



www.dekhockeycotenord.com

La Mission de la ligue et des responsables d'équipes

La ligue a été créée pour des fins de divertissement de ses membres et les responsables d'équipes ont la responsabilité que leurs joueurs se présentent et agissent dans ce but. Les responsables d'équipes ont la responsabilité de s'assurer que les biens de leurs joueurs soient en sécurité (ce n'est pas la responsabilité de la ligue).

Tout comportement négatif ou déraisonnable envers l'établissement est interdit. Le joueur ou l'équipe est responsable de tous dommages causés par leurs gestes ou leurs attitudes. Lors d'une telle situation, le joueur ou l'équipe devra payer et pourra être suspendu. Le joueur ou l'équipe sera tenu totalement responsable pour tous les coûts et dommages associés aux réparations et/ou remplacements causés par l'incident.

Chaque équipe doit être représentée par un capitaine. Le capitaine doit signer le document qui prouve qu'il a lu avec tous les membres de son équipe les règlements de la ligue. Ce document engage ainsi tous les membres de l'équipe à respecter leurs coéquipiers, adversaires, officiels et employés de la ligue.

Composition des équipes et conformité des joueurs

1. Alignement de début de saison

- a. Chaque responsable d'équipe devra remplir son alignement pour la saison dans la section prévu à cet effet de son compte utilisateur au minimum 7 jours avant le début de la saison.
- b. 6 joueurs et 1 gardien respectant les règles de classifications devront faire partie de l'alignement de début de saison.
- c. Un joueur apparaissant sur l'alignement de début de saison d'une équipe sera considéré comme un joueur régulier dans cette équipe et ne pourra s'aligner avec aucune équipe de la même catégorie. Un joueur peut demander un transfert à la ligue en expliquant ses raisons

2. Âges des catégories

- a. Tous les joueurs des *classes B, C ou D* devront être âgés au minimum de 16 ans au moment de prendre part au match.
- b. Il est toutefois permis d'aligner un joueur de 15 ans par équipe à condition qu'il y ait au moins un adulte de 18 ans ou plus dans cette équipe, qu'une demande du parent ait été approuvée par la direction de la ligue et qu'un formulaire d'autorisation parentale signée soit entre les mains de la direction.
- c. Toutes les joueuses des *classes Féminin* devront être âgées au minimum de 14 ans au moment de prendre part au match.
- d. Dans la *classe mixte*, tous les participants devront respectés l'âge minimum requis au début de la saison dans les classes B, C, D ou Féminin, tout dépendant de leur genre.
- e. Toutes dérogations doit être approuvées au préalable par les dirigeants de la ligue.

3. Joueurs mineurs

- a. Tous les joueurs âgés de moins de 18 ans doivent remettre le formulaire d'autorisation parentale rempli par son père, sa mère ou son/sa titulaire responsable. Ce formulaire rempli devra être remis avant la première partie du joueur.
- b. Tous les joueurs âgés de moins de 18 ans doivent porter un casque muni d'une grille complète ou d'une visière complète afin de protéger l'ensemble du visage.

4. Joueurs réguliers

- a. Un joueur est considéré régulier pour une équipe et pour la catégorie s'il répond à l'un des critères suivants :
 - i. Il est sur l'alignement de début de saison d'une équipe



