

Livre des règlements

Hockey Balle

Centre-du-Québec

Hiver 2024



Table des matières

1. Règles de conduite	3
2. Équipement obligatoire.....	3
2.1 ÉQUIPEMENT DE JOUEURS.....	3
2.2 UNIFORMES	4
2.3- ÉQUIPEMENT DE GARDIEN DE BUT	4
2.4- ÉQUIPEMENT GÉNÉRAL.....	5
3.- Retards et forfaits	5
3.1- RETARDS	5
3.2- FORFAITS.....	6
4.- Durée des parties	7
5.- Points au classement	7
6.- Bris d'égalité au classement	7
7.- Écart de buts	8
8.- Responsabilités du capitaine.....	8
9. Règlements généraux	8
9.2- JOUEURS REMPLAÇANTS	15
9.3- TIRS DE BARRAGE (FUSILLADE)	15
9.4- GARDIENS DE BUT	15
9.5- ÉLIGIBILITE DES JOUEURS	16
10.- Protêts	17
11.- Sanctions & Suspensions	18
12.- Catégories « Mixte »	20
13.- Séries éliminatoires	20
14.- Nouveau joueur ayant une expérience au hockey sur glace	22
15.- Règlements administratifs	22

1. Règles de conduite

1.1- Tout comportement négatif ou déraisonnable envers le complexe et l'ensemble de ce qu'il possède (surfaces de jeu, bancs des joueurs, vestiaires, etc.) est strictement interdit. Le joueur / équipe est responsable de tout dommage causé par raison de ses / leurs gestes. Lors d'une telle situation, le joueur pourra être suspendu. La direction de la ligue décidera alors si des réclamations monétaires ou des suspensions seront nécessaires. Le joueur / équipe sera tenu totalement responsable pour tous les coûts et dommages associés aux réparations et/ou remplacements causés par l'incident.

1.2- Il est interdit de boire de l'alcool apporté de l'extérieur à l'intérieur du Complexe ou dans le terrain de stationnement. Tout joueur pris en délit sera expulsé du Complexe et le cas sera remis à la Ligue pour évaluer les sanctions possibles. Dans le cas où de l'alcool provenant de l'extérieur aura été consommé dans le vestiaire d'une équipe, cette équipe perdra automatiquement par défaut le match suivant et le cas sera remis à l'association pour évaluer les sanctions additionnelles.

1.3- Il est interdit de fumer à l'intérieur du site. Il est permis de fumer à l'extérieur du Complexe à dix pieds des entrées. Tout joueur pris en délit sera expulsé du Complexe et le cas sera remis à l'association pour évaluer les sanctions possibles.

1.4- Tout alcool est interdit à partir de la porte donnant accès à la surface de jeu, incluant le banc des joueurs. Tout joueur pris en délit sera expulsé du Complexe et le cas sera remis à l'association pour évaluer les sanctions possibles.

1.5- Aucun animal n'est autorisé à l'intérieur du Complexe (incluant sur la surface intérieure ou sur les bancs des joueurs des deux surfaces). Les animaux sont uniquement permis à l'extérieur et ils doivent être tenus en laisse.

1.6- Tout comportement nuisible au bon fonctionnement de la ligue ou à caractère négative envers une personne (joueurs, arbitres, membres du personnel, etc.) pourra être sanctionné par des suspensions.

1.7- Les enfants ne sont pas permis sur la surface lors des activités compétitives qui ne sont pas encadrées pour le junior.

2. Équipement obligatoire

2.1 ÉQUIPEMENT DE JOUEURS

2.1.1- Un équipement bien défini est exigé afin de prendre part aux parties organisées par la Ligue. Tout joueur ne respectant pas ce règlement verra son équipe recevoir une pénalité mineure. Les pièces d'équipement suivant sont obligatoires à la participation à un match de la ligue :

- Un casque de hockey sur glace ou de Dekhockey.

- Les jambières de Dekhockey (les genoux doivent être couverts, donc les protège-tibias ne sont pas permis, tout comme les jambières de hockey sur glace).
- Les gants de Dekhockey.
- Une paire de souliers fermés.

2.1.2- Lorsqu'un joueur perd une pièce d'équipement obligatoire (casque, gant, jambière ou un soulier), l'arbitre l'avertira et il doit retourner au banc directement sans participer au jeu. Si le joueur ne se dirige pas à son banc ou continue de jouer la balle après avoir reçu un avertissement de l'arbitre, une punition mineure lui sera décernée. Un arbitre ne peut PAS pénaliser un joueur pour cette raison sans qu'un avertissement d'aller au banc lui ait été donné.

2.1.3- Les protège-coudes sont autorisés, pourvu que les arbitres ne jugent pas que ceux-ci peuvent représenter un danger potentiel pour la sécurité des joueurs de l'équipe adverse.

2.1.4- Tous les bâtons sont permis, mais aucun ruban ne sera toléré sous les palettes des bâtons. Il est toutefois permis d'en mettre sur la palette, pourvu qu'il n'y ait aucun contact entre le ruban et la surface de jeu. De plus, la palette doit être pleine.

2.1.5- Tous les bâtons, dont les palettes sont en mauvais état et qui représentent un danger ou un risque de blessure pour les joueurs pourront être jugés comme illégaux par les arbitres. À ce moment, le joueur en question devra changer de bâton.

2.1.6- Tout joueur se doit de porter un chandail ayant un numéro unique imprimé dans le dos. Deux joueurs différents ne peuvent pas porter le même numéro. Les arbitres ont le dernier mot en ce qui concerne la définition d'un chandail acceptable.

2.1.7- Il est interdit de jouer sans au moins porter un chandail à manches courtes. Donc, sous tout dossard, il doit y avoir un chandail à manches courtes. Il est interdit de jouer en camisole.

2.2 UNIFORMES

2.2.1- La décision de demander à l'une des 2 équipes impliquées dans une partie de changer de couleur de chandail revient aux arbitres présents. Dans le cas où cette situation se présente, l'équipe visiteuse devra porter des dossards ou changer de couleur.

2.2.2- Le concept de « local » ou « visiteur » existe et permet de déterminer quelle équipe doit porter des dossards et détermine de quel côté les équipes jouent à chaque période. Les équipes doivent changer de côté après chacune des périodes.

2.3- ÉQUIPEMENT DE GARDIEN DE BUT

2.3.1- Les gardiens devront porter un équipement complet composé de jambières, masque, plastron, bloqueur et mitaine.

2.3.2- Tout gardien de but qui aura enduit ses jambières d'un produit glissant (cire, WD40, gicaloo etc.) devra quitter la partie immédiatement et aller changer ses jambières pour celles disponibles au Pro Shop. Il a 10 minutes pour le faire. Le gardien de but sera aussi suspendu à son match suivant. Une pénalité mineure sera aussi décernée à l'équipe lors de la reprise du jeu.

2.3.3- Tous les bâtons doivent être en bonne condition et sans éclisse. Un gardien de but a aussi le droit d'utiliser un bâton de joueur. Si l'arbitre juge que le bâton n'est pas en bon état, il pourra empêcher le gardien de l'utiliser ou lui demander d'être recouvert de ruban gommé, si c'est suffisant.

2.4- ÉQUIPEMENT GÉNÉRAL

2.4.1- Aucun soulier d'extérieur ne devra être porté sur les surfaces de jeu. Seulement des souliers de sports ou de dek hockey seront tolérés.

