



LIGUE DE DEK HEMMINGFORD

RÈGLEMENTS

FEMMES

HOMMES

LIGUE DE DEK HOCKEY DE HEMMINGFORD

Date de la dernière mise à jour du document : 13 JUIN 2025

Cette codification administrative intègre les modifications qui ont été apportées au Règlement par les modifications suivantes :

VERSION	MODIFICATIONS
SAISON 2024	ADOPTION DU NOUVEAU RÈGLEMENT
SAISON 2025	MODIFICATIONS ET MISES À JOUR

TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE 1 DISPOSITIONS DÉCLARATOIRES ET INTERPRÉTATIVES	1
SECTION 1 DISPOSITIONS DÉCLARATOIRES	1
1.1 PORTÉE DU RÈGLEMENT	1
1.2 OBJET.	1
1.3 RÈGLEMENTS REMPLACÉS	1
1.4 MODE D'AMENDEMENT	1
1.5 VALIDITÉ	1
SECTION 2 DISPOSITIONS INTERPRÉTATIVES	1
1.6 GÉNÉRALE	1
1.7 INTERPRÉTATION DU TEXTE	1
1.8 DÉFINITIONS	2
CHAPITRE 2 DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES	3
SECTION 1 ADMINISTRATION ET APPLICATION DU RÈGLEMENT	3
2.1 ADMINISTRATION DU RÈGLEMENT	3
2.2 OFFICIELS	3
2.3 POUVOIRS DES OFFICIELS	3
CHAPITRE 3 OFFICIELS	4
SECTION 1 GENRE D'OFFICIEL	4
3.1 ARBITRES	4
3.2 MARQUEUR/CHRONOMÉTREUR	4
3.3 MEMBRE DE L'ORGANISATION	4
3.4 COMMUNICATION	4
CHAPITRE 4 DÉROULEMENT SAISON	5
SECTION 1 FORMAT DU JEU	5
4.1 JOUEURS SUR LA SURFACE	5
SECTION 2 FORMATION ÉQUIPE	5
4.2 ALIGNEMENT	5
SECTION 3 CLASSEMENT	5
4.3 POINTS	5
4.4 BRIS D'ÉGALITÉ	5
SECTION 4 SAISON RÉGULIÈRE	6
4.5 DÉBUT DE SAISON	5
4.6 NOMBRE DE MATCH	5
SECTION 5 SÉRIES ÉLIMINATOIRES	5
4.7 DÉBUT DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES	5
4.8 ÉLIGIBILITÉ JOUEUR	6
CHAPITRE 5 DÉROULEMENT MATCH	7
SECTION 1 GÉNÉRALE	7
5.1 ALIGNEMENT	7
5.2 JOUEUR REMPLAÇANT	7
5.3 DURÉE DES MATCHS	7
5.4 POIGNÉE DE MAIN	7
5.5 DÉBUT DU MATCH ET D'UNE PÉRIODE	7
5.6 TEMPS D'ARRÊT	7
5.7 MISE AU JEU	7
5.8 REPRISE DU JEU	8
5.9 REMISE EN JEU	8
5.10 RETIRER SON GARDIEN	8
5.11 CHANGEMENT DE GARDIEN	8
5.12 FIN DU MATCH	9
5.13 CHALEUR EXTRÊME	9
SECTION 2 ARRÊTS DE JEU	9
5.14 GÉNÉRALE	9
5.15 JOUER LA BALLE DERRIÈRE SON BUT	9
5.16 JOUEUR BLESSÉ	9
5.17 SÉCURITÉ GARDIEN DE BUT	9
5.18 BALLE QUI FRAPPE UN ARBITRE	10

5.19	BALLE PERDUE DE VUE	10
5.20	BALLE ILLÉGALE	10
5.21	PASSE AVEC LA MAIN	10
5.22	FERMER LA MAIN SUR LA BALLE	10
5.23	BUT AVEC LE PIED OU AUTRE PARTIE DU CORPS	10
5.24	BALLE À L'EXTÉRIEUR DE LA SURFACE DE JEU	10
5.25	IMMOBILISATION DE LA BALLE	10
5.25	PASSE AU GARDIEN	11
CHAPITRE 6 ÉQUIPEMENT		12
SECTION 1 INDIVIDUEL		12
6.1	JOUEUR	12
6.2	BÂTON	12
6.3	GARDIEN DE BUT	12
SECTION 2 ÉQUIPE		12
6.4	CHANDAILS	12
CHAPITRE 7 PÉNALITÉS		13
SECTION 1 GÉNÉRALE		13
7.1	PRÉ-NOVICE	13
7.2	APPELER UNE PÉNALITÉ	13
7.3	GENRE ET DURÉE DES PÉNALITÉS	13
7.4	AVANTAGE	13
7.5	PÉNALITÉS À RETARDEMENT	13
7.6	PÉNALITÉS DANS LA DERNIÈRE MINUTE DE JEU	13
7.7	PÉNALITÉ GARDIEN DE BUT	14
7.8	FIN DE LA PÉNALITÉ	14
7.9	RETOUR AU JEU	14
SECTION 2 PÉNALITÉ MINEURE		14
7.10	GÉNÉRALE	14
7.11	INFRACTIONS MULTIPLES	14
7.12	GENRE ET DÉFINITION DES PÉNALITÉS MINEURES	14
SECTION 3 PÉNALITÉ MAJEURE		16
7.13	GÉNÉRALE	16
7.14	RÉVISION PAR LE COMITÉ	16
7.15	GENRE ET DÉFINITION DES PÉNALITÉS MAJEURES	16
SECTION 4 INCONDUITE OU MAUVAISE CONDUITE		16
7.16	GÉNÉRALE	16
7.17	GENRE ET DÉFINITION D'INCONDUITE	17
7.18	GENRE ET DÉFINITION DE MAUVAISE CONDUITE	18
CHAPITRE 8 TIR DE PÉNALITÉ ET DE BARRAGE		19
SECTION 1 TIR DE PÉNALITÉ		19
8.1	APPLICABILITÉ	19
8.2	FORMAT	19
SECTION 2 TIRS DE BARRAGE		19
8.3	APPLICABILITÉ	19
8.4	NOMBRE DE TIRS	19
8.5	FORMAT	20
CHAPITRE 9 PLAINTES		21
SECTION 1 GÉNÉRALE		21
9.1	PROCÉDURE	21
ANNEXES		22
ANNEXE A – CHARTE DISCIPLINAIRE		23
ANNEXE B – FORMULAIRES DE PLAINTÉ		24

CHAPITRE 1 DISPOSITIONS DÉCLARATOIRES ET INTERPRÉTATIVES

SECTION 1 DISPOSITIONS DÉCLARATOIRES

1.1 PORTÉE DU RÈGLEMENT

Le présent règlement, dont les dispositions s'imposent à tout participant de la Ligue de Dek Hockey de Hemmingford (DH).

