

LIVRE DE RÈGLEMENTS



M.À.J SAISON ÉTÉ 2021

1. RÈGLES DE CONDUITE

- 1.1. Tout comportement négatif ou déraisonnable envers les lieux 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. L'équipe(s) impliquée(s) perdra aussi automatiquement leur point de franc jeu pour le(s) match(s) joué(s) cette journée. 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 consommer de l'alcool ou drogue sur les lieux (terrain de stationnement). Tout joueur pris en délit sera expulsé des lieux et le cas sera remis à la Ligue pour évaluer les sanctions possibles.

2. ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE

- 2.1. 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 Dek (mais pas la visière ou la grille, même si le tout est fortement recommandé).
 - 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.
- 2.2. Lorsqu'un joueur perd une pièce d'équipement obligatoire (casque, gant ou jambière), il doit retourner au banc directement sans participer au jeu. Si le joueur joue la balle, une punition mineure lui sera décernée.
- 2.3. 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, en autant qu'il n'y ait aucun contact entre le ruban et la surface de jeu.
- 2.4. Tous les bâtons dont les palettes sont en mauvais état et qui représente 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.
- 2.5. Tout joueur se doit de porter un chandail ayant un numéro unique imprimé dans le dos. De plus, deux joueurs différents ne pourront plus porter le même numéro. Les arbitres ont le dernier mot en ce qui concerne la définition d'un chandail acceptable.
- 2.6. Il est obligatoire que TOUS les joueurs d'une équipe portent un chandail de la même couleur, incluant les joueurs remplaçants. Dans le cas contraire, l'équipe au complet se verra obligé d'emprunter un ensemble de chandails d'une couleur différente pour débiter le match.
- 2.7. 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, et interdiction de jouer en camisole.

3. UNIFORMES

- 3.1. Advenant le cas que les deux équipes aient la même couleur de chandail, l'équipe visiteur doit porter un dossard ou porter les chandails fournis par l'Association.

4. ÉQUIPEMENT

4.1. ÉQUIPEMENT DE GARDIEN DE BUT

- 4.1.1. Les gardiens devront porter un équipement complet composé de jambières, masque, biscuit et mitaine. La Ligue autorise que les gardiens aient des "roller fly" à l'intérieur de leurs jambières.

4.2. ÉQUIPEMENT GÉNÉRAL

- 4.2.1. Seulement les souliers de course seront tolérés.

5. RETARDS

- 5.1. Il est permis à toute équipe de débiter un match peu importe le nombre de joueurs présents, 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. Si une équipe n'est pas prête à débiter la partie après que les arbitres l'aient averti, celle-ci se verra contrainte d'utiliser son premier temps d'arrêt avant que le match débute.
- 5.2. Après 2 périodes, si l'équipe n'est toujours pas prête à commencer le match, une défaite par forfait leur sera accordée.
- 5.3. De plus, c'est la responsabilité du capitaine de remplir l'alignement des équipes au moins 5 minutes avant le début de l'échauffement.

6. FORFAITS

- 6.1. Si la partie est perdue par forfait, l'équipe gagnante recevra trois (3) points incluant le point franc-jeu. L'équipe perdante ne recevra aucun (0) point. Pour des fins de statistiques, la partie se terminera par la marque de 3 à 0.
- 6.2. 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 franc-jeu. Pour des fins de statistiques, la partie se terminera par la marque de 0 à 0.
- 6.3. 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.
- 6.4. Une partie remportée par défaut en saison régulière permet de rajouter un match d'éligibilité à n'importe quel joueur de l'équipe.
- 6.5. Une partie arrêtée par les arbitres ou par la Ligue pour la mauvaise température (éclairs ou tonnerre, mais pas seulement en cas de pluie, et peu importe la quantité) 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.

7. DÉROULEMENT DES PARTIES

7.1. DURÉE DES PARTIES

La durée d'une partie est répartie de la façon suivante : • Échauffement de 3 minutes • 3 périodes x 15 minutes à temps continu. Une joute ayant un écart de 2 buts ou moins jouera les deux dernières minutes du match à temps arrêté. • 1 minute par entracte • 1 temps d'arrêt sont accordés à chaque équipe lors de la partie

7.2. POINTS AU CLASSEMENT

Les points de partie seront attribués de la façon suivante :

- Victoire : 2 points
- Nulle : 1 point
- Défaite: 0 point

Le point franc jeu est attribué de la façon suivante :

- 0-3 punitions mineures : 1 point
- Défaite par forfait OU (3 punitions mineures ou +) OU (1 punition majeure ou inconduite de partie (10min) : 0

