



LIGUE DE DEK HOCKEY



RÈGLEMENTS

Dernière mise à jour : Mars 2021



Table des matières

Mission de la ligue	3
Règles de conduite	3
Équipement	4
• Bâton et balle de dek hockey	4
• Équipement de gardien de but	4
• Équipement de gardien de but	4
• Couleurs des chandail	4
Composition des équipes	5
Alignements et Réservistes	5
• Saison régulière	5
• Série éliminatoire	6
Déroulement de la partie	6
• Température	6
• Déroulement	6
Catégorie Mixte 4X4	7
Pointage Dek	8
Durée et particularité des pénalités	9
Suspensions	9
Liste des Pénalités	11
ANNEXE Règlements spécifiques	14



Mission Flosport

Offrir aux joueurs de Dek hockey jeunes et adultes, de la région élargie de Saint-Jean-sur-Richelieu, un lieu rassembleur, chaleureux et divertissant grâce aux nombreuses ligues variées et équilibrées et aux services complémentaires.

Règles de conduites

Tout comportement négatif ou déraisonnable envers le site du B-Sports et de la ligue Flosport et l'ensemble de ses installations est strictement interdit. Les joueurs et les équipes sont responsables des dommages causés par leurs gestes et devront en assumer les frais monétaires associés aux réparations et/ou remplacements et pourront être suspendus;

Il est strictement interdit d'apporter vos consommations alcoolisées. De plus, aucune boisson alcoolisée n'est permise d'être consommée au banc des joueurs, dans le stationnement et à l'extérieur du site de compétition;

Tout joueur sous l'influence évidente d'alcool et/ou drogue se verra immédiatement expulsé de la partie;

Aucune bagarre ou tout autre violence verbale et physique ne seront tolérées;

Interdit de fumer ou de vapoter à l'intérieur du bâtiment, sur la terrasse ou près d'une surface de jeu;



Équipement

Bâton de Dek hockey

N'importe quel bâton est accepté. 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. En cas de bris du bâton, le joueur ne peut plus l'utiliser et participer au jeu.

Balle de dekhockey

Les balles de Dekhockey utilisées sont de marque Mylec ou DGEL ou knapper. Flosport s'engage à fournir les balles des parties seulement. Il est de la responsabilité du capitaine d'apporter ses balles pour l'échauffement.

Équipement de gardien de but

Le gardien de but doit obligatoirement porter tout l'équipement d'un gardien de but de hockey. Advenant que le gardien de but perd son casque, mitaine ou bloqueur, le jeu sera arrêté immédiatement. Un gardien qui enlève volontairement une pièce d'équipement afin d'arrêter le jeu se verra décerner une punition de 1 minute.

Équipement des joueurs

Tous les joueurs doivent obligatoirement porter un chandail avec un numéro pouvant les identifier, un casque, des gants, souliers et jambières (genoux couverts) appropriées. Le port de coudes, de lunettes ou visière, d'une coquille n'est pas obligatoire mais fortement recommandé. Le joueur qui perd soulier, gant, casque ou jambière devra se rendre directement au banc sans participer au jeu. Si le joueur continue de jouer, il se verra décerner une punition de 1 minute pour équipement illégal.

Couleur des chandails

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



Composition des équipes

Lors de l'inscription, une équipe régulière en 3x3 est constituée de 10 joueurs incluant le gardien et en 4x4 de 9 joueurs incluant le gardien. Chaque équipe peut avoir un total maximal de 11 joueurs protégés incluant le gardien sur le line-up.

Lors d'une partie, une équipe peut présenter un alignement maximal de 11 joueurs incluant le gardien de but.

Pour officialiser une partie, un minimum de 5 joueurs doivent se présenter sur la surface incluant le gardien en 4x4 et de 4 joueurs incluant le gardien pour le 3x3.

Alignements et Réservistes

Saison régulière

Réserviste: 10\$ pour jouer dans une équipe.