1.2 OBJET

Le présent règlement a pour objet de régir le déroulement des activités de DH.

1.3 RÈGLEMENTS REMPLACÉS

Le présent règlement remplace entièrement les règlements antérieurs.

Est abrogée toute autre disposition incompatible contenue dans l'un ou l'autre des règlements.

1.4 MODE D'AMENDEMENT

Les dispositions de ce règlement ne peuvent être modifiées ou abrogées que par un vote de majorité lors d'une séance officielle du Comité Sportif Hemmingford (CSH).

1.5 VALIDITÉ

Le Comité adopte le présent règlement dans son ensemble et également titre par titre, chapitre par chapitre, article par article, paragraphe par paragraphe, sous-paragraphe par sous-paragraphe et alinéa par alinéa, de manière à ce que, si un titre, un chapitre, un article, un paragraphe, un sous-paragraphe ou un alinéa du présent règlement était ou devrait être un jour déclaré nul, les autres dispositions du règlement demeurent en vigueur.

Le règlement reste en vigueur et est exécutoire jusqu'à ce qu'il soit modifié ou abrogé par l'autorité compétente ou jusqu'à l'expiration du délai pour lequel il a été fait.

SECTION 2 DISPOSITIONS INTERPRÉTATIVES

1.6 GÉNÉRALE

En cas d'incompatibilité entre deux dispositions du présent règlement, la disposition spécifique du présent règlement prévaut sur la disposition générale.

En cas d'incompatibilité entre des dispositions restrictives ou prohibitives contenues dans le présent règlement, la disposition la plus restrictive ou prohibitive s'applique, à moins d'indications contraires.

1.7 INTERPRÉTATION DU TEXTE

De façon générale, l'interprétation doit respecter les règles suivantes :

- a) Les titres contenus dans ce règlement en font partie intégrante. En cas de contradiction entre le texte et le titre, le texte prévaut ;
- b) Le masculin comprend les deux genres à moins que le contexte n'indique le contraire.

- c) L'emploi des verbes au présent inclut le futur ;
- d) L'emploi du mot "doit" ou "devra" indique une obligation absolue alors que le mot "peut" ou "pourra" indique un sens facultatif.
- e) Les mots écrits au singulier comprennent le pluriel et le pluriel comprend le singulier, chaque fois que le contexte se prête à cette extension ;
- f) Toute disposition spécifique du présent règlement prévaut sur une disposition générale contradictoire.

1.8 DÉFINITIONS

Capitaine d'équipe

Joueur d'une équipe clairement identifiée (« C » sur le chandail, brassard, etc.) qui est autorisé à parler aux officiels de manière respectueuse.

Chaleur extrême

On considère qu'il s'agit d'une chaleur extrême dès que la température ressentie est égale ou supérieure à 25 degrés.

Comité

Comité d'administration du Comité Sportif Hemmingford ;

Comité disciplinaire (CD)

Comité composé de membres du Comité Sportif Hemmingford dont le mandat est d'analyser et d'évaluer les dossiers disciplinaires de la Ligue.

Comité Sportif Hemmingford

Comité gérant la Ligue de Dek Hockey de Hemmingford

CSH

Comité Sportif Hemmingford

DH

Ligue de Dek Hockey de Hemmingford ;

Gardien régulier

Gardien identifié et inscrit sur la liste d'équipe officielle telle que déposée lors de l'enregistrement de l'équipe pour la saison courante ;

Joueur régulier

Tous les joueurs inscrits sur la liste d'équipe officielle telle que déposée lors de l'enregistrement de l'équipe pour la saison courante ;

Ligue

Ligue de Dek Hockey de Hemmingford. Tel que représenté par les membres de l'organisation ;

Officiel

Arbitre, chronométrateur, bénévole, ou toute autre membre de la Ligue de Dek Hockey de Hemmingford ou du Comité Sportif Hemmingford.

CHAPITRE 2 DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES

SECTION 1 ADMINISTRATION ET APPLICATION DU RÈGLEMENT

2.1 ADMINISTRATION DU RÈGLEMENT

La Ligue est chargée de l'administration et de l'application du présent règlement. Elle peut exercer les pouvoirs qui y sont prévus au présent règlement.

2.2 OFFICIELS

Un officiel constitue toute personne nommée comme ceci faisant partie de DH. Des représentants ayant les mêmes pouvoirs et devoirs sont désignés par décision de la du CSH.

2.3 POUVOIRS DES OFFICIELS

Les officiels exercent les pouvoirs qui lui sont conférés par le règlement en vigueur.

CHAPITRE 3 OFFICIELS

SECTION 1 GENRE D'OFFICIEL

3.1 ARBITRES

L'arbitre contrôle le match, applique les règlements tel qu'adopté, et assure la sécurité de tous les joueurs et officiels sur le jeu.

3.2 MARQUEUR/CHRONOMÉTREUR

Le marqueur contrôle le temps et signale la fin de chaque période et de la partie.

Le marqueur informe l'arbitre du temps à écouler dans la période de (s'il n'y a pas de cadran indicateur).

S'il y a une dispute concernant le temps, le tout devra être référé à l'arbitre et celui-ci prendra une décision finale.

Avant le début de la partie, le marqueur vérifie si l'alignement des équipes est conforme. Il doit rapporter toute anomalie de l'alignement à l'arbitre.

3.3 MEMBRE DE L'ORGANISATION

Tout membre, bénévole ou autre, faisant partie de CSH ou de DH, est reconnu comme officiel.

3.4 COMMUNICATION

Seul le capitaine d'équipe peut communiquer avec un officiel tel qu'identifié dans le présent chapitre pendant un match ou à tout autre moment par tout méthode (en personne, courriel, etc.).

