désigné par le responsable d'équipe, qui était sur la surface au moment de l'infraction.
- 29.2** Si le gardien se mérite une pénalité qui mène à une expulsion automatique de la partie, celui-ci peut être remplacé en respectant le règlement #12.3. L'équipe peut également décider de continuer de jouer la partie sans gardien de but, avec 4 joueurs sur la surface.
- 29.3** Lorsqu'un gardien de but quitte sa zone réservée durant une bataille ou une bousculade, il reçoit soit :
- Une pénalité mineure.
  - Une pénalité majeure pour bataille.
  - Une pénalité de mauvaise conduite.
  - Une pénalité d'inconduite de partie.
  - Une pénalité de match.
- 29.4** Si un gardien participe au jeu au-delà de la ligne centrale, il reçoit une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu. Quand le gardien se dirige vers son banc pour changer, s'il touche volontairement à la balle de l'autre côté de la ligne centrale, il reçoit une pénalité pour avoir retardé la partie.
- 29.5** Lorsqu'un gardien balance son bâton dans un élan circulaire pour empêcher un adversaire de contourner son filet par-derrière (wrap around), il reçoit une pénalité mineure pour coup de bâton, même s'il ne touche pas à l'adversaire. Une pénalité majeure lui est décernée, advenant une blessure causée par ce geste.

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

### **RÈGLEMENT # 30 : PÉNALITÉ À RETARDEMENT**

- 30.1** Lorsqu'une équipe joue en désavantage numérique et que l'arbitre signale une pénalité à retardement, si l'équipe adverse compte un but, le joueur étant au banc des pénalités retourne sur la surface de jeu et le joueur qui reçoit la pénalité à retardement prend place au banc des pénalités pour la durée de sa pénalité.
- 30.2** Si un deuxième joueur se fait appeler une pénalité pendant qu'un autre joueur de son équipe écoule déjà une pénalité, le temps de la pénalité de ce deuxième joueur ne doit pas débiter avant que ne se termine la première pénalité (retardement). Néanmoins, le deuxième joueur puni doit prendre place au banc des pénalités. Dès qu'il reçoit sa pénalité, il est remplacé sur la surface de jeu par un autre joueur de son équipe.
- 30.3** Si un but est compté pendant qu'une pénalité est signalée à retardement, celle-ci est alors annulée. Si la pénalité à retardement était une violente, elle est tout de même alors donnée au marqueur pour être comptabilisé dans les pénalités violentes et au système score.

### **RÈGLEMENT # 31 : APPELER UNE PÉNALITÉ**

- 31.1** L'arbitre doit siffler immédiatement et indiquer la pénalité si un joueur de l'équipe en possession de la balle commet une infraction sur un règlement. La reprise du jeu est faite par l'équipe non fautive, dans la zone de l'équipe fautive.
- 31.2** Si un joueur de l'équipe qui n'est pas en possession de la balle commet une infraction, l'arbitre doit signifier la pénalité en levant son bras. Le jeu doit tout même se poursuivre jusqu'à ce que l'équipe fautive prenne le contrôle de la balle. À ce moment-là, l'arbitre siffle pour décerner la pénalité.
- Note** : Par contrôler la balle, on entend diriger volontairement la balle soit avec son bâton ou une partie de son corps. Si celle-ci ne fait que ricocher sur le bâton ou une partie du corps du joueur, cela n'est pas considéré comme un contrôle de la balle. Un arrêt du gardien ne doit pas être considéré comme un contrôle de la balle.
- 31.3** Les pénalités majeures, d'inconduite, de mauvaise conduite, de grossière inconduite ou de match ne sont jamais annulées suite à un but compté.

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

## **SECTION 5 : RÈGLEMENTS DE JEU**

### **RÈGLEMENT # 32 : BALLE QUI FRAPPE UN ARBITRE**

- 32.1 Le jeu ne doit pas être arrêté lorsque la balle touche à un arbitre, peu importe l'endroit sur la surface de jeu, sauf si la balle dévie directement dans le but ou à l'extérieur de la surface de jeu.
- 32.2 Lorsque la balle frappe une partie du corps de l'arbitre et pénètre directement dans le but, **le but n'est pas accordé**. Une mise en jeu est exécutée près du but dans la même zone.

### **RÈGLEMENT # 33 : BALLE PERDUE DE VUE OU ILLÉGALE**

- 33.1 S'il y a attroupement ou qu'un joueur tombe accidentellement sur la balle, entraînant l'arbitre à perdre la balle de vue, le jeu doit être arrêté immédiatement. Une mise en jeu doit être effectuée au point de mise en jeu le plus près.
- 33.2 Lorsque la balle touche les fils électriques ou le côté du tableau indicateur, le jeu est arrêté immédiatement. Une mise au jeu au centre est faite par l'arbitre pour reprendre le jeu.
- 33.3 Si une autre balle apparaît sur la surface, le jeu ne doit pas être arrêté. Il doit se poursuivre avec la balle légale, jusqu'à ce qu'il y ait arrêt de jeu, à moins que cette balle nuise à la progression du jeu. Si un arrêt de jeu est appelé, la mise en jeu se fait au point le plus près.

### **RÈGLEMENT # 34 : BALLE DÉVIÉE PAR LE PIED**

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

- 34.3** Si la balle est déviée **VOLONTAIREMENT** (avec un mouvement vers l'avant) avec le pied ou sur une partie du corps d'un joueur offensif et qu'elle touche au gardien qui doit être en contact avec sa zone réservée **OU** qu'elle entre dans sa zone réservée, le jeu est automatiquement arrêté par l'arbitre et le but est refusé. Le jeu est repris par l'équipe non fautive dans la zone de l'équipe fautive près de la ligne centrale.
- 34.4** Si la balle est déviée **NON VOLONTAIREMENT** sur le pied ou sur une partie du corps d'un joueur offensif, le but est accordé et le joueur sur lequel la balle a dévié est crédité du but. Le joueur ayant lancé reçoit l'assistance.
- 34.5** Un but est accordé lorsque la balle est déviée par le pied sur un joueur défensif (autre que le gardien) et qu'ensuite elle pénètre dans son but.

### **RÈGLEMENT # 35 : BUT ET ASSISTANCE**

- 35.1** Un but est accordé lorsque la balle passe, légalement, entre les poteaux des buts, sous la barre horizontale et qu'elle a complètement dépassé la ligne du but.
- 35.2** Si un gardien de but attrape la balle avec sa mitaine ou avec son équipement et que ceux-ci dépassent la ligne du but avec la balle dedans, le but est accordé.
- 35.3** Un but doit être accordé si la balle pénètre dans le but d'une façon ou d'une autre et que le dernier joueur à y avoir touché est un joueur défensif. Le crédit du but est donné au dernier joueur offensif ayant touché à la balle, aucune assistance n'est accordée sur un tel jeu.
- 35.4** Lorsque la balle frappe une partie du corps de l'arbitre et pénètre directement dans le but, **le but n'est pas accordé**. La mise en jeu est reprise près du but.
- 35.5** 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 pas demeurer dans la zone réservée du gardien de but ou y maintenir son bâton. Si un but est compté durant que l'une de ces situations se présente, celui-ci est refusé. Le jeu est repris par l'équipe non fautive près de son but.
- 35.6** Un but ou une assistance est compté comme un point dans le dossier d'un joueur. Pas plus d'une assistance ne peut être créditée sur un but.
- 35.7** Lorsqu'un joueur pousse la balle avec son bâton à l'intérieur de la zone du gardien de l'équipe adverse et que la balle devient libre et disponible pour un joueur attaquant, la balle est considérée comme étant libre et tout but compté sur ce jeu est considéré comme étant légal.