Le marqueur ou l'un des organisateurs peut demander une carte avec photo pour confirmer l'identité d'un réserviste.

Un réserviste peut jouer 2x sans avoir à s'inscrire sur cote de hockey. Par la suite, il sera obligatoire de payer le forfait joueur pour recevoir un passeport joueur.

- Avant la partie, le capitaine doit donner son alignement au marqueur (présences, numéros de chandails, réservistes payés). Aucun changement n'est permis après le début de la partie. Un joueur non-inscrit ne pourra participer à la rencontre.
- Un remplaçant qui arrive en retard peut seulement jouer s'il est déjà inscrit sur l'alignement et qu'il a payé 10 \$ à la ligue.
- Tous les réservistes (même un joueur régulier qui joue pour une autre division est considéré réserviste) paient 10\$ AVANT le match. PAS ENTRE LES PÉRIODES, PAS APRÈS ... AVANT! 😊
- Un joueur régulier ne peut pas remplacer dans sa même division, sauf sous l'accord du capitaine adverse. Vous devez le mentionner lors de votre line up. Le capitaine à 100% le droit de dire non et de ne pas se faire juger! Si ce règlement causait plus de tort nous enlèverions le droit au capitaine de dire oui.



- Les gardiens sont autorisés à dépanner une autre équipe dans la même division. (Sauf en série!)
- L'équipe adverse qui se rend compte d'un joueur fautif détient 24h pour faire un prêt.
- Un joueur évoluant sous une fausse identité sera suspendu. De plus, une équipe qui utilise des joueurs suspendus ou sous une fausse identité perd automatiquement la partie par défaut, soit 15 à 6 en point DEK et 3-0 pour les buts.

Séries éliminatoires

Pour participer aux séries, un réserviste doit avoir joué 3 parties avec la même équipe.

Gardien de but : (une équipe peut...)

Utiliser un joueur de son équipe.

Utiliser un gardien réserviste qui a joué 1 partie pour l'équipe en saison régulière

Utiliser un gardien de but de la ligue si son capitaine est en accord.

Utiliser un gardien de but extérieur (voir avec l'organisateur).

Alignement de l'équipe lors d'une partie (réguliers et remplaçants)

Déroulement de la partie

Température

Lorsque les parties sont jouées à l'extérieur, elles se déroulent beau temps, mauvais temps. En présence d'éclairs, le match sera interrompu temporairement. Si après quinze (15) minutes d'attente le jeu ne peut reprendre, il y aura arrêt officiel de la partie. Le pointage sera considéré valide si deux (2) périodes ont été complétées autrement la totalité de la partie sera remise ultérieurement

Déroulement

Pour débiter la partie, il faut un minimum de 3 joueurs comprenant obligatoirement un gardien de but avec son équipement complet. Un délai de 5 minutes pourra être alloué, après l'échauffement de 3 minutes, à l'équipe dont le gardien de but n'est pas arrivé. Une punition sera décernée à l'équipe fautive soit une punition mineure pour avoir retardé la partie. Par la suite, à



chaque 4 minutes écoulées, un but sera alloué à l'équipe adverse. À 3-0, donc après 13 minutes de jeu, la partie se termine.

Lors de la mise au jeu, la balle doit toucher le sol pour entrer en jeu. Les mises au jeu auront lieu au centre de la surface au début des trois (3) périodes et suite à un but.

Une partie qui se termine à égalité ira en prolongation à l'aide de tirs de barrage. Trois (3) joueurs de chaque équipe devront s'exécuter. Ensuite, c'est à la discrétion du capitaine d'envoyer le joueur qu'il voudra. Un même joueur peut retourner tirer une fois que les trois (3) premiers joueurs auront tiré. Cependant, lorsqu'il s'agit des séries, s'il y a égalité, il y aura d'abord un cinq (5) minutes de prolongation avant les tirs de barrage.

Une partie se déroule en trois (3) périodes de 14 minutes en temps continu avec une (1) minute de pause entre chaque période. La dernière minute de jeu de la troisième période sera à temps arrêté, s'il y a un écart de moins de 3 buts entre les deux équipes.

