



**LIGUE DE DEK HOCKEY
DE LA FRONTIÈRE**

RÈGLEMENTS DEK JUNIOR

LIGUE DE DEK HOCKEY DE LA FRONTIÈRE

Date de la dernière mise à jour du document : 25 juin 2025

Cette codification administrative intègre les modifications qui ont été apportées au Règlement par les modifications suivantes :

VERSION	MODIFICATIONS
SAISON 2024	ADOPTION DU NOUVEAU RÈGLEMENT
SAISON 2025	MODIFICATIONS ET MISE À JOUR

TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE 1 DISPOSITIONS DÉCLARATOIRES ET INTERPRÉTATIVES	1
SECTION 1 DISPOSITIONS DÉCLARATOIRES	1
1.1 PORTÉE DU RÈGLEMENT	1
1.2 OBJET.	1
1.3 RÈGLEMENTS REMPLACÉS	1
1.4 MODE D'AMENDEMENT	1
1.5 VALIDITÉ	1
SECTION 2 DISPOSITIONS INTERPRÉTATIVES	1
1.6 GÉNÉRALE	1
1.7 INTERPRÉTATION DU TEXTE	1
1.8 DÉFINITIONS	2
 CHAPITRE 2 DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES	 3
SECTION 1 ADMINISTRATION ET APPLICATION DU RÈGLEMENT	3
2.1 ADMINISTRATION DU RÈGLEMENT .	3
2.2 OFFICIELS.	3
2.3 POUVOIRS DES OFFICIELS.	3
 CHAPITRE 3 OFFICIELS	 4
SECTION 1 GENRE D'OFFICIEL	4
3.1 ARBITRES.	4
3.2 MARQUEUR/CHRONOMÉTREUR.	4
3.3 MEMBRE DE L'ORGANISATION.	4
 CHAPITRE 4 DÉROULEMENT SAISON	 5
SECTION 1 FORMAT DU JEU	5
4.1 JOUEURS SUR LA SURFACE.	5
SECTION 2 FORMATION ÉQUIPE	5
4.2 ALIGNEMENT.	5
SECTION 3 CLASSEMENT	5
4.3 POINTS	5
4.4 BRIS D'ÉGALITÉ	5
SECTION 3 SAISON RÉGULIÈRE	5
4.5 DÉBUT DE SAISON	5
4.6 NOMBRE DE MATCH	5
SECTION 4 SÉRIES ÉLIMINATOIRES	5
4.7 DÉBUT DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES	5
4.8 ÉLIGIBILITÉ JOUEUR	6
 CHAPITRE 5 DÉROULEMENT MATCH	 7
SECTION 1 GÉNÉRALE	7
5.1 FEUILLE DE MATCH	7
5.2 DURÉE DES MATCHS	7
5.3 POIGNÉE DE MAIN	7
5.4 DÉBUT DU MATCH ET D'UNE PÉRIODE	7
5.5 TEMPS D'ARRÊT	7
5.6 MISE AU JEU	7
5.7 REPRISE DU JEU	8
5.8 REMISE EN JEU	8
5.9 RETIRER SON GARDIEN	8
5.10 CHANGEMENT DE GARDIEN	8
5.11 FIN DU MATCH	9
5.12 JOUEUR REMPLAÇANT	9
5.13 CHALEUR EXTRÊME	
SECTION 2 ARRÊTS DE JEU	9
5.14 GÉNÉRALE	9
5.15 JOUER LA BALLE DERRIÈRE SON BUT	9
5.16 JOUEUR BLESSÉ	9
5.17 SÉCURITÉ GARDIEN DE BUT	9
5.18 BALLE QUI FRAPPE UN ARBITRE	10
5.19 BALLE PERDUE DE VUE	10
5.20 BALLE ILLÉGALE	10
5.21 PASSE AVEC LA MAIN	10
5.22 BUT AVEC LE PIED OU AUTRE PARTIE DU CORPS	10
5.23 BALLE À L'EXTÉRIEUR DE LA SURFACE DE JEU	10
5.24 IMMOBILISATION DE LA BALLE	10
	3

5.25 PASSE AU GARDIEN	11
CHAPITRE 6 ÉQUIPEMENT	12
SECTION 1 INDIVIDUEL	12
6.1 JOUEUR	12
6.2 BÂTON	12
6.3 GARDIEN DE BUT	12
SECTION 2 ÉQUIPE	12
6.4 CHANDAILS	12
CHAPITRE 7 PÉNALITÉS	13
SECTION 1 GÉNÉRALE	13
7.1 PRÉ-NOVICE	13
7.2 APPELER UNE PÉNALITÉ	13
7.3 GENRE ET DURÉE DES PÉNALITÉS	13
7.4 AVANTAGE	13
7.5 PÉNALITÉS À RETARDEMENT	13
7.6 PÉNALITÉS DANS LA DERNIÈRE MINUTE DE JEU	13
7.7 PÉNALITÉ GARDIEN DE BUT	14
7.8 FIN DE LA PÉNALITÉ	14
SECTION 2 PÉNALITÉ MINEURE	14
7.9 GÉNÉRALE	14
7.10 INFRACTIONS MULTIPLES	14
7.11 GENRE ET DÉFINITION DES PÉNALITÉS MINEURES	14
SECTION 3 PÉNALITÉ MAJEURE	16
7.12 GÉNÉRALE	16
7.13 RÉVISION PAR LE COMITÉ	16
7.14 GENRE ET DÉFINITION DES PÉNALITÉS MAJEURES	16
SECTION 4 INCONDUITE OU MAUVAISE CONDUITE	16
7.15 GÉNÉRALE	16
7.16 GENRE ET DÉFINITION D'INCONDUITE	17
7.17 GENRE ET DÉFINITION DE MAUVAISE CONDUITE	18
CHAPITRE 8 TIR DE PÉNALITÉ ET DE BARRAGE	19
SECTION 1 TIR DE PÉNALITÉ	19
8.1 APPLICABILITÉ	19
8.2 FORMAT	19
SECTION 2 TIRS DE BARRAGE	19
8.3 APPLICABILITÉ	19
8.4 NOMBRE DE TIRS	19
8.5 FORMAT	20
CHAPITRE 9 PLAINTES	21
SECTION 1 GÉNÉRALE	21
9.1 PROCÉDURE	21
ANNEXES	22
ANNEXE A – CHARTE DISCIPLINAIRE	23
ANNEXE B – FORMULAIRES DE PLAINTÉ	24

