



Règlements
Hockey Balle Haut-Richelieu

Table des matières

1- Objectif de la ligue	page 3
2- Règle de conduite	page 3
3- Composition d'une équipe alignement	page 4
4- Équipement	page 6
• Équipement joueur	page 6
• Équipement gardien	page 7
5- Déroulement de la partie	page 7
6- Reprise de jeu, perte de possession	page 9
7- Reprise de jeu, mise au jeu	page 11
8- Les spécifications des différentes catégories	page 12
9- Les séries	page 13



10- Les buts page 14

11- Les types de punitions page 14

12- Expulsion de match page 17

13- Bris d'égalité page 17

Procédure pour une équipe en retard page 18

1- Objectif de la ligue

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

2- Règles de conduite

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

- 2.2 La vente de produits alcoolisés sera effectuée par HBHR. Il est strictement interdit d'apporter vos consommations alcoolisées. Aucune boisson alcoolisée n'est permise d'être consommée au banc des joueurs, dans le stationnement et à l'extérieur du site de compétition. Les équipes prisent en défaut seront suspendues de la ligue.
- 2.3 Tout joueur sous l'influence évidente d'alcool et/ou drogue se verra immédiatement expulsé de la partie.
- 2.4 Aucune bagarre ou toute autre violence verbale et physique ne seront tolérées.
- 2.5 Interdiction de fumer ou devapoter à l'intérieur du centre HBHR.
- 2.6 La totalité de la saison doit être payée avant le début de la 3e partie. (Si l'équipe n'a pas acquitté son solde, elle perdra ses points au classement et tous les joueurs n'auront aucunes statistiques pour la partie
- 2.7 Toute femme en début ou pendant la grossesse ne peut participer à une partie

3- Composition d'une équipe / alignement

- 3.1 Chaque équipe (3vs3 ou 4vs4) doit être formée d'un maximum de 11 joueurs incluant le gardien de but. Aucune



modification à l'alignement ne sera acceptée sauf exception majeure (blessure, déménagement, grossesse, etc.).

- 3.2 Tous les joueurs se verront attribuer une cote par Centrale Dek. La direction se réserve le droit de reclasser des joueurs à tout moment. Les cotes sont établies en fonction des statistiques des joueurs, de l'équipe pour laquelle le joueur évolue ainsi que par l'intelligence du joueur sur la surface de jeu.
- 3.3 Chaque joueur doit obligatoirement avoir son passeport Centrale Dek valide AVANT son premier match.
- 3.4 Pour remplacer, le joueur doit payer 15\$ avant la partie, gratuit pour les gardiens de but. Si le remplaçant ne paie pas pour le match joué, son équipe perdra la partie par forfait et le remplaçant ne figurera pas sur l'alignement de l'équipe.
- 3.5 Un joueur doit avoir au minimum 16 ans pour jouer dans la catégorie adulte. Il doit obligatoirement faire signer le formulaire d'autorisation parentale et l'apporter à la personne responsable de l'accueil avant son match. Le port de la grille sur le casque est obligatoire pour le joueur d'âge mineur. (Voir 4.6.1)
- 3.6 Pour qu'un joueur puisse participer à la partie, le joueur régulier doit se trouver sur l'alignement officiel avant le début de la partie et il doit arriver avant le début de la 3e période.
 - 3.6.1 Un joueur remplaçant doit se trouver sur l'alignement officiel avant le début de la partie et il doit arriver avant le début de la 2e période.



3.6.2 Il est interdit d'ajouter des joueurs au courant de la partie.

- 3.7 Le capitaine ou un membre désigné par le capitaine doit venir donner l'alignement complet AVANT le début de la partie. Une punition mineure sera décernée dans le cas d'un alignement in complet.
- 3.8 Si un joueur joue sur un faux nom, il devient automatiquement illégal et le capitaine sera suspendu automatiquement 3 parties.
- 3.9 Un entraîneur est considéré comme faisant partie de l'équipe. Il peut en tout temps se voir infliger une punition si son comportement est déplorable.
- 3.10 Si un capitaine souhaite annuler un match, il y aura une pénalité de 200\$. Ce montant devra être payé au capitaine adverse, avant le prochain match à son calendrier. Si le capitaine n'effectue pas le paiement de 200\$ à l'équipe adverse, son équipe ne pourra effectuer de retour au jeu tant que cela ne sera pas réglé.
- 3.11 Si le gardien se blesse ou est malade durant la partie il doit être remplacé par un joueur de son équipe ou un autre gardien présent dans les estrades de cote égale ou inférieure. Le changement doit se faire en 5 minutes.
- 3.11.1 Un gardien expulsé doit obligatoirement être remplacé par un joueur de son équipe.

