



Patro
Lévis

Dek hockey

Règlements de la ligue



Sommaire

3	Équipement
5	Équipes
7	Arbitres et marqueurs
11	Règlements de jeu
15	Pénalités mineures qui ne comptent pas pour le système score
19	Pénalités mineures violentes qui comptent pour le système score
22	Annexe



Équipement

Bâton	<p>Type « one piece » obligatoire, incluant ceux destinés au hockey sur glace.</p> <p>Bâtons en aluminium ou entièrement en bois interdits.</p>	<p>Les gardiens de but peuvent avoir un bâton de bois ou en plastique, mais il doit être remplacé s'il est jugé dangereux par l'arbitre.</p>
Balle	<p>L'arbitre choisit le type utilisé et il peut décider d'apporter un changement au type de balle pendant la partie.</p>	<p>Les équipes fournissent leurs balles pour l'échauffement.</p>
Espadrilles	<p>Chaussures sportives obligatoires.</p>	<p>Bottes à cap d'acier interdites pour tous, incluant les gardiens.</p>
Équipement du gardien de but	<p>Équipement complet obligatoire.</p> <p>À noter : toute autre pièce d'équipement jugée superflue par l'arbitre est illégale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jambières : 11 po de large x 38 po de haut • Mitaine : max 8 po de large, circonférence max 45 po • Bloqueur : max 8 po de large x 15 po de haut • Casque protecteur avec grillage, plastron et coquille • Épaulières recommandées, portées sous le gilet.
Équipement du joueur	<p>Équipement obligatoire :</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Chandail d'équipe numéroté • Gants de hockey • Jambières avec protections en plastique portées à l'extérieur des vêtements • Casque protecteur attaché (casque et visière complète obligatoires pour les 18 ans et moins) • Coquille, visière ou lunettes et protecteurs de coudes recommandés



Substances sur l'équipement ou le terrain

Les gardiens de but ou les autres membres de l'équipe ne peuvent pas mettre de substance sur son équipement ou de l'eau volontairement sur le terrain à aucun moment de la partie.

Les sanctions suivantes s'appliqueront au joueur fautif :

1re fois : pénalité mineure
2e fois : punition de mauvaise conduite
3e fois : punition d'inconduite de partie (expulsion du gardien)

Des sanctions plus sévères seront appliquées à un joueur qui récidivera pendant la saison.

Couleurs des chandails

Chaque équipe doit porter des chandails de la même couleur, avec des numéros visibles et différents. Le gardien de but doit également porter un chandail numéroté, idéalement de la même couleur.

Au début de la période de réchauffement, l'arbitre effectue un tirage au sort. L'équipe gagnante choisit soit de conserver ses chandails, soit de choisir un côté (par exemple en fonction du soleil), et l'autre équipe choisit l'option restante.

Si les couleurs des chandails portent à confusion, une équipe devra les changer ou porter des dossards.

Toute équipe qui retarde la partie en ne respectant pas la demande de l'arbitre reçoit une pénalité mineure pour retard de jeu.

Un joueur qui ne porte pas un chandail conforme ne peut pas participer à la partie. Une tolérance est accordée au gardien de but, à condition que son chandail soit différent de celui de l'équipe adverse.

Le capitaine est responsable de s'assurer que tous les joueurs, incluant les remplaçants, portent un chandail conforme.

Équipement illégal

Un arbitre se réserve le droit de déclarer une pièce d'équipement illégale lorsqu'elle est endommagée et représente des risques de blessures, et ce à tout moment.

Il n'y aura pas de punition, sauf si le joueur ou l'équipe récidive.

1re fois : pénalité mineure d'une minute pour équipement illégal
2e fois : pénalité de cinq minutes pour mauvaise conduite
3e fois : pénalité de match



Équipes

Composition

Maximum de 12 joueurs, excluant les gardiens, par partie.

Minimum de cinq joueurs (quatre joueurs et un gardien) pour débiter une partie.

Chaque équipe doit désigner un capitaine pour chaque partie, seul joueur autorisé à discuter avec l'arbitre. S'il n'est pas identifié sur son chandail, il doit se signaler à l'arbitre avant le début du match, sinon une pénalité mineure pour retard de partie sera appliquée.

Si une équipe descend sous quatre joueurs (excluant le banc des pénalités), la partie devra être arrêtée et gagnée par défaut par l'équipe adverse.

Changement de gardien de but

Aucun changement de gardien de but n'est permis lorsque le jeu est en cours, sauf s'il est remplacé par un joueur additionnel.

Si un joueur doit remplacer un gardien blessé ou expulsé, il dispose de 10 minutes pour enfiler l'équipement complet.

Au besoin, un équipement de gardien est disponible au Patro.

Alignement débutant

L'équipe doit compléter la feuille de match avant la fin de la période d'échauffement en inscrivant le nom complet et le numéro de chaque joueur, sans quoi une pénalité mineure pour retard de partie sera appliquée.

Le marqueur doit vérifier que tous les joueurs présents y figurent et aviser l'arbitre en cas d'erreur, ce qui entraîne également une pénalité mineure.

Un joueur inscrit avant le début de la partie peut arriver en cours de match et participer, tandis qu'un joueur non inscrit peut être ajouté seulement avant la fin de la 1^{re} période, sinon il ne pourra pas jouer.