CHAPITRE 1 DISPOSITIONS DÉCLARATOIRES ET INTERPRÉTATIVES

SECTION 1 DISPOSITIONS DÉCLARATOIRES

1.1 PORTÉE DU RÈGLEMENT

Le présent règlement, dont les dispositions s'imposent à tout participant de la Ligue de Dek Hockey de la Frontière (LDHF).

1.2 OBJET

Le présent règlement a pour objet de régir le déroulement des activités de la LDHF.

1.3 RÈGLEMENTS REMPLACÉS

Le présent règlement remplace entièrement les règlements antérieurs.

Est abrogée toute autre disposition incompatible contenue dans l'un ou l'autre des règlements.

1.4 MODE D'AMENDEMENT

Les dispositions de ce règlement ne peuvent être modifiées ou abrogées que par un vote de majorité lors d'une séance officielle de la LDHF.

1.5 VALIDITÉ

Le Comité adopte le présent règlement dans son ensemble et également titre par titre, chapitre par chapitre, article par article, paragraphe par paragraphe, sous-paragraphe par sous-paragraphe et alinéa par alinéa, de manière à ce que, si un titre, un chapitre, un article, un paragraphe, un sous-paragraphe ou un alinéa du présent règlement était ou devrait être un jour déclaré nul, les autres dispositions du règlement demeurent en vigueur.

Le règlement reste en vigueur et est exécutoire jusqu'à ce qu'il soit modifié ou abrogé par l'autorité compétente ou jusqu'à l'expiration du délai pour lequel il a été fait.

SECTION 2 DISPOSITIONS INTERPRÉTATIVES

1.6 GÉNÉRALE

En cas d'incompatibilité entre deux dispositions du présent règlement, la disposition spécifique du présent règlement prévaut sur la disposition générale.

En cas d'incompatibilité entre des dispositions restrictives ou prohibitives contenues dans le présent règlement, la disposition la plus restrictive ou prohibitive s'applique, à moins d'indications contraires.

1.7 INTERPRÉTATION DU TEXTE

De façon générale, l'interprétation doit respecter les règles suivantes :

- a) Les titres contenus dans ce règlement en font partie intégrante. En cas de contradiction entre le texte et le titre, le texte prévaut ;
- b) Le masculin comprend les deux genres à moins que le contexte n'indique le contraire.

- c) L'emploi des verbes au présent inclut le futur ;
- d) L'emploi du mot "doit" ou "devra" indique une obligation absolue alors que le mot "peut" ou "pourra" indique un sens facultatif.
- e) Les mots écrits au singulier comprennent le pluriel et le pluriel comprend le singulier, chaque fois que le contexte se prête à cette extension ;
- f) Toute disposition spécifique du présent règlement prévaut sur une disposition générale contradictoire.

1.8 DÉFINITIONS

Chaleur extrême

On considère qu'il s'agit d'une chaleur extrême dès que la température ressentie est égale ou supérieure à 25 degrés.

Comité disciplinaire (CD)

Comité composé de membres de la Ligue de Dek Hockey de la Frontière dont le mandat est d'analyser et d'évaluer les dossiers disciplinaires de la Ligue.

LDHF

Ligue de Dek Hockey de la Frontière ;

Ligue

Ligue de Dek Hockey de la Frontière. Tel que représenté par les membres organisateurs provenant de chaque municipalité qui en font partie ;

Officiel

Arbitre, chronométreur, bénévole, ou toute autre membre d'une organisation faisant partie de la Ligue de Dek Hockey de la Frontière.

CHAPITRE 2 DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES

SECTION 1 ADMINISTRATION ET APPLICATION DU RÈGLEMENT

2.1 ADMINISTRATION DU RÈGLEMENT

La Ligue est chargée de l'administration et de l'application du présent règlement. Elle peut exercer les pouvoirs qui y sont prévus au présent règlement.

2.2 OFFICIELS

Un officiel constitue toute personne nommée comme ceci à l'emploi d'une des municipalités faisant partie de la LDHF. Des représentants ayant les mêmes pouvoirs et devoirs sont désignés par décision de la Ligue.

