



Règlements

Dernière mise à jour : 20 novembre 2022

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|--|----|
| 1. Objectif de la ligue..... | 3 |
| 2. Règles de conduite et règles générales..... | 3 |
| 3. Composition d'une équipe / Alignement..... | 4 |
| 4. Équipement..... | 5 |
| Équipement d'un joueur..... | 6 |
| Équipement d'un gardien de but | 6 |
| 5. Température..... | 6 |
| 6. Déroulement de la partie..... | 10 |
| Déroulement 3 vs 3..... | 10 |
| 7. Classe mixte..... | 10 |
| 8. Mixte 4 VS 4..... | 10 |
| 9. Pénalités..... | 11 |
| Pénalités mineures de 1 minute..... | 14 |
| Pénalités majeures de 3 minutes en temps continu fixe et expulsion de la partie..... | 16 |
| Pénalités majeures de 10 minutes et expulsion de la partie..... | 16 |
| 10. Statistiques et classement..... | 17 |



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 ET RÈGLES GÉNÉRALES

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 aux remplacements. Les joueurs contrevenants peuvent également risqués d'être suspendus.

2.2. Il est strictement interdit d'apporter vos consommations alcoolisées. De plus, aucune boisson alcoolisée ne peut 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 à l'intérieur du bâtiment, sur la terrasse ou près d'une surface de jeu;

2.6. Le paiement complet de l'équipe doit être effectué à la date émise par la ligue, soit à la 2^{ième} semaine de jeu. Si la date est dépassée, l'équipe pourrait se voir interdire de jouer le match tant que la balance n'est pas payée. L'équipe fautive perdra ses matchs jusqu'au paiement complet. Si l'équipe n'a toujours pas payé avant le début des séries, elle ne pourra pas jouer lors des séries éliminatoires.

2.7. Lorsqu'une équipe annule un match chez HBHR, elle devra désormais payer un 200\$ en dédommagement à l'équipe adverse. Le tout devra être versé à l'équipe AVANT le prochain match, sans quoi les matchs seront perdus par forfait et/ou, impossible à jouer.



3. COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE/D'UN ALIGNEMENT

- 3.1.** Une équipe se compose au maximum de dix (10) joueurs et un (1) gardien de but pour les catégories 3 vs 3 et mixte. Aucune modification à l'alignement ne sera acceptée sauf exception majeure (blessure, déménagement, grossesse, etc.)
- 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.** Chaque joueur doit obligatoirement avoir son passeport NBHPA valide AVANT son premier match. Il est de la responsabilité du capitaine de s'assurer que son alignement est conforme aux tableaux des restrictions et que tous ses joueurs sont enregistrés sur le site www.nbhpa.com avant chaque partie;
- 3.4.** Un joueur régulier ou un remplaçant aura le droit de jouer dans n'importe quelle catégorie, incluant la sienne, et ce, SANS l'accord du capitaine durant la saison. Cependant, en **SÉRIES**, le joueur remplaçant devra choisir UNE seule et MÊME équipe;
- 3.5.** Pour remplacer dans la ligue de Hockey Balle Haut-Richelieu, le joueur doit payer 15\$ à l'accueil avant son match, que ce soit en séries ou en saison régulière. Le remplacement est gratuit pour les gardiens de but. Si le joueur remplaçant ne paie pas le 15\$ AVANT le match à l'accueil, l'équipe se verra automatiquement perdre le match.;
- 3.6.** Un joueur doit avoir au minimum 16 ans pour jouer dans la catégorie adulte. Il doit obligatoirement faire signer le formulaire d'autorisation parentale et l'apporter à la personne responsable de l'accueil avant son match. Si tel est le cas, veuillez à télécharger le formulaire d'autorisation parentale qui se trouve sur le Site de Hockey Balle Haut-Richelieu (HBHR). Le port de la grille sur le casque est obligatoire pour le joueur d'âge mineur;
- 3.7.** Pour qu'un joueur puisse participer à la partie, le joueur régulier ou le joueur remplaçant doit se trouver sur l'alignement officiel avant le début de la partie. Le joueur



régulier doit arriver avant la fin de la deuxième période tandis que le joueur remplaçant doit arriver avant la fin de la première période. En cas de blessure, le capitaine peut décider de prendre un joueur qui n'est pas sur l'alignement, mais avant le début de la troisième période;