À la 3^e période, le marqueur compte les joueurs présents et inscrit le total sur la feuille pour le suivi des présences.

Aucun ajout ou changement n'est permis après la partie.



Changement de joueurs

Les changements doivent se faire à partir du banc. Le joueur qui quitte doit toucher la bande avec son bâton avant que son remplaçant embarque, sinon une pénalité mineure pour changement illégal est appliquée. Une fois le bâton en contact avec la bande, le joueur est considéré hors du jeu.

Si le joueur sortant interfère avec le jeu alors que son remplaçant est déjà sur la surface, le jeu est arrêté et repris par l'équipe adverse en zone offensive. Tout geste volontaire pour nuire au jeu entraîne aussi une pénalité mineure.

Le gardien peut être remplacé de la même façon, mais ne peut revenir qu'au prochain arrêt de jeu. Une pénalité mineure de banc est donnée immédiatement s'il y a trop de joueurs sur la surface. Enfin, un joueur quittant le banc des pénalités doit revenir en jeu correctement, sinon une pénalité mineure pour changement illégal lui sera imposée.

Gardien de but ou joueur blessé

L'arbitre peut arrêter le jeu en tout temps en cas de blessure, surtout si celle-ci risque de s'aggraver. En général, le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'équipe du joueur blessé prenne possession de la balle. Le joueur blessé doit alors quitter le jeu au moins jusqu'à la prochaine remise en jeu.

Si la blessure résulte d'une infraction, le jeu est arrêté dès que l'équipe fautive contrôle la balle. En cas de blessure du gardien, un maximum de deux minutes est accordé pour récupérer. S'il ne peut continuer, il doit être remplacé dans un délai de 10 minutes, incluant l'équipement.



Arbitres et marqueurs

Arbitres

Deux arbitres sont responsables du déroulement de la partie. Il n'y a pas d'arbitre en chef.

Ils signalent les hors-jeu, les pénalités et communiquent au marqueur les numéros des joueurs impliqués lors des buts et des pénalités.

Absence d'un arbitre

S'il n'y a qu'un seul arbitre, la ligue décidera du déroulement de la partie.

Si un arbitre doit quitter, l'autre peut poursuivre seul et le responsable de la ligue doit être informé rapidement.

En cas d'absence ou d'incapacité du marqueur, la ligue doit assurer son remplacement dans les meilleurs délais.

Marqueurs

Le marqueur est responsable du temps de jeu, des buts (marqueur, passeur, temps) et des pénalités.

Il signale la fin des périodes et avise l'arbitre, notamment lorsqu'un joueur atteint trois pénalités violentes. Il informe aussi l'arbitre du temps restant au besoin.

Avant la partie, il vérifie la feuille de match et signale toute erreur. En cas de doute, les arbitres peuvent le consulter.

Types de pénalités

Les pénalités doivent être classées de la façon suivante :

Les pénalités peuvent être décernées en tout temps lorsqu'une infraction est commise.

- Mineure : 1 minute
- Double mineure : 2 minutes
- Majeure : 2 minutes et 30 secondes
- Mauvaise conduite : 5 minutes
- Inconduite de partie : expulsion
- Grossière inconduite : expulsion
- Puniton de match : expulsion
- Tir de pénalité : —

Pénalité mineure

Un joueur (sauf le gardien) qui reçoit une pénalité mineure doit aller au banc des pénalités et ne peut pas être remplacé. Si un but est marqué contre son équipe pendant un désavantage numérique, la pénalité en cours prend fin (sauf une double mineure où seule la première est annulée).

Lorsque les deux équipes reçoivent des pénalités en même temps, il n'y a pas d'avantage numérique.

Le jeu se poursuit à 3 contre 3 (ou 4 contre 4 dans les cinq dernières minutes), et les joueurs sortent seulement à un arrêt de jeu.

Si plusieurs pénalités sont données à une même équipe, les joueurs reviennent dans l'ordre des pénalités, et certains doivent attendre un arrêt de jeu pour revenir.

Un but sur un tir de pénalité n'annule pas une pénalité en cours.

Un joueur est expulsé de la partie s'il reçoit :

- trois pénalités mineures violentes
- ou une mineure violente + une majeure
- ou deux pénalités majeures.



Pénalité mineure de banc

Une pénalité mineure de banc donne à l'équipe en infraction un désavantage d'un joueur pour la durée d'une minute.

Le responsable de l'équipe punie doit désigner et transmettre à l'arbitre quel joueur de son équipe va servir la pénalité de banc.

Pénalité majeure

Un joueur (sauf le gardien) qui reçoit une pénalité majeure doit purger sa pénalité au complet au banc, sans être remplacé, peu importe les buts marqués.

Un joueur (ou gardien) qui reçoit une deuxième majeure ou une majeure dans les trois dernières minutes est expulsé et suspendu pour une partie. Un autre joueur doit alors purger la pénalité.

Si un joueur reçoit une mineure et une majeure en même temps, il purge d'abord la majeure (non annulée par un but), puis la mineure. Si un gardien reçoit une pénalité majeure, un joueur de son équipe est désigné pour la purger.

Pénalité de mauvaise conduite

Une pénalité de mauvaise conduite est donnée à tout joueur qui utilise un langage vulgaire envers un arbitre. Le joueur (sauf le gardien) doit aller au banc des pénalités sans pénaliser son équipe, car il est remplacé sur la surface. Il ne peut revenir qu'à la fin de sa pénalité et lors d'un arrêt de jeu.

