



RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY LONGUEUIL

Remerciement à Éric Carignan pour la rédaction

Table des matières

Section 1: La surface de Dekhockey.....	3
Règlement 1 : Dimension de la surface.....	3
Règlement 2 : Lignes et aménagement de la surface	3
Règlement 3 : Position de la cage et l'enclave du gardien	3
Règlement 4 : Joueur, punition et boîte du chronométrateur.....	4
Règlement 5 : Cage du gardien.....	4
Règlement 6 : Enclave de l'arbitre	4
Règlement 7 : Chronomètre électrique et timbre sonore.....	4
Section 2 : Équipement.....	5
Règlement 8 : Bâton de Dekhockey.....	5
Règlement 9 : Balles de Dekhockey sans bonds.....	5
Règlement 10 : Espadrilles	6
Règlement 11 : Équipement de gardien de but.....	6
Règlement 12 : Équipement du joueur d'avant et du défenseur	6
Règlement 13 : Couleurs des chandails	7
Règlement 14 : Équipement dangereux.....	7
Section 3 : Équipes de Dekhockey	7
Règlement 15 : Composition d'une équipe	7
Règlement 16 : Changement de gardien de but.....	8
Règlement 17 : Alignement débutant	8
Règlement 18 : Changement de joueurs	8
Règlement 19 : Gardien de but ou joueur blessé.....	9
Section 4 : Les officiels.....	10
Règlement 20 : Nomination d'un officiel	10
Règlement 21 : Les arbitres.....	10
Règlement 22 : Décision sur un but et crédit d'un but	10
Règlement 23 : Absence d'arbitres officiels.....	10
Règlement 24 : Abus ou menaces à un officiel	10
Règlement 25 : Marqueur et chronométrateur.....	11
Règlement 26 : Juges de but.....	12

Section 1: La surface de Dekhockey

Règlement 1 : Dimension de la surface

Les dimensions d'une surface de Dekhockey peuvent varier entre 150 et 155 pieds de longueur par 75 à 80 pieds de largeur. Le plateau est entouré d'une bande de 4 à 4.5 pieds de hauteur. Les coins peuvent être arrondis ou à angles. La surface doit être faite de modules de plastique approuvés.

Règlement 2 : Lignes et aménagement de la surface

La surface de jeu est divisée en deux territoires appelés défensif et offensif et séparés par une ligne centrale de 12 pouces de largeur. Deux lignes de but de 3 pouces de largeur sont situées à 20 pieds de chaque côté de la ligne centrale.

Il y a quatre points de mise en jeu, d'une dimension de 12 pouces carrés, qui sont situés au fond des territoires. Ces points sont placés à 35 pieds de l'extrémité, puis à 20 pieds du côté. Un point central de mise au jeu de 12 pouces carrés est placé sur la ligne centrale et exactement au centre de la surface. Les points de mise en jeu de fond de territoire et central sont entourés d'un grand cercle de 24 pieds de diamètre. Quatre points de mise en jeu mesurant 12 pouces carrés et servant aux hors-jeu à la ligne centrale, sont situés à 15 pieds de celle-ci et à 20 pieds du côté.

Règlement 3 : Position de la cage et l'enclave du gardien

Chacune des cages du gardien est positionnée sur la ligne des buts, de façon à ce que l'intérieur du poteau soit aligné également avec le rebord extérieur de la ligne des buts faisant face à l'extrémité de la surface. Les côtés ouverts des deux cages se font face et sont centrés en rapport avec le point de mise en jeu central

En face de chacune des cages du gardien, on retrouve une enclave délimitée ou non par une ligne de 3 pouces (l'intérieur de l'enclave doit être d'une couleur différente). Cette enclave s'étend sur 5 pieds de longueur et sa largeur est de 8 pieds. Chaque extrémité débute un pied à l'extérieur de chaque poteau des buts.

Règlement 4 : Joueur, punition et boîte du chronométreur.