**35.8** Tout but compté, autrement que spécifié dans le livre des règlements, ne doit pas être accordé.

### **RÈGLEMENT # 36 : DÉBUT DE LA PARTIE ET D'UNE PÉRIODE**

**36.1** La partie débute à l'heure prévue, par la mise en jeu initiale effectuée au point central de la surface de jeu. Le jeu doit être repris après chaque but et à la conclusion de chaque période de repos en répétant cette procédure.

**36.2** Pour qu'une équipe puisse débiter une partie, il faut un minimum de trois (3) joueurs et un gardien de but habillé, faisant partie de la liste officielle de joueurs. Ils doivent se présenter sur la surface de jeu, dans les délais prévus.

**36.3** À l'heure prévue du début de la partie, si une équipe n'a pas le nombre de joueurs requis pour débiter la partie (voir le règlement 8.1), l'arbitre doit appliquer le processus suivant :

Dans les 3 premières minutes de retard :	Une pénalité d'équipe de 1 minute pour avoir retardé la partie est décernée et la partie est de 3 périodes de 10 minutes.
Entre 3 et 6 minutes de retard :	Une pénalité d'équipe de 2 minutes pour avoir retardé la partie est décernée à l'équipe et la partie est de 3 périodes de 10 minutes.
Entre 6 et 12 minutes de retard :	La partie est de 2 périodes de 10 minutes. Pour la 1re période non jouée, 2 buts et 2 points pour la période gagnée (système score) sont octroyés à l'équipe non fautive. Aucune pénalité n'est décernée.

**NOTE** : Les pénalités décernées pour ces raisons ne comptent pas dans le système score à la fin d'une partie.

Certaines conditions peuvent être considérées pour justifier le retard d'une équipe.

Un rapport de discipline doit être complété en indiquant la nature du retard avec les détails de la partie. L'arbitre en chef responsable des suspensions avise les responsables de la ligue qui ont un pouvoir décisionnel à cet égard (accident, congestion routière).

Des mesures disciplinaires peuvent être prises si une équipe est trop souvent en retard.

## **RÈGLEMENT # 37 : FERMER LA MAIN SUR LA BALLE / TRANSPORT OU DOUBLE TOUCHE**

L'arbitre doit arrêter le jeu lorsqu'un joueur défensif ferme la main sur la balle, la transporte ou fait une double touche, le jeu est automatiquement arrêté et l'équipe adverse reprend possession de la balle dans la zone délimitée. Si un joueur en zone offensive commet ces mêmes fautes, le jeu est repris à la ligne centrale à l'intérieur de sa zone défensive, mais par l'autre équipe. L'action de faire une double touche signifie de frapper la balle deux fois consécutivement avec sa main ou une partie de son bras pendant qu'elle est dans les airs, et ce, avant qu'elle ne touche à la surface.

**NOTE** : Si un joueur ferme la main sur la balle pour la lancer n'importe où sur la surface ou à l'extérieur, une pénalité lui est décernée pour avoir retardé la partie.

## **RÈGLEMENT # 38 : MISE EN JEU**

- 38.1** 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 reprend la mise en jeu, et demande 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.
- 38.2** Si un joueur de centre tarde à prendre sa position pour la mise en jeu, l'arbitre doit ordonner qu'il soit remplacé par un de ses coéquipiers présents sur la surface de jeu.
- 38.3** Lorsqu'une infraction à un règlement où un arrêt de jeu a été causé par un attaquant en zone offensive, la reprise du jeu est faite par l'équipe non fautive dans l'autre zone près de la ligne centrale. Cela comprend tout arrêt de jeu causé par le tir d'un attaquant qui s'immobilise sur le filet arrière ou sur le dessus du but, sans qu'aucun joueur défensif n'intervienne pour libérer la balle de cette position.
- 38.4** Lorsqu'une infraction à un règlement a été causée par deux joueurs adverses, la mise en jeu qui en découle est 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.

## RÈGLEMENT # 39 : REPRISE DU JEU

### **39.1** Il y a des mises en jeu :

- Au début de la partie et de chacune des périodes.
- Après un but, au centre de la surface.
- Lors d'un entre-deux, au point le plus près.
- Après une pénalité double ou une bataille.
- Après une erreur du marqueur ou de l'arbitre.
- Si la balle touche les fils électriques ou le côté du tableau indicateur.

### **39.2** Si l'arrêt de jeu par l'arbitre est causé parce que le gardien a fait un arrêt et qu'il a gelé la balle.

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

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

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

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

OU un joueur offensif envoie la balle derrière le filet du but.

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

### **39.4** La balle est sortie à l'extérieur après avoir touché à un joueur défensif.

OU L'arbitre a décerné une pénalité.

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

**Note** : Lors de la reprise du jeu, le joueur en possession doit attendre le coup de sifflet pour repartir le jeu (passer, lancer ou courir avec la balle).

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

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

## **RÈGLEMENT # 40 : OBSTRUCTION PAR UN SPECTATEUR**

- 40.1** L'arbitre doit arrêter le jeu si un joueur est retenu ou obstrué par un spectateur, à moins que son équipe soit en possession de la balle et en position de compter un but au même moment. Dans ce cas précis, le jeu doit être complété avant l'arrêt du jeu par l'arbitre. Dans un cas ou dans l'autre, la mise en jeu est exécutée à l'endroit où l'arrêt de jeu a été effectué, à moins qu'un autre règlement ne le stipule autrement.
- 40.2** L'arbitre doit arrêter le jeu lorsqu'un objet quelconque est lancé sur la surface de jeu et qu'il interfère au jeu. Afin de reprendre le jeu, la mise en jeu est exécutée à l'endroit où le jeu a été arrêté, à moins qu'un autre règlement ne le stipule autrement.

## **RÈGLEMENT # 41 : PASSE AVEC LA MAIN**

- 41.1** La passe avec la main volontaire ou non (incluant toute forme de ricochet) est interdite pour tous les joueurs à l'exception des gardiens, et ce, partout sur la surface. Cependant si la balle ricoche sur un joueur et qu'ensuite elle va toucher au gardien, le jeu se continue.  
Un joueur peut en tout temps se pousser la balle avec la main ouverte à la condition que ce soit lui-même qui la récupère.
- 41.2** Un gardien qui fait une passe volontaire avec la main tenant son bloqueur lui est refusée alors que si elle faite avec sa mitaine, elle lui est permise.

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

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

## **RÈGLEMENT # 42 : BALLE GELÉE PAR LE GARDIEN**

- 42.1** Si un joueur de l'équipe en défensive (sauf le gardien) touche à la balle avec son gant sur la surface pendant qu'elle est dans la zone réservée du gardien, le jeu est arrêté et un tir de pénalité est accordé à l'équipe non fautive. Le responsable d'équipe doit désigner un joueur pour effectuer ce tir.