Si une mauvaise conduite est donnée en même temps qu'une pénalité mineure ou majeure, un autre joueur doit purger la pénalité sur la surface.

Un joueur est expulsé s'il reçoit une deuxième mauvaise conduite ou une mauvaise conduite dans les cinq dernières minutes. Si elle survient dans les trois dernières minutes, il est aussi suspendu pour une partie.

Pénalité d'inconduite de partie

Une pénalité d'inconduite de partie est donnée à tout joueur qui utilise un langage vulgaire envers un arbitre. Le joueur est expulsé du match automatiquement.

Aucun remplacement n'est requis, sauf s'il a aussi reçu une pénalité mineure, auquel cas un autre joueur doit la purger.

Grossière inconduite

Une pénalité de grossière inconduite est donnée à tout joueur qui utilise un langage très vulgaire envers un arbitre ou qui brise volontairement de l'équipement ou les installations.

Le joueur est automatiquement expulsé et suspendu pour au moins une partie, sans pénalité à purger par l'équipe. Un rapport de discipline doit être complété par l'arbitre.



Pénalité de match

Une pénalité de match est donnée pour tout geste grave, comme : menaces ou gestes envers un arbitre, lancer un objet, cracher, frapper ou bousculer, participer à une bataille ou tenter de blesser un adversaire (incluant contact à la tête ou par derrière).

Le joueur est automatiquement expulsé et suspendu pour au moins une partie. L'équipe reçoit aussi une pénalité majeure, purgée par un autre joueur.

L'arbitre doit compléter un rapport de discipline, et la suspension peut être augmentée selon la gravité du geste.

Tir de pénalité

Un tir de pénalité est exécuté par un joueur désigné par l'arbitre, à partir du centre. Au signal, il doit avancer vers le but et tirer sans arrêter le mouvement. Le jeu est terminé dès que le tir est effectué.

Le gardien doit rester dans sa zone jusqu'au contact avec la balle et peut l'arrêter de toute façon légale. En cas d'infraction, le tir peut être repris.

Le joueur fauté prend le tir, sauf en cas de blessure, où le capitaine désigne un joueur présent sur la surface. Tous les autres joueurs doivent rester près de leur banc sans interférer.

Après le tir :

- But → mise en jeu au centre
- Pas de but → reprise par l'équipe défensive dans sa zone

Le tir ne compte pas dans le temps de jeu et doit être effectué même si le temps est écoulé. Aucune pénalité mineure n'est purgée lorsqu'un tir de pénalité est accordé.

But accordé

Un but est accordé automatiquement si un joueur se dirige seul vers un filet désert et est empêché de tirer à cause d'une action illégale (joueur entré illégalement, objet lancé ou contact par-derrière).

Le capitaine peut demander une révision; l'arbitre consulte alors son collègue, mais la décision finale revient à l'arbitre près du but. Un maximum d'une assistance peut être accordée sur un but.

Pénalité au gardien de but

Un gardien ne peut pas purger lui-même ses pénalités; un joueur présent sur la surface est désigné pour le remplacer. S'il reçoit une pénalité menant à une expulsion, il doit être remplacé en moins de 5 minutes.

Un gardien qui quitte sa zone lors d'une altercation peut recevoir une pénalité allant de mineure à match, selon la gravité. Il reçoit aussi une pénalité mineure s'il joue au-delà de la ligne centrale ou s'il utilise son bâton de façon dangereuse.

Avant la reprise du jeu, le gardien doit rester dans sa zone. Après un avertissement, un retard de jeu est donné s'il ne respecte pas cette règle.



Pénalité à retardement

Lors d'une pénalité à retardement, si un but est marqué, la pénalité est annulée et le joueur déjà au banc peut revenir. Si la pénalité était violente, elle est tout de même comptabilisée.

Si une équipe reçoit une deuxième pénalité pendant qu'une autre est en cours, le joueur doit aller au banc, mais sa pénalité commence seulement à la fin de la première.

Appeler une pénalité

L'arbitre siffle immédiatement une pénalité si l'équipe fautive a la possession de la balle. Sinon, il signale la pénalité et laisse le jeu continuer jusqu'à ce que l'équipe fautive reprenne le contrôle, moment où il arrête le jeu.

Les pénalités majeures et disciplinaires ne sont jamais annulées par un but. Un joueur doit purger toutes ses pénalités, même si elles surviennent avant ou après le sifflet.

Tout joueur qui ne se rend pas immédiatement au banc des pénalités entraîne une pénalité de banc pour son équipe.



Règlements de jeu

Demande de changement de côté

Une demande de changement de côté doit être faite à l'arbitre avant la fin de la période d'échauffement.

Toute demande faite après ce moment sera refusée.

Balle perdue de vue ou illégale

Si l'arbitre perd la balle de vue (atroupement ou joueur dessus), le jeu est arrêté et repris au point de mise en jeu le plus près.

Si la balle frappe le tableau indicateur, le jeu est arrêté immédiatement et repris au centre.

Si la balle est coincée à l'extérieur du filet, les joueurs doivent tenter de la jouer. En cas de refus ou si elle est injouable, le jeu est arrêté : l'équipe adverse reprend en zone offensive ou une mise au jeu est faite au point le plus près.

