

Règlements de base LHBAM

Déroulement de la partie

-

Durée de la partie

- Trois périodes de 15 minutes en temps continue. La dernière minute sera à temps arrêtée, si l'écart de but est plus petit que trois.
- Un temps mort par équipe est autorisé.
- Le marqueur se réserve le droit d'arrêter le temps d'une punition s'il y a un trop grand délai pour reprendre la partie.

Mise en jeu

- Une mise en jeu doit s'effectuer les pieds parallèles et la palette au sol devant le point de mise en jeu. Le joueur doit avoir l'intention de frapper la balle au moment du contact du sol (ceci entraîne l'expulsion du joueur à la mise en jeu) et ne peut être gagné avec la main (ceci entraîne une punition pour avoir retardé la partie).

-Il y aura une mise en jeu après un but, ou suite à la sortie de la balle si l'arbitre ne peut juger qui a touché à la balle en dernier. Sinon, le jeu reprend dans la zone centrale près de la bande ou derrière le filet. Le joueur en possession a donc trois secondes, compté par l'arbitre, avant d'avoir de la pression de l'équipe adverse. Dès que le joueur en possession de la balle traverse la ligne qui lui est réservée, l'adversaire peut la lui enlever.

-

-

Règlements précis LHBAM

1- Bâton élevé

1-a 2 minutes

- Un joueur joue la balle au dessus de la barre horizontale du filet de hockey. (touche ou pas)

- Un joueur frôle la tête d'un adversaire, touche le côté de la tête ou l'arrière avec la palette ou le manche.

1-b 4 minutes

- Un joueur touche le visage d'un adversaire ou atteint sévèrement la tête.

1-c 5 minutes

- Un joueur touche le visage de l'adversaire et le fait saigner.

2- Glissade

2-a 2 minutes

- Un joueur glisse et fait tomber l'adversaire pendant qu'il est toujours en mouvement et ceci même s'il touche la balle en premier.

2-b Tir de punition

- Un joueur qui glisse et fait tomber l'adversaire pendant qu'il est en échappé, sans toucher la balle en premier. S'il touche la balle en premier, il se verra décerné un 2 minutes.

3-Coup de bâton

3-a 2 minutes

- Un coup de bâton accidentel en ayant l'intention de jouer la balle.
- Un coup de bâton de haut en bas sur le bâton de l'adversaire plus haut que la palette.
- Un joueur qui veut lever le bâton de l'adversaire et qui l'atteint directement sur la main.

3-b 4 minutes

- Un coup de bâton de haut en bas sur les mains ou un petit coup intentionnel sur les jambes.

3-c 5 minutes majeures et expulsion

- Un gros coup de bâton intentionnel.

4- Cercle du gardien de but

- Le joueur peut se positionner dans le cercle du gardien de but en bataille avec le défenseur. Par contre s'il gêne le gardien de but sans lui toucher, l'arbitre doit refuser le but sans décerner de punition.
- Un joueur qui entre en contact avec le gardien de but, sans avoir été bousculé, aura une punition de 2 minutes automatiquement.
- Un joueur qui gèle la balle dans le cercle se verra décerné un tir de punition pour l'équipe adverse. (Un joueur sur le jeu)

5- Fermer la main sur la balle

5-a En aucun cas un joueur peut fermer la main sur la balle. Cela occasionnera la perte de possession.

5-b Un joueur qui tape deux fois la balle avec la main occasionnera le même résultat que fermer la main dessus. (Voir 5-a.)

5-c La passe avec la main est autorisée en zone défensive seulement. Donc, derrière sa propre ligne bleue. Et ce, toutes catégories confondues.

6- Équipement obligatoire:

6-a Gardien de but

Casque, mitaines, biscuit, plastron, culotte, jambières et coquille.

- Aucun règlement ne s'applique aux dimensions de l'équipement.

6-a Joueur

cosom: aucun

Dek: pads completes et gants avec protections

6-B Zone du gardien :

- Le gardien ne peut geler la balle s'il n'a pas au minimum une partie du corps dans sa zone réservée. Ceci entraînera une punition pour avoir retardé la partie.
- Aucun contact avec le gardien de but qui se trouve dans sa zone ne sera permis. Ceci entraînera une punition automatiquement.
- Si un joueur nuit au gardien, l'arbitre peut juger que le but est refusé sans décerner une punition.

Ce sera une reprise de possession à l'équipe défensive. Un gardien qui traverse la ligne du centre aura automatiquement une punition mineure et une suspension pour la prochaine partie.

7- Punition mineure

- Punition d'équipe (ex : retarder la partie, trop de joueur sur le jeu, etc.)
- Punition classique (ex : trébucher, accrocher, coup de bâton, retenue, obstruction, bâton levé, rudesse, anti-sportif, troisième homme sur altercation, frapper le matériel de la LHBAM, etc.)

Punition majeure

- Bâton porté au visage de l'adversaire, assaut, donner de la bande, coup par derrière, etc.
- Sachez que les punitions mentionnées ci-haut, peuvent être des 5 minutes et une expulsion, tout dépendant de la force qui a été appliquée.

Punition 5 minutes (en continue)

- Extrême inconduite, coup de poing au visage, bagarre, anti-sportif et tout autre coup porté dans l'intention de blesser l'adversaire. Toutes ces punitions seront liées à une expulsion et une suspension.

--Un joueur doit avoir joué 5 parties sur 14, 4 parties sur 12 ou 3 parties sur 10 pour être éligible dans les séries éliminatoires. Un gardien peut être remplacé par un gardien du même niveau en cas d'urgence. Sinon, un gardien doit avoir joué 2 parties.

--Un joueur qui obtient 3 punitions dans la même partie pourrait se faire sortir par les arbitres. (À la discrétion des arbitres) Si le joueur a 4 punitions, il est sortie automatiquement. (Un bâton élevé ne compte pas.)

--un joueur doit être présent avant le début de la deuxième période pour prendre part à la partie. Tant qu'il donne sa présence au marqueur, il peut ensuite prendre le temps de se changer et il sera éligible.

--Un joueur peut se présenter 30 minutes avant la partie et juste qu'à la fin de la troisième période pour mettre son nom dans l'alignement.