www.dekhockeycotenord.com

- ii. Il a joué 3 rencontres pour la même équipe
 - b. Un joueur peut être régulier dans une catégorie et remplaçant dans une autre.
- 5. Joueurs remplaçants**
- a. Un joueur est considéré remplaçant dans une catégorie s'il respecte tous les critères suivants :
 - i. Selon sa côte, il est admissible à jouer dans cette catégorie
 - ii. Il n'est pas considéré comme un joueur régulier dans aucune des équipes de cette même catégorie
 - b. Un joueur remplaçant peut jouer dans plus d'une équipe d'une même catégorie, mais pas plus que 2 matchs (voir règlement ci-dessus pour les joueurs réguliers)
 - c. Un joueur remplaçant ne peut pas s'aligner pour 2 équipes différentes au cours d'une même rencontre.
- 6. Feuille de match – Alignement**
- a. Un maximum de 6 joueurs et 1 gardien seront admissible sur l'alignement lors de chaque partie.
 - b. Un minimum de 3 joueurs et 1 gardien de but devront être présent dans chaque équipe pour débiter une rencontre.
 - i. Si une équipe ne respecte pas cette règle à la fin de l'échauffement de 5 minutes réglementaire, un temps de 5 minutes sera alors débuté au chronomètre afin de permettre à l'équipe de présenter un alignement minimal de 3 joueurs et 1 gardien afin de débiter la partie. Après ce délai, les situations suivantes s'appliquent :
 - 1. Si après ce délai, l'équipe réussi à présenter l'alignement minimum requis, la partie débute et l'équipe fautive doit purger une pénalité mineure de 1 minute (à purger par un des joueurs présents).
 - 2. Si après ce délai l'équipe ne présente pas sur la surface de jeu le nombre minimum de joueur, elle perdra automatiquement la partie au compte de 15 à 0. Aucune entente à l'amiable peut être prise pour changer cette conséquence et le temps de jeu restant appartient aux équipes.
 - ii. Si une équipe ne respecte pas cette règle, l'équipe adverse ne peut pas permettre à un de ses joueurs réguliers de s'aligner avec l'équipe adverse.
 - c. Tous les joueurs participants à une rencontre doivent être admissibles à y prendre part pour être considéré dans le nombre de joueur minimum.
 - d. Le capitaine d'une équipe est responsable de la légalité et la conformité de son alignement à chaque rencontre :
 - i. Le respect des restrictions des cotes de la classe concernée est validé avant le début de la rencontre par le marqueur et l'arbitre.
 - ii. Advenant que l'alignement soit déclaré illégal, le capitaine doit rectifier la situation immédiatement afin de permettre la tenue de la rencontre. Dans le cas contraire, l'équipe fautive perd par défaut 15-0.
 - iii. Advenant le cas qu'il est constaté qu'une équipe présentait un alignement illégal à la fin d'une rencontre (soit par l'autre équipe, l'arbitre, le marqueur ou un responsable de la ligue), l'équipe fautive perd par défaut 15-0 également.
 - e. Aucun joueur ne participant pas physiquement à la rencontre ne pourra être inscrit sur la feuille de rencontre. Pour participer physiquement à la rencontre le joueur doit être au minimum sur le banc de l'équipe tout au long de la rencontre ou effectuer au minimum une présence (minimum approximativement 30 secondes) sur le jeu dans 2 périodes différentes durant la rencontre.
 - f. Si un joueur avait été ajouté à l'alignement de départ, mais qu'il n'a finalement pas pris part à la rencontre, le responsable de l'équipe devra faire retirer son nom par le marqueur dès la fin de la rencontre ou aviser les dirigeants de la ligue par courriel à dekhockeycotenord@globetrotter.net sans quoi l'équipe perdra la rencontre par défaut.
 - g. Un joueur se doit d'être sur l'alignement de la feuille de match pour pouvoir prendre part à la partie.



www.dekhockeycotenord.com

- h. À compter de la fin du temps de la 2^e période, aucun joueur ne pourra être ajouté à l'alignement de la feuille de match et prendre part au match.
- i. Dans la classe Mixte, au minimum 2 joueuses par équipe, excluant le gardien de but, doivent prendre part au match. Une joueuse par équipe au minimum, excluant le gardien de but, doit être sur le jeu en tout temps. En cas de pénalité à une joueuse, il doit tout de même y avoir au minimum une joueuse sur le jeu. Si ce n'est pas possible, la pénalité sera purgée par un joueur masculin.

7. Carte Cotesdekhockey (CDH)

- a. Avant chaque partie, chaque équipe devra remettre au marqueur l'alignement complet de son équipe et chaque joueur devra passer devant le marqueur pour confirmer son identité grâce à son compte Cotesdekhockey. Le marqueur vérifie le visage de la personne avec la photo du profil afin de s'en assurer.
- b. L'abonnement au compte Cotesdekhockey (www.cotesdekhockey.com) est **OBLIGATOIRE** pour tous les joueurs qui ont disputé plus de 2 rencontres dans la saison. Un joueur ne respectant pas cette règle sera jugé inadmissible pour toutes les rencontres, jusqu'à la création et la validation de son compte
- c. Si un joueur n'a pas encore son compte CDH et que son admissibilité à la rencontre en vertu du règlement 1.b est réglementaire, une pièce d'identité avec photo sera **OBLIGATOIRE**

8. Joueur qui arrive après le début de la rencontre

- a. Un joueur qui arrive en retard devra passer au banc du marqueur pour procéder à son admissibilité selon les mêmes contraintes que les autres joueurs.
- b. Le nom du joueur devra être sur l'alignement ou ajouter lors de son arrivée si le nombre de joueur inscrit sur l'alignement le permet. Si le nombre de joueur sur l'alignement ne permet pas l'ajout d'un autre joueur (maximum 6 joueurs et 1 gardien), le joueur ne pourra pas prendre part à la rencontre.

