



Règlements officiels de la LHBPC

(Édition Printemps-Été 2019)

Équipes

1. Chaque équipe devra être composée d'un maximum de 10 joueurs sur l'alignement partant, incluant le gardien. Si l'alignement d'une des deux équipes est inférieur à 4 joueurs et un gardien de but, dès lors, l'équipe en faute ne pourra prendre part à la rencontre. Les joueurs manquants pour compléter l'alignement ont la première période pour arriver sinon, après le temps alloué, la partie est perdue par défaut. (Aucune exception ne sera considérée)

Dans le cas où une des équipes est en défaut, voici la procédure de gestion de retard à appliquer :

- Dès qu'une équipe est en retard – punition de 2 minutes (La punition débutera lors de la mise au jeu initiale)
- À la 5ème minutes de retard – ajout d'un point pour l'équipe adverse
- À la 10ème minutes de retard ; ajout d'un deuxième point pour l'équipe adverse
- À la 15ème minutes de retard (fin de la période) ; ajout d'un troisième point pour l'équipe adverse et fin de la partie
- Dans le cas où les deux équipes sont en défaut, il faudra appliquer les procédures de retard pour les deux équipes. Advenant qu'une des deux équipes soit prêtes à débiter le jeu avant l'autre, l'équipe encore en défaut continuera d'être pénalisée jusqu'à temps qu'elle soit prête à jouer ou que la première période se termine.

2. Les chandails de tous les joueurs doivent être identiques.

3. Tous les joueurs doivent obligatoirement payer leur inscription avant le début de la saison.

4. Avant la fin de la période d'échauffement, les capitaines doivent s'assurer que leur alignement est conforme et connu du marqueur.

Équipements

1. Chaque joueur doit obligatoirement porter des équipements de protections pour les yeux, les mains et les tibias.

Parties du corps	Modèles acceptés
Yeux	Lunettes de protection, Casque de hockey avec grille ou avec visière
Jambes	Jambières de Dek hockey, Jambières de hockey, Protège tibia de soccer
Mains	Gants de Dek hockey, Gants de hockey, Gants de cross

- Tous les équipements de protections doivent être en bon état.
- Les lunettes de vue ne remplacent pas les lunettes de protection et ne seront donc pas acceptées sur la surface.
- Les arbitres peuvent interdire le retour au jeu si le joueur n'a pas un équipement convenable. Advenant un non-respect de ce règlement à répétition, une punition peut être donnée au joueur et à l'équipe.

2. Toutes formes de bâtons en bon état et sécuritaire pour les autres joueurs seront acceptées. Le ruban sous les palettes (en contact avec la surface) n'est pas permis. Un premier avertissement sera donné, si toutefois le joueur récidive, une punition mineure lui sera décernée (incluant le gardien de but).

3. Les épaulettes sont strictement interdites, à l'exception de l'équipement du gardien de but.

4. Les capitaines sont responsables de fournir un chandail identique à tous les joueurs de son équipe.

5. Les vêtements sport sont obligatoires. Les shorts « jack strap » ne sont pas autorisés lorsqu'elles sont portées seules. Les pantalons cargo seront tolérés, mais les poches doivent être attachées de façon à ne pas nuire au déroulement du jeu. Aucun jeans ne sera toléré.

6. Si le joueur perd ses lunettes ou son casque durant la rencontre, il se doit d'arrêter de jouer et de remettre sa protection en place sans prendre part au jeu d'aucune façon que ce soit. S'il prend part au jeu sans protection aux yeux, une punition mineure sera décernée au joueur fautif.

7. En série éliminatoire, les équipes disputent des séries de matchs pour accéder au tour suivant, au meilleur des trois matchs : la première équipe remportant deux victoires se qualifie. Plus d'informations vous seront transmises en temps et lieu concernant les séries éliminatoires.

8. Les 2 équipes ayant conservées la meilleure fiche lors de la saison régulière bénéficieront d'un « bye » lors de la première ronde des séries éliminatoires.

9. Un joueur arrivant en cours de partie peut intégrer la partie, si : son nom est sur le « line-up » et s'il arrive avant la fin de la 2ème période.

10. Avant d'embarquer sur la surface, les équipes doivent attendre l'autorisation d'un des arbitres.

11. Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de 30 secondes par partie. Par contre, advenant un écart de 5 buts ou plus après le début de la deuxième période, les équipes n'auront pas le droit à un temps d'arrêt. Le temps d'arrêt revient effectif si l'écart est inférieur de 5 buts.

