



TABLE DES MATIÈRES

Section 1.0:

ALIGNEMENT.....	3
-----------------	---

Section 2.0:

DÉROULEMENT DES PARTIES / RÈGLEMENTS DE JEU	8
(Saison régulière)	

Section 3.0:

DÉROULEMENT DES PARTIES / RÈGLEMENTS DE JEU	10
(Série éliminatoire)	

Section 4.0 :

SPÉCIFICATIONS CLASSES MIXTES	11
-------------------------------------	----

Section 5.0 :

ÉQUIPEMENTS	12
-------------------	----

Section 6.0 :

CLASSEMENT ET STATISTIQUES	13
----------------------------------	----

Section 7.0 :

TYPE DE PUNITIONS.....	14
------------------------	----

SECTION 8 :

EXPULSION DU MATCH	22
--------------------------	----

Tableau des choix de punitions	26
--------------------------------------	----

Gestes des arbitres	29
---------------------------	----

Règlements Dek junior	31
-----------------------------	----

SECTION 1.0 : ALIGNEMENT

1.1 Chaque équipe doit être formée d'un maximum de 11 joueurs sur l'alignement partant, et ce, incluant le gardien de but. Le capitaine est responsable de son alignement en tout temps.

*Prendre en considération que durant une saison une équipe peut avoir un maximum de 26 joueurs différents incluant les gardiens de buts.

1.2 Un entraîneur (responsable de l'équipe) est considéré comme faisant partie de l'équipe. Il peut en tout temps se voir infliger une punition si son comportement est déplorable.

1.3 L'alignement doit être conforme au moment de débiter la partie, une punition mineure sera décernée dans le cas d'un alignement incomplet.

1.4 Si l'alignement d'une des deux équipes est inférieur à 6 joueurs et un gardien de but, l'équipe sera en faute et ne sera pas en mesure de prendre part à la rencontre.

1.5 Si un joueur joue sur un faux nom, il devient automatiquement illégal et le responsable de l'équipe (le capitaine) sera suspendu automatiquement 2 semaines.

1.6 Un joueur retardataire doit faire une présence avant la fin de la deuxième période. Sinon, ils ne peuvent pas prendre part à la partie.

1.7 Il est impossible d'ajouter des joueurs au courant de la partie.

1.8 Un capitaine est responsable de son alignement en tout temps durant la saison.

1.9 Si le gardien se blesse ou malade durant une partie on habille un joueur de la même équipe ou une personne dans les estrades de cote inférieure ou égale (10 MINUTES pour habiller un autre gardien).

1.9.1 Un gardien expulsé doit être obligatoirement remplacé par un joueur de la même équipe.

1.10 Le gardien est la seule position, tout calibre confondu, qui peut jouer dans plusieurs équipes dans la même catégorie (pour remplacement uniquement, masculin, mixte et féminin). *Femmes seulement (catégorie féminines et mixtes): les joueuses ont le droit de remplacer jusqu'à maximum 2 parties dans différentes équipes, SANS appartenir à la dite équipe.

SECTION 1.0 : ALIGNEMENT

1.11 Il est obligatoire que le gardien de but soit présent pour débiter la partie sinon l'équipe fautive perdra son match par défaut. 1.10 Une équipe en défaut :

- Dans le mixte : il doit y avoir obligatoirement 2 filles et 1 homme ainsi que le nombre de joueur minimal pour débiter la partie.
- Dans le féminin et le masculin : le nombre de joueurs minimal est obligatoire pour débiter la partie.

1.12 Lorsqu'un joueur détient une cote et que celle-ci change de deux cotes (ex.: H10 à H8 ou W7+ à W6+), la nouvelle cote est effective dans l'immédiat si le changement est fait dans les 4 premières semaines d'une saison de 10 parties ou dans les 6 premières semaines d'une saison de 15 parties et plus.

Cependant, si le contraire se produit (ex.: H9 à H10), le joueur change de cote immédiatement, sauf si la période pour coter est terminée. Alors, le joueur devra attendre la prochaine saison pour que sa cote soit effective.

1.13 Un Joueur N/C par alignement par partie. Une fois le joueur coté c'est la cote qui compte dorénavant dans l'immédiat. Aucun joueur N/C en séries c'est la responsabilité du capitaine de s'assurer que tous ses joueurs ont une cote.

1.14 Équivalence des joueurs fille/gars ou gars /fille

W1/W2 = H8

W3 = H9

W4 = H10

W5/W5+ = H11

W6/W6+ = H12

W7/W7+/W8 = H13

1.15 La poignée de main se fait avant la mise en jeu initiale de chaque partie.

1.16 Le cas où une équipe est en défaut, voici les procédures de retard à appliquer :

1. Dès qu'une équipe est en retard, une punition de 2 minutes lui sera donnée.
2. À la cinquième minute de retard, un premier but s'ajoute pour l'équipe adverse.
3. À la dixième minute de retard, un deuxième but s'ajoute pour l'équipe adverse.
4. À la quatorzième minute de retard, un troisième but s'ajoute pour l'équipe adverse et la partie se termine à l'instant.

SECTION 1.0 : ALIGNEMENT

1.17 ANNULATION D'UNE PARTIE

Une amende de 100\$ sera attribuée pour une équipe qui ne se présente pas à sa partie, si le capitaine n'a pas avisé l'organisation 24h avant sa partie. Cette amende est payable avant son prochain match, et ce, sans équivoque.

- Si une équipe déclare forfait sans se présenter, l'équipe ne pourrait pas avoir d'alignement.
- Si une équipe se présente, mais à cause d'une absence, blessure, suspension, doit déclarer forfait, elle pourra garder son alignement.
- 3 forfaits dans la saison, l'équipe ne peut pas participer aux séries.

