

Les règlements

Dek Hockey de Saint-Pamphile

Mise au jeu

Une mise au jeu aura lieu au centre de la surface au début de chaque période.

Lors de la mise au jeu, les 2 palettes doivent être totalement en contact avec la surface à l'extérieur du carré central. Les 2 joueurs(ses) doivent attendre que la balle touche à la surface avant de bouger.

Arrêt de jeu

Lorsqu'il y a un arrêt de jeu, la règle des 3 secondes sera appliquée, c'est-à-dire qu'après le coup de sifflet de l'arbitre, il comptera 3 secondes à haute voix et remettra la balle en jeu.

Il faut laisser la distance de deux bâtons lors des arrêts de jeux.

Après un but, il y a une mise au jeu au centre de la surface.

Hors-jeu

Il n'y a pas de hors-jeu.

Changement (règle du 5^e joueur)

Lors d'un changement, le joueur(se) quittant la surface doit être à minimum 2 pieds de la bande du banc de son équipe avant que son remplaçant(e) ne puisse sauter sur la surface.

Si la balle touche le bâton ou les pieds du joueur(se) sortant, la balle est remise à l'équipe adverse et une reprise de jeu est faite de la ligne du centre.

Bâton élevé (*High stick*)

Un joueur(se) qui lève son bâton plus haut que la hauteur de la bande est en infraction (sans pénalité). Immédiatement c'est un arrêt de jeu et une mise au jeu est faite au centre.

Fermer la main

Lorsqu'un joueur(se) ferme la main sur la balle, l'équipe adverse reprend possession de la balle dans la zone délimitée.

Passe avec la main

En zone offensive, lorsqu'il y a une passe avec la main, l'équipe adverse reprend possession de la balle dans la zone délimitée.

Balle immobilisée

Lorsque la balle est immobilisée et non jouable, l'arbitre siffle. Si l'arbitre peut identifier un(e) joueur(se) qui a délibérément immobilisé la balle, l'équipe adverse reprend possession dans la zone délimitée. Sinon, il y a mise au jeu au centre. Cela s'applique également lorsqu'il y a une mêlée et que l'arbitre ne voit plus la balle.

Immobilisation par le gardien

Le gardien(ne) ne peut pas geler la balle lorsqu'il est à l'extérieur de sa zone de plus d'un pied ni derrière son filet. L'équipe adverse reprend alors possession de la balle dans la zone délimitée. Ceci ne s'applique pas lorsque la balle provient d'un tir direct.

Lorsque la balle reste coincée sur le filet de la portion arrière du but, le jeu se poursuit. Le gardien(ne) peut geler la balle par l'extérieur du but tout en gardant un pied dans sa zone. Par contre, il ne peut pas immobiliser la balle par l'intérieur du but à travers le filet. Il y a alors perte de possession.

Zone du gardien

Un(e) joueur(se) ne peut pas demeurer intentionnellement dans la zone du gardien adverse. Après avertissement, il y aura perte de possession si le joueur(se) demeure toujours en place.

But accordé

Si la balle dévie sur un arbitre ou un objet faisant partie intégrante de la surface, le but est accordé.

But refusé

Si la balle est déviée **intentionnellement** par une partie du corps d'un joueur offensif, le but est refusé. Si le bâton est plus haut que la bande lors du tir, le but est refusé.

Blessures

Un arbitre peut arrêter le jeu en tout temps lorsque, d'après lui, un(e) joueur(se) ou un gardien(ne) de but est blessé(e) et que la continuité du jeu pourrait aggraver sa blessure. L'équipe adverse du joueur(se) blessé(e) reprend possession de la balle dans la zone délimitée.

Si un(e) gardien(ne) de but est blessé(e), 2 minutes sont accordées afin qu'il(elle) récupère et retourne dans sa cage. S'il(elle) est incapable d'y retourner, il(elle) doit être remplacé(e) immédiatement afin que le match se poursuive.

Accrochage et coup de bâton

Les arbitres seront très sévères sur ce règlement.

Temps de jeu

Pour la ligue des hommes et mixte, le temps de jeu sera de 3 périodes de 12 minutes chronométré.