Si une autre balle apparaît sur la surface, le jeu continue avec la bonne balle. Si cela nuit au jeu, l'arbitre arrête et reprend au point le plus près.

Botter la balle

Il est permis de botter la balle. Toutefois, un but ne sera pas accordé si la balle est bottée directement dans la zone du gardien ou si elle touche le gardien avant d'entrer dans le but.

Un but est accordé si la balle est bottée sur un joueur défensif (autre que le gardien) et entre ensuite dans le but.

But et assistance

Un but est accordé lorsque la balle franchit complètement la ligne des buts. Il est aussi accordé si le gardien entre dans le filet avec la balle.

Un but est valide si la balle entre dans le filet après avoir touché un joueur défensif. Le crédit du but va au dernier joueur offensif à avoir touché la balle, sans assistance.

Si un tir est dévié involontairement par un coéquipier offensif, le but est accordé (but au joueur déviateur, assistance au tireur). Une déviation volontaire entraîne un refus du but.

Un but est refusé si la balle est dirigée au pied dans la zone du gardien ou si un joueur offensif est dans la zone du gardien sans la balle. Le jeu reprend alors pour l'équipe adverse.

Chaque but donne un point et un maximum d'une assistance peut être accordé.



Début de la partie et d'une période

La partie débute à l'heure prévue avec une mise en jeu au centre. Le jeu reprend de la même façon après chaque but et au début de chaque période.

Une équipe doit avoir au minimum 4 joueurs et un gardien pour débiter. En cas de retard, les règles suivantes s'appliquent :

- 0 à 3 minutes : aucun impact
- 3 à 6 minutes : pénalité de 2 minutes pour retard
- 6 à 10 minutes : pénalité de 5 minutes (sans impact au système de pointage)
- Après 10 minutes : la 1^{re} période est perdue (2 buts et 2 points accordés à l'adversaire) et la partie se joue en 2 périodes

Certaines situations exceptionnelles (ex. accident, congestion) peuvent être considérées. Le responsable de la ligue peut ajuster la décision.

Hors-jeu

Un joueur offensif ne peut entrer en zone offensive avant que la balle ait franchi la ligne centrale. Sinon, le jeu est arrêté et repris par l'équipe adverse près de la ligne centrale.

Un joueur est hors-jeu seulement si ses deux pieds sont en zone offensive. S'il touche la ligne, il est considéré en jeu.

Si la balle frappe un arbitre à la ligne centrale et cause un hors-jeu, celui-ci est appliqué. Il n'y a pas de hors-jeu si un joueur défensif ramène volontairement la balle dans sa zone avec un joueur offensif déjà présent.

Hors-jeu à retardement : si la balle entre en zone offensive sans être touchée, l'arbitre peut retarder le sifflet. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'équipe défensive récupère la balle ou que les joueurs offensifs quittent la zone. Si la balle est jouée ou envoyée au filet, le jeu est immédiatement arrêté.

Fermer la main sur la balle, transport ou double touche

L'arbitre arrête le jeu si un joueur ferme la main sur la balle ou la transporte.

En zone défensive : possession à l'équipe adverse en zone offensive.

En zone offensive : reprise par l'équipe adverse près de la ligne centrale.

Mise en jeu

Lors d'une mise en jeu, la balle doit toucher le sol avant d'être jouée. Les deux joueurs doivent faire face au territoire adverse, être espacés d'une longueur de bâton et avoir leur palette au sol. Les autres joueurs doivent rester à au moins six pieds.

En cas de mauvaise procédure, la mise en jeu est reprise et le joueur fautif est remplacé. Un joueur qui tarde à se placer sera aussi remplacé.

Si l'arrêt de jeu est causé par un attaquant en zone offensive, la reprise se fait par l'équipe adverse près de la ligne centrale. Si les deux équipes sont fautives, la mise en jeu a lieu au point le plus près.



Reprise du jeu

Les mises en jeu ont lieu : au début des périodes, après un but (au centre), lors d'un arrêt de jeu, d'une pénalité, d'un bris d'équipement ou si la balle est injouable.

Le jeu reprend dans les zones prévues, au coup de sifflet de l'arbitre. Le joueur en possession doit attendre ce signal, sinon un avertissement est donné (un par équipe).

Reprises de jeu :

- Balle gelée par le gardien → équipe défensive derrière son but
- Balle envoyée hors jeu par l'attaque → équipe adverse près de la ligne centrale
- Balle sortie par la défense → équipe offensive en zone offensive
- Pénalité → équipe non fautive en zone offensive

Les joueurs sans possession doivent rester à l'extérieur de la zone de reprise.

Obstruction par un spectateur

L'arbitre arrête le jeu si un joueur est gêné par un spectateur, sauf si son équipe est en situation de marquer, auquel cas le jeu se poursuit jusqu'à la fin de l'action. Si un spectateur touche à la balle, la reprise se fait au centre.

Si un objet est lancé sur la surface et nuit au jeu, l'arbitre arrête le jeu et la reprise se fait au point le plus près.

Balle déviée ou gelée par le gardien

La passe avec la main est interdite en tout temps. Un joueur peut toutefois se pousser la balle avec la main ouverte s'il l'Un but est refusé si la balle entre dans le filet après avoir touché le pied ou la main d'un joueur offensif, volontairement ou non.