Le maximum de points qu'une équipe peut obtenir dans un match est de trois (3)

7.3. BRIS D'ÉGALITÉ AU CLASSEMENT

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

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

7.4. ÉCART DE BUTS

- 7.4.1. Il n'y a pas de « mercy rule » concernant l'écart de buts.
- 7.4.2. Lorsqu'il y a un écart de 7 buts ou + après que 2 périodes de jeu soient complétées, l'équipe tirant de l'arrière peut demander d'arrêter le match sans perdre leur point franc-jeu.
- 7.4.3. Lorsqu'il y a un écart de 7 buts ou +, 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. Le capitaine est responsable des réservistes qu'il utilise dans son équipe. Le calibre du joueur réserviste doit correspondre à celui de la catégorie dans laquelle il vient remplacer.
- 8.2. La ligue se donne le droit de refuser le réserviste si elle juge qu'il est trop fort pour la catégorie dans laquelle il remplace.
- 8.3. La ligue se donne 72 heures pour prendre action dans le cas où une telle situation se produirait. Dans ce cas, l'équipe fautive perdra son point franc-jeu.
- 8.4. Le capitaine est responsable de donner son alignement complet avant la partie.
- 8.5. Le capitaine est responsable de s'assurer que tous ses joueurs ont leur passeport NBHPA valide lorsqu'il commence la partie. Dans le cas d'un joueur non valide, l'équipe perd par défaut la partie.

9. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

- 9.1. Les règlements généraux d'hockey s'appliquent.
- 9.2. Aucun hors-jeu, ni dégagement refusé.
- 9.3. Lorsque vient le temps de faire une mise-au-jeu, les équipes ont 5 secondes pour prendre position. L'arbitre fera alors le décompte de 5 secondes et mettra la balle en jeu même si les équipes ne sont pas prêtes.
- 9.4. Les joueurs peuvent changer en tout temps à partir du banc.
- 9.5. Durant le match, le joueur qui décide de changer doit toucher la bande près de la porte des joueurs de son équipe pour permettre au changement de se faire. 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.
- 9.6. Un joueur a le droit de fermer la main sur la balle et de par la suite la déposer 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 et qui l'a déplacé de côté. La définition de « déplacer la balle de côté » reste à la discrétion de l'arbitre.
- 9.7. Une pénalité mineure sera accordée à un joueur pour tout contact du bâton d'un joueur avec la balle au-dessus de ses épaules 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 des épaules sans touche à la balle ou suite à un « follow-through » après un lancer.
- 9.8. Tout contact au dessus des épaules entraîne une punition double mineur (qu'il saigne ou pas).
- 9.9. Le jeu sera arrêté lorsqu'un des pieds d'un joueur est dans le cercle du gardien de but adverse et qu'il y reste après avoir été averti par l'arbitre. Le jeu reprendra alors dans la zone défensive de l'équipe dont le joueur était dans le cercle du gardien de but adverse. Un but sera refusé seulement s'il y a contact avec le gardien ou que ce dernier est dérangé dans son déplacement par le joueur.
- 9.10. Mise au jeu en début de période et suite à un but seulement. Lorsqu'un gardien immobilise la balle, son équipe reprend la balle derrière son filet et a 3 secondes pour repartir le jeu. Les joueurs de l'équipe adverse doivent rester derrière les points de mise au jeu durant le décompte.
- 9.11. 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. De plus, chaque joueur doit avoir son passeport NBHPA avant de débiter la partie, sinon, le joueur se fait refuser l'accès.

- 9.12. Le fait de frapper tout « mobilier » (surface, bande, banc, buts...) 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.
- 9.13. Si la balle quitte la surface de jeu, l'arbitre déterminera quelle équipe prendra possession de la balle. Le jeu repartira soit derrière le filet ou au centre.
- 9.14. Toute personne qui glisse volontairement sur les genoux et entre en collision avec un adversaire porteur ou non-porteur de la balle ou le gardien de but adverse, recevra une pénalité mineure, peu importe si le joueur fautif touche à la balle avant d'entrer en contact.
- 9.15. Un joueur sera expulsé de la partie après 3 punitions mineures ou une punition majeure et ce 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.
- 9.16. La mise en jeu : Il est obligatoire que la balle touche le sol avant qu'elle ne 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.

10. JOUEURS REMPLAÇANTS

- 10.1. Pour être éligible pour les séries éliminatoires, un joueur remplaçant doit avoir joué 25% des parties de son équipe.
- 10.2. Le joueur remplaçant doit lui aussi avoir un passeport NBHPA valide pour jouer.
- 10.3. Sauf pour le gardien de but, un joueur remplaçant ne peut pas remplacer dans 2 équipes de la même catégorie. Dès que le joueur joue une partie avec une équipe, il appartient à cette équipe.
- 10.4. Un joueur peut jouer dans différentes catégories si sa cote NBHPA le permet.

