



LDHF REGLEMENTS SAISON 2023

SECTION 1 : ÉQUIPEMENT

1) ÉQUIPEMENT DU JOUEUR

Tous les joueurs doivent obligatoirement porter:

- un chandail avec un numéro pouvant les identifier
- un casque
- des gants
- souliers
- jambières (genoux couverts)

Joueurs de moins que 18 ans

Le port d'une cage faciale sur le casque est obligatoire.

Joueurs 18 ans et plus

Le port de cage, visière, ou de lunettes n'est pas obligatoire mais fortement recommandé.

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

2) ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT

Le gardien de but doit obligatoirement porter tout l'équipement d'un gardien de but de hockey.

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

Un gardien qui enlève volontairement une pièce d'équipement afin d'arrêter le jeu se verra décerner une punition de 1 minute.

3) COULEURS DES CHANDAILS

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

4) BÂTON

N'importe quel bâton 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.

En cas de bris du bâton, le joueur ne peut plus l'utiliser et participer au jeu.

SECTION 2 : DÉROULEMENT DU MATCH

5) FEUILLE DE MATCH

Il est de la responsabilité du capitaine de soumettre une feuille de match exacte au chronométreur 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 peut être 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).

Un maximum de 10 joueurs (9 joueurs et 1 gardien) peut figurer sur la feuille de match.

6) DURÉE DES PARTIES

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

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

Lors des derniers instants du match et suite à un arrêt de jeu, le temps doit seulement repartir lorsque les 3 secondes (maximum) de protection sont écoulées.

7) DÉBUT DE LA PARTIE 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 :

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. Après 5 minutes écoulées au cadran, le score est 1-0, après 10 minutes 2-0 et si l'équipe n'est toujours pas prête après 15 minutes, soit une période de jeu, il y a forfait au score de 3-0.

8) TEMPS D'ARRÊT

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

9) 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 violée, l'arbitre reprendra 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.

10) 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 mise en jeu.

11) REMISE EN JEU

Après un arrêt du gardien de but ou un but, le joueur doit 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. L'arbitre lance le décompte selon la procédure 3-2-1). Si la règle n'est pas respectée, l'équipe perdra possession de la balle.

Pendant ce temps, le joueur défensif ne peut s'approcher à plus d'une longueur de bâton et ne peut lui soutirer la balle. Le joueur offensif peut partir à tout moment sans attendre le compte de trois secondes. Dès qu'il fait une action, le joueur en défensive peut entrer dans le jeu.

12) JOUER LA BALLE DERRIÈRE SON BUT

Dans le but d'avoir du jeu excitant, rapide et sans arrêt de jeu, le 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.

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

Infraction = perte de possession.

Aussi applicable en infériorité numérique.

13) RETIRER SON GARDIEN

Il faut attendre qu'il reste 2 minutes au match avant de pouvoir retirer votre gardien.

Il est donc possible de retirer le gardien de but lorsque son équipe tire de l'arrière ou si le pointage est égal et qu'il reste moins de 2 minutes à faire au match OU si une punition est appelée (à tout moment) à l'autre équipe et que vous êtes en

possession de la balle.

SECTION 3: OFFICIELS

14) ARBITRES

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

15) MARQUEUR

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.

À la fin de toutes les parties, il doit remettre à un des responsables la feuille de match complétée.

16) INJURES, ABUS OU MENACES ENVERS UN OFFICIEL

MANQUE DE RESPECT : Tout joueur manquant de respect en adressant des injures et/ou menaces à un arbitre ou tout autre officiel, avant, pendant ou après une partie est sujet à des mesures disciplinaires sévères. Une insulte à un arbitre entraîne une punition pour conduite antisportive et peut aller jusqu'à l'expulsion du match .

ABUS : Tout joueur, instructeur ou responsable qui tente ou qui frappe intentionnellement un arbitre ou tout autre officiel, pendant ou après une partie sera expulsé du tournoi. Une pénalité de match pour agression physique envers un arbitre implique l'expulsion de la partie.

SECTION 3: ARRÊTS DE JEU

17) CHANGEMENT DE GARDIEN DE BUT

Aucun changement de gardien de but n'est permis lorsque le jeu est en progression, à moins qu'il ne soit remplacé par un joueur additionnel.