Un but est accordé si la balle dévie involontairement sur une autre partie du corps.

Si un joueur défensif (sauf le gardien) ferme la main sur la balle dans la zone du gardien, un tir de pénalité est accordé.

Un gardien ne peut pas geler la balle sans pression : après un avertissement, la possession est donnée à l'équipe adverse. S'il provoque volontairement un arrêt de jeu, il reçoit une pénalité pour retard de partie.

Refus d'entamer la partie

Si une équipe refuse de débiter la partie, celle-ci sera perdue par défaut après un délai de deux minutes. En cas de récurrence dans le même match, la défaite est immédiate.

Une équipe en retard peut se voir accorder un délai, mais des pénalités s'appliquent. Le responsable de la ligue peut ajuster la décision en cas de situation exceptionnelle (ex. accident).

Tout joueur refusant de quitter la surface après un match reçoit une pénalité de grossière inconduite. Un rapport est produit et des sanctions supplémentaires peuvent être imposées.



Température risquée

Le responsable de la ligue décide si une partie a lieu selon les conditions météo. Une fois commencée, seul le responsable, avec les arbitres, peut l'arrêter ou l'annuler.

Une partie annulée doit être reprise.

Une partie est considérée officielle après la 4^e minute de la 3^e période.

Le jeu peut se dérouler sous une pluie légère, mais une forte pluie, un terrain impraticable, un orage ou une neige abondante entraînent l'arrêt de la partie.

Temps d'arrêt

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

Si les joueurs de centre sont prêts à effectuer la mise en jeu, le temps d'arrêt sera refusé.

Temps d'une partie

Une partie se joue en trois périodes de 10 minutes (30 minutes au total), avec une minute de pause entre chaque période.

En saison régulière, le gagnant est déterminé par le système de pointage. En séries, ce sont les buts qui déterminent le gagnant.

Les équipes changent de côté après chaque période (pas en prolongation).

En cas d'interruption, l'arbitre décide de la gestion du temps. Une partie est considérée officielle après quatre minutes de jeu en 3^e période.

En fusillade, 3 joueurs par équipe participent, et un joueur en pénalité ne peut pas tirer.



Pénalités mineures qui ne comptent pas pour le système score

Bâton haut

Jouer la balle avec un bâton au-dessus de la hauteur de la bande ou du but entraîne une pénalité mineure, qu'il y ait contact ou non. Si le joueur ne touche pas la balle, la pénalité est à retardement.

Tout contact avec un bâton élevé sur un adversaire ou un arbitre entraîne :

- Mineure si le contact est sous la hauteur de la bande
- Double mineure si au-dessus
- Majeure s'il y a blessure (geste involontaire)
- Pénalité de match si le geste est volontaire

Un but marqué avec un bâton élevé est refusé, sauf s'il provient d'un joueur défensif.

Les joueurs doivent garder le contrôle de leur bâton en tout temps.

Abus d'un arbitre et autres inconduites

Le responsable d'équipe est responsable du comportement de ses joueurs en tout temps, soit avant, pendant et après la partie. Il doit prévenir tout geste de violence ou de désordre.

Une pénalité mineure pour conduite antisportive est donnée pour :

- langage irrespectueux
- manque de respect
- gestes de frustration envers l'équipement

Une pénalité de mauvaise conduite est donnée pour :

- langage ou gestes abusifs envers un arbitre, un marqueur ou un adversaire
- refus d'aller au banc des pénalités
- manque de respect répété envers les officiels
- gestes intentionnels pour retarder ou nuire au jeu



Abus envers les officiels et inconduites

Une pénalité est donnée à tout joueur qui lance un objet, brise de l'équipement ou adopte un comportement violent envers le matériel.

Un joueur qui persiste dans ce comportement peut recevoir une inconduite de partie ou une grossière inconduite. Si le fautif n'est pas identifié, une pénalité de banc est appliquée à l'équipe.

Une pénalité de mauvaise conduite est aussi donnée à un joueur qui provoque volontairement un adversaire pour lui faire commettre une pénalité.

Le responsable de la ligue ou l'arbitre en chef peut suspendre toute personne ou équipe dont le comportement nuit au bon déroulement des activités.

Accrocher ou harceler

Une pénalité mineure est donnée pour accrochage lorsqu'un joueur retarde un adversaire avec son bâton, notamment en accrochant son bâton ou son corps.

Toute utilisation de la palette comme crochet entraîne une pénalité.

Une pénalité majeure est donnée si l'accrochage cause une blessure.

Balle à l'extérieur de la surface de jeu

La balle est hors jeu si elle quitte la surface ou touche autre chose que la bande ou le filet protecteur. Si elle frappe les structures du banc ou du marqueur et revient, le jeu continue.

La reprise se fait par l'équipe adverse du dernier joueur à avoir touché la balle, dans une zone prévue. Si la sortie est causée par un bris (ex. filet), la mise en jeu se fait au point le plus près.

Un gardien qui envoie la balle hors jeu reçoit un avertissement. En cas de récurrence, une pénalité mineure pour retard de jeu est donnée et un joueur purge la pénalité. La reprise se fait en zone offensive pour l'équipe adverse.

Bâton brisé ou échappé

Un joueur peut continuer à jouer sans bâton. Si son bâton est brisé, il doit immédiatement en laisser tomber les morceaux ou se diriger vers son banc sans intervenir, sinon une pénalité mineure est donnée.