CHAPITRE 4 DÉROULEMENT SAISON

SECTION 1 FORMAT DE JEU

4.1 JOUEURS SUR LA SURFACE

Les formats de jeu suivants sont utilisés selon la catégorie :

Catégorie	Format
Femmes	3 c. 3
Hommes	3 c. 3
Mixte	4 c. 4 2 femmes et 2 hommes sur la surface en tout temps.

SECTION 2 FORMATION ÉQUIPE

4.2 ALIGNEMENT

Il n'y a pas de nombre maximum de joueurs par équipe pour une saison.

Il y a cependant un nombre minimum et maximum de joueurs autorisés sur la feuille de match par match selon la catégorie tel qu'indiqué ci-dessous :

Catégorie	Nombre joueurs minimum par match	Nombre de joueurs maximum par match
Femmes	4 joueurs (3 + 1)	10 joueurs (9 + 1)
Hommes	4 joueurs (3 + 1)	10 joueurs (9 + 1)
Mixte	5 joueurs (4 + 1) Minimum d'une femme	10 joueurs (9 + 1)

SECTION 3 CLASSEMENT

4.3 POINTS

Le résultat de chaque match permet aux équipes de gagner un certain nombre de points.

Le nombre total de points obtenus par chaque équipe à la fin de la saison régulière déterminera son positionnement à la fin de l'année et établira le classement avant d'entamer les séries éliminatoires.

Les points attribués en fonction du résultat de chaque match sont les suivants :

Résultat	Points
Victoire	3
Victoire – Tirs de barrage (saison régulière)	2
Null	1
Défaite – Tirs de barrage (saison régulière)	1
Défaite	0

4.4 BRIS D'ÉGALITÉ

En cas d'égalité au classement lors de la fin de la saison régulière, le bris d'égalité se fera comme suit :

- i) Victoires ;
- ii) Différentiel ;
- iii) Buts pour ;
- iv) Buts contre ;
- v) Gagnant du match entre les 2 équipes (lors d'une égalité entre 2 équipes seulement) ;
- vi) Pile ou face.

SECTION 4 SAISON RÉGULIÈRE

4.5 DÉBUT DE SAISON

La date de début de chaque saison est décidée par la Ligue.

4.6 NOMBRE DE MATCHS

Le nombre de matches et le calendrier de la saison sont décidés par la Ligue.

SECTION 5 SÉRIES ÉLIMINATOIRES

4.7 DÉBUT DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES

Les séries éliminatoires débutent une fois que la saison régulière est terminée.

La date de début des séries éliminatoires est décidée par la Ligue.

4.8 ÉLIGIBILITÉ JOUEUR/GARDIEN

JOUEUR

Afin d'être éligible pour les séries éliminatoires, un joueur (remplaçant ou régulier) doit avoir joué au moins 3 matchs avec l'équipe.

GARDIEN

Afin d'être éligible pour les séries éliminatoires, un gardien régulier doit avoir joué au moins 3 matchs avec l'équipe.

Afin d'être éligible pour les séries éliminatoires, un gardien remplaçant doit avoir joué au moins 3 matchs dans la ligue de l'année courante.

CHAPITRE 5 DÉROULEMENT MATCH

SECTION 1 GÉNÉRALE

5.1 ALIGNEMENT

Il est de la responsabilité du capitaine de soumettre l'alignement exacte au chronométrateur au minimum 15 minutes avant le début de chaque match.

L'alignement doit refléter fidèlement l'équipe qui joue le match. En cas d'incohérence ou d'inexactitude sur l'alignement, l'équipe fautive peut être pénalisée (ex : un joueur sur la surface qui ne figure pas sur la feuille de match peut être expulsé, l'équipe en question joue alors avec un joueur en moins).

5.2 JOUEUR REMPLAÇANT

Une équipe peut faire appel à des joueurs/gardiens de remplacement pour n'importe quel match de la saison, à condition de respecter les restrictions de cote fixées pour l'année en cours.

SAISON RÉGULIÈRE

Les équipes peuvent utiliser des joueurs de remplacement d'autres équipes de la ligue pendant la saison régulière.

Pour appeler un joueur de remplacement, le joueur doit remplir les conditions suivantes :

- avoir un NBHPA valide
- avoir payé les frais de remplacement de 15\$ à la ligue avant le début du match

Pour appeler un gardien de remplacement, le gardien remplir les conditions suivantes :

- avoir un NBHPA valide
- votre gardien régulier doit être absent

SÉRIES ÉLIMINATOIRES

Les équipes ne peuvent pas utiliser des joueurs de remplacement d'autres équipes de la ligue pendant les séries éliminatoires.

Pour appeler un joueur de remplacement, le joueur doit remplir les conditions suivantes :

- avoir un NBHPA valide
- avoir payé les frais de remplacement de 15\$ à la ligue avant le début du match

Pour appeler un gardien de remplacement, le gardien remplir les conditions suivantes :

- avoir un NBHPA valide votre gardien régulier doit être absent

Dès qu'un joueur est appelé en tant que remplaçant pour une équipe en séries éliminatoires, ce joueur devient lié à cette équipe pour le reste des séries éliminatoires et ne peut être utilisé en tant que remplaçant pour une autre équipe, même si l'équipe à laquelle il est lié est éliminée.

5.3 DURÉE DES PARTIES

SAISON RÉGULIÈRE

Le temps d'une partie est de trois périodes de 12 minutes, pour un total de 36 minutes nonchronométrées.

SÉRIES ÉLIMINATOIRES

Le temps d'une partie est de trois périodes de 12 minutes, pour un total de 36

minutes.

Les matchs consistent de temps non chronométré, à l'exception des deux dernières minutes qui seront chronométrées.

Le temps de repos entre chacune des périodes est de 1 minute.

5.4 POIGNÉE DE MAIN

La poignée de main entre les équipes aura lieu au début de chaque match au point central.

5.5 DÉBUT DU MATCH ET D'UNE PÉRIODE

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

Le jeu doit être repris après chaque but ou chaque arrêt du gardien, en arrière du filet.

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

- i) Si l'équipe n'est pas prête ou n'a pas assez de joueurs pour débiter la partie à l'heure prévue sur l'horaire, le temps s'écoule quand même et une pénalité mineure pour avoir retardé la partie sera décernée ;
- ii) Après 4 minutes écoulées au cadran, le score est 1-0 ;
- iii) Après 8 minutes 2-0 ;
- iv) Si l'équipe n'est toujours pas prête après 12 minutes, soit une période de jeu, il y a forfait au score de 3-0.