1.18 LIBÉRATION D'UN JOUEUR

Un joueur peut être libéré seulement une fois par saison. S'il se fait libérer, il appartient à la nouvelle équipe pour le restant de la saison et devra faire ses matchs pour les séries. Un courriel de libération est nécessaire et doit être envoyé au gérant responsable du calibre et ce, par le Capitaine de l'équipe.

1.19 QUALIFICATION POUR LES SÉRIES

1. Un gardien doit avoir joué 2 parties durant la saison pour être qualifié pour les séries.
(Sauf en cas d'exception se référer au règlement 3.6)
2. Un joueur doit avoir joué un minimum de parties pour être qualifié pour les séries :
 - Saison de 16 et + parties : minimum 4 parties.
 - Saison de 13 à 15 parties : minimum 3 parties.
 - Saison de 10 à 12 parties : minimum 2 parties et gardien 1 partie.

SECTION 1.0 : ALIGNEMENT

1.20 PASSEPORT NBHPA

1. Le passeport NBHPA est obligatoire pour tous les joueurs et toutes les joueuses avant chaque saison.
2. Vous pouvez consulter tous les avantages du passeport via le site NBHPA. COM

1.21 ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS

1. L'acceptation d'un joueur selon le calibre dans lequel il désire jouer revient entièrement au dirigeant de la ligue.
2. La cote locale sera la cote qui sera acceptée pour jouer dans nos catégories. La cote provinciale sert strictement pour les tournois et les événements.

1.22 SYSTÈME DE POINTS

Chaque équipe doit respecter ses points ou sa masse salariale durant sa partie et même durant la saison. Donc si vous dépassez vos points, la partie sera perdue par forfait automatiquement.

Le système de points est basé sur 8+1 joueurs, avec un maximum de 11 joueurs, par partie. Le nombre de joueurs minimum permis pour chaque partie est de 6+1 et d'un maximum de 11 incluant le gardien, et ce, toujours en respectant les points de sa catégorie (MASSE SALARIALE).

Advenant que vous ayez des annulations de dernière minute dans votre équipe, il est très important de regarder le nombre de points attribués pour chaque joueur manquant dans votre catégorie respective, disponible sur les affiches dans l'onglet SYSTÈME DE POINTS, sur le site internet.

Donc, un joueur manquant pour votre partie égale à un nombre de points et un joueur N/C égale à un nombre de points également.

À partir de la 4^{ième} partie, le système de points est effectif.

1.23 SYSTÈME DE POINTS EN SÉRIES ÉLIMINATOIRES

Une équipe peut venir jouer avec un alignement réduit (ex : 6+1 ou 7+1) en prenant pour acquis que tous les joueurs sur l'alignement doivent avoir joué la moitié ou plus de la saison en cours.

Aussitôt qu'une équipe prenne un ou des remplaçants dans son alignement, le système de point revient en vigueur avec les joueurs absents et N/C (référez-vous à l'affiche de la saison en cours)

SECTION 1.0 : ALIGNEMENT

1.24 ÉLIGIBILITE DES JOUEURS/JOUEUSES POUR LE MASCULIN, LE FEMININ ET LE MIXTE

1. En aucun temps, un joueur peut remplacer dans 2 équipes de la même catégorie.
2. Une fille peut remplacer dans toutes les équipes cependant à partir de la 3e partie, tu appartiens à cette équipe.
3. Dans la catégorie mixte, les femmes seulement peuvent remplacer jusqu'à 2 parties, sans appartenir à l'équipe.
4. Aucun remplacement de joueur masculin dans la même catégorie mixte et homme
5. Durant les séries éliminatoires, les joueurs ne peuvent pas remplacer dans la même catégorie.

1.25 LES DOSSARDS

Les dossards numérotés sont obligatoires à partir du moment où 2 joueurs ont des chandails de couleurs différentes du reste de l'équipe.

1.26 LA MÉTÉO

1. Les parties se dérouleront normalement, malgré la pluie.
2. En cas de pluie importante ou d'orage, la ligue se réserve le droit d'annuler les parties jusqu'à 17h30, la journée même.
3. L'annulation des parties sera annoncée sur le site Internet de la ligue (www.hbll.ca).

1.27 VESTIAIRES

1. Les vestiaires comprendront des douches
2. Les vestiaires seront accessibles à toutes les équipes 30 minutes avant la partie et devra quitter 30 minutes après la partie.
3. Possibilité de barrer son vestiaire avec son cadenas.

1.28 CLASSEMENT ET STATISTIQUES

Le classement et les statistiques individuelles seront disponibles sur le site de la ligue (www.hbll.ca).

1.29 BAR, TERRASSE ET GRADINS

Un bar et une terrasse seront accessibles au cours de la saison. Ceux-ci seront situés entre les deux surfaces.

1.30 ALCOOL

1. La vente des produits alcoolisés sera effectuée par le complexe.
2. La consommation d'alcool provenant de l'extérieur ne sera pas permise.
3. La consommation d'alcool est strictement interdite dans le stationnement. Les employés du complexe devront contacter la police en cas de non-respect de cette directive.
4. Aucun alcool sera toléré sur le banc des joueurs sous peine de suspension ou forfait.

SECTION 2.0:

DÉROULEMENT DES PARTIES / RÈGLEMENTS DE JEU (Saison régulière)

Il demeure la responsabilité du capitaine de se familiariser avec toutes les spécifications en lien avec le déroulement de la partie. Si un capitaine questionne un arbitre lors de la partie en lien avec un règlement ou l'interprétation de celui-ci, le temps ne sera pas arrêté. Il est favorable que toutes questions soient posées avant ou après une partie afin de ne pas perdre du temps de jeu.