Déroulement et Classement

1. Les équipes (de préférence le capitaine) doivent en tout temps avertir les responsables au moins 48hrs avant leur partie pour toute annulation. Toute annulation sera sujette à évaluation par les responsables de la ligue et ne sera pas automatiquement acceptée.
2. Si une équipe gagne par défaut, à la fin de l'année la moyenne des buts comptés par match déterminera le pointage accordé à l'équipe ayant gagné par défaut.
3. Si une partie est perdue par défaut et que les équipes décident de faire une partie pour le plaisir, celle-ci ne sera pas arbitrée.
4. Tout délai pour cause de mauvais temps sera à la discrétion du marqueur et des arbitres. Par contre, aucune annulation de partie ou de soirée ne peut être faite sans la confirmation d'un des responsables de la ligue. Dans le cas d'une annulation, une partie est jugée réglementaire et complétée après deux périodes.
5. Les gardiens de but ont droit à un temps de repos de 30 sec. Il ne s'agit pas d'un temps d'arrêt pour l'équipe, mais bien pour que le gardien puisse continuer en évitant tout malaise ou inconfort, lors de ce temps d'arrêt aucun changement de joueur n'est autorisé.
 - Advenant que le gardien a un malaise, après 1 minute le capitaine ou le gardien de but nous indique si ce dernier continue la partie. Si le gardien se retire, l'équipe a 5 minutes pour habiller un autre gardien. Si le nouveau gardien n'est pas prêt après 5 minutes, l'équipe aura automatiquement un 2 minutes de pénalité, s'il y a encore du retard par la suite, veuillez-vous référer à la procédure de retard (Section Équipe, #1).

Temps et Périodes

1. Échauffement (5 minutes), 1^{ère} et 2^{ème} période (14 minutes à temps continu + 1 minute chrono), 3^{ème} période (12 minutes à temps continu + 3 minutes chronos), 2 entractes (2 minutes).
2. En cas de prolongation, une période de 5 minutes à temps continu est prévue à 3 vs 3 suivie d'une fusillade.
3. Les pénalités sont toujours à temps continues, à moins qu'elles s'écoulent au cours des (5) minutes chronos d'un match.
4. Tous les arrêts de jeu provoquent une mise au jeu à l'un des 5 points de mise au jeu de la surface.

Pénalités

1. Aucun contact n'est permis – Antisportif – Accrochage – Obstruction – Trébucher – Rudesse – Retenue – Bâton élevé – Équipement illégal (bâton brisé, lunette échappée, porte non barrée) – Coup de coude – Coup de tête – Menacer un arbitre est sanctionné par l'expulsion immédiate de la saison. (Il faut noter que nous nous référons aux règles de Hockey Québec (glace) pour toutes les pénalités non mentionnées dans cette section)

Tableau des pénalités		
Français	Anglais	Temps
Accrocher	Hooking	2 minutes
Rudesse	Roughing	2 minutes
Faire trébucher	Tripping	2 minutes
Donner de la bande	Boarding	2 minutes
Retenir	Holding	2 minutes
Bâton trop élevé	High sticking	3 minutes
Coup de bâton	Slashing	3 minutes
Double échec	Cross-checking	3 minutes
6 pouces	Butt-ending	5 minutes + extrême
Darder	Spearing	5 minutes + extrême
Tentative de blesser	Attempting to injure	5 minutes + extrême

2. Suite à la 4^{ème} pénalité de la partie, le joueur en défaut est automatiquement expulsé du match. Toute pénalité antisportive (lunette échappée, porte non barrée,...) ne compte pas comme une punition pouvant mener à l'expulsion.

3. Une punition majeure : 5 minutes et expulsion du match (en ce qui concerne les sanctions liées à la pénalité majeure, de 1 joute de suspension à l'expulsion de la saison.)

4. Mauvaise conduite : 10 min. (aucun désavantage numérique)

5. Inconduite de partie : 10 min. et l'expulsion du match

6. Une punition d'extrême inconduite, après la partie, entraîne automatiquement une suspension. Durant la saison régulière, si un joueur atteint 3 punitions de mauvaise conduite, cela entraînera automatiquement 1 match de suspension.