4- Équipement

- 4.1 Chaque équipe doit être identifiée d'un uniforme de même couleur avec des numéros unique au dos.
- 4.2 Si deux (2) équipes portent un uniforme de même couleur, l'équipe locale aura la possibilité de conserver ses chandails alors que l'équipe adverse devra les changer ou utiliser des dossards fournis par le HBHR.
- 4.3 Un joueur peut se voir interdire l'accès à la surface de jeu s'il ne dispose pas de l'équipement nécessaire ou s'il représente un danger pour lui ou pour autrui. Voir section : Équipement joueur et équipement gardien.
- 4.4 Les équipes utilisent leurs propres balles durant l'échauffement. La ligue HBHR fournit les balles pour toutes les parties.
- 4.5 Les espadrilles de sport sont obligatoires.

Équipement joueur

- 4.6 Tous les joueurs doivent porter l'équipement obligatoire : espadrille, casque, jambières et gants.
 - 4.6.1 Le joueur qui perd toute pièce d'équipement obligatoire (espadrille, casque, jambières et gants) devra se rendre directement au banc sans participer au jeu. Si le joueur continue de jouer, il se verra décerner une punition mineure pour équipement illégal.

- 4.7 En tout temps sur la surface de jeu, un joueur doit porter un casque de hockey muni d'une ganse sous le menton. Le port de la visière et de la grille est fortement recommandé pour prévenir les accidents.
- 4.7.1 Tous les joueurs de moins de 18 ans doivent obligatoirement porter le casque avec la grille.
- 4.8 Les jambières doivent obligatoirement recouvrir les genoux et doivent être totalement visibles.
- 4.9 Seuls les gants d'hockey ou de dek hockey sont acceptés, les gants de travail ne sont pas permis.
- 4.10 Tout joueur ne peut modifier l'ampleur de son équipement de façon à augmenter son efficacité.
- 4.11 Tous les bâtons sont acceptés. Un arbitre peut, à tout moment, déclarer un bâton illégal lorsque celui-ci est usé ou endommagé et représente des risques de blessures. En cas de bris de bâton, le joueur ne peut plus l'utiliser et participer au jeu, sinon il se verra décerné une punition mineure.

Équipement gardien

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

5- Déroulement de la partie

- 5.1 Une période d'échauffement de trois minutes aura lieu avant la partie.
- 5.2 Une partie se déroule en trois périodes de treize minutes en temps continu avec une pause de 1 minutes entre chaque période.
- 5.3 La dernière minute de jeu de la troisième période sera à temps arrêté, s'il y a un écart de 3 buts et moins.
- 5.4 Un temps d'arrêt de 30 secondes par équipe est autorisé à chaque partie.
- 5.5 Les équipes doivent être prêtes à l'heure cédulée.
 - **3 vs 3 : voir 8.1**
 - **4 vs 4 homme, femme : voir 8.3**
 - **4 vs 4 mixte : voir 8.5**
- 5.6 Le retrait du gardien est permis uniquement si :
 - L'équipe est en retard au pointage lors des 3 dernières minutes.
 - Le pointage est égal lors des 3 dernières minutes.
 - Une punition est en attente d'être appelée à l'autre équipe.
- 5.7 Une partie, pour toutes les catégories hommes et femmes, est réputée être terminée lorsqu'il y a dix buts d'écart. Voir 5.31, pour les catégories mixtes.

- 5.8 Une partie qui se termine en égalité sera prolongé en tir de barrage. D'abord, une séquence de trois rondes sera exécutée par 3 joueurs différents de chaque équipe. Si l'égalité persiste, c'est une ronde à la fois et le même joueur peut revenir effectuer sa tentative. Au total, c'est un maximum de 10 rondes que chaque équipe peut effectuer, sinon la partie se terminera à égalité.

6- Reprise de jeu, perte de possession

L'équipe adverse reprendra la possession sur le côté au centre de la surface

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

6.1.1 Il est interdit de fermer la main sur la balle et dans tirer un avantage. Cette faute entraîne une perte de possession.