2.3 POUVOIRS DES OFFICIELS

Les officiels exercent les pouvoirs qui lui sont conférés par le règlement en vigueur.

CHAPITRE 3 OFFICIELS

SECTION 1 GENRE D'OFFICIEL

3.1 ARBITRES

L'arbitre contrôle le match, applique les règlements tel qu'adopté, et assure la sécurité de tous les joueurs et officiels sur le jeu.

3.2 MARQUEUR/CHRONOMÉTREUR

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.

3.3 MEMBRE DE L'ORGANISATION

Tout membre, bénévole ou autre, faisant partie de la LDHF ou d'une organisation faisant partie de ce dernier, est reconnu comme officiel.

CHAPITRE 4 DÉROULEMENT SAISON

SECTION 1 FORMAT DE JEU

4.1 COACHS

Dans la catégorie M6, un maximum de 3 coachs sont tolérés derrière le banc lors d'un match.

Dans toute autre catégorie, un maximum de 2 coaches est toléré derrière le banc de touche lors d'un match.

4.2 JOUEURS SUR LA SURFACE

Les formats de jeu suivants sont utilisés selon la catégorie :

Catégorie	Format
M6	4 c. 4
M8	3 c. 3
M10	
M12	
M14	
M17	

SECTION 2 FORMATION ÉQUIPE

4.2 ALIGNEMENT

Il n'y a pas de nombre maximum de joueurs par équipe pour une saison.

Il y a cependant un nombre minimum et maximum de joueurs autorisés sur la feuille de match par match selon la catégorie tel qu'indiqué ci-dessous :

Catégorie	Nombre joueurs minimum par match	Nombre de joueurs maximum par match
M6	5 joueurs (4 + 1)	11 joueurs (10 + 1)
M8	4 joueurs (3 +1)	10 joueurs (9+1)
M10		
M12		
M14		
M17		

SECTION 3 CLASSEMENT

4.3 POINTS

Le résultat de chaque match permet aux équipes de gagner un certain nombre de points.

Le nombre total de points obtenus par chaque équipe à la fin de la saison régulière déterminera son positionnement à la fin de l'année et établira le classement avant d'entamer les séries éliminatoires.

Les points attribués en fonction du résultat de chaque match sont les suivants :

Résultat	Points
Victoire	3
Victoire – Tirs de barrage (saison régulière)	2
Null	1
Défaite – Tirs de barrage (saison régulière)	1
Défaite	0

4.4 BRIS D'ÉGALITÉ

En cas d'égalité au classement lors de la fin de la saison régulière, le bris d'égalité se fera comme suit :

- i) Victoires ;
- ii) Différentiel ;
- iii) Buts pour ;
- iv) Buts contre ;
- v) Gagnant du match entre les 2 équipes (lors d'une égalité entre 2 équipes seulement) ;
- vi) Moins de minutes de pénalités.

SECTION 4 SAISON RÉGULIÈRE

4.5 DÉBUT DE SAISON

La date de début de chaque saison est décidée par la Ligue.

4.6 NOMBRE DE MATCHS

Le nombre de matches et le calendrier de la saison sont décidés par la Ligue.

SECTION 5 SÉRIES ÉLIMINATOIRES

4.7 DÉBUT DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES

Les séries éliminatoires débutent une fois que la saison régulière est terminée.

La date de début des séries éliminatoires est décidée par la Ligue.

CHAPITRE 5 DÉROULEMENT MATCH

SECTION 1 GÉNÉRALE

5.1 FEUILLE DE MATCH

Il est de la responsabilité de l'entraîneur de soumettre une feuille de match exacte au chronométrateur avant chaque match.

La feuille de match doit refléter fidèlement l'équipe qui joue le match. En cas d'incohérence ou d'inexactitude sur la feuille de match, l'équipe fautive sera pénalisée (ex : un joueur sur la surface qui ne figure pas sur la feuille de match peut être expulsé, l'équipe en question joue alors avec un joueur en moins).

5.2 DURÉE DES PARTIES

Le temps d'une partie est de trois périodes de 12 minutes, pour un total de 36 minutes de temps nonchronométré. (Sauf pour les pré-novice: 3x10 min nonchronométrés.)

Le temps de repos entre chacune des périodes est de 2 minutes.

5.3 POIGNÉE DE MAIN

La poignée de main entre les équipes aura lieu au début de chaque match au point central.

5.4 DÉBUT DU MATCH ET D'UNE PÉRIODE

La partie débute à l'heure prévue, par la mise en jeu initiale effectuée au point central de la surface de jeu.

Le jeu doit être repris après chaque but ou chaque arrêt du gardien, en arrière du filet.

À l'heure prévue du début de la partie, si une équipe n'a pas le nombre de joueurs requis pour débiter la partie, l'arbitre devra appliquer la procédure suivante :

- a) Si l'équipe n'est pas prête ou n'a pas assez de joueurs pour débiter la partie à l'heure prévue sur l'horaire, le temps s'écoule quand même et une pénalité mineure pour avoir retardé la partie sera décernée.
- b) Après 4 minutes écoulées au cadran, le score est 1-0, après 8 minutes 2-0 et si l'équipe n'est toujours pas prête après 12 minutes, soit une période de jeu, il y a forfait au score de 3-0.

5.5 TEMPS D'ARRÊT

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

5.6 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 enfreinte, l'arbitre reprend 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.