- 42.2** Si un gardien gèle la balle alors qu'il n'y a pas d'adversaire près de lui, l'arbitre lui dit de laisser la balle afin de continuer à jouer. S'il ne le fait pas, le jeu est arrêté et la balle est reprise par un joueur adverse près de la ligne centrale de l'équipe fautive.
- 42.3** Si un gardien quitte son rectangle pour aller chercher la balle et qu'il y revient pour provoquer un arrêt du jeu, un avertissement lui est donné par l'arbitre. S'il récidive, il se mérite une pénalité pour avoir retardé la partie.

#### **RÈGLEMENT # 43 : REFUSER D'ENTAMER LA PARTIE**

- 43.1** Si une équipe ne se présente pas à l'heure prévue pour la partie, la victoire est accordée à l'équipe adverse (après les étapes du règlement 36.3). Le responsable de la ligue évalue la raison de cette absence et peut faire reprendre la partie si cela est causé par un accident ou un empêchement majeur imprévu.
- 43.2** Tout membre d'une équipe qui refuse de quitter la surface de jeu pour se diriger vers son vestiaire ou qui demeure près de la bande après en avoir été avisé de s'éloigner par l'arbitre se voit décerner une pénalité de grossière inconduite de partie. Un rapport de discipline doit être complété par l'arbitre relatant l'incident et il doit ensuite être remis à l'arbitre en chef.

**Note :** Après étude du rapport de discipline, l'arbitre en chef peut imposer toutes autres sanctions qu'il juge pertinentes.

#### **RÈGLEMENT # 44: TEMPÉRATURE RISQUÉE**

- 44.1** C'est au responsable de la ligue que revient la responsabilité de prendre la décision de jouer une partie ou non en raison de la température risquée. Une fois la partie débutée, seule cette personne a l'autorité d'arrêter ou d'annuler une partie. Une partie annulée en progression devra être reprise à une date ultérieure.
- 44.2** Une partie arrêtée par la mauvaise température est considérée comme officielle après 2 périodes complétés.
- 44.3** Une partie peut être jouée sous une pluie légère. Une pluie forte, une accumulation d'eau sur la surface, un orage ou une averse de neige sont des facteurs qui peuvent être suffisants pour arrêter une partie.

#### **RÈGLEMENT # 45 : TEMPS D'ARRÊT**

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

## RÈGLEMENT # 46 : TEMPS D'UNE PARTIE

- 46.1 Le temps d'une partie est de trois périodes de 10 minutes, pour un total de 30 minutes de temps chronométré.
- 46.2 Durant la saison régulière, c'est le système score qui décide du gagnant d'une partie. Pour les séries ce sont les buts comptés qui détermineront l'équipe gagnante.
- 46.3 Le temps de repos entre chacune des périodes est de 1 minute.
- 46.4 Si un imprévu survient 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 est 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.
- 46.5 Les équipes doivent changer de côté après chacune des périodes réglementaires. On ne change pas de côté pour la prolongation.
- 46.6 Pour la validation d'une partie, deux périodes doivent avoir été jouées.

## SECTION 6 : PÉNALTÉS MINEURES (ne comptent pas au système score)

### RÈGLEMENT # 47 : BÂTON HAUT

- 47.1 L'action de porter son bâton (la palette seulement) au-dessus de la barre horizontale du but est défendue lorsque le joueur fautif se situe près d'un joueur adverse ou de la balle. Une pénalité mineure pour bâton haut doit être infligée à tout joueur qui ne respecte pas ce règlement. Que le joueur **touche ou non à la balle, la pénalité doit être signalée à retardement.**

**47.2** S'il y a contact à la tête de l'adversaire ou d'un arbitre, et ce, peu importe la hauteur du bâton, que le geste soit volontaire ou non, l'arbitre signale une pénalité à retardement et il décerne une des pénalités suivantes :

PÉNALITÉ MINEURE :	Si le bâton est plus BAS que la barre horizontale du but ou de la bande.
PÉNALITÉ POUR DOUBLE MINEURE :	Si le bâton est plus HAUT que la barre horizontale du but ou de la bande. <b>Cette punition doit compter que pour une seule pénalité mineure violente au système score.</b>
PÉNALITÉ MAJEURE :	Si le joueur est blessé (présence de sang) et que le geste est <b>jugé involontaire</b> , et ce, peu importe la hauteur du bâton.
PÉNALITÉ DE MATCH :	Si le geste est <b>jugé volontaire par l'arbitre</b> , que le joueur soit blessé ou non, et ce, peu importe la hauteur du bâton. Lors d'une pénalité de match, une majeure est également donnée et la punition doit être purgée par un autre joueur de l'équipe.

**Note** : Si un joueur, en essayant de jouer la balle, touche à la tête du gardien avec son bâton, aucune pénalité ne lui est signalé si l'arbitre juge que les trois (3) conditions suivantes sont obligatoirement respectées soient : contact non volontaire / non violent / plus bas que la barre horizontale du but.

**47.3** Aucune pénalité n'est décernée à un joueur qui lève son bâton parce qu'il croyait qu'il y avait un but de compter.

**47.4** Un but compté avec un bâton élevé ne doit pas être accordé, sauf si le geste est fait par un joueur de l'équipe défensive.

**Situation d'exception (1)** : Si un joueur en offensive lance la balle vers le but adverse et qu'un de ses coéquipiers lève son bâton plus haut que la hauteur permise, et ce, **sans toucher à la balle**, on signale alors une pénalité à retardement. Si la balle continue et pénètre directement dans le but adverse alors on doit **accorder ce but**.

Le principe est que cette pénalité étant à retardement et qu'aucun joueur n'a contrôlé la balle permettant que le jeu soit arrêté par l'arbitre, le but est donc légal.

**Situation d'exception (2)** : Si un joueur en offensive lance la balle vers le but adverse et qu'un de ses coéquipiers lève son bâton plus haut que la hauteur permise et **qu'il lui touche**. Si la balle continue et pénètre directement dans le but alors on doit **refuser le but**.

Le principe est que même si aucun joueur n'a pris le contrôle de la balle permettant à l'arbitre d'arrêter le jeu, ce but ne peut être accordé parce qu'il a été compté par bâton illégal.

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

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

L'explication de ces deux interprétations est que : Ce règlement existe pour pénaliser un joueur dans une situation de jeu, lorsqu'il essaie de jouer la balle avec son bâton, et ce, qu'il réussisse à toucher ou non à la balle.

#### **RÈGLEMENT # 48 : AJUSTEMENT D'UNE PIÈCE D'ÉQUIPEMENT**

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

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

#### **RÈGLEMENT # 49 : ABUS D'UN ARBITRE & AUTRES INCONDUITES**

- 49.1** Le responsable d'équipe est responsable de la conduite de ses joueurs en tout temps. Il doit prendre tous les moyens nécessaires afin d'empêcher tout désordre ou violence des membres de son équipe, avant, pendant et après une partie, sur ou hors de la surface. Toute infraction doit être signalée à l'arbitre en chef.