9. Joueur/gardien qui se blesse pendant la rencontre

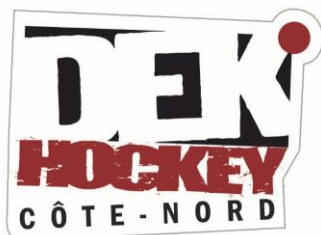
- a. Un joueur qui se blesse durant les 2 premières périodes, peut être remplacé par un joueur pourvu que celui ne contrevient pas aux restrictions de la classe et de l'alignement de l'équipe concernée.
- b. Un gardien qui se blesse durant les 2 premières périodes, peut se faire remplacer par un gardien extérieur ou un joueur de l'équipe. Le gardien substitut doit respecter les restrictions de la classe et de l'alignement de l'équipe concernée.
- c. Pendant que le joueur/gardien substitut se prépare, la partie n'est pas arrêtée. Si c'est le gardien qui est blessé, l'équipe sans gardien peut jouer à 4 joueurs en attendant le gardien substitut.
- d. Dès le début de la 3^e période, il n'est plus possible d'ajouter un nouveau joueur/gardien. Advenant une blessure à un gardien, l'équipe peut habiller un joueur de son alignement selon les conditions du point c.

10. Chandails de l'équipe

- a. Chaque joueur d'une même équipe doit porter un chandail de couleur similaire.
- b. Au dos de chacun des chandails doit figurer un numéro qui doit être différent de tout autre numéro pour la même équipe.
- c. Si les 2 équipes ont des couleurs de chandails semblables, un tirage au sort déterminera quelle équipe devra changer de chandail et/ou porter des dossards pour être distinguable.
 - i. Advenant le cas, l'arbitre et les équipes doivent prendre en compte la vision des daltoniens qui prennent part à la rencontre pour l'application de cette règle. (Exemple : Rouge contre Vert peuvent ne pas être distinguable par ceux-ci)

11. Blessures et sang

- a. Avant de participer à une partie ou pendant une partie, tout joueur se doit de couvrir toutes blessures/coupures adéquatement, au jugement de l'arbitre.
- b. Aucun uniforme portant du sang de façon exagéré, au jugement de l'arbitre, suite à une blessure ne sera toléré. Ce joueur se devra de trouver un autre uniforme ressemblant à celui de son équipe, au jugement de l'arbitre et sans contradiction exagéré de l'équipe adverse (exemple pour les daltoniens), pour pouvoir continuer de prendre part à la partie.
- c. Aucun uniforme portant du sang lors du début d'une rencontre ne sera toléré.



www.dekhockeycotenord.com

Responsabilités des différents participants

12. Responsabilité des joueurs

- a. Tous les joueurs sont responsables de leurs gestes envers leurs coéquipiers, leurs adversaires, les officiels, les employés de Dekhockey Côte-Nord ainsi que Dekhockey Côte-Nord lui-même. Chaque joueur devra donc assumer les conséquences de ses actes, que celles-ci soient des punitions, suspensions, amendes ou légales.

13. Responsabilité des équipes

- a. Chaque équipe est responsable de ses joueurs. Des mesures disciplinaires peuvent étre prises envers une équipe ou envers le capitaine d'une équipe dont le comportement des joueurs n'est pas conforme aux règlements et valeurs de la ligue.
- b. Les équipes sont responsables des actions de leurs INVITÉS (spectateurs). Des sanctions pourraient étre attribuées au capitaine de l'équipe et à l'équipe elle même si le comportement de ses partisans déborde.
- c. Le paiement des droits de jeux pour la saison en cours doit étre acquitté selon le calendrier suivant sans quoi l'équipe ne pourra prendre part aux activités :
 - i. Avant le premier match de la saison régulière : Paiement minimum de 50% des frais de jeux pour la saison,
 - ii. À la mi-saison : La balance pour compléter le paiement complet des droits de jeux pour la saison doit étre effectué ou le chèque postdaté sera déposé.

Consommations interdites

14. Alcool et Drogue

- a. Un joueur qui est sous l'influence d'alcool, de drogue ou autres produits pouvant changer l'attitude d'un joueur peut se faire refuser l'accès à la partie par l'arbitre ou la ligue. Des sanctions au responsable de l'équipe et à l'équipe peuvent étre prises pour le comportement de tout joueur ne respectant pas cette règle.
- b. Aucune boisson alcoolisée ou substance illicite ne sera tolérée sur le banc des joueurs.
- c. Aucune boisson alcoolisée ne sera toléré en dehors de l'espace Bar et de l'espace Terrasse.
- d. Aucune boisson alcoolisée n'ayant pas été achetée au bar de l'infrastructure ne sera toléré dans les infrastructures de la ligue. Des sanctions disciplinaires pourraient étre prises contre le capitaine et l'équipe fautive ainsi qu'à leurs invités (spectateurs).