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

SÉRIES ÉLIMINATOIRES

3.10. Chaque joueur remplaçant devra avoir joué un minimum de trois (3) parties afin de pouvoir faire les séries. Le gardien de but doit avoir joué un minimum d'une (1) seule partie durant la saison régulière. Cependant, avec **l'accord** du capitaine de l'équipe adverse, l'équipe peut faire jouer un joueur n'ayant pas joué le nombre de match minimum requis. Par contre, ce joueur ne doit PAS être régulier avec une autre équipe de la même catégorie. Il doit également se choisir qu'une seule et même équipe durant les séries. Si l'équipe pour laquelle le joueur jouait a été éliminé, la ligue ne permet pas au joueur de remplacer dans une autre équipe. Effectivement, le joueur remplaçant doit se choisir qu'UNE seule équipe pour l'entièreté des séries.

3.11. Durant la saison régulière, le capitaine peut prendre des joueurs appartenant à une autre équipe et ce, même s'il joue dans la même catégorie que son équipe régulière. Cependant, le joueur devra payer le 15\$ pour remplacer à l'accueil avant son match. Si le joueur remplaçant ne paie pas le 15\$ AVANT le match à l'accueil, l'équipe se verra automatiquement perdre le match.

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;

- 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;
- 4.8.** C'est la responsabilité des capitaines de fournir leurs propres balles durant l'échauffement.
Durant la partie, c'est la ligue HBHR qui les fournit.

ÉQUIPEMENT D'UN JOUEUR

- 4.9.** 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;
- 4.10.** Seuls les gants de hockey ou de dek hockey sont acceptés, les gants de travail ne sont pas permis;
- 4.11.** Les jambières doivent obligatoirement recouvrir les genoux et doivent être totalement visibles lors de la partie;
- 4.12.** Aucun ruban adhésif n'est permis sur 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, 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) secondes au gardien de but de chaque équipe;

5.3. Lorsque les parties sont jouées à l’extérieur, elles se déroulent 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 à l’accueil afin d’enregistrer son alignement 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. La dernière minute de jeu de la troisième période sera à temps arrêtée, 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 programmée;

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, il est cependant interdit de fermer la main sur la balle dans la zone réservée au gardien de but. Cette faute donnera un lancer de punition automatique, à l'équipe adverse;

6.9. À la suite de l'arrêt du gardien de but, le joueur dispose de trois (3) secondes "sans contact" derrière la ligne horizontale des buts avant que le joueur adverse ne se dirige sur lui. Le joueur qui reprend le jeu peut lancer au but, faire une passe ou repartir avec la balle.

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

6.11. Le ne peut être retiré que dans les 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. Pour les catégories mixtes, lorsqu'il y a douze (12) buts d'écart;

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;

6.14. Contestation reprise vidéo d'un but : Les capitaines de chacune des équipes auront le droit à un seul challenge pour une reprise vidéo lors d'une partie. La contestation pourrait avoir des conséquences pour l'équipe. Chaque contestation qui échoue se traduira par une pénalité d'une (1) minute. Autrement, si le capitaine qui challenge le but obtient raison, il aura le droit à un second challenge. Par contre, s'il

échoue sa contestation, il ne pourra refaire un second challenge et son équipe obtiendra une pénalité d'une (1) minute. Pour renverser la décision d'un arbitre lors d'un but, la reprise vidéo doit démontrer hors de tout doute raisonnable que le but est bon.

Lorsqu'une demande de challenge est faite (« callé ») à l'arbitre, le capitaine ne peut revenir sur sa décision.

SÉRIES ÉLIMINATOIRES

6.15. Chaque joueur remplaçant devra avoir joué un minimum de trois (3) parties afin de pouvoir faire les séries. Le gardien de but doit avoir joué un minimum d'une (1) seule partie durant la saison régulière. Cependant, avec **l'accord** du capitaine de l'équipe adverse, l'équipe peut faire jouer un joueur n'ayant pas joué le nombre de match minimum requis. Par contre, ce joueur ne doit PAS être régulier avec une autre équipe de la même catégorie. Il doit également se choisir qu'une seule et même équipe durant les séries. Si l'équipe pour laquelle le joueur jouait a été éliminé, la ligue ne permet pas au joueur de remplacer dans une autre équipe. Effectivement, le joueur remplaçant doit se choisir qu'UNE seule équipe pour l'entièreté des séries.