5.6 TEMPS D'ARRÊT

Un temps d'arrêt de 30 secondes par équipe par partie est alloué.

Le temps d'arrêt doit être demandé lorsque l'équipe concernée est en possession de la balle.

5.7 MISE AU JEU

Lors d'une mise au 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 demandera au joueur de centre qui a causé cette violation de se faire remplacer par un coéquipier qui est sur la surface.

5.8 REPRISE DU JEU

Il y a mise en jeu seulement au début de chaque période ou lorsque l'arbitre ne peut déterminer à qui la possession de la balle doit revenir. Le jeu reprend toujours derrière la ligne des buts lors d'un but ou un arrêt du gardien.

Le jeu ne doit jamais être repris par l'équipe offensive derrière la ligne de but adverse.

Durant les deux dernières minutes de jeu, si un but est marqué par une équipe et

qu'un gardien de but est retiré. Une mise au jeu sera effectuée au point central.

Un délai de 3 secondes et un écart d'un bâton est accordé à la reprise du jeu selon le règlement remise en jeu. Le joueur ayant la balle lors de la reprise peut faire une passe, tirer ou se déplacer avec la balle.

Si le joueur repart le jeu avant le sifflet de l'arbitre, il y aura changement de possession.

Une balle prise dans le grillage entraîne une perte de possession.

5.9 REMISE EN JEU

Après un arrêt du gardien de but ou un but, un joueur de la même équipe du gardien de but qui s'occupe du filet en question doit reprendre la balle derrière la ligne des buts (balle et joueur).

Suivant le coup de sifflet de l'arbitre, ce joueur aura 3 secondes (décompte effectué par l'arbitre à haute voix suivant son coup de sifflet) pour soit passer la balle (à un joueur devant la ligne des buts, gardien interdit) ou dépasser la ligne des buts (balle) avant la fin du décompte de 3 secondes.

Jusqu'à ce que le joueur derrière la ligne des buts mette la balle en jeu (lorsque la balle franchit la ligne des buts) ou avant que le compte de 3 secondes soit terminé, aucun joueur adverse ne peut s'approcher à plus d'une longueur de bâton de la ligne des buts et ne peut soutirer la balle.

Si la règle n'est pas respectée, l'équipe du gardien de but qui s'occupe du filet en question perdra possession de la balle.

5.10 RETIRER SON GARDIEN

Il faut attendre qu'il reste 2 minutes au match avant de pouvoir retirer votre gardien.

Il est donc possible de retirer le gardien de but lorsque son équipe tire de l'arrière ou si le pointage est égal et qu'il reste moins de 2 minutes à faire au match OU si une pénalité est appelée (à tout moment) à l'autre équipe et que vous êtes en possession de la balle.

5.11 CHANGEMENT DE GARDIEN

Si un joueur remplace un gardien de but blessé ou expulsé, il aura dix minutes pour revêtir l'équipement au complet de celui-ci.

Un seul changement de gardien volontaire est autorisé par match.

5.12 FIN DU MATCH

Si une égalité persiste après le temps réglementaire lors d'un match de saison régulière, le match se poursuivra par tirs de barrage, selon le déroulement établie au chapitre 8, section 2.

Si l'égalité persiste après le temps réglementaire d'un match éliminatoire, il y aura tirs de barrage selon le déroulement établie au chapitre 8, section 2.

Si l'égalité persiste après le temps réglementaire d'un match de finale, il y aura 10 minutes de prolongation, premier but compté termine le match. Si l'égalité persiste après la prolongation, il y aura des tirs de barrage selon le déroulement établie au chapitre 8, section 2.

5.13 CHALEUR EXTRÊME

En cas de chaleur extrême ($\geq 25^{\circ}$), une pause d'eau de 30 secondes peut être accordée à la mi-temps de chaque période, pour un total de trois pauses par match.

SECTION 2 ARRÊTS DE JEU

5.14 GÉNÉRALE

Si l'arbitre arrête le jeu pour une raison technique, la prochaine mise en jeu aura lieu au point central.

5.15 JOUER LA BALLE DERRIÈRE SON BUT

Un joueur en possession de la balle derrière son propre filet aura un maximum de 3 secondes pour sortir la balle ainsi que son corps en entier de la zone de protection délimitée (trapèze). L'arbitre commencera le décompte au moment où la balle et le joueur franchira la ligne.

En l'absence d'une telle zone, les poteaux de buts seront utilisés comme référence.

Si le joueur reste dans cette zone plus longtemps que les trois secondes allouées, il y aura perte de possession. L'équipe adverse reprend la possession dans la zone identifiée à la ligne centrale.

Aussi applicable en infériorité numérique.

5.16 JOUEUR BLESSÉ

L'arbitre peut arrêter le jeu en tout temps pour un joueur blessé.

Généralement, l'arbitre va laisser aller le jeu jusqu'à ce que l'équipe du joueur blessé contrôle la balle.

Dans le cas d'une blessure qui semble grave, l'arbitre doit arrêter le jeu immédiatement. La balle sera remise en jeu par l'équipe adverse du joueur blessé.

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 10 minutes incluant le changement d'équipement.

5.17 SÉCURITÉ GARDIEN DE BUT

Advenant que le gardien de but perd son casque, mitaine ou bloqueur, le jeu sera arrêté immédiatement.

Si un gardien de but est atteint au casque par un tir, le jeu s'arrête immédiatement. La balle sera remise en jeu par l'équipe adverse.

Si un tir atteint le casque d'un gardien et dévie par la suite dans le filet, le but sera refusé. La balle sera remise en jeu par l'équipe adverse.

5.18 BALLE QUI FRAPPE UN ARBITRE

Le jeu ne doit pas être arrêté lorsque la balle touche 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.

Lorsque la balle frappe une partie du corps de l'arbitre et pénètre directement dans le but, le but ne sera pas accordé. La mise au jeu sera exécutée au point central.

5.19 BALLE PERDUE DE VUE

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.

L'arbitre remet la balle à l'équipe non fautive (n'ayant pas touché la balle en dernier) dans la zone offensive.

5.20 BALLE ILLÉGALE

Si, en tout temps lorsque le jeu est en progression, une autre balle apparaît sur la surface, le jeu ne doit pas être arrêté.

Le jeu se poursuit avec la balle légale, jusqu'à ce qu'il y ait arrêt de jeu, à moins que la balle illégale nuise à la progression du jeu.