Un bâton doit être reçu directement du banc ou d'un coéquipier (de main à main). Aucun bâton lancé n'est permis.

Un joueur peut remettre le bâton à son gardien seulement de main à main.

Le gardien ne peut pas jouer avec un bâton brisé et doit attendre un remplacement légal.

Tout bris volontaire de bâton entraîne une pénalité.



Balle gelée ou immobile

L'arbitre arrête le jeu si la balle est coincée, gelée entre des joueurs ou hors de vue. La reprise se fait :

- par l'équipe adverse en zone offensive si l'équipe défensive est fautive
- par l'équipe adverse en zone offensive si l'attaque est fautive
- au point le plus près si le fautif est inconnu

Un gardien qui immobilise volontairement la balle sans pression reçoit une pénalité mineure après avertissement.

Une balle immobilisée sur le dessus de la bande est toujours en jeu.

Derrière son but, un joueur dispose de trois secondes pour ressortir avec la balle. Sinon, le jeu est arrêté et repris par l'équipe adverse. Une nouvelle séquence de trois secondes est accordée s'il ressort puis revient. Cette règle ne s'applique pas en désavantage numérique.

Lancer son bâton

Un joueur qui lance son bâton ou un objet vers la balle reçoit :

- Tir de pénalité si le geste est en zone défensive
- Pénalité mineure ailleurs sur la surface

Si un joueur se dirige seul vers un filet désert et qu'un objet est lancé vers lui, le but est accordé automatiquement.

Lancer un objet à l'extérieur de la surface entraîne une pénalité de mauvaise conduite.

Aucune pénalité si un joueur dépose simplement une partie de bâton brisé sans nuire au jeu.

Mettre le pied sur la balle

Un joueur (sauf le gardien) ne peut pas immobiliser la balle avec son pied plus de trois secondes.

- Si un joueur défensif est fautif → possession à l'équipe adverse au point le plus près
- Si un joueur offensif est fautif → reprise par l'adversaire en zone offensive
- Si aucun fautif n'est identifié → mise en jeu au point le plus près

Obstruction

Une pénalité mineure pour obstruction est donnée lorsqu'un joueur empêche un adversaire de progresser sans la balle, bloque un joueur sans bâton, aide illégalement un coéquipier ou entre en contact avec le gardien dans sa zone.

Le joueur en possession est le dernier à avoir touché la balle (sauf le gardien). L'arbitre doit identifier le joueur responsable de l'obstruction.

Un but est accordé si un joueur offensif est poussé dans la zone du gardien par un défenseur.

Tout geste d'interférence ou de violence depuis le banc entraîne une pénalité de grossière inconduite.

Quitter le banc des pénalités avant la fin

Un joueur qui quitte le banc des pénalités sans autorisation reçoit une pénalité mineure additionnelle. Tout but marqué pendant sa présence illégale est refusé.

Si l'erreur vient du marqueur, le but est tout de même refusé, aucune pénalité n'est ajoutée et le joueur doit retourner compléter sa pénalité.



Retarder la partie

Une pénalité mineure est donnée à tout joueur ou gardien qui expédie volontairement la balle hors jeu lors d'un arrêt.

Une pénalité mineure est aussi donnée pour avoir déplacé volontairement le but. Si cela survient lors d'une échappée, un tir de pénalité est accordé.

Une équipe qui retarde un changement de joueurs reçoit une pénalité de banc (après un avertissement).

Un joueur qui quitte son banc pour discuter avec l'arbitre reçoit une pénalité pour retard de jeu.

Retenu

Une pénalité mineure pour retenue est donnée à tout joueur qui retient un adversaire avec ses mains ou son bâton, ou qui entrave sa progression.

Entourer un adversaire avec les bras entraîne automatiquement une pénalité.

Tomber sur la balle

Une pénalité mineure est donnée à tout joueur (sauf le gardien) qui tombe volontairement sur la balle ou la bloque sous son corps.

Un gardien reçoit une pénalité mineure s'il immobilise volontairement la balle hors de sa zone, causant un arrêt de jeu.

Un tir de pénalité est accordé si un joueur défensif (sauf le gardien), dans la zone du gardien :

- tombe sur la balle
- la bloque sous lui
- ferme la main dessus

Aucune pénalité si la balle est simplement frappée avec la main ouverte.



Pénalités mineures violentes qui comptent pour le système score

Mise en échec ou assaut

Une pénalité mineure ou majeure est donnée pour toute mise en échec, selon la violence du geste. La mise en échec correspond à l'utilisation du corps pour déplacer un adversaire.

Une pénalité mineure est aussi donnée à un joueur qui saute ou se lance sur un adversaire.

Un joueur doit éviter le contact avec le gardien en tout temps. Tout contact inutile entraîne une pénalité, et une pénalité plus sévère peut être donnée en cas de collision dangereuse. Le gardien a les mêmes protections même hors de sa zone, sauf s'il est responsable du contact.

Une pénalité majeure est donnée pour un contact par-derrière ou un geste causant une blessure.

Bataille ou coup de poing

Frapper un adversaire avec un coup de poing entraîne une pénalité de match et des sanctions supplémentaires possibles.

Les batailles sont interdites.