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

6.3 Le joueur qui est pris en défaut pour avoir touché la balle plus haut que les épaules, l'autre équipe repart le jeu au centre de la surface.

6.4 Si la balle touche un des poteaux de but sur un lancer et sort de la surface de jeu, la balle revient à l'équipe offensive, au centre de la surface.

6.5 Si la balle, sur un lancer de l'équipe en offensive sort de la surface de jeu, la balle revient à l'équipe défensive, au centre de la surface.

6.6 Après un lancer de pénalité raté, la balle revient à l'équipe qui a eu le tir, au centre de la surface.

6.7 Si l'arbitre arrête le jeu parce qu'un joueur met le pied intentionnellement sur la balle et retient celle-ci. L'équipe adverse reprendra le jeu au centre de la surface.

6.8 Les poteaux de clôture aux extrémités du banc des joueurs de chaque équipe sont à l'extérieur de jeu. Si la balle frappe ces poteaux et seulement si elle change de direction, l'arbitre devra arrêter le jeu et remettre la balle à l'équipe adverse au centre de la surface.

6.9 Si l'arbitre arrête le jeu parce qu'il y a un joueur de blessé,

l'équipe adverse repart avec la balle au centre de la surface. Le joueur blessé doit être retiré de la surface de jeu.

- 6.10 Si le gardien de perd une partie de son équipement, le jeu est arrêté et l'équipe adverse repart avec la balle au centre de la surface.
- 6.11 Si le joueur repart le jeu avant le sifflet de l'arbitre, il y aura changement de possession. Le jeu repart au centre de la surface.
- 6.12 À la suite de l'arrêt du gardien de but, le joueur dispose de trois secondes derrière la ligne jaune horizontale des buts avant que le joueur adverse ne se dirige sur lui. Le joueur adverse doit être complètement de l'autre côté des carrés jaunes (corps et équipement). Si ce joueur avance avant que le décompte soit terminé, l'arbitre indiquera à l'équipe qui partait avec la balle d'avancer au centre de la surface pour repartir le jeu. Le joueur qui reprend le jeu peut lancer au but, faire une passe ou se déplacer avec la balle.
- 6.13 Durant le jeu, le joueur défensif voulant protéger la balle derrière son but possède 3 secondes pour sortir l'entièreté de son corps ainsi que la balle en dehors de la ligne imaginaire de la bande vers les poteaux du but. Sans quoi, l'arbitre appellera un changement de possession et l'autre équipe reprendra au centre de la surface.
- 6.14 Lorsque le jeu est reparti au centre de la surface, le joueur en défensive ne peut s'approcher à plus d'une longueur de bâton et ne peut lui soutirer la balle durant le décompte de



3 secondes. Sinon, l'arbitre recommencera la séquence. Le joueur qui part le jeu doit se placer à l'intérieur des tuiles jaunes au centre de la surface. Le joueur peut lancer directement au but, faire une passe ou se déplacer avec la balle. Dès qu'il fait une action le joueur en défensive peut entrer dans le jeu.

7- Reprise de jeu, mise au jeu

- 7.1 Au début de chaque période ;
- 7.2 Après chacun des buts ;
- 7.3 Une balle prise dans les bannières des commanditaires ou dans le grillage à l'intérieur des limites de la surface ;
- 7.4 Lorsque l'arbitre ne peut déterminer à qui la possession de la balle doit revenir.
- 7.5 Si une balle touche un officiel et sort de la surface de jeu.
- 7.6 Si une balle touche un officiel et entre dans le but, le but sera refusé et il y aura mise au jeu, au centre de la surface.
- 7.7 Si des punitions simultanées sont décernées aux équipes.
- 7.8 Lors d'une mise en jeu, la balle doit toucher la surface avant qu'un joueur ne puisse entrer en contact avec celle-ci. La totalité de la palette du bâton doit toucher la surface du jeu à l'extérieur du point de mise en jeu. Si cette procédure devait être violée, l'arbitre reprendrait la mise en jeu et demandera au joueur de centre qui a causé cette violation de se faire remplacer par un autre joueur

7.8.1 Les autres joueurs ne peuvent mettre leur bâton vers le centre du point de mise en jeu pour en prendre avantage.

8- Les spécifications des différentes catégories

3 vs 3

- 8.1 Pour débiter une partie, il faut un minimum de 3 joueurs et 1 gardien de but.
- 8.2 Une première punition entraîne un surnombre à 3 contre 2 joueurs. Une équipe punie d'une 2^e punition, celle-ci devra être à retardement et attendre la fin de la 1^{er} punition. Toujours 3 vs 2, jamais 3 vs 1.