2.4.2- Avant de participer à une partie, tout joueur se doit de couvrir toute blessure/coupure adéquatement.

2.4.3- Les balles utilisées sont de marque Knapper avec de l'eau à l'intérieur. Les balles sont fournies par la Ligue lors de tous les matchs.

3.- Retards et forfaits

3.1- RETARDS

3.1.1- Il est permis aux équipes de débiter un match si le nombre de joueurs présents est d'un minimum de 3, mais pas sans gardien.

Trois minutes (3) après l'heure à laquelle le match devrait débiter (i.e. après le réchauffement autorisé), l'équipe qui a décidé de ne pas débiter la partie par manque de joueurs ou par absence de son gardien de but se voit décerner une punition de 2 minutes et le temps du match commence à rouler. À chaque 5 minutes, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe qui est prête à jouer (5min = 1 lancer, 10min = 2 lancers, etc.). Le match débitera donc par le ou les tirs de punition à effectuer, puis un joueur de l'équipe fautive devra aller purger la punition d'équipe.

La seule exception est pour un joueur régulier qui terminerait un match et qui est le gardien de but du match qui débute tout de suite après. Dans cette situation, 10 minutes lui sont accordées pour mettre son équipement de gardien de but.

Si une équipe n'est pas prête à débiter la partie après que les arbitres l'on avertit, celle-ci se verra contrainte d'utiliser son premier temps d'arrêt avant que le match débute.

Exemple : •Match prévu pour 18h50 • Fin du réchauffement permis : 18h53 – une équipe n'est pas arrivée ou décide d'attendre des joueurs additionnels (incluant son gardien de but) •arrivée de l'équipe à 19h01 (soit 8 minutes après que le temps ait commencé à rouler) : • 1 tir de

pénalité • 1 punition de deux minutes • Le match débute avec 7 minutes restant à la première période.

Après une période, si l'équipe n'est toujours pas prête à commencer le match, une défaite par forfait leur sera accordée.

3.2- FORFAITS

3.2.1- Si la partie est perdue par forfait (c'est-à-dire que l'une des équipes ne se présente pas), l'équipe perdante ne recevra aucun (0) point. Pour des fins de statistiques, la partie se terminera par la marque de 3 à 0.

3.2.2- Si deux équipes s'entendent pour ne pas jouer une partie, celle-ci sera mise comme un résultat nul et les deux équipes ne recevront pas leur point. Pour des fins de statistiques, la partie se terminera par la marque de 0 à 0.

3.2.3- L'équipe gagnante par défaut pourra utiliser la surface (sauf lors d'indication contraire de la Ligue) pour la durée de l'heure. Sans la permission de l'équipe gagnante, l'équipe perdante par défaut ne pourra pas utiliser le terrain de jeu lors de cette plage horaire.

3.2.4- Toute partie perdue par forfait n'est pas considérée comme étant une partie sanctionnée pour un joueur suspendu. Une partie de suspension sanctionnée sera accordée lorsque l'équipe en question aura joué au moins deux périodes d'un match.

3.2.5- Toute partie gagnée par forfait est considérée comme étant une partie sanctionnée pour un joueur suspendu.

3.2.6- Une partie remportée par défaut en saison régulière permet de rajouter un match d'éligibilité à n'importe quel joueur de l'équipe. L'équipe doit effectuer sa demande AVANT que les séries de sa catégorie débutent.

3.2.7- Une partie sera annulée au moment où elle est perçue comme étant hors contrôle à cause d'une série d'incidents disgracieux des deux équipes ou si les arbitres jugent que la situation pourrait dégénérer et nuire à la sécurité des joueurs en présence. Les équipes impliquées ne recevront aucun (0) point au classement dans ce cas. Des suspensions seront imposées par la Ligue. Si le match est arrêté parce que le comportement d'une équipe est considéré comme inacceptable et/ou dangereux, suite à la révision des incidents, la Ligue pourrait décider de donner une défaite de 3 à 0 même si cette équipe menait au moment où la partie a été arrêtée.

3.2.8- Lorsqu'une partie qui est en cours est arrêtée par les arbitres à cause des conditions météo (ou qu'elle ne peut démarrer pour les mêmes raisons), un chrono de 20 minutes débutera. Si le match ne peut être repris après ce 20 minutes, il sera alors arrêté de façon définitive et les règlements s'appliqueront pour déterminer ce qu'il advient de ce match et de son résultat (en séries éliminatoires, le 20 minutes peut être prolongé, à la discrétion des arbitres).

3.2.9- Une partie arrêtée par les arbitres ou par la Ligue pour la mauvaise température (éclaircies ou tonnerre, par exemple) ou une autre raison majeure est considérée comme officielle après la fin

de la 2e période. Une équipe qui ne se présentera pas en croyant que la partie ne sera pas jouée alors que les conditions le permettent perdra la partie par défaut.

3.2.10- Tout match débuté qui pour une raison ou une autre nécessitera d'être repris à une date ultérieure débutera avec le temps restant au match original ainsi que le pointage au moment de l'arrêt du match, peu importe le temps qui aura été joué. Par contre, pour les matchs de saison régulière, lorsque 2 périodes de jeu ont été complétées, le match sera considéré comme final et il n'y aura aucune reprise.

3.2.11- La Ligue sera autorisée à prendre toute sanction qu'elle jugera nécessaire pour une équipe qui perdrait volontairement afin d'influencer le classement.

4.- Durée des parties

4.1- La durée d'une partie est répartie de la façon suivante :

- Échauffement de 3 minutes
- 3 périodes x 12 minutes à temps continu.
- 1 minute par entracte
- 2 temps d'arrêt sont accordés à chaque équipe lors de la partie

4.2- Les équipes auront accès aux vestiaires 20 minutes avant le début de leur partie et devront quitter 20 minutes après la fin de cette partie s'il y a un match après.

4.3- L'arbitre peut accorder un temps d'arrêt pour bris d'équipement du gardien de but, de surface ou pour blessure.

5.- Points au classement

5.1- Les points de partie seront attribués de la façon suivante :

- Victoire : 2 points
- Défaite en fusillade ou nulle : 1 point
- Défaite en temps réglementaire : 0 point

6.- Bris d'égalité au classement

1. Pts (décroissant)
2. Nb victoires (décroissant)
3. Nb défaites (croissant)
4. Nb défaites en fusillade (décroissant)
5. Différentiel (décroissant)
6. Total buts pour (décroissant)
7. Total buts contre (croissant)

8. Fiche entre les deux équipes à égalité
9. Différentiel des matchs entre les deux équipes à égalité (décroissant)

7.- Écart de buts

- 7.1- Lorsqu'il y a un écart de 7 buts ou plus après que 2 périodes de jeu soient complétées, l'équipe tirant de l'arrière peut demander d'arrêter le match.
- 7.2- Lorsqu'il y a un écart de 7 buts ou plus, l'équipe qui mène ne peut pas décider d'arrêter le match. L'arrêt du match de leur part en résulterait d'une défaite par forfait.