2.1 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. 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 (1.13).

2.2 La période d'échauffement est d'une durée d'une 3 minutes avant le début de la partie

2.3 Une partie est composée de deux (2) périodes de quatorze (14) minutes et une (1) période de 15 minutes avec une pause d'une (1) minute entre les périodes. Seulement les (2) dernières minutes de jeu de la troisième période (3) est chronométrée (temps arrêté).

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

2.5 Si l'égalité demeure après le temps réglementaire, il y'aura un tir de barrage de 3 joueurs de chaque côté. S'il y a toujours égalité après 3 tirs, il y aura un 4e lancer de chaque côté et un 5e au besoin. Suite au cinquième lancer, si la partie est toujours nulle, elle restera nulle.

2.6 Un joueur dont la pénalité n'est pas terminée ne peut en aucun temps participer aux tirs de barrage.

2.7 Les pénalités sont toujours à temps continu, sauf quand il reste moins de 2 minutes à la partie, le temps est arrêté.

2.8 Après chaque arrêt de jeu une mise au jeu est requise, sauf pour le 3 vs 3.

2.9 Si un dégagement avant la ligne bleue de la zone défensive se rend jusqu'à l'extrémité, soit à la ligne des buts, automatiquement, il y aura un arrêt de jeu. La mise en jeu se fera dans la zone défensive de l'équipe qui a effectué le dégagement.

2.10 Un gardien peut être retiré à n'importe quel moment durant la partie.

SECTION 2.0:

DÉROULEMENT DES PARTIES / RÈGLEMENTS DE JEU (Saison régulière)

2.11 Buts d'écart : Une partie se termine lorsqu'il y a un écart de dix (10) buts, et ce, peu importe à quel moment cela arrive durant la partie.

2.12 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 à l'endroit où se trouvait la balle au moment du sifflet. 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.

2.13 Si la balle touche le plafond, il faut absolument faire une mise en jeu.

SECTION 3.0:

DÉROULEMENT DES PARTIES / RÈGLEMENTS DE JEU (Série éliminatoire)

3.1 La période d'échauffement est d'une durée d'une 3 minutes avant le début de la partie.

3.2 Une partie est composée de deux (2) périodes de quatorze (14) minutes et une (1) période de 15 minutes avec une pause d'une (1) minute entre les périodes. Seulement les (2) dernière minute de jeu de la troisième période (3) est chronométrée (temps arrêté).

3.3 Durant les séries, toutes les parties seront des parties ultimes.

3.4 Un temps d'arrêt d'une minute par équipe est permis par partie.

3.5 Si l'égalité demeure après le temps réglementaire, une prolongation de cinq (5) minutes temps non chronométré à 4 contre 4 .Si la prolongation ne pas de maître il y'aura un tir de barrage de 3 joueurs de chaque côté. Si l'égalité persiste, un 4e tir de barrage de chaque côté et un 5e au besoin et ainsi de suite jusqu'à une équipe vainqueur. Un même joueur peut revenir après le troisième tour.

3.6 Si un gardien de but ne peut être présent en séries, dû à une blessure ou un voyage, il est possible de le remplacer par un gardien de but connu de HBLL, de cote égale ou moindre et qui n'a aucune cote future local.

SECTION 4.0 : SPÉCIFICATIONS CLASSES MIXTES

4.1 Un minimum de six (6) joueurs (2 filles + 1 homme minimum) en plus d'un gardien obligatoirement pour débiter une partie.

4.2 Maximum de deux (2) joueurs masculins est permis sur la surface de jeu. Si le gardien est retiré de la partie, il doit absolument être remplacé par une fille.

4.3 Aucun lancer frappé avec élan arrière n'est permis pour les hommes dans le mixte, le bâton ne doit en aucun cas être soulever de la surface lors d'un lancer, passe ou dégagement. (CLASSE MR-ME-MD)

4.4 Un lancer sur réception masculin est permis si la palette du bâton ne dépasse pas la hauteur des hanches lors de l'élan. (CLASSE MD+ - MC)

4.5 Si la balle touche une fille (par déviation), et ce, peu importe la façon, le but sera accordé à la fille. Donc, ce but compte pour 2 points.

4.6 En aucun temps une équipe ne peut utiliser la conversion des points pour faire jouer une fille comme garçon en joueur d'avant. Seulement pour la position de gardien de but nous tolérons la conversion

4.7 Spécifications des tirs de barrages dans la catégorie MIXTE:

- Ronde de 3 joueurs (1 fille et 1 gars minimum peu importe l'ordre)
- Un même joueur peu revenir après le 3e tours.
- Le but d'une fille vaut pour 2 points.

S'il y a toujours égalité après 3 tirs, il y aura un 4e lancer de chaque côté et un 5e au besoin. À la suite du cinquième lancer, si la partie est toujours nulle, elle restera nul. (Exception pour les matchs de séries : 5 minutes de prolongation + tirs de barrage.) En aucun temps un joueur au banc des punitions ne peut participer au tis de barrage.

4.8 En tout temps, une fille doit prendre la mise en jeu.

4.9 Buts d'écart : Après un écart de 12 points, l'arbitre mettra fin à la partie, et ce, quel que soit le moment.

4.10 Une pénalité à retardement sera décernée à l'équipe qui se voit donner deux punitions du même sexe, on jouera 4 contre 3. Cependant une équipe qui à deux pénalités de sexe opposé en même temps, on jouera à 4 contre 2.

4.11 En cas de pénalité, si le joueur fautif est un gars, il y aura donc 2 filles et 1 gars sur la surface. S'il s'agit d'une joueuse fautive, il y aura donc 2 gars et 1 fille sur la surface.