Si un joueur remplace un gardien de but blessé ou expulsé, il aura **dix minutes** pour revêtir l'équipement au complet de celui-ci.

18) 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 pénalisé contrôle la balle.

Dans le cas d'une blessure qui semble grave, l'arbitre doit arrêter le jeu. 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.

19) 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 sera exécutée près du but dans la même zone.

20) BALLE PERDUE DE VUE OU ILLÉGALE

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.

Lorsque la balle touche les fils électriques des lumières, le jeu doit être arrêté immédiatement.

L'arbitre remet la balle à l'équipe n'ayant pas touché à la balle la dernière.

Si, en tout temps lorsque le jeu est en progression, une autre balle apparaît sur la surface, le jeu ne doit pas être arrêté. Il doit se poursuivre avec la balle légale, jusqu'à ce qu'il y ait arrêt de jeu, à moins que cette balle nuise à la progression du jeu. Si un arrêt de jeu est appelé, la balle revient à l'équipe du joueur qui avait possession.

21) PASSE AVEC LA MAIN

La passe avec la main est interdite pour tous les joueurs et ce, partout sur la surface. Un joueur peut cependant se pousser la balle avec la main ouverte à condition que ce soit lui-même qui la récupère. Les doubles touches sont interdites et entraînent une perte de possession.

22) UN BUT AVEC LE PIED OU AUTRE PARTIE DU CORPS

Lorsqu'un joueur à l'offensive dirige intentionnellement la balle avec son pied ou toute autre partie du corps vers le filet, le but sera automatiquement refusé.

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.

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.

Une pénalité pour avoir retardé le match peut être appelée dans le cas où un joueur (ou gardien) expédie volontairement la balle hors de la surface de jeu.

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.

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, selon l'arbitre, c'est le joueur défensif qui est responsable de l'arrêt de jeu, l'équipe adverse prend possession de la balle dans la zone délimitée la plus proche.

Si l'arrêt de jeu a été causé par un joueur offensif, l'autre équipe reprend possession de la balle en territoire offensif dans la zone délimitée.

Si l'arbitre perd la balle de vue, il doit siffler et arrêter le jeu. Le jeu sera repris par

l'équipe non fautive dans la zone offensive.

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.

25) METTRE LE PIED SUR LA BALLE

Tout joueur, à l'exception du gardien de but, qui met le pied intentionnellement sur la balle et retient celle-ci perdra possession de la balle selon la situation suivante :

- Si l'arbitre désigne le joueur défensif responsable de l'arrêt de jeu, l'équipe adverse reprend le contrôle de la balle dans la zone délimitée la plus prêt.
- Si le joueur offensif est responsable de l'arrêt de jeu, l'adversaire repartira le jeu en territoire offensif (à proximité de la ligne centrale dans la zone délimitée).

Si aucun n'est tenu responsable, une mise au jeu sera effectuée au point de mise au jeu le plus près « zone délimitée ».

SECTION 5 : PÉNALITÉS

26) 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.

Note : Si l'arbitre arrête le jeu pour une raison technique, la prochaine mise en jeu aura lieu à l'endroit prévu au règlement suite au coup de sifflet.

27) GENRE ET TEMPS DES PÉNALITÉS

Les pénalités doivent être classées de la façon suivante :

MINEURE : 1 MINUTE

DOUBLE MINEURE : 2 MINUTES

MAJEURE : 3 MINUTES & EXPULSION

PUNITION DE MATCH : 3 MINUTES & EXPULSION

MAUVAISE CONDUITE : 1 MINUTE

INCONDUITE DE PARTIE : EXPULSION

S'il y a une deuxième infraction la punition sera à retardement
Aucun tir ne sera accordé pour une mineure double (punition simultanée à 2 joueurs d'équipes différentes) dans la dernière minute d'une partie.

28) PÉNALITÉ MINEURE

PUNITION : Toute pénalité mineure engendre un avantage numérique d'une minute à 3 c. 2.