Si le jeu doit être arrêté, le jeu est repris avec une mise au jeu au point central.

5.21 PASSE AVEC LA MAIN

La passe avec la main est interdite partout sur la surface, et ce par un joueur ou un gardien.

Un gardien de but ne peut remettre la balle avec sa mitaine ou la main de son bloqueur en direction offensive. Il peut cependant le remettre à son joueur à proximité de son filet.

Un joueur peut cependant se pousser la balle à condition que ce soit lui-même qui la récupère. Les doubles touches sont interdites et entraînent une perte de possession.

5.22 FERMER LA MAIN SUR LA BALLE

Un joueur ne peut à aucun moment fermer la main sur la balle.

Ceci entraîne l'arrêt du jeu et une perte de possession. La balle sera remise en jeu par l'équipe adverse.

5.23 BUT AVEC LE PIED OU AUTRE PARTIE DU CORPS

Si la balle pénètre dans le filet après avoir touché toute autre chose que le bâton d'un joueur (pied, jambe, bras, tête, etc.) en résultat d'un geste volontaire, le but ne sera pas accordé.

5.24 BALLE À L'EXTÉRIEUR DE LA SURFACE DE JEU

Une balle est considérée à l'extérieur de la surface, si elle quitte la surface de jeu ou si elle frappe toutes autres choses que la bande ou le filet au-dessus de la surface (fils électriques des lumières, etc.).

Les poteaux ou contours des boîtes de joueurs ou du marqueur ne sont pas considérés comme étant à l'extérieur de la surface.

La balle est reprise par l'équipe adverse du dernier joueur ayant touché la balle à l'endroit indiqué par l'arbitre.

À la suite d'un lancer qui frappe directement un poteau sur le devant du but et qui sort de la surface, la balle est redonnée à l'équipe qui a pris le tir.

5.25 IMMOBILISATION DE LA BALLE

Lorsque la balle demeure emprisonnée à l'extérieur du filet de l'un des buts et qu'elle est injouable ou qu'elle est immobilisée entre quelques joueurs opposants, intentionnellement ou pas, l'arbitre doit arrêter le jeu.

Si un joueur est responsable de l'arrêt, l'équipe adverse reprend possession de la balle dans la zone délimitée à la ligne centrale.

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

Un joueur qui ferme la main sur la balle entraîne une perte de possession pour son

équipe. L'équipe adverse reprend possession dans la zone délimitée à la ligne centrale.

Un joueur met intentionnellement son pied sur la balle entraînera une perte de possession pour son équipe. L'équipe adverse reprend possession dans la zone délimitée à la ligne centrale.

5.26 PASSE AU GARDIEN

Une passe au gardien de but entraînant un arrêt de jeu résulte en une perte de possession. L'équipe adverse reprend possession dans la zone délimitée à la ligne centrale.

CHAPITRE 6 ÉQUIPEMENT

SECTION 1 INDIVIDUEL

6.1 JOUEUR

Tous les joueurs doivent obligatoirement porter:

- i) un casque (grille, visière, ou autre protection faciale obligatoire seulement pour des joueurs de 18 et moins) ;
- ii) des gants ;
- iii) souliers ;
- iv) jambières (genoux couverts).

Le port de coudes, d'une coquille n'est pas obligatoire mais fortement recommandé.

6.2 BÂTON

N'importe quel bâton de hockey est accepté pour la partie.

Cependant, 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.

Il est interdit d'apposer du tape de hockey sur la partie inférieure de la palette (ou toute partie de la palette qui est en contact avec la surface) du bâton de hockey de tout joueur/gardien.

6.3 GARDIEN DE BUT

Le gardien de but doit obligatoirement porter tout l'équipement d'un gardien de but de hockey (inclus soit bavette ou protège cou).

SECTION 2 ÉQUIPE

6.4 CHANDAILS

Chaque membre d'une équipe doit porter un chandail identique (gardien inclus) avec un numéro pouvant les identifier.

Si les deux équipes portent des chandails similaires (motifs, couleurs, etc.), l'équipe visiteuse doit porter des dossards.

Si une équipe fait appel à un joueur de remplacement et n'a pas de chandail identique pour celui-ci, toute l'équipe doit porter des dossards afin d'être uniforme.

CHAPITRE 7 PÉNALITÉS

SECTION 1 GÉNÉRALE

7.1 APPELER UNE PÉNALITÉ

L'arbitre doit siffler immédiatement et indiquer la pénalité si un joueur de l'équipe en possession de la balle commet une infraction sur un règlement.

La reprise du jeu est faite par l'équipe non fautive.

7.2 GENRE ET DURÉE DES PÉNALITÉS

Le genre et la durée des pénalités sont classées de la façon suivante :

GENRE	DURÉE
MINEURE	1 MINUTE
DOUBLE MINEURE	2 MINUTES
MAJEURE	3 MINUTES + EXPULSION
MAUVAISE CONDUITE	1 MINUTE
INCONDUITE	3 MINUTES + EXPULSION

Les pénalités sont calculées en minutes de temps non-chronométré.

7.3 AVANTAGE

Toute pénalité engendre un avantage numérique d'une minute de la façon suivante selon la catégorie :

Catégorie	Format
Femmes	3 c. 2
Hommes	3 c. 2
Mixte	4 c. 3

7.4 PÉNALITÉS À RETARDEMENT

FORMAT 3 C. 3 (Hommes, femmes)

Si une deuxième pénalité est appelée contre l'équipe qui se défend déjà en infériorité, celle-ci débutera seulement lorsque la première infraction aura pris fin.

FORMAT 4 C. 4 (Mixte)

Dans le format 4 contre 4, comme il est possible de jouer en 4 c. 2, les pénalités à retardement ne s'appliquent qu'à partir du moment où une troisième pénalité simultanée est appelée.

Ex : Une première pénalité est appelée, le joueur se rend au banc des pénalités et le temps de pénalité commence à s'écouler immédiatement.

Si une deuxième pénalité est appelée avant que la première ne soit écoulée, le décompte de la deuxième pénalité commence à couler dès la remise en jeu.

Si une troisième pénalité simultanée est appelée, le temps de pénalité du troisième joueur pénalisé ne commence qu'une fois que la pénalité du premier joueur pénalisé a expiré.

7.5 PÉNALITÉS DANS LA DERNIÈRE MINUTE DE JEU

Les pénalités appelées dans la dernière minute de jeu (dernière minute de la troisième période) seront servies sous forme de tir de pénalité et non en temps.