SECTION 5.0 : ÉQUIPEMENTS

5.1 Tous les joueurs doivent obligatoirement porter un casque, des gants, espadrilles et jambières (genoux couverts) appropriées. Le port de coudes, de lunettes ou visière, d'une coquille n'est pas obligatoire, mais fortement recommandé. Le joueur qui perd toute pièce d'équipement obligatoire devra se rendre directement au banc sans participer au jeu. Si le joueur continue de jouer, il se verra décerner une punition de 2 minute pour équipement illégal.

5.2 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, bloqueur ou l'un de ses souliers, 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 2 minute. Aucune substance n'est permise sur la surface (eau, WD40, etc.) afin d'améliorer les déplacements du gardien, si le gardien est pris en défaut il se verra décerner une pénalité mineure et il aura 5 minutes pour faire un changement de jambière, si le 5 minutes n'est pas respecté la partie sera perdue par défaut 3-0.

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

5.4 Les équipes sont responsables de fournir leurs propres balles lors de la période d'échauffement. Pendant les parties, la ligue HBLL fournit les balles.

5.5 BÂTON : N'importe quel bâton est accepté. 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. Une pénalité pourrait être donnée si une pièce d'équipement dangereuse utilisée cause une blessure.

SURFACE DE JEU

- La surface de jeu sera divisée en trois zones : la zone centrale, la zone offensive et la zone défensive.
- Une ligne de but se trouvera à chaque extrémité
- L'enceinte du gardien de but sera clairement démarquée devant chaque filet

Section 6.0 : CLASSEMENT ET STATISTIQUES

6.1 Une équipe qui gagne un match par forfait se verra ajouter un pointage de 3 à 0 au classement.

6.2 En cas d'égalité au classement après la fin de la saison, 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)

6.3 Une équipe qui écope de 8 minutes ou plus de pénalités perd son point franc jeu.

6.4 Un point franc jeu équivaut à un point.

6.5 Système de pointage

6.6 Dès que 2 périodes sur 3 sont jouées, une partie est considérée comme étant officielle. Même si cette partie prend fin avant la fin de la 3^e période, elle sera comptabilisée dans les statistiques.

	<i>Victoire</i>	<i>Défaite</i>
En temps réglementaire	3 points	0 point
En tir de barrage	2 points	1 point
Nulle	1 point	

Section 7.0 : TYPE DE PUNITIONS

Toutes les suspensions sont disponibles sur la page Facebook (suspension HBLL)

Les punitions sont écoulées en temps de jeu réel et sont divisées comme suit :

- Punitions mineures. (2 Minutes)
- Punitions mineures de banc. (2 Minutes)
- Puntion d'inconduite (10 minutes + expulsion du match)
- Punitions majeures. (5 Minutes complet + expulsion)
- Punitions de match. (5 Minutes complet + expulsion + révision comité HBLL)
- Tir de punition.
-

Une pénalité est décernée avec moins de 2 minutes à faire à la partie, une équipe peut choisir entre un tir de barrage ou un avantage numérique. Le temps doit être arrêté durant le lancer de punition afin d'éviter toute tentative de retarder le match de la part du joueur. Si le joueur manque son tir de pénalité, on reprend la mise en jeu dans la zone défensive de l'équipe fautive.

Exemple :

Puntion majeure = 2 lancer de pénalité

Puntion mineure = 1 lancer de pénalité

Puntion mineure double = aucun lancer de pénalité

Pour les catégories hommes, femmes et mixte, pour faire le lancer de pénalité, une équipe prendre n'importe quel joueur qui était sur la surface de jeu au moment où la pénalité a été appelée.

*A
B
L
L*



Section 7.0 : TYPE DE PUNITIONS

7.1 PUNITION MINEURE (Définition)

Tout joueur autre qu'un gardien de but qui écope d'une punition mineure doit quitter la surface pour deux (2) minutes en temps de jeu réel pendant laquelle son équipe sera en désavantage numérique.

Annexe 1: Règlement

(a) Punition à retardement : Si une 3e punition est appelée à l'équipe qui se défend déjà à cours de deux joueurs, celle-ci débutera lorsque la première infraction aura pris fin. Toujours 4 vs 2, jamais à 4 vs 1.

(b) Des punitions mineures coïncidentes aux deux équipes ne placent ni l'une ni l'autre des équipes en désavantage numérique et le jeu reprend avec une mise en jeu à l'endroit où la balle se positionnait au moment du sifflet à 3 vs 3

(c) Si un joueur se fait décerner trois pénalités, le joueur est expulsé de la partie. (Sauf un bâton élevé CALLER LA BALLE 3 PÉNALTÉS =1)

7.2 PUNITION MINEURE

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.

7.3 BÂTON BRISÉ OU ÉCHAPPÉ

(a) 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.

(b) 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.

(c) 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.

(d) 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.



Section 7.0 : TYPE DE PUNITIONS

(e) 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.

7.4 FERMER LA MAIN SUR LA BALLE

Le jeu sera 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 poursuivra.

7.5 PASSE AVEC LA MAIN

La passe avec la main est permise en zone défensive. Un joueur peut cependant se pousser la balle avec la main ouverte à la condition que ce soit lui-même qui la récupère. Les doubles touches sont interdites et entraîne une mise au jeu (une perte de zone).

7.6 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.

7.7 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. 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. (a) Une balle tirée par l'équipe à l'offensive qui frappe un poteau ou la barre horizontale avant de sortir sera remise en jeu dans la zone offensive et ce, peu importe qui a touché ou dévié la balle avant de frapper le poteau ou la barre horizontale.

7.8 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. 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, un avertissement et une mise en jeu en zone défensive peut être suffisante pour punir un gardien qui immobilise la balle à l'extérieur de la zone prévue. 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.