PUNITION À RETARDEMENT : Si une 2e punition est appelée à l'équipe qui se défend déjà à cours d'un joueur, celle-ci débutera lorsque la première infraction aura pris fin. Toujours 3 c. 2, jamais à 3 c. 1.

29) PÉNALITÉ MAJEURE

Tout joueur, recevant une pénalité majeure dans une partie, est expulsé de la partie et reçoit une punition de 3 minutes. Ce type de pénalité n'est pas annulé par un but.

30) PÉNALITÉ DE MAUVAISE CONDUITE

Une pénalité de mauvaise conduite sera imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui utilise un langage vulgaire envers un arbitre. Une pénalité mineure de 1 min sera imposée.

31) PÉNALITÉ DE MATCH

Une pénalité de match : 3 minutes de punition.

Une pénalité de match est imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui :

- Profère des menaces verbales à un arbitre.
- Lance un objet en direction d'un arbitre ou d'un joueur.
- Crache, bouscule, frappe, tire sur la grille, les cheveux, mord ou crache sur un arbitre ou adversaire.
participe à une bataille.
- Tente de blesser un adversaire en le frappant, soit avec son casque, son pied, son poing, son coude, son genou ou tout autre objet.
- Met en échec son adversaire par-derrière ou à la tête.

Tout joueur qui reçoit une pénalité de match, est automatiquement expulsé de la partie.

32) PÉNALITÉ AU GARDIEN DE BUT

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

Pour immobiliser la balle, le gardien doit obligatoirement avoir une pièce d'équipement dans la zone réservée au gardien de but. Selon le jugement de l'arbitre, pour une première offense il pourra soit donner la balle à l'équipe adverse soit donner une punition mineure si l'arbitre juge que le gardien a empêché un joueur adverse de prendre possession de la balle. Une deuxième offense entrainera automatiquement une punition mineure au gardien de but.

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

33) TROP DE JOUEURS SUR LA SURFACE

Une punition de 1 minute sera décernée à l'équipe qui sera prise en défaut pour avoir eu trop de joueurs sur la surface.

Au jugement de l'arbitre, si la balle touche accidentellement un joueur qui s'apprête à entrer au banc, sans que celui-ci ne participe au jeu, il aura le choix de laisser le jeu se poursuivre ou de siffler et donner la balle à l'équipe adverse.

Le changement des deux joueurs doit être effectué dans un rayon de 5 pieds.

Pré-novice 4 c. 4, tous autres niveaux 3 c. 3.

34) ÉQUIPEMENT DU JOUEUR

Le joueur qui perd soulier, gant, casque ou jambière devra se rendre directement au banc sans participer au jeu.

Si le joueur continue de jouer, il se verra décerner une punition de 1 minute pour équipement illégal.

35) FERMER LA MAIN SUR LA BALLE

Le jeu est immédiatement arrêté et une punition mineure sera imposée à tout joueur à l'exception du gardien de but, qui ferme la main sur la balle et

se faisant, profite d'un avantage sur ses adversaires.

Lorsqu'un joueur ferme simplement la main sur la balle et la laisse tomber sur la surface, sans profiter ou tenter de profiter d'un avantage par ce geste, le jeu se poursuit.

36) BÂTON ÉLEVÉ

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

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

Un bâton élevé qui occasionne une blessure (une coupure, un saignement, une dent perdue, une ecchymose apparente, etc...) entraînera une pénalité de 2 minutes.

Un but marqué avec un point de contact plus haut que la barre horizontale du but sera refusé et une pénalité appelée si le contact était plus haut que les épaules.

L'action de porter son bâton au-dessus de la barre horizontale du but ou de la bande est tolérée. 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 une punition.

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

37) LANCÉ FRAPPÉ

Permis à tous les niveaux juniors, mais l'élan et la relâche du lancé doit respecter le règlement du bâton élevé soit hauteur des hanches ou en dessous.

38) INCONDUITE

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.).