4 vs 4, homme, femme

- 8.3 Pour débiter une partie, il faut un minimum de 4 joueurs et 1 gardien de but.
- 8.4 L'équipe fautive peut avoir 2 punitions qui sont purgées dans la même minute et la 3^e punition deviendrait à retardement. Peut-être 4 vs 3 ou 4 vs 2, jamais 4 vs 1.

4 vs 4, mixte

- 8.5 Pour débiter une partie, il faut un minimum de 2 joueurs, 2

joueuses et 1 gardien de but.

- 8.6 Une mise au jeu doit être fait en tout temps femme vs femme.
- 8.7 Le but d'une fille compte pour 2 points. Un but dévié par une fille, autre que son bâton, compte pour 1 point. Cependant, si la fille lance la balle et qu'elle est la dernière de son équipe à y avoir touchée, ce sera 2 points, même si l'équipe adverse dévie la balle.
- 8.8 Pour toutes les catégories mixtes, les lancers frappés sont autorisés pour les filles, aucun pour les hommes. La palette du joueur ne doit pas quitter la surface.
- 8.9 Une partie qui se termine en égalité sera prolongé en tir de barrage. D'abord, une séquence de quatre rondes sera exécutée par des joueurs différents de chaque équipe. Si l'égalité persiste, c'est une ronde à la fois et le même joueur peut revenir effectuer sa tentative. L'ordre des lancers est un homme en premier suivi d'une fille. Si l'égalité persiste à la suite des 4 rondes, les mêmes tireurs peuvent revenir à chaque tour mais toujours en respectant l'ordre un homme et une fille. Au total, c'est un maximum de 10 rondes que chaque équipe peut effectuer, sinon la partie se terminera à égalité.
- 8.10 Lors du retrait du gardien de but, c'est obligatoirement une fille qui doit le remplacer sur le jeu.
- 8.11 Une partie est terminée lorsqu'il y a 12 buts d'écart.

9- Les séries

9.1 Pour l'éligibilité d'un joueur, il doit avoir joué 2 parties avec l'équipe. Pour un gardien, il doit avoir joué une partie avec l'équipe comme gardien de but.

9.1.1 Si l'équipe a besoin d'un gardien, il doit être remplacé par un joueur de l'équipe ou un gardien qui est éligible.

9.2 Les parties qui se terminent par égalité :

- Tir de pénalité. Voir 5.8 ou pour le mixte 8.9
- ½ finale : 5 minutes de prolongation, sinon tir de pénalité
- Finale : Prolongation

9.3 Un joueur ne peut évoluer pour deux équipes dans la même catégorie.

9.4 Pour les séries finales 2 de 3 :

- 1^{ère} partie : 2 périodes de 12 minutes
- 2^e partie : 2 périodes de 12 minutes
- Si nécessaire, 3^e partie : 1 période de 10 minutes
- Aucun changement dans les règlements, ce sont les mêmes que dans la saison. Exemple, le retrait du gardien reste à 3 minutes, voir 5.6.

10- Les buts

10.1 Lorsqu'un joueur dirige intentionnellement la balle avec une partie de son corps vers le filet, à l'exception de son pied, le but sera automatiquement refusé.



10.2 Le but compté avec le pied sera accordé.
Cependant, Le but sera refusé si le joueur frappe la
balle du pied (kicker) pour le faire entrer dans le but.

10.3 La bar horizontale est la hauteur maximale permise pour
toucher la balle pour inscrire un but.

11- Les types de punitions

11.1 Les types de punitions et elles sont écoulées en temps de jeu
réel :

- Punition mineure = 1 minute
- À la suite d'un but durant cette minute de punition, la
punition prend fin.
- Punition majeure = 3 minutes
- La punition est à finir, peu importe le nombre de but compté
durant le 3 minutes.
- Punition de match = 10 minutes et expulsion de la
partie.

Punition dans la dernière minute de jeu de la partie, l'équipe
non-fautive peut choisir entre une supériorité numérique ou un
lancer de punition.

- Le temps de la partie est arrêté durant le lancer
de punition.
- Le lancer doit se faire par un joueur présent sur
la surface au moment de l'arrêt du jeu.