Un temps d'arrêt de 30 secondes est permis à chacune des équipes lors d'un match.

Catégorie Mixte 4x4

Le but d'une femme compte pour deux (2) points sur le pointage du match. Un but de fille est compte pour deux (2) s'il est marqué avec le bâton de la joueuse. Si la balle dévie sur le corps d'un homme ou d'une femme, le but compte pour un (1) seul point.

Lors d'une fusillade, il doit obligatoirement y avoir au minimum deux (2) femmes par équipe sur les 4 joueurs de départ. Le but d'une femme en fusillade compte pour deux (2) points. Ensuite, c'est à la discrétion du capitaine d'envoyer le joueur qu'il voudra. Un même joueur peut retourner tirer une fois que les quatre (4) premiers joueurs auront tirés. Cependant, lorsqu'il s'agit des séries, s'il y a égalité, il y aura d'abord un cinq (5) minutes de prolongation avant les tirs de barrage.

Un lancer de pénalité réussi par une femme vaut deux (2) points.



Pour toutes les catégories mixtes, les lancers frappés sont autorisés pour les femmes, aucun lancer frappé pour les hommes.

Une partie mixte est réputée être terminée lorsqu'il y a 12 buts d'écart.

Lorsqu'une équipe retire un gardien dans les trois (3) dernières minutes de la partie, celui-ci doit obligatoirement être remplacé par une femme.

Un match se termine à 10 buts de différence contrairement aux autres catégories qui se terminent à 7 buts d'écart.

Pointage DEK

POINTS PRODUCTION (maximum de 9 points)			
Période gagnée	2 points	Partie gagnée	3 points
Période égalée	1 point	Partie perdue	0 point
Période perdue	0 point	Partie gagnée en fusillade/prolongation	3 points
		Partie perdue en fusillade/prolongation	1 point
		Partie nulle après la fusillade/ prolongation	1 point

POINTS DE COMPORTEMENT (maximum de 6 points)	
4 infractions mineures et moins	3 points
5 infractions mineures	2 points
6 infractions mineures	1 point
7 infractions mineures et plus	0 point
Aucune infraction majeure	3 points
1 infraction majeure	1 point
2 infractions majeures et plus	0 point



Durée et particularité des pénalités :

NATURE DE LA PÉNALITÉ	TEMPS
MINEURE	1 :00 M
DOUBLE MINEUR	2 :00 M
MAJEURE/ PÉNALITÉ DE MATCH ***	3:00 + expulsion
MAUVAISE CONDUITE***	1 :00
INCONDUITE DE PARTIE***	Expulsion
GROSSIÈRE INCONDUITE***	Expulsion

***s'il y a une deuxième infraction la punition sera à retardement

***une punition sifflée dans la dernière minute de la partie entraîne automatiquement un tir de pénalité

***aucun tir ne sera accordé pour une mineure double (punition simultanée à 2 joueurs d'équipes différentes) dans la dernière minute d'une partie.

Suspension

Bataille : 1 à 3 matchs selon la gravité
Troisième homme : entre 1 à 3 selon la gravité
Quitter le banc : 1 match
Tentative de blessure : min 1 match
Blessure volontaire : min 3 matchs
Avoir dardé / 6 pouces : min 1 match
Grossière inconduite : min 1 match
Assaut (coup de poing) : 1 coup = 1 match, 2 coups et + = Bataille



Si récidive on DOUBLE la suspension!

La gravité est déterminée par le comité de discipline et l'arbitre en chef.

Un joueur suspendu 3 match et plus ne peut jouer pour aucune autre division ou remplacer, tant que sa suspension avec son équipe en cause ne soit terminée. (Même si le joueur est régulier pour plus d'une équipe).

Un joueur suspendu 2 match et moins est suspendu dans la division en cause seulement.

FloSPORT se réserve le droit de suspendre un joueur, une équipe ou un dirigeant d'équipe advenant une attitude et/ou une conduite nuisant au bon fonctionnement de la ligue.