8.- Responsabilités du capitaine

- 8.1- Avant le début de chaque partie, chaque équipe devra avoir complété sur la feuille de match l'alignement complet de son équipe (nom des joueurs présents & numéros des chandails). C'est la responsabilité du capitaine ou de son représentant d'aller compléter son alignement par lui-même, tout comme de s'assurer que son alignement respecte les restrictions du calibre. L'exactitude de l'alignement officiel est la responsabilité de chaque capitaine d'équipe ou de son représentant et ne pourra être modifiée suite au début du match. Dans le cas où l'alignement officiel n'est pas mis à jour correctement avant le début de la partie la partie, l'équipe prise en défaut se verra décerner une punition mineure pour retarder le match en début de partie.
- 8.2- Un joueur mis sur l'alignement peut arriver en tout temps durant le match.
- 8.3- Il est de la responsabilité du capitaine d'ajouter un remplaçant à son alignement avant la partie.
- 8.4- Un joueur ne peut pas jouer s'il n'a pas été mis sur l'alignement.
- 8.5- Selon les circonstances, la Ligue peut accepter de rajouter un joueur qui n'a pas été mis sur l'alignement et qui arrive durant la première période. Ceci ne peut pas être fait pour remplacer un joueur expulsé ou un joueur qui se blesse, ou pour toute autre situation que la Ligue décidera comme étant non intègre ou douteuse.

9. Règlements généraux

- 9.1.1- Aucun hors-jeu, ni dégagement refusé.
- 9.1.2- Dès qu'un arrêt de jeu est sifflé par l'arbitre, l'un des deux arbitres prendra la balle et se dirigera au point de mise en jeu. Il débutera alors un compte de 5 secondes et si à la fin du décompte une des deux équipes n'est pas en position adéquate de reprise de jeu (position adéquate de reprise de jeu = tous les joueurs de l'équipe sont de leur côté de mise au jeu et un

des joueurs est prêt pour la mise en jeu), l'équipe prise en défaut sera considérée comme venant de demander un temps d'arrêt. Dans le cas où cette équipe aurait déjà utilisé son temps d'arrêt, une pénalité mineure leur sera imposée. En tout temps la décision finale de déterminer la définition de « position jugée adéquate de reprise de jeu » reviendra aux arbitres présents.

9.1.3- Les joueurs peuvent changer en tout temps à partir du banc.

9.1.4- Durant le match, le joueur quittant la surface doit être dans la zone délimitée devant son banc des joueurs que son remplaçant ne saute sur la surface. Une punition de banc sera accordée pour avoir trop de joueurs sur la surface lorsque le règlement n'est pas respecté. Le joueur qui embarque sur le jeu ne peut pas jouer la balle si le joueur qu'il remplace n'est pas encore sorti de la surface. Le joueur qui s'apprête à sortir de la surface en étant dans cette zone ne peut pas jouer la balle, entrer volontairement en contact avec elle ou nuire volontairement à un adversaire, dans ces trois cas, une punition sera accordée. Dans le cas d'un contact accidentel de la balle avec le joueur qui s'apprête à sortir du jeu et qui est dans la zone délimitée, aucune punition ne sera accordée, mais l'équipe reprend la possession de la balle.

9.1.5- Peu importe la zone, le jeu sera arrêté lorsqu'un joueur effectue une double touche avec sa main sur la balle. Le jeu reprendra alors dans la zone défensive de l'équipe dont le joueur a effectué la double-touche.

9.1.6- La passe avec la main est permise en zone défensive (ce qui signifie que la balle doit commencer et terminer son parcours en zone défensive pour être admissible), et le premier contact avec la balle doit être fait par le bâton ou le pied d'un coéquipier (sinon c'est considéré comme une double touche conjointe).

9.1.7- Un joueur a le droit de fermer la main sur la balle et par la suite la déposer directement devant lui à ses pieds, et uniquement devant lui et à ses pieds. Aucune pénalité ne sera accordée à un joueur qui ferme la main sur la balle et qui déplace la balle de côté, dans ce cas le jeu reprendra alors dans la zone défensive de l'équipe dont le joueur a fermé la main sur la balle. Un joueur ne peut en aucun temps se donner un avantage ou déjouer un adversaire avec la main fermée sur la balle.

9.1.8- Une punition sera donnée à un joueur qui fermerait la main sur la balle pour la lancer ou dans le but volontaire de retarder le jeu.

9.1.9- Un lancer de punition sera accordé à l'équipe en question lorsqu'un joueur ferme la main sur la balle alors qu'il se retrouve dans le demi-cercle de son gardien.

9.1.10- Une pénalité mineure sera accordée à un joueur pour tout contact du bâton avec la balle au-dessus de la hauteur de la bande ou avec le visage d'un adversaire (incluant le masque d'un gardien de but), tout comme s'il essaie de jouer la balle avec le bâton au-dessus de la hauteur de la bande sans toucher à la balle). De plus, une punition pour bâton élevé est accordée à un joueur qui de devant son but fait passer son bâton par-dessus le but pour essayer de jouer la balle qui est située derrière le but ou pour nuire à un adversaire situé à l'arrière du but. Un gardien de but peut aussi avoir une punition pour bâton élevé s'il joue la balle au-dessus de ses épaules.

9.1.11- Un but est refusé lorsque la balle est touchée plus haut que la hauteur de la bande et une punition est décernée.

9.1.12- Un but sera accordé s'il est compté avec le bâton ou par une déviation involontaire de toute partie du corps (excluant les pieds et les mains, dans ce cas tout but sera refusé).

9.1.13- Un but sera toujours refusé si une partie du corps d'un joueur était considérée comme dans le cercle du gardien au moment du but (en imaginant toujours le cercle du gardien de but comme une zone en 3D), sauf si la balle s'y retrouve et qu'un joueur offensif la joue sans nuire au gardien de but. Le jeu reprendra alors dans la zone défensive de l'équipe dont le joueur était dans le cercle du gardien de but adverse. De plus, le jeu sera arrêté lorsqu'un des pieds d'un joueur est dans le cercle du gardien de but adverse (tout comme une autre partie de son corps l'est en considérant le cercle du gardien de but comme une zone en 3D), qu'il nuit au gardien de but et qu'il y reste après avoir été averti une première fois par l'arbitre.

9.1.14- Lorsqu'un gardien sort de son cercle de gardien de but pour une autre raison qu'arrêter un lancer, il devient alors considéré comme un joueur. Les contacts autorisés à ce moment à son endroit sont les mêmes que ceux qui sont autorisés envers un joueur, sauf qu'il est interdit de le tasser de devant son but pour l'empêcher de faire un arrêt.

9.1.15- HBCQ prône la protection des gardiens de but, ce qui signifie que tout contact jugé comme dangereux envers le gardien de but résultera en une punition du joueur qui sera entré en contact avec le gardien ou qui aura effectué un geste résultant en contact avec celui-ci (peu importe le contexte, et que ce soit volontaire ou non).

9.1.16- Une équipe en possession de la balle derrière son but alors qu'aucun adversaire ne s'y retrouve aura un décompte de 5 secondes pour faire traverser la balle à l'extérieur de la zone délimitée par les lignes situées de chaque côté du but et par la ligne de but, sans quoi une punition est accordée (ce décompte est fait même si l'équipe est en désavantage numérique et s'applique aussi au gardien qui irait derrière son but). De plus, le décompte de 5 secondes continue même si le joueur en possession de la balle la laisse derrière la ligne des buts pour qu'un autre joueur de son équipe vienne en prendre possession.

9.1.17- Si un gardien de but se sert de son bâton comme une hache lorsqu'un joueur adverse passe derrière leur but et que le joueur est touché par le bâton, c'est une punition (même si la balle est touchée avant).

