



# Règlements Été 2020

Dernière mise à jour : 28 JUIN 2020

## TABLE DES MATIERES

1. Objectif de la ligue.....	3
2. Règles de conduite .....	3
3. Composition d'une équipe / Alignement.....	3
4. Équipement .....	4
Équipement d'un joueur .....	4
Équipement d'un gardien de but.....	4
5. Température.....	5
6. Déroulement de la partie .....	5
Déroulement 3 vs 3 .....	6
7. Classe mixte.....	7
Mixte 4 VS 4 .....	7
8. Pénalités .....	7
Pénalités mineures de 1 minute .....	8
Pénalités majeures de 3 minutes en temps continu fixe et expulsion de la partie.....	10
Pénalités majeures de 10 minutes et expulsion de la partie.....	10
9. Statistique et classement .....	11



## 1. OBJECTIF DE LA LIGUE

La ligue Hockey Balle Haut-Richelieu a pour objectif de promouvoir et encourager la pratique du hockey balle et ce, dans un environnement agréable, respectueux et sécuritaire.

## 2. RÈGLES DE CONDUITE

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

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

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

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

**2.5.** Interdit de fumer ou de vapoter sur la terrasse ou près d'une surface de jeu;

## 3. COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE / ALIGNEMENT

**3.1.** Une équipe se compose au maximum de neuf (9) joueurs et un (1) gardien de but pour les catégories 3 vs 3.

**3.2.** Tous les joueurs se verront attribuer une cote. La direction se réserve le droit de reclasser des joueurs à tout moment. Les cotes sont établies en fonction des statistiques des joueurs, de l'équipe pour laquelle le joueur évolue ainsi que par l'intelligence du joueur sur la surface de jeu;

**3.3.** Il est de la responsabilité du capitaine de s'assurer que son alignement soit conforme aux tableaux des restrictions et que tous ses joueurs se soient enregistrés avant chaque partie;

**3.4.** Afin d'être éligible aux séries, un joueur doit avoir participé à un minimum de quatre (4) parties en saison régulière avec la même équipe et de deux (2) parties en saison régulière avec la même équipe pour un gardien de but;

**3.5.** Toute femme en début ou pendant la grossesse ne peut participer à une partie;

## 4. ÉQUIPEMENT

- 4.1.** Chaque équipe doit être identifiée d'un uniforme de même couleur avec des numéros uniques au dos;
- 4.2.** Si deux (2) équipes portent un uniforme de même couleur, l'équipe locale aura la possibilité de conserver ses chandails alors que l'équipe adverse devra les changer ou utiliser des dossards fournis par le centre;
- 4.3.** Les espadrilles de sport sont obligatoires;
- 4.4.** Tout joueur ne peut modifier l'ampleur de son équipement de façon à augmenter son efficacité;
- 4.5.** Si un joueur perd son casque pendant la partie, il doit absolument le remettre ou se diriger à son banc, sinon une pénalité mineure sera décernée pour équipement illégal;
- 4.6.** Au jugement de l'arbitre, un joueur peut se voir interdire l'accès à la surface de jeu s'il ne dispose pas de l'équipement nécessaire ou s'il représente un danger pour lui ou pour autrui;

### ÉQUIPEMENT D'UN JOUEUR

- 4.7.** En tout temps sur la surface de jeu, un joueur doit porter un casque de hockey muni d'une ganse sous le menton. Le port de la visière et de la grille est fortement recommandé pour prévenir les accidents. Tous les joueurs de moins de 18 ans doivent obligatoirement porter le casque avec la grille;
- 4.8.** Seuls les gants de hockey ou de dek hockey sont acceptés, les gants de travail ne sont pas permis;
- 4.9.** Les jambières doivent obligatoirement recouvrir les genoux et doivent être totalement visibles lors de la partie;
- 4.10.** Aucun ruban adhésif n'est permis en-dessous de la palette;

### ÉQUIPEMENT D'UN GARDIEN DE BUT

- 4.11.** En tout temps sur la surface de jeu, un gardien de but doit porter un casque, un plastron, une culotte de hockey, une mitaine, un bloqueur, des jambières ainsi qu'un bâton de gardien de but;
- 4.12.** En tout temps, le gardien de but ne peut améliorer ou modifier son équipement avec toute substance (eau, substance lubrifiante comme le WD40, etc.)