- 49.2** Une pénalité mineure pour conduite antisportive est infligée à un joueur qui :
- Utilise un langage abusif, obscène ou dégradant sur la surface envers un adversaire, un marqueur ou un arbitre.
  - Démontre tout manque de respect envers un adversaire, un marqueur ou un arbitre, à un degré moindre de ce qui entraînerait moralement une pénalité d'inconduite.
  - Ne se rend pas directement au banc des pénalités.
  - Ne respecte pas la zone réservée aux arbitres ou pose des gestes ou agit de façon à les discréditer.
  - Frappe ou lance la balle intentionnellement hors de la portée d'un arbitre.
  - Brise intentionnellement son bâton ou expédie la balle volontairement à l'extérieur de la surface de jeu suite à un but compté ou à une décision d'un arbitre.
  - Expédie une pièce d'équipement d'un joueur adverse hors de sa portée ou hors de la surface de jeu.
- 49.3** Une pénalité de mauvaise conduite doit être infligée à tout membre d'une équipe qui :
- Utilise un langage ou démontre des gestes abusifs, obscènes ou dégradants que ce soit contre le marqueur, un arbitre ou un adversaire.
  - Persiste à discréditer ou manquer de respect envers l'arbitre.
  - Lance un objet sur la surface que le jeu soit en cours ou non.
- 49.4** Tout membre d'une équipe qui persiste dans son mauvais comportement se mérite soit une pénalité d'inconduite de partie ou une grossière inconduite.
- 49.5** Si l'arbitre est incapable d'identifier la personne responsable de ce comportement, une pénalité de banc est décernée à l'équipe fautive.
- 49.6** Une pénalité de mauvaise conduite est infligée à tout joueur qui persiste à se conduire de façon négative de façon à entraîner un adversaire à recevoir une pénalité.
- 49.7** L'arbitre en chef ou le responsable de la ligue se réserve le droit de suspendre un joueur, un responsable ou une équipe, advenant une attitude ou une conduite négative (sur la surface ou en dehors), nuisant à la bonne marche des activités de la ligue.

## **RÈGLEMENT # 50 : ACCROCHER / HARCELER**

- 50.1** Une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui retarde ou tente de retarder la progression d'un adversaire en l'accrochant avec son bâton. Un joueur ne peut empêcher la progression d'un adversaire en l'accrochant ou le harcelant avec son bâton.
- 50.2** Lorsqu'un joueur accroche par-dessus le bâton de son adversaire en utilisant la palette de son bâton comme un crochet, l'empêchant ainsi d'agir, cette action est considérée comme de l'accrochage.

## **RÈGLEMENT # 51: BALLE À L'EXTÉRIEUR DE LA SURFACE DE JEU**

- 51.1** Une balle est considérée à l'extérieur de la surface, si elle quitte la surface de jeu ou si elle frappe toutes choses autres que la bande ou le filet au-dessus de la surface. Les poteaux ou contours des boîtes de joueurs ou du marqueur ne sont pas considérés comme étant à l'extérieur de la surface si la balle revient dans le jeu, donc le jeu continu. La balle est reprise par l'équipe adverse du dernier joueur ayant touché la balle, dans l'une des quatre zones délimitées. Une balle qui quitte le terrain à cause de l'équipement de jeu (trou dans filet protecteur) est reprise par une mise en jeu au point le plus près.
- 51.2** Un avertissement doit être infligé à un gardien qui expédie la balle à l'extérieur du jeu (volontaire ou non). L'équipe adverse reprend possession de la balle à l'endroit où l'infraction a été commise si elle était en zone offensive et à l'intérieur de la ligne centrale de cette même zone si elle se défendait. À la deuxième tentative, une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu est infligé à un gardien qui expédie la balle à l'extérieur du jeu. L'équipe adverse reprend possession en zone offensive près de la ligne centrale.

**Note :** Ce règlement ne s'applique pas si la balle pénètre dans l'un des bancs, touche à la bande, au grillage, aux bancs, au filet protecteur, à un joueur ou un arbitre avant de quitter la surface.

## **RÈGLEMENT # 52 : BÂTON BRISÉ / ÉCHAPPÉ**

- 52.1** 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 est décernée.
- Note :** Aucune pénalité ne lui est décernée s'il se rend directement à son banc avec son bâton brisé, et ce, sans participer d'aucune façon au jeu en cours.
- 52.2** Un joueur dont le bâton est brisé, peut seulement recevoir un autre bâton de façon directe de son banc des joueurs ou d'un coéquipier qui lui donne son bâton.
- 52.3** Un joueur peut remettre le bâton à son gardien de but qui l'a échappé, seulement de main à main, toute autre manière de procéder lui vaut une pénalité mineure pour avoir joué avec un bâton illégal.
- 52.4** Aucun joueur ou gardien ne peut recevoir un bâton ayant été lancé d'une quelconque partie de la surface de jeu, du banc des joueurs ou des pénalités sinon une pénalité mineure pour équipement illégal lui est décernée.
- 52.5** Un gardien de but peut poursuivre le jeu avec un bâton brisé jusqu'à ce que le jeu soit arrêté ou jusqu'à ce qu'on lui remette un autre bâton de façon légale. Lors de l'arrêt du jeu, c'est à un joueur de faire le nécessaire afin de procurer un nouveau bâton réglementaire au gardien.
- 52.6** Un joueur ne peut d'aucune façon participer au jeu avec deux bâtons dans ses mains, sinon il reçoit une pénalité pour équipement illégal.
- 52.7** 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 rondelle, reçoit une pénalité pour anti-sportif. Cependant, si son geste n'est que pour dégager le jeu, aucune pénalité ne lui est décernée.
- 52.8** Si un joueur brise son bâton volontairement, le règlement # 49.2 doit être appliqué par l'arbitre.

## RÈGLEMENT # 53: GELER LA BALLE / BALLE IMMOBILE

- 53.1** Lorsque la balle demeure emprisonnée à l'extérieur du filet de l'un des buts et qu'elle est injouable ou qu'elle est gelée entre quelques joueurs opposants, intentionnellement ou pas, l'arbitre arrête le jeu. Si, selon l'arbitre, c'est le joueur défensif qui est responsable de l'arrêt de jeu, l'équipe adverse prend possession de la balle dans la zone délimitée la plus proche. Si l'arrêt de jeu a été causé par un joueur offensif, l'autre équipe reprend possession de la balle en territoire offensif dans la zone délimitée.
- 53.2** Si l'arbitre perd la balle de vue (lors d'une empilade ou lorsque la balle est emprisonnée sous un joueur), il doit siffler et arrêter le jeu. Le jeu est repris par l'équipe non fautive dans la zone offensive près de la ligne centrale.
- 53.3** Une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu doit être infligée à un gardien de but qui se laisse tomber ou expédie de façon délibérée la balle sur l'extérieur de son but, afin de causer un arrêt de jeu.
- 53.4** Une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu est décernée à un gardien de but lorsqu'il immobilise délibérément la balle d'une manière ou d'une autre, et causant ainsi un arrêt de jeu inutile. L'arbitre doit mentionner clairement au gardien de jouer la balle, sinon il lui décerne la pénalité.
- 53.5** Si la balle s'immobilise 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.
- 53.6** En arrière de son but, un joueur a droit à **trois (3) secondes pour faire quitter la balle de la zone qui est directement délimitée par les poteaux des buts**, sinon le jeu est arrêté par l'arbitre et la balle est reprise par l'équipe non fautive près de la ligne centrale dans la zone de l'équipe fautive.