Équipements

15. Fourniture des balles

- a. Chaque équipe doit fournir 2 balles "Mylec ou DGel" à l'arbitre au début de la partie et l'arbitre redonne les balles restantes à la fin de la partie en les divisant également pour chaque équipe. Pour un chiffre impair l'équipe perdante récoltera la balle supplémentaire.

16. Les équipements obligatoires en tout temps pour les joueurs sont:

- a. Manche de hockey avec palette de plastique ou Dekadence/Knapper
- b. Bâton de dekhockey une pièce, modèle accepté :
 - i. Tous les modèles de marque Knapper, Dekadence ou Mylec
- c. Casque de hockey ou dekhockey avec :
 - i. Visière ou
 - ii. Lunette de sport (dekhockey) approuvé ou
 - iii. Grille ou visière complète (obligatoire pour les moins de 18 ans)
- d. Gants de hockey ou dekhockey (Gants de travail non accepté)
- e. Jambières de dekhockey (celles de hockey ou de soccer ne seront pas acceptées)

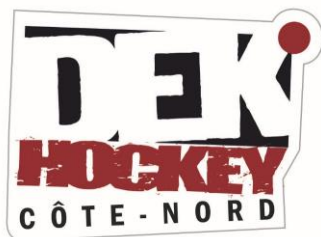


www.dekhockeycotenord.com

- i. Les jambières ne peuvent en aucun cas être recouvertes, elles doivent être visibles dans leur entier en tout temps.
 - f. Souliers de sport
 17. **Un joueur ne peut pas jouer avec un bâton que l'arbitre considère comme dangereux**
 - a. Exemple d'un bâton dangereux : un bout de palette détérioré ou perte d'écaillés.
 - b. À partir du moment où un arbitre a déclaré le bâton dangereux, une pénalité peut être décerné dans cette rencontre ou une autre ultérieure, dès que le bâton est réutilisé pour jouer.
 18. **Les équipements obligatoires en tout temps pour les gardiens de but sont :**
 - a. Jambière de gardien pour hockey ou de hockey de rue
 - b. Culotte de hockey ou de gardien de but de hockey
 - c. Bâton de gardien de but de hockey ou dekhockey
 - d. Bloqueur de hockey ou hockey de rue
 - e. Mitaine de hockey ou hockey de rue
 - f. Casque de hockey ou hockey de rue
 - g. Souliers de sport ou à cape
 19. **Lorsqu'un joueur perd un équipement obligatoire durant le jeu**, il doit se diriger immédiatement au banc de son équipe pour effectuer un changement et se retirer du jeu. À l'exception d'avoir perdu son bâton ou un gant, tout joueur pris en défaut pour participer au jeu sans tout l'équipement obligatoire se verra attribuer une punition pour équipement illégal.
 20. **À l'exception du bâton, lorsqu'un gardien de but perd un équipement obligatoire durant le jeu, l'arbitre arrêtera immédiatement le jeu et ce peu importe la situation de jeu en cours.**
 - a. Le jeu sera déterminé arrêté à partir du moment où l'arbitre remarquera que le gardien a perdu cette pièce d'équipement. Un but compté entre ce moment et le sifflet de l'arbitre sera déterminé non valide et sera refusé.
 - b. Si l'arbitre juge que le gardien a volontairement perdu ou retiré son équipement lorsque l'équipe adverse a possession de la balle, un but sera automatiquement attribué à l'équipe adverse et le joueur en possession de la balle sera crédité du but avec les passes applicables.
 - c. Si un gardien a un équipement défectueux qui fait en sorte qu'il ne reste pas en place et que ceci n'est pas suite à une séquence de jeu dans la partie en cours, l'officiel décernera une pénalité au gardien pour équipement illégal. Le chronomètre sera alors arrêté et l'équipe aura 5 minutes pour trouver une nouvelle pièce d'équipement, sans quoi elle devra se débrouiller sans son gardien de but comme si elle l'avait retiré au profit d'un autre joueur.