Section 7.0 : TYPE DE PUNITIONS

7.9 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 :

- (a) Si l'arbitre désigne le joueur responsable de l'arrêt de jeu, l'équipe perdra une zone lors de la mise au jeu.
- (b) Si aucun n'est tenu responsable, une mise au jeu sera effectuée au point de mise au jeu le plus près « zone délimitée »

7.10 TOMBER SUR LA BALLE

(a) 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.

(b) 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.

(c) Lorsque la balle est dans la zone du gardien, un tir de pénalité (on n'ajoute pas une pénalité mineure) pour avoir saisi ou gelé 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.

7.11 RETARDER LA PARTIE

(a) 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.

(b) 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.

(c) L'arbitre doit imposer une pénalité de banc à l'équipe qui prend trop de temps à effectuer une substitution de joueurs.

Section 7.0 : TYPE DE PUNITIONS

(d) 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**.

7.12 CHANGEMENT DES JOUEURS:

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

7.12 CHANGEMENT DES JOUEURS:

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

7.13 RETIRER SON GARDIEN

Le gardien de but peut être retiré à tout moment. Après le début de la partie.

7.14 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.

Si le gardien est expulsé, il est obligatoire que ça soit un joueur de la même équipe et non de l'extérieur qui le remplace. Il est possible de jouer avec un joueur supplémentaire qui vient de la même équipe.

7.15 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 :

(a) Utilise un langage abusif, obscène ou dégradant sur la surface et n'étant pas adressé vers une personne en particulier.

(b) Démonstre un manque de respect envers un officiel, à un degré moindre de ce qui entraînerait normalement une pénalité d'inconduite.

Section 7.0 : TYPE DE PUNITIONS

7.16 PÉNALITÉ MAJEURE

AVIS : Tout joueur, recevant une pénalité majeure dans une partie, est expulsé de la partie et reçoit une punition de 5 minutes. Ce type de pénalité n'est pas annulé par un but.

(a) Une suspension entraîne des frais de 10\$ pour le joueur, et ce, pour chaque partie suspendue (exemple : 3 parties de suspensions = 30\$). Si le joueur ne paie pas, l'équipe devient responsable du paiement. Si cette dernière ne paie pas, l'équipe sera suspendue tant et aussi longtemps que la suspension ne sera pas payée.

(b) La suspension est par semaine. Donc, si le joueur est suspendu 3 matchs, celui-ci ne peut pas jouer pendant 3 semaines, et ce dans tous les centres HBLL.

(c) Un joueur suspendu ne peut être en arrière du banc.

(d) Si le nom d'un joueur est encerclé à la fin d'une partie, il est automatiquement suspendu. La ligue évaluera le dossier du joueur concerné et prendra une décision dans les plus brefs délais quant à sa sanction.

(e) Un joueur suspendu, sa suspension s'applique dans tous les centres HBLL sans exception. (ex: un joueur suspendu à Mirabel ne pourra jouer dans aucun autre centre tant que sa suspension n'est pas terminée.)

(f) Un joueur remplaçant : sa suspension sera doublée

7.17 BÂTON ÉLEVÉ (*but et action*)

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

L'action du tir est punie si le joueur atteint l'adversaire au visage (follow-through).

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

(b) Un but marqué avec un point de contact plus haut que la barre horizontale sera refusée.

(c) L'action de porter son bâton au-dessus de la barre horizontale du but ou de la bande est toléré. 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.

(d) Entrer en contact avec la balle en portant le bâton au-dessus de la hauteur normale des épaules est interdit. Lorsque cette infraction est commise, le joueur fautif se verra décerner une punition mineure de deux minutes pour bâton élevé.

7.18 TROP DE JOUEURS SUR LA SURFACE

(a) Une punition de 2 minutes 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 prendre la mise en jeu en zone défensive de l'équipe fautive. Le changement des deux joueurs doit être effectué dans un rayon maximum de 5 pieds ou le jugement de l'arbitre si le changement a avantage l'équipe durant un jeu.

Section 7.0 : TYPE DE PUNITIONS

7.19 PÉNALITÉ AU GARDIEN DE BUT

(a) Si le gardien se mérite une pénalité qui mène à une expulsion automatique de la partie, celui-ci pourra être remplacé uniquement par un joueur de l'équipe et celui-ci aura maximum 10 minutes afin de mettre l'équipement du gardien.

(b) 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 lui donner un avertissement 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 entraînera 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

SECTION 8 : EXPULSION DU MATCH

8.1 BLESSURE VOLONTAIRE OU TENTATIVE DE BLESSURE

Une EXPULSION DU MATCH est infligée à tout joueur qui tente ou qui blesse volontairement un adversaire, et ce, peu importe la façon.

8.2 DARDÉ OU SIX POUCES

Une EXPULSION DU MATCH est infligée à tout joueur qui blesse un adversaire après avoir dardé ou donné un six pouces.

8.3 TENTATIVE D'AGRESSION

Un joueur qui enlève ses gants pour se battre, ou qui provoque quelqu'un à le faire, se méritera une EXPULSION DU MATCH.

8.4 MISE EN ÉCHEC À LA TÊTE

Une EXPULSION DU MATCH sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui donne délibérément une mise en échec à la tête d'un adversaire.

8.5 MISE EN ÉCHEC PAR DERRIÈRE

Une EXPULSION DU MATCH sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui tentent de donner ou donnent délibérément une mise en échec par derrière à un adversaire.

8.6 COUP DE PIED

Une EXPULSION DU MATCH 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.

8.7 DOUBLE ÉCHEC

- (a) Une pénalité mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur qui donne un double-échec à un adversaire.
- (b) Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui donne un double-échec à un adversaire et entraînant une blessure.