**Note** : Dans cette situation l'arbitre doit crier au joueur fautif « sort », ensuite il doit crier au joueur « 2 » & « 1 » et là, si la balle n'a toujours pas quitter la zone, le jeu est arrêté. Après avoir quitté cette zone, si le joueur revient en arrière de son but, il a droit à un autre trois (3) secondes.

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



## **RÈGLEMENT # 54: LANCER SON BÂTON**

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

- Si le geste est posé dans sa zone défensive, un tir de pénalité est accordé à l'équipe non fautive. Le responsable d'équipe doit désigner un joueur qui est sur la surface pour exécuter ce tir.
- Si le geste est posé dans les autres zones, une pénalité mineure est décernée au joueur fautif.

**Note:** Si un joueur se dirige vers le but adverse et qu'aucun joueur ou gardien n'est devant le but et qu'un objet est lancé vers lui (qu'il soit atteint ou non), le but est accordé (si le but est manqué) au joueur qui était en possession de la balle (aucune autre pénalité n'est décernée).

**54.2** Tout joueur qui lance délibérément une partie de son bâton ou tout autre objet à l'extérieur de la surface se mérite une pénalité de mauvaise conduite.

**Note:** Si le joueur ne fait que disposer d'une partie de son bâton brisé sur le bord de la bande ou à l'extérieur de la surface (pas le lancer), de façon à ne pas interférer au jeu, aucune pénalité ne lui est imposée.

## **RÈGLEMENT # 55: METTRE LE PIED SUR LA BALLE**

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

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

## **RÈGLEMENT # 56: OBSTRUCTION**

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

- Obstrue ou empêche la progression d'un adversaire qui n'est pas en possession de la balle.
- Empêche un adversaire qui a échappé son bâton d'en reprendre possession.

**56.2** Le dernier joueur à toucher à la balle (autre que le gardien) doit être considéré comme le joueur en possession de celle-ci. En interprétant ce règlement, l'arbitre doit s'assurer de l'identité du joueur qui crée de l'obstruction. Souvent c'est l'action du joueur offensif qui crée de l'obstruction puisque le joueur défensif peut défendre sa position ou couvrir le joueur offensif.

**56.3** À moins que la balle ne soit dans la zone réservée du gardien, une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui obstrue ou empêche les déplacements du gardien qu'il soit dans sa zone ou non.

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

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

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

**56.7** Si, lorsqu'au banc des joueurs ou des pénalités, un membre d'une équipe lance un objet, interfère ou moleste un joueur adverse de quelque façon que ce soit, il reçoit une pénalité de grossière inconduite.

## **RÈGLEMENT # 57 : QUITTER LE BANC DES PÉNALTÉS AVANT LA FIN**

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

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

### **RÈGLEMENT # 58: RETARDER LA PARTIE**

- 58.1 Une pénalité mineure est 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.
- 58.2 Une pénalité mineure est imposée à tout joueur ou gardien de but qui déplace délibérément le but de sa position normale.
- 58.3 Si un poteau des buts est délibérément déplacé par le gardien alors qu'un joueur est en échappée OU qu'il reste moins d'une minute à jouer dans la partie, un tir de pénalité est accordé à l'équipe non fautive. Ce tir est effectué par le dernier joueur en possession de la balle.
- 58.4 L'arbitre impose une pénalité de banc à l'équipe qui, selon lui, prend trop de temps à effectuer une substitution de joueurs. Un avertissement est donné au capitaine de l'équipe avant d'imposer une pénalité pour cette infraction.
- 58.5 Un joueur qui quitte son banc pour discuter avec l'arbitre, sans rester sur la surface pour la reprise du jeu, reçoit une pénalité mineure pour avoir retardé la partie.

### **RÈGLEMENT # 59 : RETENU**

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

### **RÈGLEMENT # 60: TOMBER SUR LA BALLE**

- 60.1 Une pénalité mineure pour avoir saisi ou geler la balle est infligée à tout joueur, à l'exception du gardien de but, qui se laisse tomber sur la balle de façon délibérée ou qui ramène la balle sous son poids, de quelque façon que ce soit, lorsque celui-ci se retrouve étendu ou dans une quelconque position sur la surface de jeu entraînant ainsi un arrêt de jeu par l'arbitre.
- 60.2 Une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu est infligé à un gardien de but qui, de façon délibérée, tombe sur la balle, ramène la balle sous son poids, place la balle sur une partie du but ou de la bande, lorsque la balle est derrière la ligne des buts, et que son corps se retrouve complètement en dehors de la boîte du gardien entraînant ainsi un arrêt de jeu par l'arbitre.

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

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

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

## **SECTION 7 : PÉNALTÉS MINEURES VIOLENTES QUI COMPTENT POUR LE SYSTÈME SCORE**

**NOTE** : Après analyse du rapport de discipline par l'arbitre en chef responsable des suspensions, il peut imposer toutes sanctions qu'il juge pertinentes, que ce soit à la baisse ou à la hausse.

### **RÈGLEMENT # 61 : MISE EN ÉCHEC / ASSAUT**

- 61.1** Une pénalité mineure, double mineure ou majeure pour rudesse, basée sur le degré de violence, est infligée à tout joueur qui met en échec ou fait un assaut sur un adversaire.
- 61.2** La définition de la mise en échec est basée sur l'action d'un joueur qui utilise son corps pour mettre un joueur hors position, en utilisant ses mains, épaules ou hanches.
- 61.3** Une pénalité mineure est infligée à tout joueur qui s'élance ou bondit sur un adversaire.
- 61.4** Lors d'une glissade vers le but, si un joueur ne fait pas un effort raisonnable au jugement de l'arbitre pour éviter une collision avec le gardien, celui-ci se mérite soit une pénalité mineure ou majeure.
- 61.5** Une pénalité est appelée à chaque fois qu'un joueur entre en contact inutilement avec le gardien de but, qu'il soit dans sa zone réservée ou non. Un gardien, lorsqu'il est à l'extérieur de sa zone réservée pour couvrir ses angles lors d'un lancer, a les mêmes privilèges que s'il était dans sa zone.

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

61.6 Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui fait contact par-derrière ou qui charge un joueur ou un gardien, ce qui entraînerait une blessure.

## **RÈGLEMENT # 62: BATAILLE OU COUP DE POING**

62.1 Un joueur portant un coup de poing à un adversaire se voit décerner une pénalité de match si ce joueur est le seul à frapper (on ne décerne pas une majeure).