Liste des Pénalités

MINEURE		MAJEURE	
MINEURE	DOUBLE MINEURE	MAJEURE	PÉNALITÉ DE MATCH
Faire trébucher	Mise en échec		Bataille
Avoir retenu	Donner de la bande	Mauvaise conduite	Tentative de blessure
Obstruction	Rudesse		Blessure volontaire
Anti-sportif	Anti-sportif		Avoir dardé / 6 pouces
Avoir accroché	Double-échec		Grossière inconduite
	Donner du genou		Assaut (coup de poing)
Inconduite de partie	Donner du coude		
Retarder la partie	Bâton haut (contact)		
Bâton haut	Coup de bâton		
Glissade obstructive avec contact sur l'adversaire			
Bâton brisé			
Équipement illégal			
Trop de joueurs			
Avoir poussé			
Pénalité de banc			

Une pénalité mineure peut devenir une majeur au jugement de l'arbitre.



PÉNALITÉ MINEURE

PUNITION : Toute pénalité mineure engendre un avantage numérique d'une minute à 3 vs 2.

PUNITION À RETARDEMENT : Si une 2e punition est appelée à l'équipe qui se défend déjà à cours d'un joueur, celle-ci débutera lorsque la première infraction aura pris fin. Toujours 3 vs 2, jamais à 3 vs 1.

PUNITION DANS LA DERNIÈRE MINUTE DE JEU : Pour une punition appelée (sifflée) dans la dernière minute de jeu, un lancer de punition sera accordé (et le temps arrêté) au lieu de l'avantage numérique. Le lancer doit être pris par un joueur présent sur la surface au moment de l'arrêt du jeu. Aucun tir ne sera accordé pour une mineure double (punition simultanée à 2 joueurs d'équipes différentes) dans la dernière minute.

*****LE TEMPS DOIT ÊTRE ARRÊTÉ DURANT LE LANCER DE PUNITION AFIN D'ÉVITER TOUTE TENTATIVE DE RETARDER LE MATCH DE LA PART DU JOUEUR.**

PÉNALITÉ MAJEURE

Tout joueur, recevant une pénalité majeure dans une partie, est expulsé de la partie et reçoit une punition de 3 minutes. Ce type de pénalité n'est pas annulé par un but.

PÉNALITÉ DE MAUVAISE CONDUITE

Une pénalité de mauvaise conduite sera imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui utilise un langage vulgaire envers un arbitre. Une pénalité mineure de 1 min sera imposé.

PÉNALITÉ DE MATCH ET EXPULSION

Une pénalité de match : 3 minutes de punition et expulsion.

Une pénalité de match est 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 ou d'un joueur.



- Crache, bouscule, frappe, tire sur la grille, les cheveux, mord ou crache sur un arbitre ou adversaire.
participe à une bataille.
- Tente de blesser un adversaire en le frappant, soit avec son casque, son pied, son poing, son coude, son genou ou tout autre objet.
- Met en échec son adversaire par-derrière ou à la tête.

Tout joueur qui reçoit une pénalité de match, est automatiquement expulsé de cette partie et possiblement pour le reste du tournoi. Il est aussi passible d'expulsion de tout événement futur de l'organisation.

BONNE SAISON À TOUS!





ANNEXE

Règlements spécifiques

CHANGEMENT DE GARDIEN DE BUT

Aucun changement de gardien de but n'est permis lorsque le jeu est en progression, à moins qu'il ne soit remplacé par un joueur additionnel. Si un joueur remplace un gardien de but blessé ou expulsé, il aura dix minutes pour revêtir l'équipement au complet de celui-ci.

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 pénalisé contrôle la balle. Dans le cas d'une blessure qui semble grave l'arbitre doit arrêter le jeu. 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.