À l'extérieur de la surface de jeu, chaque site devrait avoir deux boîtes de joueurs mesurant 20 pieds sur 4 pieds de profondeur. Une boîte de chronométreur et de punitions, mesurant 10 pieds sur 4 pieds de profondeur. Les boîtes de joueurs et de punitions peuvent varier sans toutefois affecter la réglementation. Seuls les joueurs, instructeurs et officiels sont admis dans leurs boîtes respectives.

Règlement 5 : Cage du gardien

La cage du gardien est constituée de poteaux de fer et mesure 6 pieds de largeur sur 4 pieds de hauteur, 27 pouces de profondeur dans les bas puis 18 pouces dans le haut. Les côtés ainsi que le fond de la cage sont recouverts d'un filet résistant et d'un double filet.

Règlement 6 : Enclave de l'arbitre

Sur la surface, directement en face de la boîte de punition et du siège du chronométreur, il devrait y avoir un espace de 13 pieds de longueur sur 7 pieds de largeur, délimité par une ligne de 3 pouces de largeur. Cet espace est appelé l'enclave de l'arbitre. Aucun membre ou joueur d'une équipe ne peut approcher l'arbitre lorsqu'il est dans l'enclave.
Punition : Mauvaise conduite (5 minutes)

Règlement 7 : Chronomètre électrique et timbre sonore

Chaque site doit posséder une montre dotée d'un chronomètre ou un cadra électronique, ainsi que d'un quelconque timbre sonore afin d'arrêter le temps et d'indiquer la fin d'une période de jeu.

Section 2 : Équipement

Règlement 8 : Bâton de Dekhockey

(Note : La catégorie B2 (Super ligue) pourra utiliser des bâtons de type *one piece*).

Le bâton réglementaire de Dekhockey peut mesurer jusqu'à 60 pouces de longueur, du talon de la palette jusqu'au bout du manche. Le manche est fait de bois solide et d'une palette trouée constituée de plastique durable. Les palettes recouvertes de fibre de verre ne sont pas permises dans les ligue ou tournois, parce qu'elle brise facilement et des éclats demeurant sur la surface pourraient occasionner des blessures sérieuse. La longueur de la palette, du talon à l'extrémité, ne peut dépasser 12.5 pouces et sa largeur ne peut excéder 3 pouces. Si un des trous du bâton Air-Flow est brisé, le bâton est considéré comme dangereux et le règlement 14 devrait être appliqué.

Le bâton du gardien peut mesurer jusqu'à 54 pouces de longueur, du talon de la palette jusqu'au bout du manche. La longueur de la palette ne peut dépasser 26 pouces, du talon au manche, puis 15.5 pouces du talon à l'extrémité. La largeur de la palette ne peut excéder 3.5 pouces à l'exception du pli du talon ou 4.5 pouces est accepté. La palette de plastique est recommandée pour les gardiens. Cependant, la palette de bois est permise pour les gardiens si elle est enrubannée du talon à l'extrémité. Lorsque le ruban est usé, il doit être remplacé entre 2 périodes de jeu ou 2 rencontres.

Tout bâton utilisé lors de ligue ou tournois et ne répondant pas à ces spécifications, devrait être signalé à l'officiel qui doit immédiatement déclarer celui-ci illégal, afin de prévenir une compétition injuste et tout risque de blessure.

Note : Tout joueur évoluant avec un manche en aluminium, trafiqué ou non, recevra immédiatement une pénalité d'inconduite de partie et sera expulsé de la rencontre en cours.

Règlement 9 : Balles de Dekhockey sans bonds

L'extérieur du diamètre de la balle ne doit pas excéder ou être inférieur à 2 5/8 de pouces. Le poids de la balle se situe entre 1,75 onces et 2,10 onces. Elle doit être constituée d'un matériel lui procurant, lorsque projetée d'une hauteur de 3 pieds dans les airs, un premier bond n'atteignant pas plus de 8 pouces et un second bond d'un maximum de 2 pouces. Les couleurs varient de plusieurs tons de orange pour des

températures chaudes jusqu'à un jaune pour des temps froids. L'officiel décide du type de balle qui sera utilisé, en laissant tomber d'une hauteur de 3 pieds, celle que l'on croit appropriée pour la température du moment. Ce dernier sélectionnera la balle qui aura présenté le bond le moins haut. Si les bonds sont pratiquement semblables, il décidera tout de même celle avec laquelle on débutera la rencontre. Une fois la joute entreprise, on peut toujours apporter un changement au type de balle.