9.1.18- Tout joueur qui prend dans ses mains le bâton d'un de ses coéquipiers (excluant celui de son gardien de but) se voit imposer une punition mineure.

9.1.19- Un joueur est autorisé à prendre dans ses mains le bâton de son gardien de but pour lui apporter, sauf s'il participe au jeu en jouant la balle en même temps ou en faisant obstruction à un adversaire. Dans ce dernier cas, il se verra imposer une punition mineure.

9.1.20- Lorsqu'un joueur perd son bâton, tout comme celui d'un joueur adverse, il a le droit de récupérer par terre n'importe lequel des bâtons, mais il ne peut jamais avoir en sa possession plus d'un bâton.

9.1.21- Les seuls et uniques joueurs autorisés à embarquer sur la surface sont ceux qui ont été entrés sur la feuille de match. Ces joueurs sont autorisés à arriver en tout temps durant la partie.

9.1.22- Le fait de frapper tout « mobilier » (surface, bande, banc, buts, etc.) violemment dans un geste de frustration équivaut à un bris de matériel et le joueur fautif se verra décerner une punition mineure pour geste antisportif.

9.1.23- La balle est considérée comme étant toujours en jeu, sauf lorsqu'elle touche le plafond, qu'elle effectue un rebond considéré comme ne faisant pas partie de sa trajectoire normale ou qu'elle touche une pièce d'équipement ou un joueur assis au banc des joueurs ou au banc des pénalités.

9.1.24- Un joueur qui lance volontairement et sans le moindre doute la balle au plafond de la surface intérieure pour provoquer une mise en jeu et faire perdre du temps peut recevoir une punition mineure. Dans le cas où l'arbitre ne serait pas sûr à 100% que c'était fait de façon volontaire, l'arbitre pourra arrêter le temps et aviser le joueur et l'équipe impliquée en leur indiquant que s'ils le refont, une punition mineure sera automatiquement donnée.

9.1.25- Lorsque la balle quitte la surface, elle revient à l'équipe qui n'a pas été en contact avec celle-ci.

9.1.26- Seulement les joueurs de l'équipe sont autorisés à être au banc des joueurs. Les arbitres sont autorisés à demander à ces non-joueurs de quitter le banc des joueurs, et ils pourront décider de donner une punition de banc ou même une inconduite à l'équipe dans des cas extrêmes.

9.1.27- Toute punition majeure est de 5 minutes. Aucune punition de 4 minutes n'est donnée. À noter qu'une punition majeure est automatiquement accompagnée d'expulsion du joueur du match.

9.1.28- Une pénalité doit être imposée à tout joueur ou gardien de but qui déplace délibérément le but de sa position normale. L'arbitre doit arrêter le jeu dès qu'un des poteaux a été déplacé si le jeu n'est pas dans la zone adverse. Si le déplacement volontaire du filet est effectué alors qu'il reste deux minutes ou moins à la partie, un lancer de punition est accordé.

9.1.29- Un gardien de but ne peut pas retarder intentionnellement la partie en ajustant une pièce d'équipement durant un arrêt de jeu. La violation de ce règlement par un gardien de but entraîne une pénalité mineure, selon le jugement de l'arbitre.

9.1.30- Une pénalité mineure est décernée à un gardien de but lorsqu'il immobilise volontairement la balle et qui selon l'arbitre cause un arrêt de jeu inutile. Le gardien doit être en contact avec les poteaux des buts lorsqu'il immobilise la balle derrière la ligne des buts. L'arbitre doit aviser le gardien de but avant de remettre la balle en jeu.

9.1.34- Si un gardien de but participe au jeu au-delà de la ligne centrale, il reçoit une pénalité mineure.

9.1.35- Tout joueur, à l'exception du gardien de but, qui utilise intentionnellement toute partie de son corps ou son bâton pour geler la balle (incluant son pied) et retient celle-ci pour 2 secondes,

doit recevoir une pénalité mineure pour avoir retardé la partie. Il est à noter que la punition est automatique, ce qui signifie qu'un avertissement n'est PAS donné afin que le joueur arrête de geler la balle.

9.1.36- Une pénalité est 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.

9.1.37- Toute personne qui glisse volontairement sur la surface et qui entre en contact avec un adversaire (porteur ou non-porteur de la balle ou le gardien de but adverse) avec son corps OU son bâton recevra une pénalité de 4 minutes (2X2 minutes), peu importe si le joueur fautif touche à la balle avant d'entrer en contact.

9.1.38- Toute personne qui glisse volontairement sur la surface, mais qui n'entre pas en contact avec un adversaire (porteur ou non-porteur de la balle ou le gardien de but adverse) recevra une punition si la glissade laisse croire à un jeu dangereux OU si la glissade force le joueur à devoir esquiver/éviter la glissade.

9.1.39- Une glissade pourra aussi être considérée comme une tentative de blessure, selon le jugement de l'arbitre et être puni en conséquence.

9.1.40- Un joueur sera expulsé de la partie après 3 punitions mineures, peu importe le type de punition et même si sa troisième pénalité en est une à retardement qui est annulée par un but de l'équipe adverse avant l'appel de la pénalité.

9.1.41- Pour la mise en jeu, il est obligatoire que la balle touche le sol avant qu'elle touche un bâton, sinon le jeu devra être arrêté par un des deux arbitres. À la discrétion de l'arbitre, le joueur de centre fautif pourra être changé. De plus, un joueur ne peut se servir de son corps pour bloquer l'adversaire pour tenter de gagner la mise en jeu, sans quoi une pénalité pour obstruction devrait être signalée.

9.1.42- Une punition mineure est appelée à l'équipe en défensive lorsque la balle est tirée, de façon volontaire ou non, à partir de leur territoire et quitte la surface extérieure sans rien toucher ou en touchant la portion des lumières qui est au-dessus de la clôture. La seule exception est si la balle tombe dans le banc des joueurs de la surface extérieure (pas de punition) ou si la balle sort de la surface par le joueur qui est à la mise au jeu. Si ceci se produit durant une mise au jeu, la punition sera accordée uniquement si le joueur de l'équipe défensive a fait sortir la balle de la surface de jeu de façon volontaire et que la mise au jeu a eu lieu dans sa zone.

9.1.43- 9 joueurs + le gardien est le maximum de joueurs permis lors d'un match.

9.1.44- Si une équipe a 2 punitions, le jeu se jouera à 4vs2. Lors de la fin des punitions, le jeu se déroulera à 4vs4 jusqu'au prochain coup de sifflet. Par la suite, le jeu sera de retour à 3vs3. S'il y a une punition supplémentaire pour l'équipe qui joue en infériorité numérique en 4vs2, ce sera un tir de pénalité. S'il y a une pénalité qui est appelée de chaque côté sur la même séquence, les équipes se retrouveront à jouer en 2 contre 2. Les joueurs fautifs sortiront à la fin de leur punition.

9.1.45- Une seule passe par but est accordée aux statistiques.