INJURES, ABUS OU MENACES À UN ARBITRE – NOUVEAU

MANQUE DE RESPECT : Tout joueur manquant de respect en adressant des injures et/ou menaces à un arbitre ou tout autre officiel, avant, pendant ou après une partie est sujet à des mesures disciplinaires sévères. Une insulte à un arbitre entraîne une punition pour conduite anti-sportive et peut aller jusqu'à l'expulsion du match ou du tournoi. Dans les événements Tournée Alex Burrows, les arbitres vous respecteront et vous les respecterez.

ABUS : Tout joueur, instructeur ou responsable qui tente ou qui frappe intentionnellement un arbitre ou tout autre officiel, pendant ou après une partie sera expulsé du tournoi. Une pénalité de match pour agression physique envers un arbitre implique l'expulsion du tournoi et le dossier sera révisé par le comité de suspension NBHPA.



MARQUEUR

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. À la fin de toutes les parties, il doit remettre à un des responsables du tournoi la feuille de match complétée.

TIR DE PÉNALITÉ

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

- 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.
- 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.
- 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.
- Si l'égalité persiste après le temps réglementaire d'un match de classement, le match fini nul, lors d'un match éliminatoire, il y aura tirs de barrage (exception pour les matchs de finales : 5 minutes de prolongation)

PÉNALITÉ AU GARDIEN DE BUT

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

Pour immobiliser la balle, le gardien doit obligatoirement avoir une pièce d'équipement dans la zone réservée au gardien de but. Selon le jugement de l'arbitre, pour une première offense il pourra soit donner la balle à l'équipe adverse soit donner une punition mineure si l'arbitre juge que le gardien a empêché un joueur adverse de prendre possession de la balle. Une deuxième offense entrainera automatiquement une punition mineure au gardien de but.

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

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 sera faite par l'équipe non fautive.

Note : Si l'arbitre arrête le jeu pour une raison technique, la prochaine mise en jeu aura lieu à l'endroit prévu au règlement suite au coup de sifflet.



BALLE QUI FRAPPE UN ARBITRE

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. 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 en jeu sera exécutée près du but dans la même zone.

BALLE PERDUE DE VUE OU ILLÉGALE

S'il y avait 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. Lorsque la balle touche les fils électriques des lumières, le jeu doit être arrêté immédiatement. L'arbitre remet la balle à l'équipe n'ayant pas touché à la balle la dernière. Si, en tout temps lorsque le jeu est en progression, une autre balle apparaît sur la surface, le jeu ne doit pas être arrêté. Il doit se poursuivre avec la balle légale, jusqu'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 balle revient à l'équipe du joueur qui avait possession.

FERMER LA MAIN SUR LA BALLE

Le jeu sera immédiatement arrêté et une punition mineure sera imposée à tout joueur à l'exception du gardien de but, qui ferme la main sur la balle et se faisant, profite d'un avantage sur ses adversaires.

Lorsqu'un joueur ferme simplement la main sur la balle et la laisse tomber sur la surface, sans profiter ou tenter de profiter d'un avantage par ce geste le jeu se poursuivra.

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 reprendra la mise en jeu, et demandera au joueur de centre qui a causé cette violation de se faire remplacer par un coéquipier qui est sur la surface.

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 mise en jeu.

REMISE EN JEU

Après un arrêt du gardien de but ou un but, le joueur doit 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. L'arbitre lancera le décompte selon la procédure 3-2-1). Si la règle n'est pas respectée, l'équipe perdra possession de la balle. Pendant ce temps, le joueur défensif ne peut s'approcher à plus d'une longueur de bâton et ne peut lui soutirer la balle. Le joueur offensif peut partir à tout moment sans attendre le compte de trois secondes. Dès qu'il fait une action, le joueur en défensive peut entrer dans le jeu.

PASSE AVEC LA MAIN

La passe avec la main est interdite pour tous les joueurs et ce, partout sur la surface. Un joueur peut cependant se pousser la balle avec la main ouverte à la condition que ce soit lui-même qui la récupère. Les doubles touches sont interdites et entraînent une perte de possession.