7. Règlement en cas de suspension du capitaine; L'équipe a droit à un représentant, qui est habituellement le capitaine. En cas d'absence ou de suspension de ce dernier, une personne doit être élue d'avance et inscrite comme capitaine sur l'alignement de départ. Ce titre lui donnera alors le droit de discuter avec les arbitres s'il y a une problématique durant la partie.

8. Aucun joueur ne peut s'immobiliser dans la zone du gardien (même un pied) pendant que son équipe est en contrôle et possession de la balle. Advenant cette situation, la mise au jeu se fera à l'extérieur de la zone. S'il y a un contact (toucher ou frôler) avec le gardien dans son enceinte, une punition sera donnée.

9. Le règlement de la LHBPC, concernant les bâtons élevés, est identique à celui du hockey sur glace. Une punition de bâton (bâton élevé, cross check et coup de bâton) entraînera une punition mineure de 3 min, cette dernière sera annulée automatiquement si l'autre équipe fait un but.

10. Lorsqu'une punition se termine, le joueur doit prendre part au jeu ou retourner au banc de son équipe par la surface, sinon une mineure sera décernée.

11. Aucune serviette ou gourde ne seront tolérées sur la bande. Un avertissement sera donné au capitaine ou à l'assistant. Si la situation se reproduit, une mineure de banc sera donnée.

12. Les portes doivent être barrées en tout temps à partir du début jusqu'à la fin de la période de jeu. Il est de la responsabilité de l'équipe de fermer les 2 portes (ce qui inclut la porte du banc des punitions). Aucun avertissement ne sera donné et une mineure de banc sera donnée.

13. Aucun geste ou manifestation de frustration envers l'équipement ou les membres (organisateurs, arbitres et marqueurs) de la ligue ne seront tolérés. Une punition d'inconduite ou d'extrême inconduite sera décernée au joueur fautif.

14. Contrairement au hockey sur glace lorsqu'un joueur, dans sa glissade, est responsable de la chute d'un adversaire, qu'il touche à la balle ou non, une punition mineure pour trébucher sera décernée.

15. Si un joueur glisse sur la surface et entre en contact avec un adversaire. Une mineure sera décernée au joueur fautif.

16. Si un joueur glisse et obstrue le chemin d'un adversaire, et que celui-ci doit sauter afin de l'éviter. Une mineure sera décernée au joueur fautif.

17. Il y aura un lancer de punition... :

- Lorsqu'un joueur immobilise et recouvre intentionnellement la balle dans la zone du gardien.
- Si un joueur lance son bâton en direction de la balle.
- Si une pénalité est appelée sur le joueur se dirigeant seul vers le gardien tout en ayant le contrôle complet de ses gestes et que ce joueur est entravé par derrière au-delà de la ligne centrale.

Fusillade (Saison régulière)

1. Lorsqu'il y a une égalité après la période de prolongation : Une Fusillade aura lieu et 3 joueurs par équipes seront sélectionnés (un tirage au sort se fera afin de déterminer l'équipe qui débutera)

2. Ordre de passage (déterminé lors du choix des joueurs par le capitaine)

3. En alternance, un joueur de chaque équipe tente de compter un but, jusqu'au bris d'égalité.

4. N.B. Chaque joueur ne peut passer qu'une fois lors de cette deuxième vague de fusillade. Une fois que l'équipe en infériorité numérique a passé à travers tous ses joueurs, elle pourra renvoyer des joueurs ayant déjà passé. À ce moment, l'équipe en supériorité numérique aura aussi le droit de renvoyer des joueurs qui ont déjà passé dans la ronde présente.

Autres

1. La passe avec la main sera acceptée seulement en zone défensive.
2. Dégagement refusé du derrière de la ligne de but défensive jusqu'au derrière de la ligne de but offensive sans contact avec aucun joueur.
3. Dès qu'une balle passe la ligne et entre complètement dans le but, le dernier sera alors accordé à l'équipe. Si la balle touche encore à la ligne, le but n'est donc pas valide, la balle doit avoir complètement traversé la ligne.
4. Sur le banc des joueurs, un seul coach sera accepté par équipe et ce dernier doit être identifié comme tel sur l'alignement de départ. Toute personne qui n'est pas un joueur actif dans la partie et qui se retrouve impliqué de quelque façon que ce soit (verbalement ou physiquement) dans une altercation, verra ses pénalités ou suspensions automatiquement doublées.