- 9.1.46- Toutes blessures, coupures et qui peut mener à des saignements doivent être couvertes.
- 9.1.47- Si la balle dévie sur la clôture, au plafond ou sur l'arbitre et qu'elle revient sur la surface de jeu, la partie continue.
- 9.1.48- L'arbitre doit arrêter le jeu s'il perd la balle de vue, peu importe la situation.
- 9.1.49- Un joueur peut faire une passe avec son pied. S'il y a un but qui est marqué à la suite d'un botté volontaire avec le pied, le but sera refusé.
- 9.1.50- Si la balle n'est plus sur la surface, un joueur peut fermer la main et la déposer au sol. Il n'est pas permis de lancer la balle ou la transporter. Si c'est le cas, la balle ira à l'équipe adverse.
- 9.1.51- Un joueur n'a droit qu'à 5 secondes derrière son filet avec la balle sans pression. Si un joueur dépasse les 5 secondes, la balle ira à l'équipe adverse.
- 9.1.52- Un joueur ne peut rester dans le carré du gardien s'il n'est pas en possession de la balle.
- 9.1.53- Aucune autre personne que les joueurs des deux équipes est permise d'embarquer sur la surface de jeu.
- 9.1.54- L'arbitre arrêtera la partie si un objet qui empêche le bon déroulement de la partie est lancé sur la surface.
- 9.1.55- Lors d'une remise au jeu, la balle doit se retrouver dans le carré. Le joueur de l'équipe adverse doit être à une distance minimum d'un bâton.
- 9.1.56- Si un bâton se brise, le joueur doit le laisser au sol immédiatement s'il veut rester sur la surface ou il doit quitter la surface avec celui-ci. Si un joueur est pris à jouer avec un équipement brisé, il aura une minute de punition pour avoir joué avec un équipement illégal.
- 9.1.57- Si une punition est décernée à moins de 30 secondes de la fin d'une partie, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe.
- 9.1.58- Lorsque le gardien immobilise la balle, le jeu reprendra derrière la ligne des buts et devra être repris dans les 5 premières secondes. Si l'arbitre termine son décompte et que la balle n'a pas traversé la ligne des buts, la balle ira à l'équipe adverse. Le joueur de l'équipe qui n'est pas en possession de la balle doit se tenir derrière le point de mise en jeu.
- 9.1.59- Si le gardien immobilise la balle dans le coin de la surface pour perdre du temps, il y aura une punition de 2 minutes pour avoir ralenti le jeu. Si cela est fait dans la dernière minute, il y aura un tir de punition.
- 9.1.60- Si un gardien lance son bâton, une punition de 2 minutes sera accordée.
- 9.1.61- Si la balle est immobilisée dans le filet derrière le but, la partie reprendra avec une mise au jeu au point de mises aux jeux le plus proche.
- 9.1.62- Lors d'un changement au banc des joueurs, le joueur quittant la surface doit être dans le carré avant que son coéquipier entre sur la surface.

- 9.1.63- Si la balle touche un joueur lors d'un changement, la balle ira à l'équipe adverse.
- 9.1.64- Un temps d'arrêt pour les gardiens peut être accordé au jugement de l'arbitre. Lors d'un temps d'arrêt pour les gardiens, celui-ci ne peut pas retourner au banc des joueurs, sauf si l'arbitre le permet.
- 9.1.65- Lors d'une mise au jeu, la balle doit toucher le sol avant d'être touchée par les joueurs. La palette des deux joueurs ne peut pas être dans le carré de mise au jeu tant que l'arbitre n'a pas lancé la balle.
- 9.1.66- Il y a une mise au jeu au centre de la surface à chaque début de période, lorsqu'il y a un but, lorsqu'il y a une blessure, lorsque la balle quitte la surface et l'arbitre ne sait pas qui a touché en dernier à la balle.
- 9.1.67- Une passe avec la main n'est permise qu'en zone défensive.
- 9.1.68- Un marqueur peut demander une pénalité à l'arbitre s'il voit une action le justifiant. L'arbitre prendra la décision finale.
- 9.1.69- Une punition d'une minute sera accordée à l'équipe si un joueur se situant au banc des punitions quitte le banc avant le temps nécessaire.
- 9.1.70- Si un joueur, qui se situe dans sa zone défensive et qu'il tire la balle et qu'elle sort à l'extérieur de la surface sans avoir eu aucun contact, une pénalité de 1 minute est accordée pour avoir retardé la partie.
- 9.1.71- Un joueur recevra une punition de 1 minute pour bâton élevé s'il tente de toucher la balle avec son bâton et que la balle est plus haute que la hauteur de la bande.
- 9.1.72- Une punition de 2 minutes sera accordée si un joueur touche un adversaire avec son bâton à une hauteur plus haute que la hauteur de la bande. Une pénalité majeure peut être accordée selon le jugement de l'arbitre.
- 9.1.73- Une punition de 2 minutes peut être accordée pour coup de bâton à un adversaire. Selon le jugement de l'arbitre, il peut accorder une punition majeure ou une inconduite de partie.
- 9.1.74- Une punition pour obstruction peut être accordée par l'arbitre si un joueur empêche la course d'un joueur sans que celui-ci soit en possession de la balle. Si un joueur commet une obstruction sur un gardien et l'empêche de faire pleinement ses mouvements par un contact physique, une punition de 2 minutes sera accordée. Si un joueur reste plus de 3 secondes dans le demi-cercle du gardien, une punition de 2 minutes sera accordée.
- 9.1.75- Un gardien ne peut pas immobiliser la balle si un de ses coéquipiers lui a fait une passe. La balle ira à l'équipe adverse.
- 9.1.76- Les côtés locaux et visiteurs sont décidés lors de la création du calendrier.
- 9.1.77- Les équipes doivent changer de côtés à chaque période.

9.2- JOUEURS REMPLAÇANTS

9.2.1- Pour qu'un joueur puisse remplacer dans une équipe, il doit être membre de l'Association de Hockey Balle du Centre-du-Québec et avoir un passeport Centrale Dek Premium valide.

9.2.2- Aucun joueur ou gardien de but ne peut jouer pour une 2^e équipe d'une même catégorie s'il fait partie de l'alignement des joueurs « réguliers » d'une équipe, sauf s'il s'agit d'un changement de catégorie pour une des deux équipes et qu'au moment du changement de catégorie ces joueurs faisaient partie de l'alignement régulier qui change de catégorie.

9.2.3- Aucun joueur et gardien ne peut jouer pour une 2^e équipe d'une même catégorie dès qu'il a joué le nombre de parties requis faisant de lui un joueur « régulier » d'une équipe (5 parties). Il appartient donc à cette équipe.

9.3- TIRS DE BARRAGE (FUSILLADE)

9.3.1- Toute partie terminant à égalité se terminera en fusillade. Ce dernier débutera avec 3 joueurs de chaque équipe (4 dans le Mixte F-G-F-G, en commençant par une fille). Aucune répétition de joueur ne sera tolérée avant que tous les joueurs d'au moins une équipe n'aient passé. Dès que la ronde où l'une des équipes a fait tirer au moins une fois tous ses joueurs présents se termine, si c'est encore à égalité, un même joueur peut alors revenir effectuer un lancer autant de fois qu'il le désire (il n'y a donc plus d'ordre à suivre, et ce, même si certains joueurs n'ont pas encore effectué un lancer de punition – dans le Mixte, la règle d'alternance gars/fille tient toujours).

9.3.2- EN SAISON RÉGULIÈRE : La partie se termine lorsqu'il y a un gagnant suite aux tirs de barrage, peu importe le nombre de tirs, il y a pour les deux équipes.