8.8 TRÉBUCHER OU GLISSADE OBSTRUCTIVE

- (a) 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 amener 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.

SECTION 8 : EXPULSION DU MATCH

8.9 CRACHER

Une EXPULSION DU MATCH sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui délibérément, crache sur ou vers un adversaire et/ou un arbitre.

8.10 PÉNALITÉ DE MATCH (EXPULSION)

(a) Une pénalité de match : 5 minutes de punition et expulsion du match.

(b) 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 (pour en prendre avantage), 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, gardien de but ou officiel d'équipe qui se livre à des injures, à des insultes ou à de l'intimidation de nature discriminatoire se verra imposer une punition de match. Les motifs de nature discriminatoire comprennent notamment :
 - La race, l'origine nationale ou ethnique, la couleur de la peau ou la langue parlée;
 - La religion, la foi ou les convictions;
 - L'âge;
 - Le sexe, l'orientation sexuelle, ou l'identité ou l'expression de genre;
 - L'état matrimonial ou le statut familial;
 - Les caractéristiques génétiques;
 - Un handicap.

L'arbitre doit dénoncer la personne fautive en remplissant une déclaration détaillée de l'incident et en la présentant au comité arbitraire de la ligue.

SECTION 8 : EXPULSION DU MATCH

8.11 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 par suite d'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.

SECTION 8 : EXPULSION DU MATCH

8.12 TIR DE PÉNALITÉ

Un tir de pénalité accordé par l'arbitre doit être effectué comme suit :

- 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.
- 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, si l'équipe offensive ne marque pas, la mise en jeu sera reprise en zone défensive.
- 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 à la fin de la période.
- Si l'égalité persiste après le temps réglementaire d'un match de saison régulière, il y aura tirs de barrage, 3 lancers obligatoires de chaque côté.
- S'il y a toujours égalité après 3 tirs, il y aura un quatrième lancer de chaque côté et un cinquième au besoin. Suite au cinquième lancer, si la partie est toujours nulle, elle restera nul. (exception pour les matchs de séries : 5 minutes de prolongation + tirs de barrage.) En aucun temps un joueur au banc des punitions ne peut participer au tirs de barrage.



CODIFICATION DES PUNITIONS ET SIGNIFICATIONS HBL 2024-2025

CODES		TEMPS
A	Punition MINEUR	2 minutes
B	Punition MAJEUR (Nécessite RAPPORT et toujours avec D ou E)	5 minutes
C	Punition d'INCONDUITE	10 minutes
D	Punition d'EXTREME INCONDUITE ou d'INCONDUITE GROSSIÈRE (RAPPORT)	Expulsion
E	Punition de MATCH (RAPPORT)	Expulsion

No	FAUTES RELATIVES AU BATAILLES	CODES
1	Agresseur (jumeler au code 2 ou 3 - Bataille)	A1
2	Bataille	D2
3	Bataille (1 seul joueur impliqué)	B3 + D3 + A4
4	Instigateur (jumeler au code 2 ou 3 - Bataille)	A4
5	Demeurer sur les lieux d'une bataille	C5
7	Troisième ou autre joueur a intervenir dans une bataille (peut se jumeler aux codes 2 ou 3 - Bataille)	D7
8	Premier joueur a quitter le banc lors d'une bataille (peut se jumeler aux codes 2 ou 3 - Bataille)	A8 + D8
9	Gardien qui quitte son enceinte lors d'une bataille	A9
10	Saisir les cheveux, le protecteur facial, casque, ou mentonnière SANS en tirer avantage.	A10
11	Saisir les cheveux, le protecteur facial, casque, ou mentonnière ET en tirer avantage pour infliger une correction ou blessure	E11 + B11
12	Utiliser son protecteur facial comme une arme	E12 + B12
14	Enlever son casque pour se battre ou inviter un adversaire a se battre	D14

No	FAUTES COMMISES AVEC LE BÂTON	CODES
15	Coup de bâton	A15 ou B15+D15
16	Darder	E16 + B16
17	Donner du "six pouces"	E17 + B17



18	Double échec	A18 ou B18+D18
19	Porter son bâton trop élevé en touchant la balle	A19
20	Porter son bâton trop élevé	B20 + D20

No	FAUTES PHYSIQUES	CODES
21	Tentative de blessure	E21 +B21
22	Donner un coup de coude	A22 ou B22 + D22
23	Donner du genou	A23 ou B23+D23
24	Donner un coup de pied	E24 + B24
25	Donner un coup de tête	E25 + B25
26	Mise en échec illégal (Contact)	A26 ou B26+D26
27	Mise en échec par derrière	A27 ou B27+D27
28	Rudesse	A28 ou B28+D28

No	FAUTES D'ENTRAVE	CODES
29	Retenir	A29 ou B29+D29
30	Retenir le bâton	A30
31	Accrocher	A31 ou B31+D31
32	Trébucher	A32 ou B32+D32
33	Obstruction ou glissade obstructive	A33 ou B33+D33
34	Obstruction du banc	A34 ou B34+D34
35	Obstruction sur le gardien de but	A35 ou B35+D35

No	FAUTES RELATIVES AU COMPORTEMENT	CODES
36	Abus verbal envers les officiels, conduite anti-sportive et inconduite	A36 ou C36 ou D36
37	Plonger	A37
38	Se livrer a des insultes ou intimidation de nature discriminatoire	D38
39	Manifestation antisportive d'équipe (+ si récidive)	A39 ou D39
40	Inconduite grossière pour tourner le match en dérision	D40
41	Allégations - Discrimination - Propos raciste	E41