62.2 Les batailles sont interdites au Dekhockey. Un échange d'un coup de poing où plus, entraîne une suspension automatique pour bataille. Les sanctions suivantes peuvent alors s'appliquer:

1 <sup>re</sup> BATAILLE :	15 PARTIES
2 <sup>e</sup> BATAILLE :	1 AN
3 <sup>e</sup> BATAILLE :	À VIE

62.3 Un rapport de discipline doit être complété par l'arbitre relatant l'incident et il doit ensuite être remis à l'arbitre en chef. Si un joueur n'a fait que se défendre, l'arbitre doit l'indiquer clairement dans son rapport.

62.4 Une pénalité de match et une majeure doivent être infligées à tout joueur participant à une bataille sur la surface de jeu ou à l'extérieur.

62.5 L'instigateur d'une bataille reçoit une pénalité mineure additionnelle.

62.6 Tout joueur qui s'interpose comme troisième homme lors d'une bataille reçoit une pénalité de grossière inconduite en plus des autres pénalités qu'il est susceptible de recevoir.

62.7 Tout joueur qui enlève ses gants avec l'intention de débiter une bataille sans toutefois en venir au coup avec l'adversaire se mérite une pénalité d'inconduite de partie.

62.8 Une pénalité de grossière inconduite est décernée à tout joueur quittant le banc des joueurs ou le banc des pénalités durant une bataille, ou dans le but de commencer une bataille.

62.9 Tout joueur qui utilise son bâton de façon dangereuse lors d'une altercation ou d'une bataille ou qui tente de donner un coup de pied à un adversaire, est considéré comme ayant tenté de le blesser délibérément et reçoit une pénalité de match.

### RÈGLEMENT # 63 : BLESSURE VOLONTAIRE

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

### RÈGLEMENT # 64 : TRÉBUCHER / CHUTE OBSTRUCTIVE

- 64.1 Que le geste soit volontaire ou non, tout joueur (excluant le gardien dans sa zone réservée) qui glisse, ou qui place son bâton (ou une partie de son corps) sur la surface de jeu, de façon à ce que cela amène le joueur adverse à tomber, se mérite automatiquement une pénalité.
- 64.2 Si le geste est jugé **non volontaire** par l'arbitre, le joueur fautif se mérite automatiquement une pénalité mineure (non violente au système score).
- 64.3 Si le geste est jugé **volontaire** par l'arbitre, le joueur fautif se mérite automatiquement une pénalité mineure pour rudesse (donc violente au système score). Selon la gravité du geste, il pourrait se mériter une pénalité majeure.
- 64.4 Lorsqu'un joueur contrôle la balle dans le territoire offensif, qu'il n'y a aucun joueur adverse entre lui et le gardien, et qu'un adversaire le fait trébucher l'empêchant ainsi d'obtenir un bon tir au but, un tir de pénalité lui est accordé (pas de pénalité mineure). L'arbitre ne doit pas arrêter le jeu jusqu'à ce que l'équipe défensive n'ait pris le contrôle de la balle.

### RÈGLEMENT # 65: COUP DE BÂTON / CINGLAGE

- 65.1 Une pénalité mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, est infligée à tout joueur qui utilise son bâton pour frapper un adversaire.
- 65.2 Un joueur qui frappe délibérément par dessus ou par en dessous le bâton de son adversaire de façon à ce qu'il en perde la possession se mérite automatiquement une pénalité pour coup de bâton.
- 65.3 Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui donne un coup de bâton à un adversaire, ce qui entraînerait une blessure.
- 65.4 Une pénalité mineure est infligée à tout joueur qui balance son bâton vers un adversaire (peu importe qu'il soit à portée ou non) sans véritablement le toucher ou, sous prétexte de jouer la balle, balance son bâton dans le vide pour intimider l'adversaire.

- 65.5** Si un joueur harcèle ou darde un adversaire dans les côtes avec son bâton tenu à une ou deux mains, il se voit imposer la pénalité selon la gravité de son geste, soit une mineure, majeure ou match.
- 65.6** Si un joueur frappe sur le manche (pas la palette) du bâton de son adversaire, que ce soit à une ou deux mains, il se mérite une pénalité pour coup de bâton.
- 65.7** Lorsqu'un gardien balance son bâton dans un élan circulaire pour empêcher un adversaire de contourner son filet par-derrière (wrap around), il se voit décerner une pénalité mineure pour coup de bâton (geste dangereux) même s'il ne touche pas à l'adversaire. Une pénalité majeure lui est décernée advenant une blessure causée par ce geste.
- 65.8** Si un joueur frappe violemment à une ou deux mains la palette du bâton du joueur adverse, il se mérite une pénalité pour coup de bâton.

#### **RÈGLEMENT # 66 : DONNER DU GENOU / COUP DE COUDE**

- 66.1** Une pénalité mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, est infligée à tout joueur qui utilise son coude ou son genou pour arrêter ou pour frapper l'adversaire.
- 66.2** Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui donne un coup de genou ou un coup de coude à un adversaire, ce qui entraînerait une blessure.

#### **RÈGLEMENT # 67: DARDÉ / SIX POUCES**

- 67.1** Une pénalité mineure ou majeure ou pénalité de match, basée sur le degré de violence, est infligée à tout joueur qui tente ou qui darde l'adversaire.

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

- 67.2** Une pénalité mineure ou majeure ou pénalité de match, basée sur le degré de violence, est infligée à tout joueur qui tente ou qui donne un « 6 pouces » à l'adversaire.

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

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

### **RÈGLEMENT # 68 : DONNER DE LA BANDE**

Une pénalité mineure, double mineure ou majeure, basée sur le degré de violence et de l'impact du joueur avec la bande, est infligée à tout joueur mettant en échec de façon à propulser celui-ci sur la bande. Un joueur se livrant à une épreuve de force avec un adversaire le long de la bande pour le contrôle de la balle n'est pas considéré comme avoir donné de la bande.

### **RÈGLEMENT # 69 : DOUBLE-ÉCHEC**

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

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

### **RÈGLEMENT # 70 : POUSSER UN JOUEUR**

**70.1** Tout joueur qui utilise ses mains afin de pousser un adversaire de façon délibérée reçoit soit une pénalité mineure, double mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, qui est infligée à tout joueur qui pousse un adversaire.

**70.2** Tout joueur qui pousse inutilement un adversaire après le sifflet se voit décerner automatiquement une pénalité pour conduite non sportive.

**70.3** Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui pousse un adversaire, ce qui entraînerait une blessure.

### **RÈGLEMENT # 71 : RUDESSE**

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

### **RÈGLEMENT # 72 : TENTATIVE DE BLESSURE**

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



### **RÈGLEMENT # 73 : TENTATIVE D'AGRESSION**

- 73.1** Un joueur qui enlève ses gants pour se battre, mais que les arbitres interviennent avant, se mérite une pénalité d'inconduite de partie. Il est automatiquement expulsé de cette partie. Un autre joueur n'est pas nécessaire pour le remplacer sur le banc des pénalités.
- 73.2** Un joueur qui, après avoir enlevé ses gants, s'en prend à un adversaire avant l'intervention des arbitres, se mérite une pénalité de grossière inconduite. Il est automatiquement expulsé de cette partie et suspendu pour un minimum d'une partie. Un autre joueur n'est pas nécessaire pour le remplacer sur le banc des pénalités.
- 73.3** Un rapport de discipline doit être complété par l'arbitre relatant l'incident et il doit ensuite être remis à l'arbitre en chef.