Aucun tir ne sera accordé pour une pénalité mineure double (pénalité simultanée à

2 joueurs d'équipes différentes) dans la dernière minute d'une partie.

7.6 PÉNALITÉ DE GARDIEN DE BUT

Une pénalité au gardien de but doit être purgée par un joueur étant sur la surface au moment de l'infraction.

Si un gardien de but se mérite une pénalité qui mène à une expulsion automatique de la partie, celui-ci pourra être remplacé par un joueur en respectant le règlement.

7.7 FIN DE LA PÉNALITÉ

Une pénalité prend fin selon la situation suivante :

- i) Lorsque le temps à purger s'est écoulé ;
- ii) Lorsque l'équipe en avantage marqué un but, au cours d'une pénalité mineure ;
- iii) Au prochain arrêt de jeu après que le temps à purger s'est écoulé dans le cas d'une pénalité mineure double (pénalité simultanée à 2 joueurs d'équipes différentes).

7.8 RETOUR AU JEU

À la fin d'une pénalité, un joueur doit quitter le banc des pénalités par l'accès au banc des pénalités et mettre pied sur la surface.

Le joueur peut ensuite soit retourner au banc des joueurs par l'accès au banc des joueurs ou rester sur la surface et participer au jeu.

SECTION 2 PÉNALITÉ MINEURE

7.9 GÉNÉRALE

Tout joueur, recevant une pénalité mineure dans une partie, reçoit une pénalité de 1 minute.

Ce type de pénalité est annulé par un but marqué par l'équipe en avantage numérique.

7.10 INFRACTIONS MULTIPLES

Un joueur qui obtient 3 pénalités mineures dans un même match sera expulsé du match.

7.11 GENRE ET DÉFINITION DES PÉNALITÉS MINEURES

Les suivantes constitue une infraction et résulte dans une pénalité mineure :

- a) **DÉPLACEMENT LORS D'UNE PÉNALITÉ ÉCOULÉ**
Le joueur au banc des pénalités doit sortir de l'accès du banc des pénalités et mettre pied sur la surface avant de retourner au banc des joueurs au moyen de l'accès du banc des joueurs. Un joueur qui se déplace du banc des pénalités directement vers le banc des joueurs sans d'abord mettre pied sur la surface sera sanctionné d'une pénalité mineure.
- b) **GELER LA BALLE**
Pour immobiliser la balle, le gardien doit obligatoirement avoir une pièce d'équipement dans la zone réservée au gardien de but.

Une pénalité est décernée à un gardien de but lorsqu'il immobilise délibérément la balle par l'intérieur de son but.

c) TROP DE JOUEURS SUR LA SURFACE

Une pénalité sera décernée à l'équipe qui sera prise en défaut pour avoir eu trop de joueurs sur la surface.

Constitue un joueur supplémentaire tout joueur qui se retrouve à plus de 5 pi du banc des joueurs.

i) Lors des changements:

Au jugement de l'arbitre, si la balle touche accidentellement un joueur qui s'apprête à entrer au banc, sans que celui-ci ne participe au jeu, il aura le choix de laisser le jeu se poursuivre, ou de siffler et donner la balle à l'équipe adverse.

Le changement des joueurs doit être effectué dans un rayon maximum de 5 pi ou le jugement de l'arbitre si le changement à avantager l'équipe durant un jeu.

d) ÉQUIPEMENT ILLÉGALE

Le joueur qui perd soulier, gant, casque ou jambière devra se rendre directement au banc sans participer au jeu.

Tout joueur qui continue à jouer sans un équipement obligatoire sera considéré comme jouant avec un équipement illégal. Une pénalité sera décernée au joueur concerné.

e) BÂTON ÉLEVÉ

Tous les joueurs doivent avoir le plein contrôle de leur bâton, et ce, en tout temps.

Lever son bâton plus haut que la barre horizontale du but afin de tenter de jouer la balle constitue une pénalité, que le joueur soit entré en contact avec la balle ou non.

L'action du tir est dorénavant punie si le joueur atteint l'adversaire au visage.

Un but marqué avec un point de contact plus haut que la barre horizontale du but sera refusée.

Un but marqué avec un bâton élevé par l'équipe défensive sera accordé.

f) TIRS

Dans la catégorie mixte, l'élan et la relâche de tout tir d'un homme doivent rester à hauteur des genoux ou en dessous.

g) AJUSTEMENT D'UNE PIÈCE D'ÉQUIPEMENT

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

La responsabilité ou l'obligation de maintenir les pièces d'équipement en bon état demeure celle du joueur et du gardien de but.

Si un ajustement est nécessaire, le joueur doit quitter la surface et le jeu continue sans interruption en utilisant un joueur substitut.

Un gardien de but ne peut retarder intentionnellement la partie en ajustant une pièce d'équipement durant un arrêt de jeu. La violation de ce règlement par un gardien entraîne une pénalité.

h) **BÂTON BRISÉ OU ÉCHAPPÉ**

Un joueur qui n'a pas de bâton peut toujours continuer de participer au jeu.

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

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

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

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 du banc des pénalités sinon une pénalité pour équipement illégal lui sera décernée.

i) **LANCER SON BÂTON**

Constitue une pénalité tout joueur ou gardien de but qui lance son bâton ou tout autre objet.

j) **RETARDER LA PARTIE**

Une pénalité doit être infligée à tout joueur ou gardien de but qui, avec son bâton, son pied ou sa main, expédie la balle hors du jeu en la lançant, tirant ou frappant de façon intentionnelle (c'est à dire de façon délibérée et sans équivoque – un lancer en hauteur).

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

L'arbitre doit imposer une pénalité de banc à l'équipe qui prend trop de temps à effectuer un changement de joueurs.

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

k) **TRÉBUCHER OU CHUTE OBSTRUCTIVE**

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

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

SECTION 3 PÉNALITÉ DOUBLE MINEURE

7.12 GÉNÉRALE

Tout joueur, recevant une pénalité double mineure dans une partie, reçoit une pénalité de 2 minutes.

Ce type de pénalité n'est pas annulé par un but.