6.16. Durant la saison régulière, le capitaine peut prendre des joueurs appartenant à une autre équipe et ce, même s'il joue dans la même catégorie que son équipe régulière. Cependant, le joueur devra payer le 15\$ pour remplacer à l'accueil avant son match. Si le joueur remplaçant ne paie pas le 15\$ AVANT le match à l'accueil, l'équipe se verra automatiquement perdre le match.

6. 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. Une punition sera décernée à l'équipe fautive soit une punition mineure pour avoir 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 (30) 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 et suite à un but;

6.16. Une partie qui se termine à égalité ira en prolongation à l'aide de tirs de barrage. Trois (3) joueurs de chaque équipe devront s'exécuter. Ensuite, c'est à la discrétion du capitaine d'envoyer le joueur qu'il voudra. Un même joueur peut retourner tirer une fois que les trois (3) premiers joueurs auront tiré. Le même règlement s'applique en séries lors des quarts de final. Cependant, lorsqu'il s'agit des demi-finales et des finales, s'il y a égalité, il y aura d'abord un cinq (5) minutes de prolongation avant les tirs de barrage.

7. CLASSE MIXTE

MIXTE 4 VS 4

7.1. Pour débiter la partie, il faut un minimum de trois (3) joueurs (soit 2 gars une fille ou 2 filles 1 gars) et 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. Une punition sera décernée à l'équipe fautive soit une punition mineure pour avoir 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 (30) minutes de jeu, la partie se termine.

EN TOUT TEMPS, le mixte se déroule 2 gars et 2 filles sur la surface.

7.2. Le but d'une femme compte pour deux (2) points sur le pointage du match. Un but de fille est compte pour deux (2) s'il est marqué avec le bâton de la joueuse. Si la balle dévie sur le corps d'un homme ou d'une femme, le but compte pour un (1) seul point.

7.3. Lors d'une fusillade, il doit obligatoirement y avoir au minimum deux (2) femmes par équipe sur les trois (4) joueurs de départ. Le but d'une femme en fusillade compte pour deux (2) points.

Ensuite, c'est à la discrétion du capitaine d'envoyer le joueur qu'il voudra. Un même joueur peut retourner tirer une fois que les quatre (4) premiers joueurs auront tirés.

EN SÉRIES ÉLIMINATOIRES

Le règlement **7.3** s'applique en séries lors des quarts de final. Cependant, lorsqu'il s'agit des demi-finales, s'il y a égalité, il y aura d'abord un cinq (5) minutes de prolongation avant les tirs de barrage. S'il s'agit de la finale, s'il y a égalité, ce sera toujours « running time » jusqu'à ce qu'il y ait un but;

7.4. Un lancer de pénalité réussi par une femme vaut deux (2) points;

7.5. Pour toutes les catégories mixtes, les lancers frappés sont autorisés pour les femmes, aucun lancer frappé n'est autorisé pour les hommes;

7.6. Une partie mixte est réputée être terminée lorsqu'il y a 12 buts d'écart;

7.7. 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 et à une suspension. Dans le cas où il y aurait suspension, le comité de suspension HBHR siègera sur la décision des matchs à donner. Il enverra ensuite un courriel au capitaine et au joueur suspendu, les motifs expliquant la suspension. Elle sera également inscrite sur le Site de la ligue ;

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.

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 de la fin entrainera un (1) tir de pénalité contre l'équipe fautive. Une pénalité majeure entrainera trois (3) tirs de pénalité contre l'équipe fautive;
- 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;
- 8.14.** Lorsqu'un joueur est suspendu d'une équipe ou d'une catégorie, il est suspendu de toute la ligue HBHR tant et aussi longtemps que la suspension n'a pas été purgée dans sa propre catégorie. Par exemple, un joueur ayant écopé de deux (2) matchs de suspension dans une catégorie ne pourra pas jouer ni goaler dans une autre catégorie tant que ses deux (2) matchs ne sont pas purgés. Donc, tout joueur suspendu qui évolue dans plusieurs classes devra purger sa suspension dans sa classe principale avant de pouvoir jouer dans une autre classe.