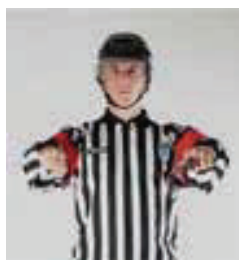
42	Comportement irrespectueux, violent ou harcelant	A42 ou C42 ou D42
43	Ne pas se rendre immédiatement au banc des punitions	C43
44	Provoquer l'adversaire	C44
45	Menacer de frapper ou tenter de frapper un officiel	E45 + B45
46	Agression physique envers un officiel	E46 + B46
47	Cracher en direction de quelqu'un	E47 + B47

No	AUTRES FAUTES	CODES
48	Trop de joueurs sur la surface	A48
49	Jouer avec plus d'un bâton, un bâton brisé, illégal ou obtenu illégalement	A49
50	Participer au jeu sans l'équipement protecteur approprié	A50
51	Porter un équipement de façon non réglementaire	A51 ou C51
52	Punition de banc ou d'équipe	A52
53	Quitter le banc des joueurs ou des punitions (peut se jumeler au code 8)	A53
54	Lancer son bâton ou tout autre objet dans le jeu	A54 ou C54
55	Retarder le jeu	A55
56	Déplacer intentionnellement le but de sa position	A56
57	Saisir ou geler la balle	A57
58	Refus de se mettre au jeu ou refus de quitter le banc	B58 + D58
59	Quitter le banc en fin de période et/ou de match	A59 ou D59
60	Divers (Expliquer)	A - B - C - D - E