## 5. TEMPÉRATURE

**5.1.** Les côtés locaux et visiteurs doivent être respectés pendant la saison régulière et en séries. Il n'y aura donc aucun tirage au sort durant la saison régulière pour le soleil et en séries, le meneur au classement sera automatiquement du côté local;

**5.2.** En cas de chaleur accablante, les officiels peuvent accorder un (1) temps d'arrêt supplémentaire de trente (30) au gardien de but de chaque équipe;

**5.3.** Une partie se déroule beau temps, mauvais temps. En présence d'éclairs, le match sera interrompu temporairement. Si après quinze (15) minutes d'attente le jeu ne peut reprendre, il y aura arrêt officiel de la partie. Le pointage sera considéré valide si deux (2) périodes ont été complétées autrement la totalité de la partie sera remise ultérieurement;

## 6. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

**6.1.** Avant de se rendre sur la surface de jeu, le capitaine de chaque équipe doit se rendre au banc du marqueur afin de s'enregistrer et ainsi être éligible à la partie. Aucun joueur ne peut s'ajouter à l'alignement de la partie dès que la deuxième période est commencée;

**6.2.** Une période d'échauffement de trois (3) minutes aura lieu avant la partie;

**6.3.** Une partie se déroule en trois (3) périodes de treize (13) minutes en temps continu avec une (1) minute de pause entre chaque période. Il y a changement de côté des équipes à chaque période. La dernière minute de jeu de la troisième période sera à temps arrêté, s'il y a un écart de moins de 3 buts entre les deux équipes;

**6.4.** Un (1) temps d'arrêt de trente (30) secondes par équipe est autorisé à chaque partie;

**6.5.** Les équipes doivent être prêtes à l'heure cédulée;

**6.6.** Les changements sont autorisés en tout temps et le joueur qui effectue le changement se doit d'être à une distance de bras de son banc avant que son coéquipier embarque sur la surface de jeu;

**6.7.** Lorsqu'un joueur fait une passe avec la main, le jeu sera repris par l'équipe adverse en zone défensive de l'équipe fautive;

**6.8.** Il est autorisé de fermer la main sur la balle si celle-ci est déposée au sol pour soi-même;

**6.9.** Un joueur seul avec la balle ne peut écouler plus de trois (3) secondes derrière la ligne horizontale du but;

**6.10.** Un but sera refusé s'il est marqué volontairement avec n'importe quelle partie du corps. Le but est accordé si un tir ou une passe qui dévie sur un joueur et qu'il n'y a pas de mouvement vers le filet;

**6.11.** Le gardien ne peut être retiré à moins des trois (3) dernières minutes de la partie;

**6.12.** Une partie pour toutes les catégories hommes et femmes est réputée être terminée lorsqu'il y a dix (10) buts d'écart et lorsqu'il y a douze (12) buts d'écart dans toutes les catégories mixtes;

**6.13.** Les équipes sont responsables des actions de leurs spectateurs. Des sanctions pourraient être attribuées au capitaine ou à la personne responsable de l'équipe lors de la partie. Les spectateurs ne sont pas admis au banc des joueurs;

### DÉROULEMENT 3 VS 3

**6.14.** Pour débiter la partie, il faut un minimum de trois (3) joueurs comprenant obligatoirement un gardien de but avec son équipement complet. Un délai de cinq (5) minutes pourra être alloué, après l'échauffement de trois (3) minutes, à l'équipe dont le gardien de but n'est pas arrivé, avec une punition à l'équipe fautive : Punition mineure (retardé la partie). Par la suite, à chaque quatre (4) minutes écoulées, un (1) but sera alloué à l'équipe adverse. À 3-0, donc après trente (13) minutes de jeu, la partie se termine.

**6.15.** Lors de la mise au jeu, la balle doit toucher le sol pour entrer en jeu. Les mises au jeu auront lieu au centre de la surface au début des trois (3) périodes;

**6.16.** Suite à une reprise de jeu, l'équipe qui bénéficie de la possession de la balle aura une période de protection de trois (3) secondes derrière la ligne de son but avant que l'équipe adverse ne puisse approcher. Le joueur qui reprend le jeu peut lancer au but, faire une passe ou repartir avec la balle.

**6.17.** Suite à un but, une mise au jeu aura lieu au centre de la surface.

**6.18.** Une partie qui se termine en égalité sera prolongée en tirs de barrage. Trois (3) joueurs de chaque équipe devront s'exécuter, il ne sera pas obligatoire que chaque joueur s'exécute, après les trois (3) premiers joueurs ayant effectué un tir de barrage, avant qu'un de ces derniers ne puissent retourner tirer. Donc, après les trois premiers tirs, c'est à la discrétion de l'équipe d'envoyer n'importe quel de ces joueurs tirer.