5.7 REPRISE DU JEU

Il y a mise en jeu seulement au début de chaque période ou lorsque l'arbitre ne peut déterminer à qui la possession de la balle doit revenir. Le jeu reprend toujours derrière la ligne des buts lors d'un but ou un arrêt du gardien.

Le jeu ne doit jamais être repris par l'équipe offensive derrière la ligne de but adverse.

Durant les deux dernières minutes de jeu, si un but est marqué par une équipe et qu'un gardien de but est retiré. Une mise au jeu sera effectuée au point central.

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 perte de possession.

5.8 REMISE EN JEU

Après un arrêt du gardien de but ou un but, un joueur de la même équipe du gardien de but qui s'occupe du filet en question doit reprendre la balle derrière la ligne des buts (balle et joueur).

Suivant le coup de sifflet de l'arbitre, ce joueur aura 3 secondes (décompte effectué par l'arbitre à haute voix suivant son coup de sifflet) pour soit 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.

Jusqu'à ce que le joueur derrière la ligne des buts mette la balle en jeu (lorsque la balle franchit la ligne des buts) ou avant que le compte de 3 secondes soit terminé, aucun joueur adverse ne peut s'approcher à plus d'une longueur de bâton de la ligne des buts et ne peut soutirer la balle.

Si la règle n'est pas respectée, l'équipe du gardien de but qui s'occupe du filet en question perdra possession de la balle.

5.9 RETIRER SON GARDIEN

Une équipe peut retirer son gardien de but à tout moment du match en échange d'un joueur supplémentaire.

Vous devez attendre un arrêt de jeu pour remettre votre gardien en jeu.

5.10 CHANGEMENT DE GARDIEN

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. Le gardien de but blessé ne peut pas reprendre le jeu en tant que gardien de but ni en tant que joueur.

Un seul changement de gardien volontaire est autorisé par match.

5.11 FIN DU MATCH

Si l'égalité persiste après le temps réglementaire d'un match de saison, il y aura 3 tirs de barrage. Si l'égalité persiste après les trois tirs, le match finit null.

Si l'égalité persiste après le temps réglementaire d'un match de éliminatoires, il y aura 5 minutes de prolongation, premier but compté termine le match. Si l'égalité persiste après la prolongation, il y aura tirs de barrage jusqu'à temps qu'un gagnant soit déterminé.

5.12 JOUEUR REMPLAÇANT

Pour appeler un joueur de remplacement, le joueur doit remplir les conditions suivantes :

- être inscrit à la saison courante de la LDHF
- venir d'une équipe de niveau inférieur
- un joueur de calibre A, ne peut être remplaçant dans du calibre B

Pour appeler un gardien de remplacement, le gardien remplir les conditions suivantes :

- être inscrit à la saison courante de la LDHF
- venir d'une équipe de niveau égale ou inférieur
- votre gardien régulier doit être absent

Un joueur/gardien surclassé au début de la saison ne peut pas revenir remplacer dans leur niveau de naissance (ex: *Un joueur/gardien d'âge M12 surclassé au début de l'année dans le niveau M14 ne peut pas remplacer dans le niveau M12 comme joueur/gardien remplaçant*).

GUIDE

TABLEAU 1 - GUIDE DE JOUEURS REMPLAÇANTS

		1		2		3		4		5		6	
		CATÉGORIE / CALIBRE		OU IL PEUT REMPLACER									
				M6		M8		M10		M12		M14	
				A	B	A	B	A	B	A	B	A	B
A	JOUEUR REMPLAÇANT	M6	A	-	NON	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
B			B	OUI	-	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI
C		M8	A	NON	NON	-	NON	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
D			B	NON	NON	OUI	-	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI
E		M10	A	NON	NON	NON	NON	-	NON	OUI	NON	OUI	NON
F			B	NON	NON	NON	NON	OUI	-	OUI	OUI	OUI	OUI
G		M12	A	NON	NON	NON	NON	NON	NON	-	NON	OUI	NON
H			B	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	-	OUI	OUI
I		M14	A	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	-	NON
J			B	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	-

COMMENT UTILISER CE GUIDE :

1. Trouvez la catégorie/calibre du joueur que vous souhaitez utiliser comme remplaçant dans votre équipe (colonne 1).
2. La rangée correspondante (rangées A à J) indique ensuite dans quels niveaux ce joueur est éligible à jouer en tant que remplaçant.

5.13 CHALEUR EXTRÊME

En cas de chaleur extrême (≥25°), une pause d'eau de 30 secondes peut être accordée à la mi-temps de chaque période, pour un total de trois pauses par match.

SECTION 2 ARRÊTS DE JEU

5.14 GÉNÉRALE

Si l'arbitre arrête le jeu pour une raison technique, la prochaine mise en jeu aura

lieu au point central.

5.15 JOUER LA BALLE DERRIÈRE SON BUT

Un joueur en possession de la balle derrière son propre filet aura un maximum de 3 secondes pour sortir la balle ainsi que son corps en entier de la zone de protection délimitée (trapèze). L'arbitre commence le décompte au moment où la balle franchit la ligne.

En l'absence d'une telle zone, les poteaux de buts seront utilisés comme référence.

Si le joueur reste dans cette zone plus longtemps que les trois secondes allouées, il y aura perte de possession. L'équipe adverse reprend la possession dans la zone identifiée à la ligne centrale.