Une pénalité mineure pour conduite antisportive sera infligée à un joueur

qui :

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

Une pénalité de mauvaise conduite doit être infligée à tout membre d'une équipe qui :

- 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.
- Ne se rend pas directement au banc des pénalités.
- Ne respecte pas la zone réservée aux arbitres.
- Persiste à discréditer ou manquer de respect envers l'arbitre.
- Frappe ou propulse intentionnellement la balle hors de portée d'un arbitre qui allait la récupérer.
- Expédie la balle volontairement à l'extérieur de la surface suite à un but compté ou à une décision de l'arbitre.
- Lance un objet sur la surface que le jeu soit en cours ou non.
- Expédie une pièce d'équipement du joueur adverse à l'extérieur.
- Brise intentionnellement son bâton sur la surface du jeu.

Persiste à se conduire de façon négative de façon à entraîner un adversaire à recevoir une pénalité.

39) AJUSTEMENT D'UNE PIÈCE D'ÉQUIPEMENT

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

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 mineure.

40) 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 mineure 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.

Un joueur peut remettre le bâton à son gardien de but qui l'aurait échappé, seulement de main à main, toute autre manière de procéder lui vaudra une pénalité mineure pour avoir joué avec un bâton illégal ou obtenu illégalement. Le joueur peut donc avoir l'espace d'un instant deux bâtons dans les mains pour le remettre au gardien à condition qu'il ne s'implique pas dans le jeu pendant ce temps.

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 des pénalités sinon une punition mineure pour équipement illégal lui sera décernée.

Un gardien de but peut poursuivre le jeu avec un bâton brisé jusqu'à ce que le jeu soit arrêté ou jusqu'à ce qu'on lui remette un autre bâton de façon légale. Lors de l'arrêt du jeu, c'est à un joueur de faire le nécessaire afin de procurer un nouveau bâton réglementaire au gardien.

41) LANCER SON BÂTON

Tout joueur ou gardien de but qui lance son bâton ou tout autre objet en direction de la balle se méritera :

- Si le geste est posé dans la zone défensive, un tir de pénalité sera accordé. Le capitaine d'équipe devra désigner

un joueur qui est sur la surface pour exécuter ce tir.

- Si un joueur se dirige vers le but adverse et qu'aucun joueur ou gardien n'est devant le but et qu'un objet est lancé vers lui (qu'il soit atteint ou non), le but sera accordé (si le but est manqué) au joueur qui était en possession de la balle (aucune autre pénalité ne sera décernée). Tout joueur qui lance délibérément une partie de son bâton ou tout autre objet à l'extérieur de la surface se mérite une pénalité de mauvaise conduite.

Si le joueur ne fait que disposer d'une partie de son bâton brisé sur le bord de la bande ou à l'extérieur de la surface (pas le lancer), de façon à ne pas interférer au jeu, aucune pénalité ne lui sera imposée.

42) RETARDER LA PARTIE

- Une pénalité mineure 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). Un joueur dégage à l'autre bout de la surface et que la balle passe au-dessus du filet ne sera pas puni.
- Une pénalité mineure sera imposée à tout joueur ou gardien de but qui déplace délibérément le but de sa position normale. Si un poteau des buts est délibérément déplacé par le gardien alors qu'un joueur est en échappée, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe non fautive. Ce tir sera effectué par le dernier joueur en possession de la balle.
- Une passe au gardien de but entraînant un arrêt de jeu résulte en une perte de possession.
- L'arbitre doit imposer une pénalité de banc à l'équipe qui prend trop de temps à effectuer une substitution 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.
- Une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu est décernée à un gardien de but lorsqu'il immobilise délibérément la balle d'une manière ou d'une autre, (à l'extérieur de son cercle) ou par l'intérieur de son but et causant ainsi un arrêt de jeu inutile. L'officiel doit mentionner clairement au gardien de

jouer la balle, sinon il lui décernera la pénalité.

À la discrétion de l'arbitre, une perte de possession peut être suffisante pour punir un gardien qui immobilise la balle à l'extérieur de la zone prévue.