Règlement 10 : Espadrilles

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

Règlement 11 : Équipement de gardien de but.

Les jambières du gardien ne peuvent pas excéder 12 pouces de largeur

Le gant de prise peut être un gant réglementaire de hockey sur glace, ou un gant de baseball.

Le gant de blocage ne doit pas dépasser 16.5 pouces de longueur et 8.5 pouces de largeur.

Le casque avec grillage ou le masque de gardien moulé avec palette arrière, le plastron ainsi que la coquille protectrice sont obligatoires. Ces deux dernières pièces ne doivent pas être visibles de l'extérieur. Les épaulières de gardien sont recommandées et doivent également être portées à l'intérieur du gilet.

Le gardien ne peut ajouter aucune pièce rattachée à son équipement ou son corps visant à augmenter la défense de sa cage et étant au-delà de l'équipement le protégeant contre les blessures.

Règlement 12 : Équipement du joueur d'avant et du défenseur

Tous les joueurs doivent porter des chandails semblables, des jambières de Dekhockey approuvées, un casque protecteur attaché de façon

règlementaire avec la ganse (corde et lacets sont interdits) et des gants protecteur (gants de travail sont interdits). Les coudières ainsi qu'une visière ou des lunettes protectrices sont également recommandées.

Le casque et la visière sont obligatoires pour les catégories de 17 ans et moins.

Règlement 13 : Couleurs des chandails

Les couleurs des chandails des équipes doivent être transmises au début de la saison au responsable de la ligue. Celui-ci demandera à l'une des deux équipes en présence pour disputer une partie, un changement de chandails lorsqu'il y a un conflit de couleurs. Lors des compétitions inter-ligues, un tirage au sort détermine l'équipe qui doit changer ses chandails si l'officiel pense que les couleurs sont semblables au point de nuire au déroulement normal d'une rencontre

Pénalité : Mineure

Règlement 14 : Équipement dangereux

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

Section 3 : Équipes de Dekhockey

Règlement 15 : Composition d'une équipe

Une équipe peut présenter un alignement de maximal de 18 joueurs, incluant le(s) gardien(s) de but, pour une rencontre. Un minimum de 6 joueurs (5 joueurs et un gardien) est requis pour une partie. Lorsque le jeu est en progression, au plus six joueurs peuvent être sur la surface.

Note : Si durant une parti, une équipe a moins de quatre joueurs disponibles (3 joueurs et 1 gardien, et excluant ceux sur le banc des punitions), la partie devrait être immédiatement arrêtée et gagnée par défaut pas l'équipe adverse.

Chaque joueur doit posséder un numéro d'au moins 8 pouces de haut dans le dos afin d'être identifié convenablement.

Chaque équipe devrait nommer un capitaine et jusqu'à 3 assistants, ces derniers doivent être clairement identifiés d'un « C » ou d'un « A » au devant du chandail (lettres de 3 pouces).

Avant le début de la rencontre, un alignement de l'équipe doit être remis au chronométreur par le capitaine de l'équipe. L'alignement doit comprendre le nom et le numéro des joueurs et gardiens de buts éligibles. Aucun changement n'est permis après le début de la rencontre.

Seulement le capitaine ou un de ses assistants qui sont sur la surface peut questionner un appel de l'arbitre. Tout capitaine, assistant ou joueur qui sort du banc pour questionner l'arbitre et qui ne participe pas aux jeux se verra décerner une punition de mauvaise conduite.