11. GARDIENS DE BUT ET GARDIENS REMPLAÇANTS

- 11.1. Un gardien de but qui ne fait PAS partie de l'alignement régulier d'une équipe d'une catégorie peut remplacer comme gardien de but dans autant de parties qu'il le désire avec toutes les équipes de cette catégorie, sauf s'il a joué comme joueur le nombre de parties faisant de lui un joueur « régulier » d'une équipe.
- 11.2. Lorsqu'un gardien doit se retirer d'un match pour une raison autre qu'une expulsion, 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, une punition pour avoir retardé le match sera octroyée à l'équipe en défaut.
- 11.3. 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.

12. ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS

- 12.1. À chaque saison sont rendues disponibles 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 joindrait 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.
- 12.2. Si une équipe est prise à avoir un joueur illégal dans son alignement, la partie concernée sera perdue par forfait. Si une équipe est prise à 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 au minimum une partie. Dans le cas de récidive, le nombre de matchs de suspension sera aussi décidé par la Ligue.
- 12.3. 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.

12.4. Un joueur ou un gardien de but est autorisé à au plus tard à la fin de la première période, en autant qu'il ait été mis sur l'alignement avant le début de la partie.

13. PROTÊTS

13.1. 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

13.2. Tout protêt doit être déposé par le responsable d'équipe au plus tard dans les 48 heures suivant une partie. Après ce délai de 48h, aucun protêt ne sera accepté.

13.3. Tout protêt doit être déposé par courriel uniquement. Aucune autre voie de communication ne sera acceptée. Le courriel doit être envoyé à info@ahbds.net, en indiquant 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.

13.4. Aucune demande ne sera traitée avant la réception du paiement par virement Interac au paiement@ahbds.net. Le coût du protêt est de 150\$, remboursable si l'équipe gagne son point.

14. SANCTIONS ET SUSPENSIONS

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

14.2. 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.

14.3. Un joueur remplaçant (i.e. ne faisant pas partie de l'alignement régulier de l'équipe dans laquelle l'incident s'est produit) qui est suspendu ne pourra plus jouer aucun match dans cette catégorie durant la saison en cours, et ce, peu importe la durée de la suspension.

14.4. Un joueur se voyant octroyer une suspension (peu importe le nombre de partie) doit purger sa suspension dans son équipe avant de pouvoir remplacer dans une autre catégorie.

14.5. Les arbitres peuvent arrêter une partie en tout temps s'ils trouvent que celle-ci est hors de contrôle.

14.6. L'abus envers les arbitres, les marqueurs et les représentants officiels de la Ligue ne sera pas toléré et sera sanctionné.

14.7. 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.

14.8. Tout joueur expulsé d'une partie, peu importe la raison, se doit de quitter les lieux. 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 quitte.

14.9. Tout joueur impliqué dans une bataille sera suspendu automatiquement.

14.10. L'historique d'un joueur ou d'une équipe sera toujours 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.

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

14.12. 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.

15. CATÉGORIE MIXTE

15.1. Deux filles doivent être sur le jeu (sauf en désavantage numérique, si c'est une fille qui est en punition) :

- S'il y a une punition de gars : 1 seul gars peut être sur la surface

- S'il y a une punition de fille : 1 seule fille peut être sur la surface
 - S'il y a deux pénalités coïncidentes impliquant 1 gars et une fille : durant la punition, le match se joue à 3x3 avec d'un côté 2 filles et 1 gars (équipe pour laquelle 1 gars a été pénalisé) et de l'autre deux gars et une fille (équipe pour laquelle 1 fille a été pénalisée).
- 15.2. Si une équipe enlève le gardien (incluant lors d'une punition à retardement) : il doit être remplacé par une fille.
- 15.3. Les buts de filles valent 2 (incluant un tir de pénalité). 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.
- 15.4. Lancer aux genoux pour les gars (autrement c'est une punition).
- 15.5. Une feinte de lancer frappé est considérée comme un lancer frappé (donc punition).
- 15.6. 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).

16. SÉRIES ÉLIMINATOIRES

À déterminer à la mi-saison.

17. AUTRES POINTS IMPORTANTS

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'AHBDS 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 relié au transport vers ou au retour d'une partie. Tous les joueurs renoncent à tout recours ou réclamation à cet égard. Toutes les conditions indiquées dans le contrat signé par chaque équipe en début de saison s'appliquent.