43) TOMBER SUR LA BALLE

1. Une pénalité mineure pour avoir saisi ou gelé la balle doit être infligée à tout joueur, à l'exception du gardien de but, qui se laisse tomber sur la balle de façon délibérée ou qui ramène la balle sous son poids, de quelque façon que ce soit, lorsque celui-ci se retrouve étendu ou dans une quelconque position sur la surface de jeu entraînant ainsi un arrêt de jeu par l'arbitre.
2. Une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu doit être infligée à un gardien de but qui, de façon délibérée, tombe sur la balle, ramène la balle sous son poids, place la balle sur une partie du but ou de la bande, lorsque la balle est derrière la ligne des buts, et que son corps se retrouve complètement en dehors de la boîte du gardien entraînant ainsi un arrêt de jeu par l'arbitre.
3. Lorsque la balle est dans la zone du gardien, un tir de pénalité (on n'ajoute pas une pénalité mineure) pour avoir saisi ou gelée la balle doit être accordée contre l'équipe prise en défaut, lorsqu'un joueur défensif (à l'exception du gardien de but) :
 - Tombe sur la balle volontairement.
 - Ramène la balle volontairement sous lui.
 - Ferme la main sur la balle.
 - Ramasse la balle avec sa main fermée.

Note : Si le joueur donne une tape sur la balle à main ouverte, il n'y aura pas de tir de pénalité, ni de pénalité mineure.

44) TRÉBUCHER OU CHUTE OBSTRUCTIVE

Une pénalité mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, 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.

45) DOUBLE-ÉCHEC

Une pénalité mineure, double mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur qui donne un double-échec à un adversaire.

Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui donne un double-échec à un adversaire et entraînant une blessure.

46) TIR DE PÉNALITÉ

- 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.
- Après une infraction, n'importe quel joueur de l'équipe adverse étant sur la surface peut effectuer le lancer.
- Si au moment où un tir de pénalité est accordé, le gardien de but avait été retiré de son filet afin d'être substitué par un autre joueur, il peut retourner à son but afin de faire face au tir.
- Durant le tir de pénalité, 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 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.

- Si l'égalité persiste après le temps réglementaire d'un match de classement, le match fini nul, lors d'un match éliminatoire, il y aura tirs de barrage (exception pour les matchs de finales : 5 minutes de prolongation)

SECTION 6 : EXPULSIONS

47) DÉCISION DU COMITÉ

Prendre note que la ligue se réserve le droit d'expulser un joueur pour la saison qui a commis une de ces infractions suivantes:

1. Tentative de blessure (incluant tout coup violent)
2. Propos discriminatoire
3. Tentative d'agression
4. Manque de respect
5. Bataille

48) 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 .

49) DARDÉ OU SIX POUCES

Une expulsion de la partie est infligée à tout joueur qui blesse un adversaire après avoir dardé ou donné un six pouces.

50) BLESSURE VOLONTAIRE

Une expulsion de la partie est infligée à tout joueur qui blesse volontairement un adversaire, et ce, peu importe la façon.

Possibilité d'être expulsé de la ligue selon l'acte. La ligue se réserve ce droit.

51) TENTATIVE DE BLESSURE

L'expulsion de la partie sera infligée à tout joueur qui tente de blesser un adversaire, un arbitre, un spectateur, d'une manière ou d'une autre.

52) 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.

53) 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.

54) 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.

55) 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.

56) 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.

57) MISE EN ÉCHEC À LA TÊTE

Une expulsion de la partie sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui donne délibérément une mise en échec à la tête d'un adversaire.

58) MANQUE DE RESPECT DES ESTRADES

L'arbitre se réserve le droit d'expulser une personne dans la zone autour de la patinoire si cette dernière manque de respect.

Le jeu est arrêté pendant 5 min, puis si cette personne ne quitte pas une punition sera infligée à son équipe.

59) PROPOS DISCRIMINATOIRE

Zéro tolérance pour tout propos discriminatoire (raciste, homophobique, sexiste, etc.).

Une expulsion de la partie.

Possibilité d'être expulsé de la ligue selon l'acte. La ligue se réserve ce droit.

SECTION 7 : SERIES ELIMINATOIRES

60) ÉLIGIBILITE

Afin d'être éligible pour les séries éliminatoires, un joueur (remplaçant ou régulier) doit avoir joué au moins 3 matchs avec l'équipe.

SECTION 8 : PLAINTES

61) PROCÉDURE DE PLAINTES

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

Le capitaine seulement peut se présenter à la table des règlements sur place et remplir dûment un formulaire avec toutes les informations utiles (preuves à l'appui, etc.)