8.15. Toute équipe punissable d'aligner un joueur sous une **fausse identité** sera suspendu chez HBHR et ce, sans révocation. Effectivement, le ou la capitaine ou celui qui agit à titre de capitaine, qui fournit un alignement contenant un joueur ou une joueuse jouant sous une fausse identité, sera automatiquement **suspendu 5 matchs** et ce, sans révocation. Cela s'applique également au joueur(se) jouant sous la fausse identité. En cas de RÉCIDIVE, le capitaine ou celui qui agit à titre de capitaine ainsi que le joueur fautif, se verront **suspendus indéfiniment chez HBHR**.

De plus, si une équipe présente un alignement avec un ou des joueurs illégaux et qu'il y a protêt ou que la situation est rapportée à HBHR, l'équipe opposée remportera automatiquement le match 3 à 0. De plus, le cas échéant, les points au classement seront retirés;

8.16. Un joueur qui agresse, bouscule, fait des menaces à un arbitre ou à un représentant de la ligue sera suspendu automatiquement indéfiniment et aucun appel ne sera entendu par la ligue ensuite. Cette décision est finale.

8.17. Lorsqu'un joueur obtient une punition dans la dernière minute de la 3^{ième} période, cela décernera automatiquement un lancer de punition à l'équipe adverse. Le règlement s'applique autant en saison régulière, qu'en séries éliminatoires.

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>8.14. Bâton élevé</p> | <p>Tous les joueurs doivent avoir le plein contrôle de leur bâton, et ce, en tout temps. 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. 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 pourra être accordé si le but est marqué avec un point de contact moins haut que la barre horizontale. Si le but est marqué avec un point de contact plus haut que la barre horizontale, le but sera refusé.</p> |
| <p>8.15. 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 enfiler l'équipement du gardien de but en dépassant le temps alloué de 5 minutes;</p> <p>Jouer sans pièce d'équipement conforme; tout joueur continuant à jouer sur la surface sans son équipement (ex : gants, casque, souliers) ou avec un bâton brisé</p> |
| <p>8.16. Trop de joueurs</p> | <p>Lorsqu'il y a trop de joueurs sur la surface de jeu ou des joueurs non enregistrés;</p> |
| <p>8.17. Coup de bâton</p> | <p>Tout joueur ou gardien de but qui donne un coup de bâton à un adversaire;</p> |

| | |
|---------------------------------|---|
| 8.18. Obstruction | Tout joueur qui interfère ou empêche la progression d'un adversaire qui n'est pas en possession de la balle; |
| | Enlève délibérément le bâton des mains de son adversaire ou empêche un adversaire qui a perdu ou échappé son bâton d'en reprendre possession; |
| 8.19. Glissade | Tout joueur qui glisse et touche volontairement ou non toute partie du corps de l'adversaire avec son corps ou son bâton; |
| 8.20. Retenir | Tout joueur qui retient son adversaire avec son bâton ou une partie de son corps; |
| 8.21. Accrocher | Tout joueur qui accroche son adversaire avec son bâton ou une partie de son corps; |
| 8.22. Trébucher | Tout joueur qui fait trébucher son adversaire avec son bâton ou une partie de son corps; |
| 8.23. Rudesse | Tout joueur qui bouscule, pousse ou utilise une force jugée trop grande contre un adversaire; |
| 8.24. Donner de la bande | Tout joueur ayant chargé un adversaire de manière à le projeter vers la bande; |
| 8.25. Double échec | 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 et à une suspension.

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

| | |
|--|---|
| 8.31. Abus verbal ou racial | Tout abus verbal ou racial envers un officiel, un marqueur, un représentant de la ligue ou un joueur adverse; |
| 8.32. Mauvaise conduite majeure | Conduite antisportive extrême; |
| 8.33. 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; |
| 8.34. Inconduite COVID | Tous gestes qui ne respectent pas les mesures sanitaires mises en place pour le COVID-19, soit : Main portée au visage de l'adversaire, crachats, refus de porter le masque ou tous les autres gestes selon la discrétion de l'officiel et de la direction. |

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

9. STATISTIQUES 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