9.3.3- Pour la fusillade, si un joueur termine la partie au banc des punitions, ce joueur ne peut tirer. Tous les joueurs de son équipe doivent passer avant lui, sauf si l'équipe compte moins de joueurs. Dans ce cas, le joueur qui était au banc des punitions en fin de partie peut effectuer un tir dès que tous les joueurs de l'autre équipe ont tiré une première fois.

9.3.4- En fusillade, le tir de punition devient mort dès que les pieds du joueur en question cessent d'aller vers l'avant, ou que la balle a reculé.

9.3.5- Tous les lancers de fusillade seront effectués du même côté de la surface.

9.4- GARDIENS DE BUT

9.4.1- Lorsqu'un gardien doit se retirer d'un match pour une raison autre qu'une expulsion (blessure, inconfort, etc.), il peut être remplacé par n'importe qui (pas besoin d'un joueur qui est inscrit sur l'alignement) sauf par un gardien jugé de calibre trop élevé pour la catégorie en question ou un gardien régulier d'une autre équipe de la même catégorie. Le temps sera arrêté à ce moment et un chronomètre de 10 minutes débutera. Si après ces 10 minutes, le nouveau gardien n'est toujours pas prêt, la partie reprendra quand même.

9.4.2- Lorsqu'un gardien est expulsé d'un match, il ne peut être remplacé que par un joueur indiqué sur l'alignement. Si le joueur a une cote de gardien de but, sa cote doit respecter les restrictions de la catégorie. Le temps sera arrêté à ce moment et un chronomètre de 10 minutes débutera. Si après ces 10 minutes, le nouveau gardien n'est toujours pas prêt, une punition pour avoir retardé le match sera octroyée à l'équipe en défaut.

9.5- ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS

9.5.1- À chaque saison est rendue disponible les règles reliées à l'éligibilité des joueurs et joueuses dans chacune des catégories. Afin d'assurer la parité dans les différentes catégories, la Ligue se réserve aussi le droit d'évaluer sur le champ tout joueur ne faisant pas partie de la liste officielle de joueurs cotés et qui se joindraient à une équipe pour une ou plusieurs parties. Les équipes essayant de « contourner » ce règlement pourront être rencontrées par la Ligue afin d'évaluer la force de leurs effectifs en présence - le but ultime étant toujours d'assurer la parité dans les différentes catégories. La Ligue se réserve aussi le droit d'approuver certaines exceptions à cette règle pour une équipe qui malgré l'exclusion aura un alignement représentatif de la catégorie dans laquelle elle joue.

9.5.2- Si une équipe est prise à jouer un match avec un alignement illégal, elle perdra ce match par forfait.

9.5.3- Si la ligue constate qu'un joueur est trop dominant pour le niveau qu'il joue lors d'une partie, la ligue a le droit de retirer à tout moment le joueur de l'équipe pendant la partie.

9.5.4- C'est la responsabilité du capitaine et non de la Ligue de s'assurer que son alignement est conforme aux restrictions permises dans un calibre.

9.5.5- Si une équipe est prise à volontairement faire jouer un joueur sous un faux nom dans leur alignement, le joueur en question ainsi que le responsable de l'équipe seront suspendus pour un minimum de 5 parties chacun. Le match sera perdu par défaut. Si ce match servait à rajouter une partie à un joueur afin qu'il soit éligible aux séries, le joueur en question sera banni des séries de cette catégorie et le capitaine devra purger ses matchs de suspension au début des séries.

9.5.6- Dans le cas de récidives (9.5.2 et 9.5.5), le nombre de matchs de suspension sera aussi décidé par la Ligue.

9.5.7- Toute équipe jouant contre une équipe du calibre supérieur est autorisée à avoir au besoin un alignement avec des remplaçants respectant les cotes du calibre supérieur en question.

9.5.8- Les joueurs sont autorisés à jouer dans la Ligue à compter de 16 ans. Toutefois, pour les joueurs de 16 & 17 ans, une autorisation signée par les parents doit être remise à la Ligue et ces joueurs doivent porter une grille ou une visière complète. Toute équipe prise à avoir joué avec un joueur âgé de moins de 16 ans perdra la partie par défaut.

9.5.9- Les filles sont autorisées à jouer comme gardienne de but et comme joueuses dans les équipes masculines.

9.5.10- Un joueur peut être libéré par une équipe, mais ceci peut être effectué uniquement si l'équipe qui le libère n'a pas déjà atteint 75% du nombre de parties à jouer en saison régulière. Toutefois, le responsable de cette équipe devra obligatoirement signifier son accord au responsable de la ligue pour que le tout devienne officiel. Un joueur libéré devra jouer le nombre de parties avec sa nouvelle équipe pour pouvoir participer aux séries éliminatoires avec sa nouvelle équipe.

9.5.11- Un joueur ou un gardien de but est autorisé à arriver à n'importe quel moment d'un match, pourvu qu'il ait été mis sur l'alignement avant le début de la partie.

9.5.12- Un nouveau joueur débutant le dek hockey dans l'Association de Hockey du Centre-du-Québec se verra octroyé la cote de H12. Ce règlement est valable aussi pour les gardiens. Concernant une nouvelle joueuse, elle aura la cote de W8. Ce règlement est également valable pour les gardiennes.

9.5.13- La ligue peut prendre la décision de retirer un joueur pendant une partie si le joueur est jugé trop dominant pour sa cote.

9.5.14- Si joueur provenant d'un autre centre de dek hockey vient jouer chez HBCQ, sa cote locale d'où il provient sera utilisée.

9.5.15- Un joueur doit être âgé d'au minimum de 16 ans et doit avoir un accord parental signé. Si un joueur âgé de moins de 16 souhaite participer, il devra avoir une approbation d'un médecin assurant qu'il est apte à jouer dans une ligue senior.

10.- Protêts

10.1- Un protêt concernant une partie peut notamment se faire pour les raisons suivantes :

- Alignement jugé illégal
- Joueur mis sous un faux nom
- Autre situation jugée admissible par la Ligue

10.2- Tout protêt doit être déposé par le responsable d'équipe au plus tard dans les 72 heures suivant une partie. Après ce délai de 72h, aucun protêt ne sera accepté.

10.3- Tout protêt doit être déposé par courriel uniquement. Aucune autre voie de communication ne sera acceptée. Le courriel doit être envoyé à : operations@hbcq.org

Vous devez indiquer pour quelle partie le protêt est fait, ainsi que tous les détails nécessaires pour que la situation soit regardée par la Ligue. Veuillez prévoir quelques jours pour une réponse à votre demande.

11.- Sanctions & Suspensions

11.1- Un joueur qui reçoit une punition de 5 minutes incluant une inconduite de partie devra quitter le terrain de jeu. Un autre membre de l'équipe devra subir sa sanction au banc de punitions.

11.2- Tout joueur expulsé de la partie doit se diriger automatiquement aux vestiaires ou à l'extérieur du Complexe/Centre de Dek et il ne lui est pas permis de retourner sur la surface de jeu lors de la partie en question. S'il reste près de la surface de façon non pacifique (verbalement ou physiquement) et qu'il ne se rend pas à son vestiaire à la demande de l'arbitre, l'équipe aura une punition de banc. Si le joueur en question refuse toujours de se rendre à son vestiaire, l'arbitre avisera le capitaine que s'il ne s'y rend pas dans la minute qui suit le match sera arrêté et la victoire par défaut ira à l'autre équipe.