Règlement 16 : Changement de gardien de but

Seulement un gardien de but par équipe est alloué sur la surface de jeu à la fois. Il peut être remplacé par un joueur mais ce joueur ne peut obtenir les privilèges accordés au gardien de but, à moins qu'il revêtît au complet l'équipement de gardien de but.

Aucun joueur à l'exception du gardien de but et son auxiliaire ne peut porter l'équipement 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. L'arbitre n'accordera aucune période d'échauffement. Lors d'un changement de gardien de but.

Règlement 17 : Alignement débutant

Ce règlement n'existe pas au Dekhockey.

Règlement 18 : Changement de joueurs

Des joueurs peuvent être changés en tout temps à partir du banc, cependant le joueur quittant la surface doit toucher la bande avec sa main avant que son remplaçant ne saute sur la surface.

Un gardien peut également être changé de la même façon, sauf qu'il ne retourner sur la surface de jeu avant le prochain coup de sifflet. S'il revient sur le jeu, une pénalité mineure doit lui être décernée.

Une punition de banc (pénalité mineure) est imposée pour avoir trop de joueur à la fois sur la surface lorsque le jeu est en progression. Si cela se produit avec moins d'une minute à jouer à la rencontre, l'arbitre peut, à sa discrétion, accorder un tir de pénalité à l'équipe adverse.

Un joueur qui est au banc des punitions et qui doit être remplacé par un joueur lorsque sa punition aura été écoulee, devra le faire en passant par la surface de jeu et le changement sera fait lorsqu'il aura atteint le banc des joueurs.

Pénalité : Punition de banc

Règlement 19 : Gardien de but ou joueur blessé

L'arbitre peut arrêter le jeu en tout temps lorsque, d'après lui, un joueur ou un gardien de but a pu être blessé et que la continuité du jeu pourrait aggraver sa blessure. Généralement l'arbitre va laisser aller le jeu jusqu'à ce que l'équipe du joueur blessé récupère la balle. Si la blessure a été causée par un joueur adverse commettant une infraction, l'arbitre arrêtera le jeu dès que l'équipe ou joueur puni prendra contrôle de la balle.

Un joueur puni subissant une blessure peut être exempté d'aller au banc des punitions, un autre joueur devra le remplacer sur le banc. Toute violation entraînera une punition de banc.

Si un gardien de but est blessé, un minimum de 2 minutes est accordé afin qu'il récupère et retourne dans sa cage. S'il est incapable de retourner, il doit être remplacé à l'intérieur de 5 minutes incluant le changement d'équipement, ou l'équipe joue sans gardien et peut aligner 6 joueurs sur la surface de jeu.

Section 4 : Les officiels

Règlement 20 : Nomination d'un officiel

Tous les officiels, incluant les chronométreurs, marqueurs, juges de but sont nommés par les responsables de la ligue ou du tournoi.

Règlement 21 : Les arbitres

Des arbitres sont requis pour une rencontre. Ils ont le plein contrôle d'une partie. Ils signalent les hors jeu, les dégagements, et les punitions. Chaque arbitre se déplace à l'intérieur de sa moitié de surface. Les deux arbitres ont le même pouvoir en peuvent appeler des jeux dans l'un ou l'autre des territoires. L'arbitre transmet également au marqueur-chronométreur le joueur ayant compté et celui ayant obtenu l'assistance s'il y a lieu.

Règlement 22 : Décision sur un but et crédit d'un but

La décision finale sur un but controversé, après avoir consulté le juge de but (si applicable), revient à l'arbitre. Il transmet également au chronométreur le joueur ayant compté de but et celui ayant obtenu l'assistance s'il y a lieu. Un maximum d'une assistance peut être accordé pour chaque but.

Règlement 23 : Absence d'arbitres officiels

S'il n'y a pas d'arbitres présents, le président de la ligue prendra une décision concernant le déroulement de la partie.

Si un des arbitres se blesse ou tombe malade durant une rencontre, l'autre arbitre poursuit seul la rencontre, l'autre arbitre poursuit seul la rencontre. Si cet arbitre doit officier seul pour plus d'une rencontre, un arbitre doit être appelé le plus rapidement possible.