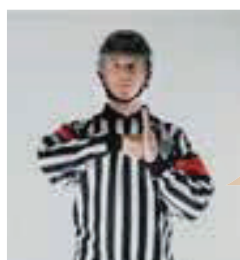
Geste des arbitres



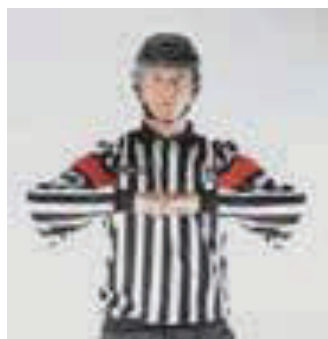
Accrocher



Double échec



Assault



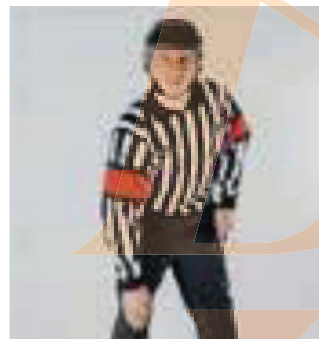
Donner de la bande



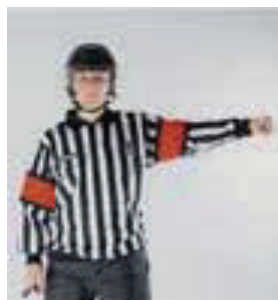
Coup à la tête



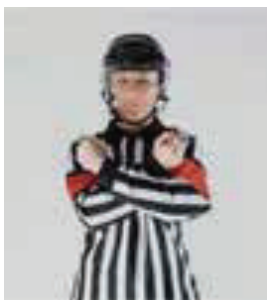
Coup de coude



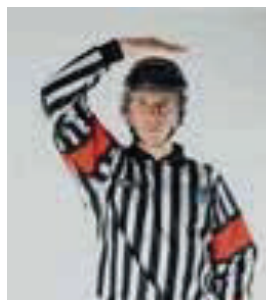
Coup de genou



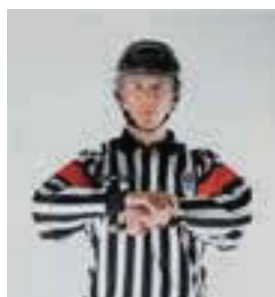
Rudesse



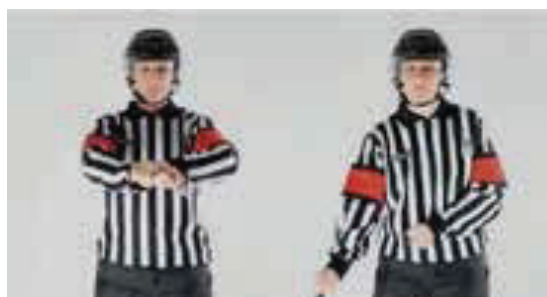
Obstruction



Pénalité de match

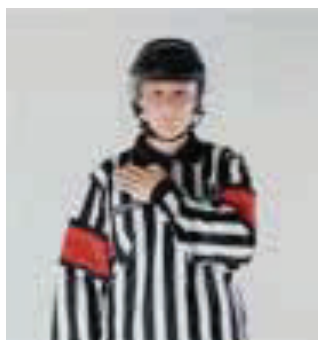


Retenir



Retenir le bâton

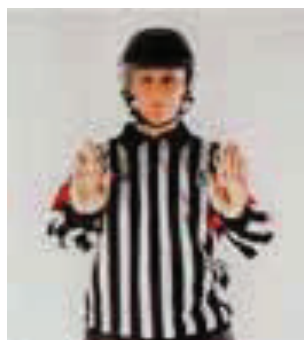
Geste des arbitres



Charge illégale



Charge incorrecte



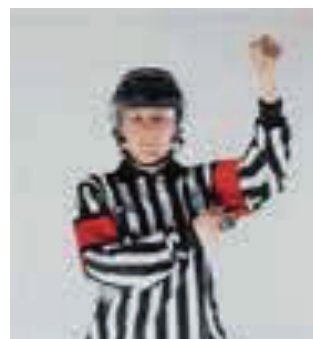
Charge par derrière



Cingler



Inconduite



Coup de bâton



Darder



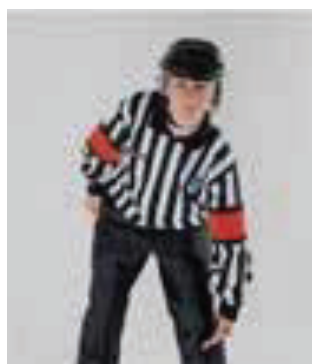
Retard de jeu



Surnombre



Tir de pénalité



Trébucher

SECTION 8 : Règlements Dek junior amical

1.1 ALIGNEMENT

Chaque entraîneur doit remettre un alignement papier avant le début de la partie

1.1.2 Si un joueur joue sur un faux nom volontairement, la partie est perdue par défaut.

1.1.3 Un joueur retardataire peut arriver à n'importe quel moment durant la partie

1.1.4 Si le gardien se blesse durant une partie on habille un joueur de la même équipe ou un joueur /personne dans les estrades aillant une cote égale ou inférieure. S'il vient d'une catégorie inférieure, sa cote n'est pas prise en considération.

1.1.5 Si le gardien est expulsé, il doit obligatoirement être remplacé par un joueur de l'équipe.

1.1.6 Maximum de 2 entraîneurs derrière le banc (excepté pour le U6).

2.1 Joueurs remplaçants

2.1.1 Pour avoir le droit à un remplaçant vous devez être 7 joueurs + 1 gardien et moins

2.1.2 Le remplaçant doit avoir une cote égale ou inférieure du joueur qu'il remplace

2.1.3 Le remplaçant peut venir de la catégorie inférieure sans tenir compte de sa cote

2.1.4 Seul le gardien peut remplacer sans tenir compte de sa cote

2.1.5 Le remplaçant doit être approuvé par le gérant(e).



SECTION 8 : Règlements Dek junior

DÉROULEMENT DES PARTIES / RÈGLEMENTS DE JEU

3.1 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. La partie peut débiter à partir du moment où les 2 équipes ont 4 joueurs et un gardien. Tant et aussi longtemps que les 2 équipes n'ont pas le nombre minimum de joueur, la partie de débiter pas.

3.2 La période d'échauffement est d'une durée d'une 3 minutes avant le début de la partie

3.3 Une partie est composée de deux (2) périodes de quatorze (14) minutes et une (1) période de 15 minutes avec une pause d'une (1) minute entre les périodes. Seulement les (2) dernières minutes de jeu de la troisième période (3) est chronométrée (temps arrêté).

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

3.5 Si l'égalité demeure après le temps réglementaire, il y'aura un tir de barrage de 3 joueurs de chaque côté. S'il y a toujours égalité après 3 tirs, il y aura un 4e lancer de chaque côté et un 5e au besoin. Suite au cinquième lancer, si la partie est toujours nulle, elle restera nulle.

3.6 Un joueur dont la pénalité n'est pas terminée ne peut en aucun temps participer aux tirs de barrage.

3.7 Les pénalités sont toujours à temps continu, sauf quand il reste moins de 2 minutes à la partie, le temps est arrêté.

3.8 Après chaque arrêt de jeu une mise au jeu est requise, sauf pour le 3 vs 3.

3.9 Si un dégagement avant la ligne bleue de la zone défensive se rend jusqu'à l'extrémité, soit à la ligne des buts, automatiquement, il y aura un arrêt de jeu. La mise en jeu se fera dans la zone défensive de l'équipe qui a effectué le dégagement.

3.10 Un gardien peut être retiré à n'importe quel moment durant la partie.



SECTION 8 : Règlements Dek junior

4.1 DÉROGATION

4.2 La ligue HBLL se garde le droit de faire une dérogation pour un(e) joueur(euse) sans donner de préavis pour raison suivante

- Date d'anniversaire
- Physique
- Force et talent

4.3 CHANDAILS

Si les deux équipes ont les mêmes couleurs de chandail, l'équipe qui reçoit à la priorité pour garder ses chandails.

5.0 TIR DE BARRAGE

Si l'égalité demeure après le temps réglementaire, il y aura un tir de barrage de 3 joueurs de chaque côté, un joueur ne peut pas revenir avant que l'équipe n'est passé tous les joueurs. En séries, un joueur peut revenir après le troisième tour.

6.0 Éligibilité au série éliminatoire

6.1 Un joueur doit avoir remplacer minimum 2 parties avec la même équipe pour avoir le droit de joueur en série.

6.2 Un gardien doit avoir remplacer minimum 1 partie avec la même équipe pour avoir le droit de joueur en série



SECTION 8 : Règlements Dek junior

7.0 CHANGEMENT DE COTE

7.1 Un joueur de première année qui change de catégorie. Ex : M10 qui devient M12

- J1 devient J2
- J2 devient J3
- J3, J4 et J5 demeure pareil

8.0 Conversion Fille/Gars

J1 = J2

J2 = J3

J3 = J4

J4 = J5

J5 = J5

9.0 JOUEUR NON-COTÉ (N-C)

AAA = J1

AA/D1 = J2

BB/D2 = J3

A-B/D3 = J4

Jamais jouer au hockey = J5

9.1 CONVERSION ADULTE

Fille

J1 = W6

J2 = W7+

J3 = W7

J4 = W8

J5 = W8

Gars

J1 = H9

J2 = H10

J3 = H11

J4 = H12

J5 = H12

Pour la suite se conformer aux règlements adultes plus haut





HBLL LAVAL
3395, rue Bernard-Lefebvre Laval, Qc H7C 0A5

HBLL MIRABEL
11735, montée Ste-Marianne Mirabel, Qc J7J 0S1

HBLL TERREBONNE
2481, boul. Des Entreprises Terrebonne, Qc J6X 4J9



HBLL
CHAMPIONNAT



HBLL
CLASSIQUE