Aussi applicable en infériorité numérique.

5.16 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 blessé contrôle la balle.

Dans le cas d'une blessure qui semble grave, l'arbitre doit arrêter le jeu immédiatement. 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. Le gardien de but blessé ne peut pas reprendre le jeu en tant que gardien de but ni en tant que joueur.

Le jeu est arrêté dès qu'un joueur subit un contact avec la tête. Le joueur atteint doit quitter la surface de jeu. Il peut revenir au jeu après évaluation le cas échéant.

5.17 SÉCURITÉ GARDIEN DE BUT

Advenant que le gardien de but perd son casque, mitaine ou bloqueur, le jeu sera arrêté immédiatement.

La balle sera remise en jeu par l'équipe adverse du gardien concerné.

5.18 BALLE QUI FRAPPE UN ARBITRE

Le jeu ne doit pas être arrêté lorsque la balle touche 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 est exécutée au point central.

5.19 BALLE PERDUE DE VUE

S'il y a 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.

L'arbitre remet la balle à l'équipe non fautive (n'ayant pas touché la balle en dernier) dans la zone offensive.

5.20 BALLE ILLÉGALE

Si, en tout temps lorsque le jeu est en progression, une autre balle apparaît sur la surface, le jeu ne doit pas être arrêté.

Le jeu se poursuit avec la balle légale, jusqu'à ce qu'il y ait arrêt de jeu, à moins que la balle illégale nuise à la progression du jeu.

Si le jeu doit être arrêté, le jeu est repris avec une mise au jeu au point central.

5.21 PASSE AVEC LA MAIN

La passe avec la main est interdite partout sur la surface.

Un joueur peut cependant se pousser la balle à condition que ce soit lui-même qui la récupère. Les doubles touches sont interdites et entraînent une perte de possession.

5.22 BUT AVEC LE PIED OU AUTRE PARTIE DU CORPS

Si la balle pénètre dans le filet après avoir touché toute autre chose que le bâton d'un joueur (pied, jambe, bras, tête, etc.), le but ne sera pas accordé.

5.23 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 autres choses que la bande ou le filet au-dessus de la surface (fils électriques des lumières, etc.).

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.

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.

5.24 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 un joueur est responsable de l'arrêt, l'équipe adverse reprend possession de la balle dans la zone délimitée à la ligne centrale.

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.

Un joueur qui ferme la main sur la balle entraîne une perte de possession pour son équipe. L'équipe adverse reprend possession dans la zone délimitée à la ligne centrale.

Un joueur qui met intentionnellement son pied sur la balle entraînera une perte de possession pour son équipe. L'équipe adverse reprend possession dans la zone délimitée à la ligne centrale.

5.25 PASSE AU GARDIEN

Une passe au gardien de but entraînant un arrêt de jeu résulte en une perte de possession. L'équipe adverse reprend possession dans la zone délimitée à la ligne centrale.

CHAPITRE 6 ÉQUIPEMENT

SECTION 1 INDIVIDUEL

6.1 JOUEUR

Tous les joueurs doivent obligatoirement porter:

- i) un casque avec grille attachées ;
- ii) des gants ;
- iii) souliers ;
- iv) jambières (genoux couverts).

Le port de coudes, d'une coquille n'est pas obligatoire mais fortement recommandé.

6.2 BÂTON

N'importe quel bâton de hockey est accepté pour la partie.

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.

Il est interdit d'apposer du tape de hockey sur la partie inférieure de la palette (ou toute partie de la palette qui est en contact avec la surface) du bâton de hockey.

6.3 GARDIEN DE BUT

Le gardien de but doit obligatoirement porter tout l'équipement d'un gardien de but de hockey (inclus soit bavette ou protège cou).

SECTION 2 ÉQUIPE

6.4 CHANDAILS

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

CHAPITRE 7 PÉNALITÉS

SECTION 1 GÉNÉRALE

7.1 PRÉ-NOVICE

Malgré la présente section, les arbitres peuvent faire preuve d'indulgence lorsqu'il s'agit de pénalités pour le niveau pré-novice, puisque celui-ci reste un niveau principalement destiné à l'enseignement et à l'évolution du jeu des jeunes joueurs.

7.2 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 est faite par l'équipe non fautive.

7.3 GENRE ET DURÉE DES PÉNALITÉS

Le genre et la durée des pénalités sont classées de la façon suivante :

GENRE	DURÉE
MINEURE	1 MINUTE
DOUBLE MINEURE	2 MINUTES
MAJEURE	3 MINUTES + EXPULSION
MAUVAISE CONDUITE	1 MINUTE
INCONDUITE	3 MINUTES + EXPULSION

Les pénalités sont calculées en minutes de temps nonchronométré.

7.4 AVANTAGE

Toute pénalité engendre un avantage numérique d'une minute de la façon suivante selon la catégorie :

Catégorie	Format
M6	4 c. 3
M8	3 c. 2
M10	
M12	
M14	
M17	

7.5 PÉNALITÉS À RETARDEMENT

Si une deuxième pénalité est appelée contre l'équipe qui se défend déjà en infériorité, celle-ci débutera seulement lorsque la première infraction aura pris fin.

7.6 PÉNALITÉS DANS LA DERNIÈRE MINUTE DE JEU

Les pénalités appeler dans la dernière minute de jeux seront servi sous forme de tir de pénalité et non en temps.