11.3- Pour des raisons de sécurité évidentes, veuillez noter qu'il est strictement interdit d'asperger d'eau le cercle du gardien de but pour favoriser ses déplacements.

11.4- Un joueur remplaçant (joueur ne faisant pas partie de l'alignement régulier de l'équipe dans laquelle l'incident s'est produit, peu importe le nombre de parties qu'il aura joué durant la saison) qui est suspendu ne pourra plus jouer aucun match dans cette catégorie durant la saison en cours, peu importe la durée de la suspension.

11.5- Un joueur se voyant octroyer une suspension ne peut jouer dans une autre équipe tant que sa suspension avec l'équipe avec qui il a joué n'a pas été purgée.

11.6- Lors d'une altercation, les arbitres ont le droit de faire arrêter le temps.

11.7- L'abus envers les arbitres, les marqueurs et les représentants officiels de la Ligue ne sera pas toléré et sera sanctionné. Tout abus verbal ou physique envers un arbitre, un marqueur, un représentant officiel de la Ligue ou un joueur adverse sera sanctionné et fortement pénalisé. Des suspensions et amendes seront imposées par la Ligue.

11.8- Toute punition pour inconduite de partie (un 10 minutes) résulte en l'expulsion du joueur, et celui-ci ne peut PAS revenir sur la surface par la suite.

11.9- Tout joueur expulsé d'une partie, peu importe la raison, se doit de quitter le Complexe ou de retourner à son vestiaire et y rester pour le restant de la partie. Il ne peut donc être en aucun temps autour d'aucune des surfaces de jeu. L'équipe d'un joueur expulsé qui ne respectera pas cette consigne obtiendra des pénalités mineures jusqu'à ce que le joueur se rende à son vestiaire et y reste.

11.10- Tout joueur impliqué dans une bataille sera suspendu.

11.11- Tout joueur qui quitte son banc lors d'une altercation sera suspendu pour minimum 1 partie (à moins que la Ligue détermine que le joueur est resté loin des incidents et que ceci n'a eu aucun effet).

11.12- Tout joueur qui arrive comme 3e homme dans une altercation (autre que pour enlever de façon claire et évidente son joueur sans toucher à un joueur de l'autre équipe) sera suspendu pour minimum 1 partie.

11.13- Tout coup volontaire à la tête (d'un pied, d'une main ou d'un poing, d'un bâton) pourra résulter en une suspension de 3 parties. Agripper la grille ou faire un « face wash » pourra résulter en une suspension de 2 parties, pourvu que le joueur ne secoue pas la tête du joueur par la suite en le tenant par la grille.

11.14- Tout joueur qui crachera sur un autre sera suspendu pour un minimum de 3 parties.

11.15- Si les deux équipes se retrouvent dans une bataille considérée comme « générale », les deux équipes seront suspendues pour un nombre de matchs qui sera déterminé par la Ligue et perdront automatiquement ces parties.

11.16- L'historique d'un joueur pourra être considéré lors de la prise de décisions reliée à des incidents. Cet élément pourra avoir un impact autant sur la durée de la suspension que des différentes sanctions imposées.

11.17- L'historique d'une équipe pourra être considéré lors de la prise de décisions reliée à des incidents. Cet élément pourra avoir un impact autant sur la durée de la suspension que des différentes sanctions imposées.

11.18- Les incidents impliquant des joueurs de la Ligue à l'extérieur des surfaces de jeu (vestiaires, stationnement, etc.) seront considérés de la même façon par la Ligue et seront sujets à des suspensions et toute autre sanction jugée adéquate.

11.19- La Ligue se réserve le droit de suspendre toute équipe à n'importe quel moment, et ce, pour une durée déterminée ou indéterminée. Ce règlement sera employé lors de graves situations précises. Toute équipe suspendue de la Ligue ne recevra aucun remboursement.

11.20- Après avoir consulté le rapport d'incident et/ou la reprise vidéo (si celle-ci est concluante), la Ligue tranchera et des sanctions pourront être encourues. Le capitaine de l'équipe fautive sera avisé dans les jours suivant l'incident de la pénalité encourue.

11.21- Un joueur qui écope d'une suspension qui n'est pas complétée à la fin d'une saison verra celle-ci se continuer à la saison suivante. Pour que la suspension soit considérée comme étant en train d'être purgée, le joueur en question doit apparaître dans l'alignement régulier de cette même équipe dès le jour 1 de la saison suivante (sans possibilité d'y être enlevé par la suite) et il doit jouer au moins 50% des matchs restants de l'équipe à la fin de sa suspension. Si cette équipe ne joue pas dans la saison suivante, le même principe s'applique, mais dans l'alignement d'une autre équipe. Si le joueur ne joue dans aucune équipe à la saison suivante, sa suspension démarrera à compter du 1er match de l'équipe où il apparaît dans l'alignement régulier d'une équipe. Le comité disciplinaire évaluera toute situation impliquant un joueur suspendu pour 4 parties ou plus et dont la suspension avec une équipe n'est pas terminée à la fin de la saison et des séries éliminatoires de cette équipe et qui a une autre équipe régulière dans la saison en cours afin de déterminer de quelle façon la suspension sera appliquée.

12.- Catégories « Mixte »

12.1- Au moins une fille doit être sur la surface de jeu en tout temps.

12.2- Si une équipe enlève le gardien (incluant lors d'une punition à retardement) : il doit être remplacé par une fille.

12.3- Pour une punition de banc ou une punition au gardien de but : c'est un gars qui doit aller au banc des punitions et l'équipe en désavantage numérique doit jouer avec un gars en moins sur la surface.

12.4- Les buts de filles valent 2 (incluant en fusillade). Un but est accordé à une fille dès qu'elle est la dernière personne à avoir touché à la balle, que le geste soit volontaire ou non.

12.5- Aucun lancer frappé n'est permis. La palette ne doit pas dépasser la hauteur des genoux. (autrement, c'est une punition).

12.6- Une feinte de lancer frappé est considérée comme un lancer frappé (donc punition).

12.7- Un lancer du genre coup de golf, du revers, où le bâton dépasse la hauteur des genoux est considéré comme un lancer frappé (donc punition).

S'il y a tirs de barrage (fusillade):

- 4 joueurs par équipe
- L'ordre suivi est toujours : fille, gars, fille, gars
- 5e : fille – 6e : gars...etc.
- Toutes les filles et tous les gars doivent passer (une équipe qui a plus de filles peut renvoyer la même fille lorsque l'autre équipe a passé toutes ses filles - idem pour les gars)
- Un but de fille vaut aussi 2 en fusillade
- Le lancer frappé n'est pas permis en fusillade

12.10- Pour les mises en jeu, il n'est pas requis que ce soit deux joueurs du même sexe qui l'effectuent.

13.- Séries éliminatoires

13.1- Après chaque ronde, les opposants sont déterminés en fonction de leur classement en saison régulière du meilleur contre le moins haut au classement, 2e meilleur contre 2e moins haut, etc.)

13.2- L'équipe à domicile obtient l'avantage de conserver son gilet (si les 2 équipes ont la même couleur) et de déterminer qui tirera en 1er s'il y a fusillade.

13.3- Deux temps d'arrêt par partie sont permis en temps régulier pour tous les matchs (à l'exception du 3e match des rondes en format 12 minutes, il y a 1 seul temps d'arrêt pour ce 3e match). Aucun temps d'arrêt additionnel n'est permis en prolongation.