7.13 GENRE ET DÉFINITION DES PÉNALITÉS DOUBLE MINEURES

Les suivantes constitue une infraction et résulte dans une pénalité double mineure de deux minutes :

- i) **DOUBLE-ÉCHEC**
Une pénalité double mineure doit être infligée à tout joueur qui donne un double-échec à un adversaire.
- ii) **BÂTON ÉLEVÉ OCCASIONNANT UNE BLESSURE**
Un bâton élevé qui occasionne une blessure (une coupure, un saignement, une dent perdue, une ecchymose apparente, etc...) entraînera une pénalité double mineure.

SECTION 4 PÉNALITÉ MAJEURE

7.14 GÉNÉRALE

Tout joueur, recevant une pénalité majeure dans une partie, est expulsé de la partie et reçoit une pénalité de 3 minutes. Le 3 minutes doit être purgé par un joueur sur la surface lors de l'infraction.

Ce type de pénalité n'est pas annulé par un but.

7.15 RÉVISION PAR LE COMITÉ

Toute pénalité énumérée dans la présente section peut faire l'objet d'une évaluation par le comité disciplinaire de la Ligue.

Des sanctions plus sévères peuvent être imposées.

7.16 GENRE ET DÉFINITION DES PÉNALITÉS MAJEURES

Les suivantes constitue une infraction et résulte dans une pénalité majeure :

- i) **BATAILLE OU COUP DE POING**
Les batailles et coups de poing sont interdits. Un joueur donnant un coup de poing à un adversaire sera expulsé de la partie.

Une équipe qui encourage un joueur dans cette démarche risque l'expulsion de la partie.
- ii) **DARDÉ OU SIX POUCES**
Tout joueur qui darde un adversaire (causant ou non une blessure) est expulsé du jeu.
- iii) **BLESSURE VOLONTAIRE**
Une expulsion de la partie est infligée à tout joueur qui blesse volontairement un adversaire, et ce, peu importe la façon.
- iv) **TENTATIVE DE BLESSURE**
L'expulsion de la partie sera infligée à tout joueur qui tente de blesser un adversaire, un arbitre, un spectateur, d'une manière ou d'une autre.
- v) **TENTATIVE D'AGRESSION**
Un joueur qui enlève ses gants pour se battre, ou qui provoque quelqu'un à le faire, se mérite une expulsion de la partie.
- vi) **CRACHER**
Une expulsion de la partie sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui délibérément, crachent sur ou vers un adversaire et/ou un arbitre.
- vii) **DONNER UN COUP DE PIED**
Une expulsion de la partie sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui tentent de donner ou qui donnent délibérément un coup de pied sur un adversaire et/ou un arbitre.

viii) **MENACE ENVERS UN MEMBRE DE L'ORGANISATION**

Toute menace à un membre de l'organisation (dirigeants, employés, bénévoles, etc.) entraînera une expulsion de la partie.

ix) **MISE EN ÉCHEC PAR DERRIÈRE**

Une expulsion de la partie sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui tentent de donner ou donnent délibérément une mise en échec par derrière à un adversaire.

x) **MISE EN ÉCHEC À LA TÊTE**

Une expulsion de la partie ainsi qu'une suspension d'un match sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui donne délibérément une mise en échec à la tête d'un adversaire.

xi) **MANQUE DE RESPECT DES ESTRADES**

L'arbitre se réserve le droit d'expulser une personne dans la zone autour de la surface si ce dernier manque de respect.

Le jeu est arrêté pendant 5 min, si cette personne ne quitte pas les lieux l'équipe qu'il supporte perdra par défaut.

xii) **PROPOS DISCRIMINATOIRE**

Zéro tolérance pour tout propos discriminatoire (raciste, homophobe, sexiste, etc.). Un propos de ce genre constitue une pénalité majeure.

SECTION 5 INCONDUITE OU MAUVAISE CONDUITE

7.17 GÉNÉRALE

Tout membre d'une équipe est responsable de la bonne conduite de chacun de ses coéquipiers. 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 l'équipe est imputable en cas de comportement grave (ex. coup de poing, coup à la tête, etc.).

Ce type de pénalité n'est pas annulé par un but.

7.18 GENRE ET DÉFINITION D'INCONDUITE

Une pénalité mineure pour conduite antisportive sera infligée à un joueur qui :

- i) Utilise un langage abusif, obscène ou dégradant sur la surface et n'étant pas adressé vers une personne en particulier ;
- ii) Démontre un manque de respect envers un officiel, à un degré moindre de ce qui entraînerait normalement une pénalité d'inconduite.

7.19 GENRE ET DÉFINITION DE MAUVAISE CONDUITE

Une pénalité majeure pour mauvaise conduite sera infligée à tout membre d'une équipe qui :

- i) Utilise un langage ou démontre des gestes abusifs, obscènes ou dégradants que ce soit contre le marqueur, un arbitre, un adversaire ou tout membre de l'organisation ;
- ii) Profère des menaces verbales contre le marqueur, un arbitre, un adversaire ou tout membre de l'organisation ;
- iii) Ne se rend pas directement au banc des pénalités ;
- iv) Ne respecte pas la zone réservée aux arbitres ;
- v) Persiste à discréditer ou manquer de respect envers le marqueur, un

- arbitre, un adversaire ou tout membre de l'organisation ;
- vi) Frappe ou propulse intentionnellement la balle hors de la portée d'un arbitre qui allait la récupérer ;
- vii) Expédie la balle volontairement à l'extérieur de la surface suite à un but compté ou à une décision de l'arbitre ;
- viii) Lance un objet sur la surface que le jeu soit en cours ou non ;
- ix) Lance un objet en direction d'un arbitre ou d'un joueur ;
- x) Expédie une pièce d'équipement du joueur adverse à l'extérieur ;
- xi) Brise intentionnellement son bâton sur la surface du jeu ;
- xii) Persiste à se conduire de façon négative de façon à entraîner un adversaire à recevoir une pénalité.

7.20 CHARTE DISCIPLINAIRE

Toutes les pénalités énumérées dans la présente section sont passibles de sanctions supplémentaires telles que stipulées dans la charte disciplinaire à l'annexe A.

CHAPITRE 8 TIR DE PÉNALITÉ ET DE BARRAGE

SECTION 1 TIR DE PÉNALITÉ

8.1 APPLICABILITÉ

Les circonstances suivantes sont des situations dans lesquelles un tir de pénalité ou des tirs de barrage doivent avoir lieu :

- i) Lorsqu'une pénalité est infligée dans la dernière minute de jeu.

8.2 FORMAT

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. Le joueur et la balle doivent constamment être en mouvement en direction de la ligne des buts adverse.