UN BUT AVEC LE PIED OU AUTRE PARTIE DU CORPS

Lorsqu'un joueur à l'offensive dirige intentionnellement la balle avec son pied ou toute autre partie du corps vers le filet, le but sera automatiquement refusé.

BÂTON ÉLEVÉ

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

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

Un bâton élevé qui occasionne une blessure (une coupure, un saignement, une dent perdue, une ecchymose apparente, etc...) entraînera une pénalité de 2 minutes.

Un but marqué avec un point de contact plus haut que la barre horizontale sera refusé et une pénalité appelée si le contact était plus haut que les épaules.

L'action de porter son bâton au-dessus de la barre horizontale du but ou de la bande est tolérée. S'il y a contact à la tête de l'adversaire ou d'un arbitre, que le geste soit volontaire ou non, l'arbitre doit immédiatement décerner une punition. Un but marqué avec un bâton élevé par l'équipe défensive sera accordé.

AJUSTEMENT D'UNE PIÈCE D'ÉQUIPEMENT

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 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. 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 mineure.

INCONDUITE

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.).

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

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

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, un adversaire ou tout membre de l'organisation.
- Ne se rend pas directement au banc des pénalités.
- Ne respecte pas la zone réservée aux arbitres.
- Persiste à discréditer ou manquer de respect envers l'arbitre.
- Frappe ou propulse intentionnellement la balle hors de portée d'un arbitre qui allait la récupérer.
- Expédie la balle volontairement à l'extérieur de la surface suite à un but compté ou à une décision de l'arbitre.
- Lance un objet sur la surface que le jeu soit en cours ou non.



- Expédie une pièce d'équipement du joueur adverse à l'extérieur.
- Brise intentionnellement son bâton sur la surface du jeu.
- Persiste à se conduire de façon négative de façon à entraîner un adversaire à recevoir une pénalité.

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 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. La balle est reprise par l'équipe adverse du dernier joueur ayant touché la balle à l'endroit indiqué par l'arbitre. Une pénalité pour avoir retardé le match peut être appelée dans le cas où un joueur (ou gardien) expédie volontairement la balle hors de la surface de jeu. 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.

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 mineure 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.

Un joueur peut remettre le bâton à son gardien de but qui l'aurait échappé, seulement de main à main, toute autre manière de procéder lui vaudra une pénalité mineure pour avoir joué avec un bâton illégal ou obtenu illégalement. Le joueur peut donc avoir l'espace d'un instant deux bâtons



dans les mains pour le remettre au gardien à condition qu'il ne s'implique pas dans le jeu pendant ce temps.

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 punition mineure pour équipement illégal lui sera décernée.

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.

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, 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.

Si l'arbitre perd la balle de vue, il doit siffler et arrêter le jeu. Le jeu sera repris par l'équipe non fautive dans la zone offensive.

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, (à l'extérieur de son cercle) ou par l'intérieur de son but et causant ainsi un arrêt de jeu inutile. L'officiel doit mentionner clairement au gardien de jouer la balle, sinon il lui décernera la pénalité. À la discrétion de l'arbitre, une perte de possession peut être suffisante pour punir un gardien qui immobilise la balle à l'extérieur de la zone prévue.

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.



LANCER SON BÂTON

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

- Si le geste est posé dans la zone défensive, un tir de pénalité sera accordé. Le capitaine d'équipe devra désigner un joueur qui est sur la surface pour exécuter ce tir.
- 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 sera accordé (si le but est manqué) au joueur qui était en possession de la balle (aucune autre pénalité ne sera décernée). Tout joueur qui lance délibérément une partie de son bâton ou tout autre objet à l'extérieur de la surface se méritera une pénalité de mauvaise conduite.
- 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 sera imposée.