## 7. CLASSE MIXTE

### MIXTE 4 VS 4

- 7.1.** Le but d'une femme compte pour deux (2) points et une passe compte pour un (1) point. La passe d'un homme sur le but d'une femme vaut (1) point;
- 7.2.** Lors d'une fusillade, il doit obligatoirement y avoir au minimum une (1) femme par équipe sur les trois (3) joueurs de départ. Le but d'une femme en fusillade compte pour deux (2) points;
- 7.3.** Un lancer de pénalité réussi par une femme vaut deux (2) points;
- 7.4.** Pour toutes les catégories mixtes, les lancers frappés sont autorisés pour les femmes, aucun lancer frappé pour les hommes;
- 7.5.** Une partie mixte est réputée être terminée lorsqu'il y a 12 buts d'écart;
- 7.6.** Lorsqu'une équipe retire un gardien dans les trois (3) dernières minutes de la partie, celui-ci doit obligatoirement être remplacé par une femme.

## 8. PÉNALITÉS

- 8.1.** Toutes les pénalités sont au jugement de l'arbitre et ne peuvent être contestées. Selon la gravité du geste et des blessures encourues, celles-ci peuvent mener à une expulsion;
- 8.2.** Pour du 3 vs 3, une première pénalité entraîne un surnombre à trois (3) joueurs contre deux (2). Une équipe punit de deux (2) joueurs entraîne un surnombre à trois (3) joueurs contre deux (2) avec une punition à retardement. Et pour du 4 vs 4, une première pénalité entraîne un surnombre à quatre (4) joueurs contre trois (3). Une équipe punit de deux (2) joueurs entraîne un surnombre de quatre (4) joueurs contre deux (2) et une équipe punit de trois (3) joueurs entraîne un surnombre de quatre (4) joueurs contre deux (2) avec une punition à retardement;
- 8.3.** Le joueur qui purge une pénalité se doit d'être sur le banc des punitions;
- 8.4.** Une pénalité décernée à un gardien de but devra être purgée par un joueur présent sur la surface de jeu au moment de la punition;
- 8.5.** Une pénalité en attente est annulée si l'équipe non fautive compte un but;
- 8.6.** Un joueur sera expulsé à la quatrième (4) punition dans la même partie;
- 8.7.** Toutes les pénalités majeures devront être purgées par un joueur de l'équipe fautive en temps continu fixe.

- 8.8.** Un joueur expulsé ne peut rester sur le banc des joueurs pour le restant de la partie;
- 8.9.** Un joueur suspendu ne peut jouer dans aucune équipe, même comme remplaçant, tant que la suspension n'est pas purgée dans l'équipe où la faute a eu lieu;
- 8.10.** Une pénalité mineure obtenue à moins d'une (1) minute 30 de la fin entrainera un (1) tir de pénalité contre l'équipe fautive et pour une pénalité majeure, trois (3) tirs.
- 8.11.** Une partie perdue par défaut n'est pas considérée comme étant une partie sanctionnée pour un joueur suspendu. Une partie de suspension sanctionnée sera accordée lorsque l'équipe aura joué une partie réglementaire du début à la fin;
- 8.12.** Tous les cas d'expulsion sont soumis au Comité de discipline et les décisions qui en résultent sont finales et sans appel;
- 8.13.** En tout temps, l'arbitre et les dirigeants de la ligue peuvent arrêter une partie si celle-ci est hors de contrôle ou que des comportements antisportifs ou jugés dangereux se produisent sur la surface de jeu;

#### PÉNALITÉS MINEURES DE 1 MINUTE

**Toutes les pénalités sont au jugement de l'arbitre et selon la gravité du geste et des blessures encourues, celles-ci peuvent mener à une expulsion.**

<p><b>8.14.</b> Bâton élevé</p>	<p>Tous les joueurs doivent avoir le plein contrôle de leur bâton, et ce, en tout temps.</p> <p><b>**L'action du tir est dorénavant punie si le joueur atteint l'adversaire au visage alors que ce dernier est debout. S'il y a contact à la tête de l'adversaire ou d'un arbitre, que le geste soit volontaire ou non, l'arbitre doit immédiatement décerner deux punitions de 1 minute.</b></p> <p>L'action de porter son bâton au-dessus de la barre horizontale du but ou de la bande est tolérée. Un but marqué avec un bâton élevé par l'équipe défensive sera accordé. Un but marqué avec un point de contact plus haut que la barre horizontale sera refusé.</p>
<p><b>8.15.</b> Retarder la partie</p>	<p>Lorsque le gardien gèle la balle derrière le filet ou que ses pieds sont à l'extérieur de sa zone de protection;</p> <p>Lorsqu'un joueur ou gardien de but envoie la balle à l'extérieur de la surface de jeu de façon volontaire;</p>