### **RÈGLEMENT # 74 : CRACHER**

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

### **RÈGLEMENT # 75 : DONNER UN COUP DE PIED**

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

### **RÈGLEMENT # 76 : DONNER UN COUP DE TÊTE**

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

### **RÈGLEMENT # 77 : MISE EN ÉCHEC PAR-DERRIÈRE**

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

## **RÈGLEMENT # 78 : MISE EN ÉCHEC / CONTACT À LA TÊTE**

Tous les coups portés à la tête d'un joueur sont automatiquement pénalisés :

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

## **SECTION 8 : RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES POUR LA CLASSE MIXTE**

- UNE FEMME DOIT ÊTRE PRÉSENTE POUR DÉBUTER LA PARTIE. ADVENANT QU' AUCUNE FEMME NE SOIT PRÉSENTE POUR DÉBUTER LA PARTIE OU QU' AUCUNE NE SOIT DISPONIBLE POUR LE RESTE DE LA PARTIE, CELLE-CI EST AUTOMATIQUÉMENT PERDUE PAR DÉFAUT.
- IL DOIT Y AVOIR, EN TOUT TEMPS, AU MINIMUM UNE FEMME SUR LA SURFACE DE JEU, Y COMPRIS LORS DES AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES NUMÉRIQUES.
- UN BUT COMPTÉ PAR UNE FEMME COMPTE POUR DEUX (2) BUTS AU POINTAGE DE LA PARTIE.
- LORS DES TIRS DE BARRAGE, UNE FEMME DOIT OBLIGATOIREMENT FAIRE PARTIE DES JOUEURS QUI VONT Y PARTICIPER. APRÈS LES TROIS PREMIERS LANCERS, L'ÉQUIPE PEUT DÉSIGNER LES JOUEURS QU'ILS DÉSIRENT SANS AUCUNE RESTRICTION.
- LORSQU'UNE ÉQUIPE ENLÈVE SON GARDIEN DE BUT AFIN D'ÉVOLUER À 4 JOUEURS SUR LA SURFACE, CE DOIT OBLIGATOIREMENT ÊTRE UNE FEMME QUI REMPLACE LE GARDIEN.
- LE LANCÉ-FRAPPÉ PAR UN HOMME EST ACCEPTÉ SEULEMENT SI LE BÂTON NE PEUT DÉPASSER LA LIMITE DES GENOUX. LES FEMMES ONT DROIT AU LANCÉ-FRAPPÉ.

# SECTION DES ANNEXES

## ANNEXE 1

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

- a) Le comité de discipline de Dekhockey Saint-Prime se réserve le droit d'infliger des suspensions ou autres mesures disciplinaires à des joueurs ou équipes qui empêchent le bon fonctionnement de la ligue.
- b) Ce comité est composé des arbitres en chef et l'un d'entre eux a la responsabilité d'analyser les rapports de discipline complétés par les arbitres. Il doit également aviser le responsable d'équipe de la nature de la suspension et d'informer le responsable du site internet afin que la suspension y soit inscrite.
- c) Toutes les suspensions qui sont imposées le sont suite à une analyse de l'incident et en respect de la jurisprudence déjà existante au Dekhockey de Saint-Prime.
- d) Les seuls protêts qui sont acceptés sont 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 fin de la partie.
- e) Les équipes qui comptent dans leur alignement des joueurs faussement identifiés ou qui font jouer un joueur qui est suspendu, se verront imposer les sanctions suivantes par les arbitres en chef:
  - ❖ L'équipe perd la partie par défaut.
  - ❖ Le responsable de l'équipe écope de deux (2) parties de suspension.
  - ❖ Le joueur écope de deux (2) parties de suspension.
- f) S'il y a récidive, que ce soit dans la même année ou non, soit par un joueur ou par un responsable d'équipe, les suspensions seront alors de six (6) parties.
- g) S'il y a une deuxième récidive (3<sup>e</sup> fois), que ce soit dans la même année ou non, soit par un joueur ou par un responsable d'équipe, les suspensions seront alors d'un (1) an.

**NOTE** : UN RESPONSABLE D'ÉQUIPE OU UN MEMBRE DE PERSONNEL DE DEKHOCKEY SAINT-PRIME PEUT AVISER LES ARBITRES EN CHEF SI UNE ÉQUIPE NE RESPECTE PAS CE RÈGLEMENT.

## CHRONOLOGIE DES PÉNALITÉS

Les sanctions émises au niveau du comportement des joueurs doivent être assujetties à une échelle de gradation. Cette échelle permet une intervention juste et équitable envers le ou les joueur(s) concerné(s) qui ont, au préalable, reçu des sanctions du même genre.

Cet outil protège ainsi les arbitres et les joueurs en uniformisant les sanctions imposées, et en améliore la gestion.

Il est impératif que cette chronologie soit appliquée soigneusement par les arbitres, faute de quoi certaines sanctions ne pourront être imposées.

PÉNALITÉ MINEURE :	1 MINUTE	N/A
PÉNALITÉ DOUBLE MINEURE :	2 MINUTES	N/A
PÉNALITÉ MAJEURE :	2.30 MINUTES	N/A
PÉNALITÉ DE MAUVAISE CONDUITE :	5 MINUTES	N/A
PÉNALITÉ D'INCONDUITE DE PARTIE :	EXPULSÉ DE LA PARTIE	Suspension : selon le geste
PÉNALITÉ DE GROSSIÈRE INCONDUITE :	EXPULSÉ DE LA PARTIE	Suspension : minimum de 1 match
PÉNALITÉ DE MATCH :	EXPULSÉ DE LA PARTIE	Suspension : minimum de 2 matchs

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

## LISTE DE CODES DES PÉNALITÉS

### PÉNALITÉS VIOLENTES (qui comptent pour le système score):

ASSAUT	1	DOUBLE-ÉCHEC	9
BÂTON HAUT (contact sur le joueur)	2	INSTIGATEUR	10
COUP DE BÂTON (CINGLAGE)	3	MISE EN ÉCHEC	11
COUP DE COUDE	4	POUSSER UN JOUEUR	12
CRACHER	5	RUDESSE	13
DARDER	6	SIX POUÇES	14
DONNER DE LA BANDE	7	TENTATIVE DE BLESSURE	15
DONNER DU GENOU	9		

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

ANTI-SPORTIF	20	TRÉBUCHER	29
ACCROCHER	21	LANCER SON BÂTON	30
ALIGNEMENT EN RETARD	22	METTRE LE PIED SUR LA BALLE	31
BALLE ENVOYÉE À L'EXTÉRIEUR (G)	23	OBSTRUCTION	32
BÂTON BRISÉ	24	QUITTER BANC DES PÉNALITÉS	33
BÂTON HAUT (sans contact)	25	RETARDER LA PARTIE (au début)	34
CHANGEMENT ILLÉGAL	26	RETARDER LA PARTIE	35
CHUTE OBSTRUCTIVE	27	RETENU	36
GELER LA BALLE	28		

### PÉNALITÉS MAJEURES (qui comptent pour le système score):

PÉNALITÉ MAJEURE	40
GROSSIÈRE INCONDUITE	41
PÉNALITÉ DE MATCH	42

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

MAUVAISE CONDUITE	50
INCONDUITE DE PARTIE	51

## Système score (15 points maximum)

### Périodes et Partie

Maximum de 9 points pour les périodes et la partie

Période		Partie	
Période gagnée	<u>2 points</u>	Partie gagnée	<u>3 points</u>
Période nulle	<u>1 point</u>	Partie nulle	<u>1 point</u>
Période perdue	<u>0 point</u>	Partie perdue	<u>0 point</u>

### Points de comportement

Maximum de 6 points pour les pénalités

#### Pénalités mineures (codes 1 à 16)

4 pénalités et moins	<u>3 points</u>
5 pénalités et plus	<u>2 points</u>
6 pénalités et plus	<u>1 point</u>
7 pénalités et plus	<u>0 point</u>

Pénalités mineures non violentes sont exclues des infractions mineures. Toutes les autres infractions mineures violentes sont compilées pour les points de comportements mineurs.