13.4- Un joueur doit avoir joué 3 parties avec l'équipe pour pouvoir participer aux séries.

13.5- Un gardien de but n'est pas obligé d'avoir déjà joué dans l'équipe pour pouvoir participer aux séries.

13.6- Le nombre de points par équipe doit être respecté lors des parties en séries éliminatoires. Autrement, ce sera une défaite par forfait.

13.7- Lors des parties de séries éliminatoires, les équipes jouent deux périodes de 12 minutes. La troisième partie est d'une durée de 12 minutes.

13.8- L'équipe remporte la série lorsqu'elle gagne deux parties sur les trois.

13.9- Il y a un 5 minutes de prolongation si à la fin d'une partie, il y a toujours égalité. Si après la prolongation, c'est toujours l'égalité, il y aura une séance de tir de barrage.

13.10- Si un gardien se blesse ou est expulsé lors d'une partie, l'équipe a 5 minutes pour trouver un gardien qui puisse le remplacer. Autrement, elle perdra la partie par forfait.

- Règle spéciale MATERNITÉ : Dans le cas où une équipe de FÉMININ ne serait pas en mesure d'avoir comme joueuses présentes 9 joueuses à cause d'une joueuse de l'alignement régulier qui est tombée enceinte en cours de saison (ou pour la même raison, si une équipe de MIXTE ne peut avoir 3 joueuses présentes), la Ligue pourra exceptionnellement autoriser au maximum 1 joueuse ayant joué au moins 1 partie en saison régulière avec cette équipe.

La Ligue a droit de regard final en ce qui a trait à tout ce qui concerne l'interprétation de toute règle et/ou de toute situation.

Tous les joueurs participant à une partie acceptent les risques inhérents liés à la pratique du hockey balle et ceux-ci sont responsables personnellement de porter l'équipement requis pour la pratique du hockey balle, incluant ce qui pourrait être nécessaire pour diminuer les risques en jouant à l'extérieur. L'Association de Hockey Balle Centre-du-Québec se dégage de toute responsabilité qu'on pourrait tenter de lui imputer pour tout dommage ou préjudice causé à l'occasion d'une partie ou résultant de l'organisation ou du déroulement de la Ligue ou qui est reliée au transport vers ou au retour d'une partie. Tous les joueurs renoncent à tout recours ou réclamation à cet égard.

La Ligue reste ouverte à toute question, commentaire ou suggestion reliée aux règlements ou à son interprétation d'un membre de la Ligue, si cela est effectué de manière professionnelle et par l'intermédiaire d'un capitaine. Tout questionnement pourra se faire en personne ou via téléphone ou courriel.

14.- Nouveau joueur ayant une expérience au hockey sur glace

14.1- Pour les joueurs et les gardiens ayant joué au hockey sur glace dans les 5 dernières années et étant de nouveaux participants de dek hockey, voici les cotes :

- Les joueurs ou gardiens ayant ou évoluant toujours dans le Midget 2 lettres, le Midget Espoir ou le Junior A ou B seront automatiquement coté H9. Le capitaine de l'équipe devra également aviser l'association de l'arrivé de ce joueur à cette adresse : operations@hbcq.org
- Les joueurs, joueuses, ou gardiens et gardiennes ayant ou évoluant toujours dans le Midget AAA et Junior AA seront automatiquement coté H8 et W4. Le capitaine de l'équipe devra également aviser l'association de l'arrivé de ce joueur à cette adresse : operations@hbcq.org
- Les joueurs ou gardiens ayant ou évoluant toujours dans le Junior AAA ou collégial division 1 seront automatiquement coté H7 ou W3. Le capitaine de l'équipe devra également aviser l'association de l'arrivé de ce joueur à cette adresse : operations@hbcq.org
- Les joueurs, joueuses ou gardiens et gardiennes ayant ou évoluant toujours dans le Bantam AAA seront automatiquement coté H9 ou W5. Le capitaine de l'équipe devra également aviser l'association de l'arrivé de ce joueur à cette adresse : operations@hbcq.org
- Les joueurs ou gardiens ayant ou évoluant toujours dans le Bantam BB ou AA, Midget A seront automatiquement coté H10. Pour le féminin, les joueuses et gardiennes seront automatiquement coté W6. Le capitaine de l'équipe devra également aviser l'association de l'arrivé de ce joueur à cette adresse : operations@hbcq.org
- Les joueurs ou gardiens ayant ou évoluant toujours dans un niveau supérieur à ceux mentionnés seront automatiquement coté H6. Le capitaine de l'équipe devra également aviser l'association de l'arrivé de ce joueur à cette adresse : operations@hbcq.org

15.- Règlements administratifs

15.1- Une équipe doit être représentée par un capitaine et/ou un assistant-capitaine en tout temps. Dans la situation où les deux ne peuvent être présents pour la partie, un joueur doit être nommé capitaine pour la partie.

15.2- Des sanctions peuvent être imposées à une équipe qui possède un joueur qui ne respecte pas les règlements de l'Association.

15.3- Le capitaine et l'assistant-capitaine sont les deux seuls joueurs à pouvoir parler aux arbitres.

15.4- Les spectateurs ne sont pas permis aux bancs des joueurs. Ce règlement s'applique aussi aux joueurs suspendus.

15.5- Un spectateur peut se faire exclure du Centre de Dek Hockey s'il nuit au déroulement de la partie. Si un partisan refuse de quitter les lieux, l'équipe pour laquelle il est venu encourager perdra par forfait.

15.6- Une équipe ne se présentant pas à une partie sans avoir averti l'association perdra la partie par forfait et aura une amende de 100\$. Cette amende devra être payée avant la partie suivante. Si elle n'est pas payée, l'équipe perdra les parties suivantes par forfait jusqu'à ce que l'amende soit payée. 50\$ ira à l'équipe adverse et 50\$ ira à l'association. Si l'équipe avertie, mais moins de 24 heures d'avance, l'équipe perdra par forfait et l'amende sera de 50\$. L'argent sera remis à l'équipe adverse.

15.6- Si une équipe ne se présente pas à deux reprises, sans avertir, celle-ci sera exclue des séries éliminatoires.

15.7- Un joueur ayant consommé de l'alcool, de drogue, ou autres substances illicites peut se faire refuser la participation à la partie par l'arbitre.

15.8- L'association fournira des dossards à l'équipe visiteur si les deux équipes ont des chandails de couleur similaire. Ce règlement s'applique également lors des séries. Le port du dossard sera au jugement de l'arbitre.

15.9- Les numéros qui sont permis d'utiliser lors d'une partie sont de 1 à 99. Les numéros doivent être clairement visibles aux yeux de l'arbitre.

15.10- Seulement un entraîneur peut être toléré aux bancs des joueurs, il doit avoir un passeport Centrale Dek valide et être membre HBCQ.

15.11- Le nombre maximal est de 9 joueurs et un gardien dans un alignement d'une partie.

15.12- Si une équipe n'est pas en mesure d'avoir un minimum de 3 joueurs et un gardien ou 4 joueurs au total lors d'une partie, l'équipe perdra par forfait. Une équipe doit être au moins 3 joueurs et un gardien ou 4 joueurs pour débiter une partie. Une punition de 2 minutes sera accordée pour avoir retardé la partie si une équipe n'est pas assez pour débiter la partie.