Toute bataille entraîne une suspension automatique :

- 1^{re} bataille : 15 parties
- 2^e bataille : 1 an
- 3^e bataille : à vie

Tous les joueurs impliqués reçoivent une pénalité de match et une majeure. L'instigateur reçoit une pénalité additionnelle. Un joueur qui se joint à une bataille (même pour séparer) reçoit une grossière inconduite.

Quitter le banc pour participer ou provoquer une bataille entraîne aussi une grossière inconduite. Retirer ses gants pour initier une bataille mène à une inconduite de partie.

Tout geste dangereux (bâton, coup de pied, tentative de blessure) entraîne une pénalité de match.

Un rapport de discipline est obligatoire et des sanctions supplémentaires peuvent être appliquées.



Blessure volontaire

Une pénalité de match est donnée à tout joueur qui blesse volontairement un adversaire, peu importe la façon.

Trébucher ou chute obstructive

Une pénalité mineure ou majeure est donnée à tout joueur (sauf le gardien dans sa zone) qui fait trébucher un adversaire avec son bâton ou son corps, volontairement ou non. Toucher la balle avant ne change rien.

Un tir de pénalité est accordé si un joueur en échappée est fait trébucher sans défenseur entre lui et le gardien. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'équipe fautive reprenne la balle.

Coup de bâton ou cinglage

Une pénalité mineure ou majeure est donnée à tout joueur qui frappe un adversaire avec son bâton, selon la gravité.

Frapper le bâton d'un adversaire pour lui faire perdre la balle, balancer son bâton de façon dangereuse ou intimider entraîne une pénalité.

Un coup causant une blessure entraîne une pénalité majeure (ou plus sévère selon le geste).

Un gardien qui balance son bâton dangereusement reçoit aussi une pénalité (majeure s'il y a une blessure).

Coup de coude ou de genou

Une pénalité mineure ou majeure est donnée à tout joueur qui utilise son coude ou son genou pour frapper ou arrêter un adversaire, selon la gravité du geste.

Une pénalité majeure est donnée si le geste cause une blessure ou s'il y a l'intention de blesser.

Darder ou six pouces

Une pénalité mineure, majeure ou de match est donnée à tout joueur qui darde ou frappe un adversaire avec le haut de son bâton (« six pouces »), selon la gravité du geste.

Darder : pointer la palette vers le corps de l'adversaire

Six pouces : frapper avec le haut du bâton

Une pénalité de match est donnée si le geste cause une blessure.

Darder ou six pouces

Une pénalité mineure, majeure ou de match est donnée à tout joueur qui darde ou frappe un adversaire avec le haut de son bâton (« six pouces »), selon la gravité du geste.

Darder : pointer la palette vers le corps de l'adversaire

Six pouces : frapper avec le haut du bâton

Une pénalité de match est donnée si le geste cause une blessure.



Donner de la bande	Une pénalité mineure ou majeure est donnée à tout joueur qui projette un adversaire contre la bande, selon la force du contact.	Un contact le long de la bande pour jouer la balle n'est pas considéré comme une infraction.	
Double-échec	Une pénalité mineure ou majeure est donnée à tout joueur qui donne un double-échec, selon la force du geste.	Une pénalité majeure est donnée si le geste cause une blessure.	
Pousser un joueur	Une pénalité mineure est donnée à tout joueur qui pousse un adversaire avec ses mains.	Un geste après le sifflet entraîne une pénalité pour conduite antisportive.	Une pénalité majeure est donnée si le geste cause une blessure.
Rudesse	Une pénalité mineure ou majeure est donnée à tout joueur qui agit de façon agressive envers un adversaire avec son corps, selon la gravité du geste.		
Tentative de blessure	Une pénalité de match est donnée à tout joueur qui tente de blesser un adversaire, un arbitre ou un spectateur, volontairement ou non.		
Tentative d'agression	Un joueur qui enlève ses gants pour se battre reçoit une inconduite de partie et est expulsé.	S'il passe à l'acte avant l'intervention des arbitres, il reçoit une grossière inconduite, est expulsé et suspendu pour au moins une partie.	Aucun remplacement n'est requis, sauf pour purger une autre pénalité. Un rapport de discipline doit être complété.
Gestes inacceptables	Une pénalité majeure ou de match est donnée à tout joueur ou gardien qui :	<ul style="list-style-type: none"> • crache sur ou vers une personne • donne ou tente de donner un coup de pied • donne ou tente de donner un coup de tête • met en échec un adversaire par-derrière • met en échec un adversaire à la tête 	
Abus ou menaces envers une personne	Toute menace envers un arbitre, un marqueur ou un joueur, avant, pendant ou après une partie, doit être signalée. Une pénalité pour agression verbale est appliquée.	Toute tentative ou geste physique envers un officiel entraîne une pénalité, un rapport disciplinaire et une suspension à vie.	Toute infraction commise après la partie, sur ou près de la surface, est pénalisée et inscrite à la feuille de match.



Annexe

Discipline, protêts et identité des joueurs

Le comité de discipline peut imposer toute sanction nécessaire pour assurer le bon fonctionnement de la ligue.

Les protêts sont acceptés uniquement pour l'éligibilité d'un joueur (1 par équipe par match) :

- Saison : dans les 48 heures
- Séries/tournoi : dans les 30 minutes suivant la partie

Un joueur utilisant une fausse identité entraîne :

- Défaite par défaut de l'équipe
- Suspension de 3 parties pour le joueur et le responsable

Un joueur suspendu jouant sous une autre identité est suspendu pour un an.