Règlement 24 : Abus ou menaces à un officiel

Tout joueur, instructeur ou gérant manquant de courtoisie ou adressant des menaces à un arbitre ou tout autre officiel, avant, pendant ou après une partie ou même à la fin d'une saison doit être rapporté au

responsable de la ligue ou du tournoi afin que des mesures disciplinaires immédiates soient entreprises.

Tout joueur, instructeur ou gérant frappant intentionnellement un arbitre ou tout autre officiel, pendant ou après une partie ou même à la fin de la saison, est rapporté au responsable de la ligue ou du tournoi dès la conclusion de la rencontre, afin que des mesures disciplinaires soient entreprises.

Pénalité : Match + Suspension à Vie.

Tout joueur, instructeur ou gérant qui tente ou menace de frapper un arbitre ou tout autre officiel, pendant ou après une partie doit être rapporté au responsable de la ligue ou du tournoi. Une suspension est à prévoir.

Pénalité : Match

Règlement 25 : Marqueur et chronométrateur

La tâche de marqueur et chronométrateur peut être accomplie par une ou deux personnes. Si deux personnes sont utilisées, le premier marque les buts et punitions et il est appelé le marqueur. Le deuxième fait fonctionner le cadra et il est appelé le chronométrateur.

Le chronométrateur doit contrôler le cadran à partir de la toute première mise en jeu et arrêter celui-ci à chaque arrêt de jeu. Il est également celui qui signale la fin de chaque période.

Le chronométrateur devra informer l'arbitre du temps à écouler dans la période (s'il n'y a pas de cadra indicateur) ou lors d'une punition, à chaque fois que l'arbitre lui demandera.

Lorsqu'il y a dispute concernant le temps, le tout devra être référé à l'arbitre responsable et sa décision sera finale.

Le marqueur enregistre le temps de chaque but, le joueur ayant compté et celui à qui une aide devrait être créditée.

Le marqueur doit également enregistrer les punitions, le nom et le numéro du joueur, la durée de la punition, la nature de l'infraction ainsi que le temps de la punition.

Avant le match, le marqueur doit obtenir l'alignement de chaque équipe, contenant le nom et le numéro de chaque joueur, sa position ainsi que le capitaine et ses assistants. Il doit également rapporter toute contradiction sur l'alignement avec les règlements.

Le marqueur doit aviser l'arbitre lorsqu'un joueur a obtenu sa deuxième punition majeure ou sa deuxième punition de mauvaise conduite, dans la même partie.

Lorsqu'un système de son permettant les annonces publiques est en place, le marqueur doit annoncer comme rapporté par l'arbitre, les buts et assistances de même que les punitions.

À la fin de chaque partie, le marqueur et les arbitres doivent signer la feuille de pointage officielle, le marqueur doit ensuite remettre cette feuille au bureau de la ligue ou du tournoi.

Un marqueur doit avertir l'arbitre lorsqu'un joueur reçoit sa troisième pénalité violente de la partie.

Pénalité : Inconduite de partie

Règlement 26 : Juges de but

Les juges de buts sont optionnels au Dekhockey. Ils sont rarement utilisés dans les parties régulières mais sont recommandés dans les parties cruciales telles que des finales de séries ou de tournois.

Lorsqu'utilisés, les juges de buts doivent :

- Être placés derrière chaque but et ne peuvent être liés d'aucune manière aux équipes impliquées dans la rencontre.
- Ils doivent demeurer à la même position du début à la fin de la rencontre et ne pas changer d'extrémité à chacune des périodes.

Le juge de but doit décider s'il y a but ou non. Cette décision provient strictement du fait que la balle a ou n'a pas traversé la ligne des buts. L'arbitre peut par contre refuser le but, si d'après lui, le but a été compté de façon illégale.

Le juge de but doit signifier un but en levant un bras dans les airs.