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 le but accordé.

Après une infraction, n'importe quel joueur de l'équipe adverse étant sur la surface peut effectuer le lancer.

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

Après le tir de pénalité, l'équipe contre qui le tir de pénalité était dirigé repartira le jeu à l'arrière de la ligne des buts de son territoire.

Le temps requis pour effectuer le tir est inclus à l'intérieur du temps régulier d'une partie. Si l'infraction est à retardement et que le temps de la partie se termine avant que ne soit appelée la pénalité, le tir devra être effectué de toute façon.

SECTION 2 TIRS DE BARRAGE

8.3 APPLICABILITÉ

Les circonstances suivantes sont des situations dans lesquelles un tir de pénalité ou des tirs de barrage doivent avoir lieu :

- i) Si l'égalité persiste après le temps réglementaire d'un match de saison ;
- ii) Si l'égalité persiste après le temps réglementaire d'un match éliminatoire ;
- iii) Si l'égalité persiste après le 10 minutes de prolongation d'un match de finale.

8.4 NOMBRE DE TIRS

Le nombre de tirs à effectuer est déterminé selon la procédure suivante :

- i) **MATCH DE SAISON**
Chaque équipe doit choisir 3 joueurs différents pour effectuer un tir.

Le match se termine suivant cette première ronde peu importe le résultat.

- ii) **MATCH ÉLIMINATOIRE ET MATCH DE FINALES**
Chaque équipe doit choisir 3 joueurs différents pour effectuer un tir lors du

premier tour de tirs de barrage.

Si l'égalité persiste suite au premier tour, chaque tour suivant consistera d'un tir à la fois jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé.

Le même joueur peut effectuer plusieurs tirs lors des tours de tirs de barrage subséquents.

8.5 FORMAT

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. Le joueur et la balle doivent constamment être en mouvement en direction de la ligne des buts adverse.

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 le but accordé.

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

Après le tir de barrage, la balle est replacée au point central par l'arbitre pour le prochain tir.

CHAPITRE 9 PLAINTES

SECTION 1 GÉNÉRALE

9.1 PROCÉDURE

Si vous croyez qu'une équipe, un joueur ou une joueuse est non-conforme, voire illégal, vous pouvez nous en faire part.

Seules les plaintes officielles déposées en bonne et due forme seront reçues par la Ligue (Annexe B).

Seulement le capitaine peut déposer une plainte officielle (preuves à l'appui, etc.).

ANNEXES

ANNEXE A – CHARTE DISCIPLINAIRE
ANNEXE B – FORMULAIRES DE PLAINTE

ANNEXE A CHARTRE DISCIPLINAIRE**CHARTRE DISCIPLINAIRE
LIGUE DE DEK HEMMINGFORD**

INFRACTION	PARTIE(S) DE SUSPENSION			
	Joueur qui...	1 ^{ère}	2 ^{ème}	Autre
a) Utilise un langage ou démontre des gestes abusifs, obscènes ou dégradants que ce soit contre le marqueur, un arbitre, un adversaire ou tout membre de l'organisation	1	3	S	✓
b) Profère des menaces verbales contre le marqueur, un arbitre, un adversaire ou tout membre de l'organisation	1	3	S	✓
c) Ne se rend pas directement au banc des pénalités	1	3	S	✓
d) Ne respecte pas la zone réservée aux arbitres	1	3	S	✓
e) Persiste à discréditer ou manquer de respect envers le marqueur, un arbitre, un adversaire ou tout membre de l'organisation	1	3	S	✓
f) Le joueur ne quitte pas le terrain de jeux ainsi que le banc des joueurs après son expulsion	1	3	S	✓
g) Frappe ou propulse intentionnellement la balle hors de la portée d'un arbitre qui allait la récupérer	1	3	S	✓
h) Expédie la balle volontairement à l'extérieur de la surface suite à un but compté ou à une décision de l'arbitre	1	3	S	✓
i) Lance un objet sur la surface que le jeu soit en cours ou non	1	3	S	✓
j) Lance un objet en direction d'un arbitre ou d'un joueur	1	3	S	✓
k) Expédie une pièce d'équipement du joueur adverse à l'extérieur	1	3	S	✓
l) Brise intentionnellement son bâton sur la surface du jeu	1	2	3	
m) Persiste à se conduire de façon négative de façon à entraîner un adversaire à recevoir une pénalité	1	3	S	✓

*Indépendamment de la charte mentionnée ci-dessus, toutes les situations sont sujettes à révision par le comité disciplinaire. Le comité disciplinaire peut imposer des sanctions autres que celles prévues par la charte, en fonction de la sévérité de la situation.

ANNEXE B FORMULAIRE DE PLAINTE

**PLAINTE – COTE D’UN JOUEUR
LIGUE DE DEK HEMMINGFORD**

PLAIGNANT		
Nom du capitaine	Prénom du capitaine	
Équipe		
Catégorie <input type="checkbox"/> Femmes <input type="checkbox"/> Hommes <input type="checkbox"/> Mixte		
Téléphone domicile	Cellulaire/Bureau	Courriel

JOUEUR CONCERNÉ		
Nom joueur	Prénom joueur	Passeport NBHPA
Équipe		
Catégorie <input type="checkbox"/> Femmes <input type="checkbox"/> Hommes <input type="checkbox"/> Mixte		

DETAILS PLAINTE

SECTION RÉSERVÉ À LA LIGUE	
Reçu par (Nom, Prénom)	Date
Signature	Reçu à (municipalité)

PLAINTE – ENVERS UN MEMBRE DE L'ORGANISATION LIGUE DE DEK HEMMINGFORD

PLAIGNANT

<input type="checkbox"/>	ANONYME
--------------------------	----------------

OU

Nom du capitaine	Prénom du capitaine	
Au nom de <i>(si applicable)</i>		
Équipe		
Catégorie		
<input type="checkbox"/> Femmes	<input type="checkbox"/> Hommes	<input type="checkbox"/> Mixte
Téléphone domicile	Cellulaire/Bureau	Courriel

MEMBRE CONCERNÉ

Nom	Prénom	
Poste		
<input type="checkbox"/> Arbitre	<input type="checkbox"/> Chronomètreur	<input type="checkbox"/> Autre

DETAILS PLAINTE

SECTION RÉSERVÉ À LA LIGUE

Reçu par (Nom, Prénom)	Date
Signature	Reçu à (municipalité)