Aucun regroupement (ex. équipe au complet) ne sera permis près de la table des règlements et chaque plainte doit se faire calmement. Aucune insulte ne sera tolérée. Nos spécialistes des cotes évalueront le dossier et un membre pourra se déplacer pour aller évaluer cette personne ou cette équipe.

AUCUNE PLAINTÉ SUR FACEBOOK ou par courriel ne sera prise en considération .

Veuillez prendre note que le but du processus est de garantir la meilleure équité possible et d'éviter toute forme de tricherie. Aidez-nous à prendre les meilleures décisions possibles en nous présentant un formulaire solide et détaillé.

Soyez proactifs avec vos alignements et consultez les cotes sur

www.cotesnbhpa.com.

En l'absence de cote, demandez à votre joueur de contacter la NBHPA dès que possible afin qu'il puisse obtenir sa cote.

SECTION 9 : VARIA

62) CATÉGORIE MIXTE – TECHNICALITÉS

Dans la catégorie Mixte, un maximum de 2 joueurs masculin est permis sur la surface de jeu. Si le gardien de but est retiré, ce sera pour une **joueuse** en extra. Il n'y a pas de règles pour le nombre de joueuses. En cas d'infraction, une punition pour avoir retardé le match sera décernée. Aucun lancer frappé avec élan arrière plus haut que la taille n'est permis pour les hommes dans le mixte. Une infraction entraîne un changement de possession.

En cas de punition octroyée à un homme, le désavantage numérique 3 vs 4 doit être composé de 2 femmes et 1 homme. Dans le cas contraire, si une femme obtient une punition, le désavantage se déroulera à 2 hommes et 1 femme.

S'il y a égalité à la fin d'un match éliminatoire, la partie ira en fusillade. Il y aura consécutivement 2 hommes et 2 femmes de chaque côté afin de décider du gagnant. Si l'égalité persiste, il y aura alternance homme, femme de chaque côté jusqu'à la victoire.

Un but d'homme donne 1 point. Un but de fille donne 2 points (**UN BUT DE FILLE DOIT ÊTRE MARQUÉ PAR LE BÂTON DE LA JOUEUSE. UNE DÉVIATION SUR LE CORPS D'UNE FEMME NE PEUT ÊTRE ACCEPTÉ**).

Un match se termine à 10 buts de différence contrairement aux autres catégories qui se terminent à 7 buts d'écart.

63) BRIS D'ÉGALITÉ

En cas d'égalité le bris d'égalité se fera comme suit :

1. Victoires
2. Différentiel
3. Buts pour
4. Buts contre
5. Gagnant du match entre les 2 équipes (lors d'une égalité entre 2

équipes seulement)

6. Pile ou face

64) JOUEUR REMPLAÇANT

Le joueur remplaçant doit absolument avoir payé son NBHPA et être ajouté sur NBHPA (non la feuille en papier) à l'équipe dans lequel il remplace (dans le cas où il n'est pas dans la ligue dans une équipe plus jeune). Il doit aussi être d'âge de cette catégorie ou la catégorie en-dessous.

65) JOUEURS CLASSÉS – NOUVELLES COTES (NBHPA.COM)

Chaque catégorie se compose donc d'un ensemble de cote qui doit être respecté (voir tableau de restrictions). Nous tolérons un changement de cote qui a eu lieu après l'inscription d'une équipe seulement si la cote a été changé au cours des 10 jours précédant la date du tournoi.

Pour rechercher votre cote provinciale : cotesnbhpa.com.

IMPORTANT : la liste provinciale est en constante évolution. Le capitaine de chaque équipe est responsable de présenter un alignement conforme. L'organisation se réserve le droit de disqualifier tout joueur ou joueuse non conforme. Par non conforme, nous entendons « trop fort » pour la catégorie.

À noter que la liste n'est pas complète et que de nouveaux joueurs s'ajoutent chaque année. Les joueurs s'étant améliorés (ou le contraire) peuvent également demander une révision de cote. Pour nous, c'est toujours la règle du « gros bon sens » qui prime sur toute liste.

Finalement, l'alignement doit être complété sur notre plateforme avant la date de la partie.