Politique de tolérance zéro

Cette politique vise à réduire le langage abusif envers les arbitres et à assurer une application uniforme des règles.

Le capitaine est le seul interlocuteur avec l'arbitre. Il doit être identifié et peut être sollicité pour calmer son équipe.

L'avertissement est l'outil principal de gestion. L'arbitre doit privilégier le dialogue avec le capitaine avant d'imposer une pénalité, sauf en cas de comportement inacceptable. Un joueur peut s'adresser à l'arbitre de façon respectueuse. En cas d'attitude arrogante ou répétitive, l'arbitre demande l'intervention du capitaine, puis applique une pénalité si nécessaire.

Les commentaires répétés envers les décisions (ex. hors-jeu, fautes) peuvent entraîner une pénalité après avertissement.

Le langage abusif ou insultant entraîne une pénalité immédiate.

Chronologie des pénalités

Les sanctions doivent être appliquées de façon progressive afin d'assurer une gestion juste et uniforme du jeu.

Types de pénalités :

- Mineure : 1 minute
- Double mineure : 2 minutes
- Majeure : 2 min 30
- Mauvaise conduite : 5 minutes
- Inconduite de partie : expulsion
- Grossière inconduite : expulsion
- Pénalité de match : expulsion

Cette gradation doit être respectée par les arbitres.

Exception : toute menace ou tentative d'agression envers un arbitre entraîne immédiatement une pénalité de match.



Codes des pénalité

Pénalités violentes qui comptent pour système score

- | | |
|-----------------------------|---------------------------|
| 1. Anti-sportif | 10. Donner de la bande |
| 2. Assaut | 11. Double-échec |
| 3. Bâton haut (contact) | 12. Instagateur |
| 4. Chute obstructive | 13. Mise en échec |
| 5. Coup de bâton (cinglage) | 14. Bataille |
| 6. Coup de coude | 15. Pousser un joueur |
| 7. Cracher | 16. Rudesse |
| 8. Darder | 17. Tentative de blessure |
| 9. Donner du genou | 18. Trébucher |

Pénalités mineures qui comptent pour le système score

- | | |
|-------------------------------|-------------------------------------|
| 19. Accrocher | 26. Retarder la partie (début) |
| 20. Alignement en retard | 27. Retarder la partie |
| 21. Bâton brisé | 28. Retenu |
| 22. Bâton haut (sans contact) | 29. Quitter le banc des pénalités |
| 23. Changement illégal | 30. Balle envoyée à l'extérieur (G) |
| 24. Lancer son bâton | 31. Geler la balle |
| 25. Obstruction | 32. Trop de joueurs |

Pénalités majeures qui comptent pour le système score

- 33. Pénalité majeure
- 34. Grossière inconduite
- 35. Pénalité de match

Pénalités majeures qui ne comptent pas pour le système score

- 36. Mauvaise conduite
- 37. Inconduite de partie

Système score (15 points maximum)

Pénalités mineures (max. 6 points)

- 0 à 4 → 3 points
- 5 → 2 points
- 6 → 1 point
- 7 et + → 0 point

Pénalités majeures

- 0 → 3 points
- 1 → 1 point
- 2 et + → 0 point

Les pénalités mineures non violentes ne sont pas comptabilisées.

Les grossières inconduites et punitions de match sont comptabilisées dans les points de comportement majeurs.



Périodes et partie (max. 9 points)

Périodes

- Gagnée → 2 points
- Nulle → 1 point
- Perdue → 0 point

Partie

- Gagnée → 3 points
- Nulle → 1 point
- Perdue → 0 point

Points de comportements

Durée des pénalités

- Mineure : 1 minute
- Double mineure : 2 x 1 minute
- Majeure : 2 min 30 (+ rapport)
- Mauvaise conduite : 5 minutes (+ rapport)
- Inconduite de partie : expulsion
- Grossière inconduite : expulsion (+ rapport)
- Pénalité de match : expulsion + majeure automatique (+ rapport)
- Tir de pénalité : aucun temps

Expulsion automatique

Un joueur est expulsé s'il reçoit :

- 3 mineures violentes
- ou 1 mineure violente + 1 majeure
- ou 2 majeures

Une pénalité de match entraîne automatiquement une pénalité majeure pour l'équipe, purgée par un autre joueur.

Rapport d'arbitrage

Date :	Journée :
# du joueur :	Heure de la partie :
Période :	Temps de pénalité :
Nom de l'équipe :	
Nom de joueur :	



Suspension

- Majeure dans les 2:30 dernières minutes → 1 partie
- Mauvaise conduite dans les 2:30 dernières minutes → 1 partie
- Grossière inconduite → minimum 1 partie
- Pénalité de match → minimum 1 partie

Description de l'incident

Nom de l'arbitre :
Nom de l'arbitre :
Nom du marqueur :
Incident :

L'arbitre en chef peut ajuster la suspension (à la hausse ou à la baisse) après analyse de l'incident.



Patro Lévis

Mission

Contribuer au bien-être
par le loisir, le sport et l'entraide.

Vision

Faire du bien.
Bien le faire.

Valeurs

Plaisir
Bienveillance
Engagement