METTRE LE PIED SUR LA BALLE

Tout joueur, à l'exception du gardien de but, qui met le pied intentionnellement sur la balle et retient celle-ci perdra possession de la balle selon la situation suivante :

- Si l'arbitre désigne le joueur défensif responsable de l'arrêt de jeu, l'équipe adverse reprend le contrôle de la balle dans la zone délimitée la plus prêt.
- Si le joueur offensif est responsable de l'arrêt de jeu, l'adversaire repartira le jeu en territoire offensif (à proximité de la ligne centrale dans la zone délimitée).
- Si aucun n'est tenu responsable, une mise au jeu sera effectuée au point de mise au jeu le plus près « zone délimitée »

RETARDER LA PARTIE



- Une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur ou gardien de but qui, avec son bâton, son pied ou sa main, expédie la balle hors du jeu en la lançant, tirant ou frappant de façon intentionnelle (c'est à dire de façon délibérée et sans équivoque – un lancer en hauteur). Un joueur dégage à l'autre bout de la surface et que la balle passe au-dessus du filet ne sera pas puni.
- Une pénalité mineure sera imposée à tout joueur ou gardien de but qui déplace délibérément le but de sa position normale. Si un poteau des buts est délibérément déplacé par le gardien alors qu'un joueur est en échappée, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe non fautive. Ce tir sera effectué par le dernier joueur en possession de la balle.
- Une passe au gardien de but entraînant un arrêt de jeu résultera en une perte de possession.
- L'arbitre doit imposer une pénalité de banc à l'équipe qui prend trop de temps à effectuer une substitution 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.

TOMBER SUR LA BALLE

1. Une pénalité mineure pour avoir saisi ou gelé la balle doit être 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.
2. Une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu doit être 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.
3. Lorsque la balle est dans la zone du gardien, un tir de pénalité (on n'ajoute pas une pénalité mineure) pour avoir saisi ou gelée la balle



doit être accordée 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 à main ouverte, il n'y aura pas de tir de pénalité, ni de pénalité mineure.

BATAILLE OU COUP DE POING

LES BATAILLES ET COUPS DE POING SONT INTERDITS DANS LA LIGUE FLOSPORT Un joueur donnant un coup de poing à un adversaire sera expulsé Une équipe qui encourage un joueur dans cette démarche risque l'expulsion du tournoi.

BLESSURE VOLONTAIRE

Une EXPULSION est infligée à tout joueur qui blesse volontairement un adversaire, et ce, peu importe la façon.

TRÉBUCHER OU CHUTE OBSTRUCTIVE

Une pénalité mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, 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.



DARDÉ OU SIX POUCES

Une EXPULSION est infligée à tout joueur qui blesse un adversaire après avoir dardé ou donné un six pouces.

DOUBLE-ÉCHEC

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

Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui donne un double-échec à un adversaire et entraînant une blessure.

TENTATIVE DE BLESSURE

L'EXPULSION sera infligée à tout joueur qui tente de blesser un adversaire, un arbitre, un spectateur, d'une manière ou d'une autre.

TENTATIVE D'AGRESSION

Un joueur qui enlève ses gants pour se battre, ou qui provoque quelqu'un à le faire, se méritera une EXPULSION. Il sera aussi à risque d'être banni d'événements futurs.

CRACHER

Une EXPULSION sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui délibérément, crache sur ou vers un adversaire et/ou un arbitre.

DONNER UN COUP DE PIED



Une EXPULSION 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.

MENACE ENVERS UN MEMBRE DE L'ORGANISATION

Toute menace à un membre de l'organisation (dirigeants, employés, bénévoles, etc.) entraînera une EXPULSION pour tout joueur. Ce geste sera aussi soumis à une suspension prolongée ou à une interdiction de participer et/ou d'être sur les lieux d'un événement futur organisé par la .

MISE EN ÉCHEC PAR DERRIÈRE

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

MISE EN ÉCHEC À LA TÊTE

Une EXPULSION sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui donne délibérément une mise en échec à la tête d'un adversaire.

PROPOS RACISTES

ZÉRO tolérance pour tout propos raciste. Une EXPULSION et des sanctions plus sévères seront imposées à la suite d'événements de ce type.