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

7.7 PÉNALITÉ DE GARDIEN DE BUT

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

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

7.8 FIN DE LA PÉNALITÉ

Une pénalité prend fin selon la situation suivante :

- i) Lorsque le temps à purger s'est écoulé ;
- ii) Lorsque l'équipe en avantage marque un but, au cours d'une pénalité mineure.

SECTION 2 PÉNALITÉ MINEURE

7.9 GÉNÉRALE

Tout joueur, recevant une pénalité mineure dans une partie, reçoit une pénalité de 1 minute.

Ce type de pénalité est annulé par un but marqué par l'équipe en avantage numérique.

7.10 INFRACTIONS MULTIPLES

Un joueur qui obtient 3 pénalités mineures dans un même match sera expulsé du match.

7.11 GENRE ET DÉFINITION DES PÉNALITÉS MINEURES

Les suivantes constitue une infraction et résulte dans une pénalité mineure :

- i) **DÉPLACEMENT LORS D'UNE PÉNALITÉ ÉCOULÉ**
Le joueur au banc des pénalités doit sortir de l'accès du banc des pénalités et mettre pied sur la surface avant de retourner au banc des joueurs au moyen de l'accès du banc des joueurs. Un joueur qui se déplace du banc des pénalités directement vers le banc des joueurs sans d'abord mettre pied sur la surface sera sanctionné d'une pénalité mineure.
- ii) **GELER LA BALLE**
Pour immobiliser la balle, le gardien doit obligatoirement avoir une pièce d'équipement dans la zone réservée au gardien de but.

Une pénalité est décernée à un gardien de but lorsqu'il immobilise délibérément la balle par l'intérieur de son but.
- iii) **TROP DE JOUEURS SUR LA SURFACE**
Une pénalité sera décernée à l'équipe qui sera prise en défaut pour avoir eu trop de joueurs sur la surface.

Constitue un joueur supplémentaire tout joueur qui ne touche pas la bande devant le banc des joueurs.
- iv) **ÉQUIPEMENT ILLÉGALE**
Le joueur qui perd soulier, gant, casque ou jambière devra se rendre directement au banc sans participer au jeu.

Tout joueur qui continue à jouer sans un équipement obligatoire sera considéré comme jouant avec un équipement illégal.

Tout joueur/gardien qui enlève volontairement une pièce d'équipement se verra infliger une pénalité mineure.

v) BÂTON ÉLEVÉ

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

Lever son bâton plus haut que ses épaules dans le but de rentrer en contact avec la balle constitue une pénalité, que le joueur soit entré en contact avec la balle ou non.

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

Un but marqué avec un point de contact plus haut que les épaules sera refusé.

Un but marqué avec un bâton élevé par l'équipe défensive sera accordé.

vi) TIRS

L'élan et la relâche de tout tir doivent rester à hauteur de la hanche ou en dessous.

vii) AJUSTEMENT D'UNE PIÈCE D'ÉQUIPEMENT

Une pénalité pour avoir retardé la partie est infligée à tout joueur ou gardien de but 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 de but.

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.

viii) 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 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.

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 du banc des pénalités sinon une pénalité pour équipement illégal lui sera décernée.

ix) LANCER SON BÂTON

Constitue une pénalité tout joueur ou gardien de but qui lance son bâton ou tout autre objet.

x) **RETARDER LA PARTIE**

Une pénalité 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).

Une pénalité sera imposée à tout joueur ou gardien de but qui déplace délibérément le but de sa position normale.

L'arbitre doit imposer une pénalité de banc à l'équipe qui prend trop de temps à effectuer un changement 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.

xi) **TRÉBUCHER OU CHUTE OBSTRUCTIVE**

Une pénalité mineure 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.

SECTION 3 PÉNALITÉ DOUBLE MINEURE

7.12 GÉNÉRALE

Tout joueur, recevant une pénalité double mineure dans une partie, reçoit une pénalité de 2 minutes.

Ce type de pénalité n'est pas annulé par un but.

7.13 GENRE ET DÉFINITION DES PÉNALITÉS DOUBLE MINEURES

Les suivantes constitue une infraction et résulte dans une pénalité double mineure de deux minutes :

i) **DOUBLE-ÉCHEC**

Une pénalité double mineure doit être infligée à tout joueur qui donne un double-échec à un adversaire.

ii) **BÂTON ÉLEVÉ OCCASIONNANT UNE BLESSURE**

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

SECTION 4 PÉNALITÉ MAJEURE

7.14 GÉNÉRALE

Tout joueur, recevant une pénalité majeure dans une partie, est expulsé de la partie et reçoit une pénalité de 3 minutes. Le 3 minutes doit être purgé par un joueur sur la surface lors de l'infraction.

Ce type de pénalité n'est pas annulé par un but.

7.15 RÉVISION PAR LE COMITÉ

Toute pénalité énumérée dans la présente section peut faire l'objet d'une évaluation par le comité disciplinaire de la Ligue.

Des sanctions plus sévères peuvent être imposées.

7.16 GENRE ET DÉFINITION DES PÉNALITÉS MAJEURES

Les suivantes constitue une infraction et résulte dans une pénalité majeure :

- i) **BATAILLE OU COUP DE POING**
Les batailles et coups de poing sont interdits. Un joueur donnant un coup de poing à un adversaire sera expulsé de la partie.