- Une punition à retardement qui n'est pas appelé en raison de la fin de la partie résultera en un lancer de punition pour l'équipe non-fautive.
- Une punition mineure = 1 lancer de punition
- Une punition majeure = 3 lancers de punition
- Des punitions simultanées dans la dernière minute, si les punitions sont égalisées, les lancers de punition sont annulés.

11.3 Une punition décernée à un gardien de but devra être purgée par un joueur présent sur la surface de jeu au moment de la punition.

11.4 Un joueur sera expulsé à la 4^e punition mineure dans la partie.

11.5 Toutes les punitions majeures doivent être purgées par un joueur de l'équipe fautive.

11.6 Un joueur suspendu ne peut jouer dans aucune équipe, même comme remplaçant, tant que la suspension n'est pas purgée dans l'équipe où la faute a eu lieu. Suspension calculée en semaine.

- Une partie perdue par défaut n'est pas considérée comme étant une partie sanctionnée pour le joueur suspendu.

11.7 Tous les cas d'expulsion sont soumis au comité de discipline et les décisions sont finales.

- 11.8 En tout temps, les arbitres et HBHR peuvent arrêter une partie. Les équipes ne pourront pas demander un dédommagement.
- 11.9 Un joueur qui agresse, bouscule, fait des menaces à un membre de HBHR ou détruit le milieu physique du centre HBHR sera suspendu automatiquement indéfiniment et aucun appel sera entendu par HBHR.
- 11.10 Lorsque plusieurs punitions sont décernées (mineure ou majeure), la punition majeure sera écoulee avant la punition mineure.
- 11.11 Le même nombre de punitions décernées aux deux équipes au même arrêt de jeu, on reprend le jeu à égalité numérique et au maximum de joueurs selon la catégorie.

Bâton

- 11.12 Un joueur qui a brisé son bâton peut continuer de participer au jeu à condition qu'il laisse tomber son bâton sinon une pénalité mineure lui sera décernée. Cependant, aucune pénalité ne lui sera décernée s'il se dirige directement au banc sans participer au jeu.
- 11.13 Aucun joueur ne peut lancer le bâton d'un autre joueur. Ce geste entraîne une punition mineure.
- 11.14 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.

11.15 Seul, le gardien de but peut poursuivre le jeu avec un bâton brisé jusqu'à ce que le jeu soit arrêté.

11.16 Un bâton qui atteint un autre joueur au-dessus des épaules lorsque le joueur est debout entraîne automatiquement une punition mineure.

11.16.1 Si le joueur dans l'action d'un tir atteint le joueur adverse en haut des épaules n'est pas punie.

12- Expulsion de match

Une pénalité majeure entraîne automatiquement son expulsion.
Ensuite, le comité de discipline évaluera la situation.

12.1 Blessure volontaire ou tentative de blessure

12.2 Dardé ou six pouces

12.3 Tentative d'agression

- Un joueur qui enlève une pièce d'équipement dans le but d'intimider l'adversaire.

12.4 Mise en échec à la tête ou par derrière

12.5 Coup de pied

12.6 Agripper la grille d'un adversaire

12.7 Profère des menaces verbales

13- Bris d'égalité

13.1 Voici les critères pour départager un bris d'égalité :

- 1- Le plus grand nombre de victoires en temps régulier;
- 2- Le meilleur différentiel de buts pour et buts contres ;
- 3 Le plus grand nombre de buts marqués;
- 4 Le moins de buts accordés.
- 5 Tirage au hasard.

Procédure à suivre, équipe en retard

Voici la procédure à appliquer si une équipe n'a pas le nombre requis pour débiter la partie :

1. Le marqueur doit partir la période d'échauffement de 3 minutes dès l'heure prévu de la partie.
2. Une punition mineure et un délai de 5 minutes seront accordés. La punition débute seulement lorsque les 2 équipes sont éligibles pour jouer.
3. À la fin du 5 minutes de délai, le marqueur débute le temps de la 1^{ère} période. Puis à chaque 4 minutes un but est donné à l'équipe éligible à jouer.
 - Lorsqu'il reste 9 minutes à la période = 1^{er} but ;
 - Lorsqu'il reste 5 minutes à la période = 2^e but;
 - Lorsqu'il reste 1 minute à la période = 3^e but.
4. À la fin de la 1^{ère} période, la partie est forfait au pointage de 3 à 0.