	<p>Suite à une blessure du gardien de but ne pouvant terminer la partie et qu'un joueur doit enfile l'équipement du gardien de but en dépassant le temps alloué de 5 minutes;</p> <p>Jouer sans pièce d'équipement conforme;</p>
<b>8.16. Trop de joueur</b>	Lorsqu'il y a trop de joueurs sur la surface de jeu ou des joueurs non enregistrés;
<b>8.17. Coup de bâton</b>	Tout joueur ou gardien de but qui donne un coup de bâton à un adversaire;
<b>8.18. Obstruction</b>	<p>Tout joueur qui interfère ou empêche la progression d'un adversaire qui n'est pas en possession de la balle;</p> <p>Enlève délibérément le bâton des mains de son adversaire ou empêche un adversaire qui a perdu ou échappé son bâton d'en reprendre possession;</p>
<b>8.19. Glissade</b>	Tout joueur qui glisse et touche volontairement ou non toute partie du corps de l'adversaire avec son corps ou son bâton;
<b>8.20. Retenir</b>	Tout joueur qui retient son adversaire avec son bâton ou une partie de son corps;
<b>8.21. Accrocher</b>	Tout joueur qui accroche son adversaire avec son bâton ou une partie de son corps;
<b>8.22. Trébucher</b>	Tout joueur qui fait trébucher son adversaire avec son bâton ou une partie de son corps;
<b>8.23. Rudesse</b>	Tout joueur qui bouscule, pousse ou utilise une force jugée trop grande contre un adversaire;
<b>8.24. Donner de la bande</b>	Tout joueur ayant chargé un adversaire de manière à le projeter vers la bande;
<b>8.25. Double échec</b>	Tout joueur ayant chargé son adversaire avec son bâton;

**PÉNALITÉS MAJEURES DE 3 MINUTES EN TEMPS CONTINU FIXE ET EXPULSION DE LA PARTIE**

**Toutes les pénalités sont au jugement de l'arbitre et selon la gravité du geste et des blessures encourues, celles-ci peuvent mener à une expulsion.**

<b>8.26.</b> Tentative de blessure	Tout joueur qui, délibérément, tente de blesser ou blesse un adversaire;
<b>8.27.</b> Mise en échec	Tout joueur ayant chargé un adversaire au centre de la surface ou sur la bande;
<b>8.28.</b> Donner un six (6) pouces	Un joueur ayant frappé un adversaire avec le bout du manche de son bâton;
<b>8.29.</b> Bagarre	Tout joueur ou gardien de but qui donne un coup de poing avec ou sans les gants ou participe à une bagarre;
<b>8.30.</b> Mauvaise conduite	Conduite antisportive;

**PÉNALITÉS MAJEURES DE 10 MINUTES ET EXPULSION DE LA PARTIE**

**Toutes les pénalités sont au jugement de l'arbitre et selon la gravité du geste et des blessures encourues, celles-ci peuvent mener à une expulsion.**

<b>8.31.</b> Abus verbal ou racial	Tout abus verbal ou racial envers un officiel, un marqueur, un représentant de la ligue ou un joueur adverse;
<b>8.32.</b> Mauvaise conduite majeure	Conduite antisportive extrême;
<b>8.33.</b> Inconduite	Tous gestes violents pendant le jeu ou sur le banc, des gestes de frustrations pouvant blesser ou briser l'équipement, un langage abusif envers les officiels ou les adversaires, incitation à la violence ou invitation à se battre;

***Veillez noter que les listes de pénalités ne sont pas exhaustives.***

## 9. STATISTIQUE ET CLASSEMENT

**9.1.** Le calcul des points est déterminé comme suit :

Victoire	3	Points
Victoire en fusillade	2	Points
Défaite en fusillade	1	Point
Défaite	0	Point

**9.2.** Une victoire par défaut affichera le pointage de trois (3) à zéro (0) en faveur de l'équipe non fautive;

**9.3.** À la fin de la saison régulière, si deux (2) équipes présentent le même nombre de points, les bris d'égalité se feront en ordre de priorité:

- 1- Nombre de points cumulés en saison régulière
- 2- Nombre de victoires en temps régulier
- 3- Différentiel de buts marqués par l'équipe
- 4- Nombre de buts marqués par l'équipe
- 5- Nombre de buts accordés par l'équipe