Une équipe qui encourage un joueur dans cette démarche risque l'expulsion de la partie.
- ii) **DARDÉ OU SIX POUCES**
Tout joueur qui darde un adversaire (causant ou non une blessure) est expulsé du jeu.
- iii) **BLESSURE VOLONTAIRE**
Une expulsion de la partie est infligée à tout joueur qui blesse volontairement un adversaire, un officiel, un spectateur et ce, peu importe la façon.
- iv) **TENTATIVE DE BLESSURE**
L'expulsion de la partie sera infligée à tout joueur qui tente de blesser un adversaire, un officiel, un spectateur, d'une manière ou d'une autre.
- v) **TENTATIVE D'AGRESSION**
Un joueur qui enlève ses gants pour se battre, ou qui provoque quelqu'un à le faire, se mérite une expulsion de la partie.
- vi) **CRACHER**
Une expulsion de la partie sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui délibérément, crashent sur ou vers un adversaire et/ou un arbitre.
- vii) **DONNER UN COUP DE PIED**
Une expulsion de la partie 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.
- viii) **MENACE ENVERS UN MEMBRE DE L'ORGANISATION**
Toute menace à un membre de l'organisation (dirigeants, employés, bénévoles, etc.) entraînera une expulsion de la partie pour tout joueur.
- ix) **MISE EN ÉCHEC PAR DERRIÈRE**
Une expulsion de la partie sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui tentent de donner ou donnent délibérément une mise en échec par derrière à un adversaire.
- x) **MISE EN ÉCHEC À LA TÊTE**
Une expulsion de la partie ainsi qu'une suspension d'un match sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui donne délibérément une mise en échec à la tête d'un adversaire.
- xi) **MANQUE DE RESPECT DES ESTRADES**
L'arbitre se réserve le droit d'expulser une personne dans la zone autour de la surface si ce dernier manque de respect.

Le jeu est arrêté pendant 5 min, si cette personne ne quitte pas les lieux

l'équipe qu'il supporte perdra par défaut.

xii) PROPOS DISCRIMINATOIRE

Zéro tolérance pour tout propos discriminatoire (raciste, homophobique, sexiste, etc.). Un propos de ce genre constitue une pénalité majeure.

SECTION 5 INCONDUITE OU MAUVAISE CONDUITE

7.17 GÉNÉRALE

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.).

Ce type de pénalité n'est pas annulé par un but.

7.18 GENRE ET DÉFINITION D'INCONDUITE

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

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

7.19 GENRE ET DÉFINITION DE MAUVAISE CONDUITE

Une pénalité majeure pour mauvaise conduite sera infligée à tout membre d'une équipe qui :

- i) 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 ;
- ii) Profère des menaces verbales contre le marqueur, un arbitre, un adversaire ou tout membre de l'organisation ;
- iii) Ne se rend pas directement au banc des pénalités ;
- iv) Ne respecte pas la zone réservée aux arbitres ;
- v) Persiste à discréditer ou manquer de respect envers le marqueur, un arbitre, un adversaire ou tout membre de l'organisation ;
- vi) Frappe ou propulse intentionnellement la balle hors de la portée d'un arbitre qui allait la récupérer ;
- vii) Expédie la balle volontairement à l'extérieur de la surface suite à un but compté ou à une décision de l'arbitre ;
- viii) Lance un objet sur la surface que le jeu soit en cours ou non ;
- ix) Lance un objet en direction d'un arbitre ou d'un joueur ;
- x) Expédie une pièce d'équipement du joueur adverse à l'extérieur ;
- xi) Brise intentionnellement son bâton sur la surface du jeu ;
- xii) Persiste à se conduire de façon négative de façon à entraîner un adversaire à recevoir une pénalité.

7.20 CHARTE DISCIPLINAIRE

Toutes les pénalités énumérées dans la présente section sont passibles de sanctions supplémentaires telles que stipulées dans la charte disciplinaire à l'annexe A.

CHAPITRE 8 TIR DE PÉNALITÉ ET DE BARRAGE

SECTION 1 TIR DE PÉNALITÉ

8.1 APPLICABILITÉ

Les circonstances suivantes sont des situations dans lesquelles un tir de pénalité ou des tirs de barrage doivent avoir lieu :

- i) Lorsqu'une pénalité est infligée dans la dernière minute de jeu.

8.2 FORMAT

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 non-respect 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.

Durant le tir de pénalité, les joueurs des deux équipes doivent demeurer près de leurs bancs respectifs. 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.

SECTION 2 TIRS DE BARRAGE

8.3 APPLICABILITÉ

Les circonstances suivantes sont des situations dans lesquelles un tir de pénalité ou des tirs de barrage doivent avoir lieu :

- i) Si l'égalité persiste après le temps réglementaire d'un match de saison ;
- ii) Si l'égalité persiste après le temps réglementaire d'un match éliminatoire ;
- iii) Si l'égalité persiste après le 5 minutes de prolongation d'un match de finales.

8.4 NOMBRE DE TIRS

Le nombre de tirs à effectuer est déterminé selon la procédure suivante :

- i) **MATCH DE SAISON**
Chaque équipe doit choisir 3 joueurs différents pour effectuer un tir.

Le match se termine suivant cette première ronde peu importe le résultat.