Déroulement des parties

21. **Temps de jeu**
 - a. Chaque partie sera constitué d'un échauffement initial de 5 minutes à compter de l'heure prévu pour la rencontre ou la fin de la partie précédente si celle-ci termine plus tard que l'heure prévu pour le début de la nouvelle rencontre.
 - b. 3 périodes non chronométré de 15 minutes constitueront le temps de jeu.
 - c. Une pause de 1 minute entre chaque période est accordée aux équipes.
22. **Sens de jeu**
 - a. Les équipes visiteuses et locales seront déterminés selon l'horaire officielle et déterminera le côté de départ pour la 1^{ère} période et l'échauffement de chaque équipe.
 - b. Chaque équipe changera de côté défensif de la surface au début d'une nouvelle période.
 - c. Peu importe les influences que peuvent avoir le soleil, le vent ou tout autre facteur, les équipes devront respecter les consignes concernant le sens du jeu.
 - d.
23. **Temps arrêtés**
 - a. Les seuls raisons pour arrêtés le chronomètre sont les situations précises dans les règlements où l'on doit arrêter le chronomètre ainsi que les suivantes :



www.dekhockeycotenord.com

- i. Blessure
- ii. Temps d'arrêt
- iii. Lorsqu'un lancer de punition est accordé
- iv. Toutes les 60 dernières secondes de chaque période seront à temps chronométrées si l'écart de pointage est de 2 buts et moins
- v. Toute situation où l'arbitre juge que l'on doit arrêter le temps pour une situation hors du commun.

24. Arrêts de jeu

- a. Fautes de jeu
 - i. Lorsqu'une faute de jeu est commise par une équipe, l'équipe adverse reprend possession de la balle et devra effectuer une remise en jeu à partir de sa zone défensive. Un joueur ou le gardien devra alors tenter une passe à un joueur ou son gardien dans un délai de 5 secondes sans franchir avec l'un de ses pieds la ligne du centre.
 - ii. Il pourra se déplacer à sa guise dans cette zone et pourrait effectuer un dégagement qui n'est pas directement destiné au but adverse.
 - iii. Les coéquipiers du joueur qui a la balle peuvent se positionner en zone défensive où offensive pour recevoir la passe.
- b. Immobilisation par le gardien
 - i. Lorsque le jeu est immobilisé de façon légale par le gardien de but, suite au sifflet de l'arbitre pour signaler l'arrêt du jeu, le gardien remet la balle derrière sa ligne de but.
 - ii. Un joueur de son équipe devra alors tenter une passe à un joueur autre que le gardien de but avant de franchir avec l'un de ses pieds la ligne de but. Il pourra se déplacer derrière la ligne de but et aura 5 secondes pour effectuer son jeu. Un joueur pourrait décider d'effectuer un dégagement qui n'est pas directement destiné au but adverse.
 - iii. Les coéquipiers du joueur qui a la balle derrière la ligne de but doivent demeurer en zone défensive pour cette remise en jeu.
 - iv. Lorsque le gardien fait un arrêt, il doit absolument avec une partie de son corps en contact avec sa zone de protection ou l'arbitre doit juger qu'il touche à sa zone de protection pour que la balle soit à son équipe. Si l'arbitre juge qu'il est hors de cette limite la balle ira à l'autre équipe comme une faute de jeu et aucune pénalité ne sera appelé. Les exceptions à cet article sont :
 - 1. Si le gardien fait un arrêt hors de ses limites en affrontant un tir peut immobiliser la balle sans créer une faute de jeu.
 - 2. Si le gardien qui effectue une faute de jeu selon cette règle dans les 2 dernières minutes de jeu d'une rencontre ou en prolongation; l'équipe adverse sera verra décerner un lancer de punition.
 - 3. Si le gardien contrevient à cette règle derrière sa ligne des buts il se verra décerné une pénalité et la règle des 2 dernières minutes et de la prolongation s'applique.
 - 4. En aucun temps un gardien peut immobiliser la balle après avoir reçu une passe d'un coéquipier. Si cette situation subvient dans les 2 dernières minutes de jeu d'une rencontre ou en prolongation, l'équipe adverse se verra décerner un lancer de punition. À tout autre moment il n'y aura pas de pénalité, mais la balle sera remise à l'équipe adverse selon les modalités de reprise suite à une faute de jeu.
 - v. Aucun joueur ne peut immobiliser la balle volontairement avec toute partie de son corps dans la zone de protection de son gardien. Un lancer de punition sera accordé à l'équipe adverse pour toute faute à cette règle.
- c. But
 - i. Une mise au jeu au centre de la surface aura lieu après chaque but.
 - ii. Dans la classe Mixte, un but réalisé par une joueuse vaut 2 buts.
- d. Fin et début de période