#### Pénalités majeures (40,41,42)

0 pénalité majeure	<u>3 points</u>
1 pénalité majeure	<u>1 point</u>
2 pénalités majeures et plus	<u>0 point</u>

#### Pénalité majeure

#### Pénalité de grossière inconduite

#### Pénalité de match

Sont compilées pour les points de comportement majeurs.

#### Temps des infractions :

Mineure : 1 minute

Double mineure : 2 fois 1 minute

Majeure : 2.30 min. + moins que 2.30 min. = rapport

Inconduite de partie: **Expulsion de la partie**

Mauvaise conduite: 5 min. + moins que 5 min. = rapport

Grossière inconduite : **Expulsé + rapport**

Pénalité de match : **Expulsé + majeure automatique + rapport**

Tir de pénalité : ---

#### Joueur expulsé de la partie :

3 mineures violentes

OU

1 mineure et 1 majeure

OU

2 majeures

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

**DEKHOCKEY SAINT-PRIME  
RAPPORT D'ARBITRAGE**

**ANNEXE 5**

DATE :	JOURNÉE :
NUMÉRO DU JOUEUR :	CALIBRE :
PÉRIODE :	TEMPS :
NOM DE L'ÉQUIPE :	
NOM DU JOUEUR :	

**SUSPENSIONS**

	Pénalité majeure durant les 2 :30 dernière minutes de la partie	1 Partie
	Mauvaise conduite durant les 2 :30 dernière minutes de la partie	1 partie
	Grossière inconduite	1 Partie minimum
	Pénalité de match	2 Parties minimum

<b>COMMENTAIRES :</b>

ARBITRE :	
ARBITRE :	
MARQUEUR :	

**« ESPACE RÉSERVÉ À L'ADMINISTRATION »**

NOM DU RESPONSABLE	
APPEL FAIT LE	
NOMBRES DE PARTIES SUSPENDUES	

**PROCÉDURE D'APPLICATION DES SUSPENSIONS**

Dès qu'un joueur se mérite une suspension, celle-ci est automatiquement applicable dès ses prochaines parties, et ce, pour toutes ses équipes régulières dans lesquelles il joue.

Si ce joueur a plus qu'une équipe régulière reconnu, sa suspension doit s'appliquer pour toutes ses équipes jusqu'à épuisement de sa suspension, et ce, avant qu'il puisse recommencer à jouer.

Ainsi, un joueur suspendu, l'est automatiquement pour toutes ses équipes régulières, et ce, jusqu'à l'épuisement de toutes ses parties de suspension.

Pour qu'une équipe soit considérée comme régulière, ce joueur suspendu doit avoir participé à un minimum de 50% des parties jouées pour cette 2<sup>e</sup> équipe, au moment de l'imposition de sa suspension.

Si ce joueur suspendu n'a qu'une seule équipe régulière reconnu, la totalité de sa suspension doit être appliqué dans l'équipe avec laquelle il a été suspendu, et ce, avant qu'il puisse recommencer à jouer.

Un joueur ne peut jouer pour aucune équipe, ni même remplacer, tant et aussi longtemps que sa suspension n'est pas terminé.

Une décision de suspension est toujours basée sur le rapport écrit des arbitres et selon la jurisprudence déjà existante. Un responsable d'équipe qui le désire, peut donner sa version écrite en envoyant, dans les 24 heures de l'incident, un courriel au Dekhockey Saint-Prime. Le responsable des suspensions communiquera avec les intervenants qui jugeront ensemble d'une décision finale et sans appel. Aucune suspension à un joueur ne peut être déplacé ou reporté, et ce, pour aucune raison.



### Composition d'une équipe – Saison régulière

- a) Un joueur fait partie prenante d'une équipe après 2 parties sur l'alignement de cette équipe, c'est-à-dire qu'après deux parties avec une équipe, il n'est plus possible de remplacer dans une autre équipe de cette catégorie.
- b) Un capitaine peut libérer un joueur appartenant à son équipe, peu importe la raison. Cependant, après une libération, il sera impossible pour le joueur de rejouer avec cette équipe pour le reste de la saison.
- c) Un gardien de but fait partie prenante d'une équipe après 4 parties sur l'alignement de cette équipe. Cependant, en saison régulière, il peut remplacer 2 parties maximum dans chaque équipe de sa catégorie.
- d) Un joueur ne peut pas évoluer dans une équipe de 2 catégories inférieures à la sienne, c'est-à-dire qu'un joueur évoluant dans la **catégorie C** ne pourra pas jouer dans une équipe évoluant dans la **catégorie E** et une joueuse classé F6 ne pourra jouer dans le F8. Même règlement pour un gardien.
- e) Un maximum de 3 joueurs de la catégorie supérieure peut appartenir à votre équipe. Toutefois, lors d'une partie, seulement 2 joueurs de la catégorie supérieure peuvent être en uniforme. Le gardien ne compte pas dans les 2 joueurs de la catégorie supérieure.

## Composition d'une équipe – Série éliminatoires

### Joueurs

Pour prendre part aux séries éliminatoires, un joueur doit avoir joué 4 parties en saison régulière avec cette même équipe.

### Gardiens

Pour prendre part aux séries éliminatoires, un gardien de but doit répondre aux conditions suivantes :

- Appartenir à votre équipe (4 parties en saison régulière);
- S'il n'appartient pas à votre équipe, il ne doit pas appartenir à une équipe de calibre supérieur
- S'il n'appartient pas à votre équipe, il ne doit pas appartenir à une équipe du même calibre que vous;
- S'il n'appartient pas à votre équipe, il peut appartenir à une équipe de catégorie inférieure si son classement lui permet de jouer dans votre catégorie\*.

\*Exception pour les catégories E et F8 :

Des gardiens/gardiennes de but de catégorie D et F7 sont permis également en série car il n'y a pas de possibilité d'aller chercher un gardien de calibre inférieur.

Pour éviter tout doute ou pour vérifier l'éligibilité d'un gardien de but en série, communiquez avec nous à l'adresse suivante : [dgodbout@sportseliteproductions.com](mailto:dgodbout@sportseliteproductions.com)