- ii) **MATCH ÉLIMINATOIRE ET MATCH DE FINALES**
Chaque équipe doit choisir 3 joueurs différents pour effectuer un tir lors du

premier tour de tirs de barrage.

Si l'égalité persiste suite au premier tour, chaque tour suivant consistera d'un tir à la fois jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé.

Le même joueur peut effectuer plusieurs tirs lors des tours de tirs de barrage subséquents.

8.5 FORMAT

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.

Durant le tir de barrage, 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 barrage, la balle est remplacée au point central par l'arbitre pour le prochain tir.

CHAPITRE 9 PLAINTES

SECTION 1 GÉNÉRALE

9.1 PROCÉDURE

Si vous croyez qu'une équipe, un joueur ou une joueuse est non-conforme, voire illégal, vous pouvez nous en faire part.

Seules les plaintes officielles déposées en bonne et due forme seront reçues par la Ligue (Annexe B).

Seulement le coach peut déposer une plainte officielle (preuves à l'appui, etc.).

ANNEXES

ANNEXE A – CHARTE DISCIPLINAIRE
ANNEXE B – FORMULAIRES DE PLAINTÉ

ANNEXE A CHARTE DISCIPLINAIRE

CHARTRE DISCIPLINAIRE
LIGUE DE DEK HOCKEY DE LA FRONTIÈRE

INFRACTION	PARTIE(S) DE SUSPENSION			
Entraîneur	1ièr e	2ièm e	Autr e	Révision CD
a) Entraîneur ne se comportant pas de façon responsable	1	3	S	✓
b) Entraîneur pénétrant sur le terrain de jeux après son expulsion pour parler à l'arbitre	3	S		✓
Joueur	1ièr e	2ièm e	Autr e	Révision CD
c) 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	3	S		✓
d) Profère des menaces verbales contre le marqueur, un arbitre, un adversaire ou tout membre de l'organisation	3	S		✓
e) Ne se rend pas directement au banc des pénalités	1	3	5	✓
f) Ne respecte pas la zone réservée aux arbitres	1	3	S	✓
g) Persiste à discréditer ou manquer de respect envers le marqueur, un arbitre, un adversaire ou tout membre de l'organisation	3	S		✓
h) Le joueur ne quitte pas le terrain de jeux ainsi que le banc des joueurs après son expulsion	2	3	S	✓
i) Frappe ou propulse intentionnellement la balle hors de la portée d'un arbitre qui allait la récupérer	1	3	S	✓
j) Expédie la balle volontairement à l'extérieur de la surface suite à un but compté ou à une décision de l'arbitre	1	3	S	✓
k) Lance un objet sur la surface que le jeu soit en cours ou non	1	2	3	✓
l) Lance un objet en direction d'un arbitre ou d'un joueur	3	S		✓

m) Expédie une pièce d'équipement du joueur adverse à l'extérieur	3	S		✓
n) Brise intentionnellement son bâton sur la surface du jeu	1	3	5	
o) Persiste à se conduire de façon négative de façon à entraîner un adversaire à recevoir une pénalité	1	3	S	✓

S : Suspension de saison.

ANNEXE B FORMULAIRE DE PLAINTE

PLAINTÉ – COTE D’UN JOUEUR
LIGUE DE DEK HOCKEY DE LA FRONTIÈRE

PLAIGNANT		
Nom de l'entraîneur		Prénom de l'entraîneur
Municipalité		
☐ Hemmingford	☐ St-Chrysostôme	☐ Ste-Clotilde St-Michel
Niveau		
☐ M6	☐ M8	☐ M10
☐ M12	☐ M14	☐ M17
Téléphone domicile	Cellulaire/Bureau	Courriel

JOUEUR CONCERNÉ		
Nom joueur	Prénom joueur	Passeport NBHPA
Municipalité		
☐ Hemmingford	☐ St-Chrysostôme	☐ Ste-Clotilde St-Michel
Niveau		
☐ Pré-novice	☐ Novice	☐ Atome
☐ Pee-wee	☐ Bantam	☐ Midget

DÉTAILS PLAINTÉ

SECTION RÉSERVÉ À LA LIGUE	
Reçu par (Nom, Prénom)	Date
Signature	Reçu à (municipalité)

PLAINTÉ – ENVERS UN MEMBRE DE L’ORGANISATION
LIGUE DE DEK HOCKEY DE LA FRONTIÈRE

PLAIGNANT

☐	ANONYME
--------------------------	---------

OU

Nom de l’entraîneur		Prénom de l’entraîneur	
Au nom de (si applicable)			
Municipalité			
☐ Hemmingford	☐ St-Chrysostôme	☐ Ste-Clotilde St-Michel	☐ Napierville
Niveau			
☐ M6	☐ M8	☐ M10	
☐ M12	☐ M14	☐ M17	
Téléphone domicile	Cellulaire/Bureau	Courriel	

MEMBRE CONCERNÉ

Nom		Prénom	
Municipalité			
☐ Hemmingford	☐ St-Chrysostôme	☐ Ste-Clotilde St-Michel	☐ Napierville
Poste			
☐ Arbitre	☐ Chronomètreur	☐ Autre	

DÉTAILS PLAINTÉ

--

SECTION RÉSERVÉ À LA LIGUE

Reçu par (Nom, Prénom)		Date
Signature	Reçu à (municipalité)	