www.dekhockeycotenord.com

- i. Une mise au jeu au centre de la surface aura lieu suite à la fin de chaque période pour permettre le début d'une nouvelle période.
- e. Mises au jeu
 - i. Toutes les mises au jeu ont lieu au centre de la patinoire.
 - ii. Lors d'une mise au jeu, la balle doit toucher à la surface de jeu avant d'être jouée.
 - iii. Aucune obstruction ou contact ne sera permis aux joueurs de centre afin de remporter la mise au jeu.
 - iv. La balle doit être absolument être joué par un des 2 centres avant de pouvoir être joué par un autre joueur.
 - v. Le centre doit jouer la balle avec son bâton et faire face à l'autre centre en tout temps pour remporter la mise au jeu.
 - vi. Si une équipe est fautive lors d'une mise au jeu l'équipe adverse recevra la balle suite à la faute de jeu et selon les règles de remises en jeu pour ce type d'infraction.
 - vii. Lors d'une mise au jeu l'arbitre donnera 15 secondes aux équipes à partir de l'arrêt jeu pour se positionner et être prêt pour la mise en jeu. Il comptera à voix haute les 5 dernières secondes de son décompte, suite à quoi il déposera la balle en jeu. Si l'équipe fautive tire avantage de la situation selon l'arbitre, il donnera la balle à l'équipe adverse la balle selon une situation de faute de jeu.
- f. Remises en jeu
 - i. Lorsqu'une équipe doit effectuer une remise en jeu, l'équipe adverse doit se replier dans son territoire et ne pas dépasser la ligne du centre avec ses bâtons ou son corps avant que la première tentative de passe ne soit effectuée. Si en respectant cette règle elle est capable d'intercepter la passe de remise en jeu, elle peut le faire.
 - ii. Si l'équipe fautive ne respecte pas les restrictions dans les 5 secondes suivantes de l'arrêt de jeu, elle se verra décerné un avertissement. À la seconde offense lors d'une rencontre elle écoperà d'une pénalité pour avoir retardé le jeu.
 - iii. Un délai de 5 secondes sera accordé à l'équipe qui remet la balle en jeu à partir du moment où l'équipe adverse respecte les zones restreintes. La relance du jeu ne pourra pas être effectuée avant que l'équipe adverse respecte cette zone. L'arbitre pointera le joueur en possession de la balle pour lui indiquer qu'il peut remettre la balle en jeu.
 - iv. Si le joueur dépasse le délai accordé pour effectuer la remise en jeu, la balle retourne à l'équipe adverse dans la situation similaire.
 - v. L'arbitre comptera à voix haute pour que les joueurs entendent bien le décompte des 3 dernières secondes pour effectuer la remise en jeu.
 - vi. Un joueur ne peut pas tenter un lancer direct au but lors d'une remise en jeu.
 - 1. Si la boule est déviée par un joueur de son équipe avant de se diriger au but, la remise en jeu est légale. Il peut donc y avoir un but.
 - 2. Si la boule est dévié par un joueur défensif avant de se diriger dans directement au but, la remise en jeu est illégal. Il ne peut donc pas y avoir de but si la première déviation est effectuée par un joueur défensif et que la boule se dirige vers le but en déviant ou non de nouveau.
 - 3. Si la boule est dirigée vers le filet par un lancer et bloqué par un joueur défensif la remise en jeu est jugé illégale. Un joueur ne peut donc pas récupérer le « retour » et jouer.
 - 4. Si une passe est tenté lors de le remise en jeu et quel est partiellement bloqué ou intercepté par la défensive, la remise en jeu est légale.

25. Temps d'arrêt

- a. Un temps d'arrêt de 30 secondes est accordé à chaque équipe lors d'une rencontre.



www.dekhockeycotenord.com

26. Égalité

- a. En saison régulière s'il y a égalité après le temps réglementaire, des tirs de barrages auront lieu. Chaque équipe enverra à tout de rôle 3 joueurs lancer. Si l'égalité persiste toujours, les tirs de barrage continueront 1 à la fois jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé.
 - i. Pour qu'un joueur puisse procéder à un autre tir de barrage, tous les joueurs de son équipe devront avoir tiré le même nombre de fois et l'ordre du premier tour devra être respecté.
 - ii. Les gardiens de but titulaire pour cette rencontre ne peuvent prendre part à un tir de barrage comme joueur offensif.
 - iii. Tous les joueurs qui ont terminés la rencontre doivent faire partie de la rotation des tirs de barrages. Un joueur ne peut se retirer afin de ne pas tirer à son tour, à moins d'avoir subi une blessure évidente.
- b. En série d'après saison, en cas d'égalité après le temps réglementaire, il y aura des prolongations de 15 minutes jusqu'au premier but marqué.
 - i. Les gardiens de buts changeront de côté à toutes les périodes de prolongation, comme pour les autres périodes.

27. Lancer de punition

- a. À l'exception d'une blessure suite à la séquence, lorsqu'un lancer de punition est décerné à la suite d'une pénalité, le joueur victime de la pénalité de son adversaire devra effectuer le lancer
- b. Lorsqu'un lancer de punition est décerné à la suite d'une faute de jeu n'entraînant pas de pénalité, le joueur effectuant le lancer devra être sélectionné parmi les joueurs présents sur la surface de jeu lors de l'arrêt de jeu. Le marqueur aidera l'arbitre à déterminer quels joueurs étaient sur la surface lors de l'arrêt de jeu.

28. Arrêt de la partie

- a. Une partie peut être annulée par les dirigeants de la ligue 2 heures avant l'heure de la rencontre ou arrêtée temporairement par l'arbitre et/ou les dirigeants de la ligue si l'une des situations suivantes subvient :
 - i. Orage électrique
 - ii. Précipitations extrêmes, abondantes et sans relâchement durant une très longue période.
 - iii. Bris de la surface de jeu mettant en danger la sécurité des joueurs.
 - iv. Panne électrique majeure qui empêche le déroulement des activités en raison des lumières.
 - v. Autres circonstances jugées dangereuse ou empêchant la tenue des activités.
- b. Une partie interrompue temporairement d'une durée plus longue que le temps restant à la partie prendra fin selon les conditions de validité ou de reprise d'une rencontre.

29. Écart de but

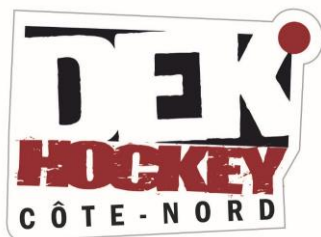
- a. À 15 buts d'écart entre 2 équipes durant un match, le match est arrêté.

30. Validité d'une rencontre

- a. Si une rencontre est arrêtée en raison des conditions météorologiques ou autres et qu'il y a un minimum de 2 périodes complétés à partir du moment où l'arbitre met fin à la rencontre, la partie sera déterminé valide et complété. Le pointage actuel sera pris en compte et les points de période divisé comme si la partie continuait sans qu'il n'y ait de but. Si le résultat s'avère nul, la partie sera considéré non valide et devra être reprise selon dans les mêmes conditions que les autres parties non valides.
- b. En série d'après saison, toutes les parties doivent avoir complété afin d'être valide. Une partie interrompue et remise sera reprise au moment précis et dans les mêmes circonstances de jeu qu'elle a été arrêté. Un échauffement de 5 minutes sera accordé avant la reprise lorsqu'une partie est remise.

31. Reprise d'une rencontre

- a. Si une rencontre est annulée ou arrêtée en raison des conditions météorologiques ou autres et qu'il n'y a pas un minimum de 2 périodes complétés à partir du moment où l'arbitre met fin à la rencontre, la partie sera déterminé non valide. La partie sera reprise à



www.dekhockeycotenord.com

la dernière mise au jeu de début de période et tout ce qui aura été effectué après sera effacé, à l'exception des punitions majeurs.

32. Désavantage numérique

- a. Lorsqu'une équipe se voit décerner une punition, elle jouera à court d'un joueur. Seulement 2 punitions peuvent s'écouler en même temps. En raison d'une pénalité, une équipe ne peut avoir moins de 1 joueur sur la surface, ni plus de 3 joueurs en plus du gardien de but.
- b. Une punition mineure double laissera les effectifs avec le même nombre qu'avant les infractions.
- c. En raison de la disposition des bancs de punitions, un joueur n'aura pas à passer par la surface de jeu pour rejoindre son banc après avoir purgé une pénalité.

Règles de jeu

33. But autre qu'avec le bâton

- a. Un but sera refusé si le joueur effectue un geste pour botter la balle dans le but avec son pied.
- b. Un but sera refusé si le joueur effectue un geste délibéré de pousser la balle dans le but avec toute partie de son corps.
- c. Un but ne sera pas refusé si le joueur place toute partie de son corps incluant les pieds de façon à faire dévier la balle dans le but sans effectuer un geste de botter ou de pousser celle-ci.

34. Balle qui quitte la surface de jeu

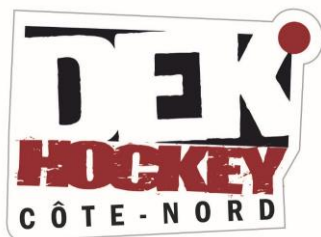
- a. Une punition pour avoir retardé le jeu sera décernée à tout joueur qui envoie la balle en dehors de la surface de jeu à partir de sa zone défensive.
 - i. Aucune punition ne sera décernée si la balle quitte la surface de jeu pour se trouver sur le banc de joueurs
- b. Aucune punition ne sera décernée si la balle quitte la surface de jeu d'une autre façon.
- c. Si aucune pénalité ou faute n'est décernée suite à la sortie de la balle, il y aura mise au jeu au centre de la surface.

35. Un joueur ne peut pas tirer avantage d'avoir fermé la main ou transporter la balle avec sa main de même que de l'avoir immobilisé en posant son pied au-dessus de celle-ci.

- a. Une faute de jeu sera appelée contre tout joueur ne respectant pas cette règle et aucune pénalité ne sera appelée.

36. Dans la classe Mixte les lancés-frappés sont interdit pour les hommes. La palette doit toujours être en contact avec la surface lors d'un lancer.

37. Il est interdit à un gardien de but de mettre volontairement de l'eau sur la surface de jeux. Une punition mineure sera décernée pour chaque offense.



www.dekhockeycotenord.com

Annexe 1 – Ajouts 2017

3 punitions :

- Expulsé de la partie avec un 10 minutes extrême inconduite
- Perte des points de pénalités majeurs en raison du 10 minute d'extrême inconduite
- 1 partie de suspension automatique (valide lors du prochain match de l'équipe)
- Ne sont pas comptabilisé les punitions suivantes :
 - Retarder le jeu
 - Bâton élevé (balle)
 - TROP de joueur

Rudesse : Une pénalité pour rudesse sera imposée à tout joueur créant l'une des situations suivantes :

- Si 1 ou 2 joueurs initient et créent un contact :
 - Exemple de joueurs qui arrivent avec vitesse dans un coin sans ralentir créant un contact entre les joueurs.
- Tout joueur qui tasse/pousse un autre joueur déjà à un endroit sur la surface, comme par exemple :
 - Un joueur déjà devant le but et un joueur adverse vient le tasser/pousser pour prendre sa place,
 - Lorsqu'un joueur a la balle et tasse/pousse le défenseur avec son corps pour prendre de la place, etc.

Glissades : Rappel que tout glissade créant un contact sera puni. C'est-à-dire tout joueur qui glisse en direction d'un adversaire et que celui-ci est forcé de changer de direction/sauter/arrêter pour éviter un contact corps à corps. Par contre, il est légal pour un joueur de se pencher et étirer le bâton/jambe pour bloquer une passe, mais tout en restant à la même place (sans glisser ou se déplacer sur la surface).

Double échec : Il y aura une punition pour double échec **automatiquement** lorsque :

- Un joueur touche un autre joueur de façon à ce que son bâton soit horizontal
- Un 4 minutes (2 punitions) seront automatique lorsqu'un joueur frappera un autre joueur avec son bâton (**un vrai double-échec**) avec un swing (coup de baseball) de façon à donner un double échec.

Punitions de frustration et/ou tentative de blessure : Lorsqu'un joueur y va d'un geste délibéré et flagrant de frustration envers un adversaire l'officiel lui décernera **automatiquement** une punition de 10 minutes pour mauvaise conduite (et son équipe perdra ses points de punitions majeurs). Cette règle s'applique seulement dans les cas suivants :

- Dans les 5 dernières minutes de la partie.
- Lorsque pendant la séquence de jeu l'officiel a déjà une punition d'annoncée pour ce joueur et ce jusqu'à la reprise du jeu après l'arrêt de jeu signalant la punition ou le but de l'équipe adverse.

Critique de l'arbitrage : Lorsqu'un joueur ou une équipe critique ou argumente une décision de l'officiel une punition de 2 minutes minimum sera **automatiquement** décerné au joueur concerné. Lors d'une 2^e offense à l'équipe, durant la même partie, en plus du 2 minutes minimum, il y aura **automatiquement un 10 minutes** qui s'ajoutera au joueur fautif.



www.dekhockeycotenord.com

Suspensions : Il est de la responsabilité du responsable de l'équipe de s'assurer auprès des dirigeants (Jean-Luc Pigeon, par Facebook ou dekhockeycotenord@globetrotter.net) que son joueur est suspendu ou non s'il écope d'une punition majeure. Considérez automatique une suspension pour toutes les punitions de 5 minutes, de match et d'extrême inconduite. Une équipe perdra automatiquement par défaut la rencontre si un joueur se méritant une suspension prend part à une rencontre.