

# LIVRE DE RÈGLEMENTS



SAISON ÉTÉ 2025

## 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 des drogues sur les lieux (incluant le 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.

Sur le site de Dek au 1850 des Loisirs (extérieur du Centre sportif St-Lazare), il y aura maintenant service de resto/bar directement aux surfaces. Toute consommation personnelle qui ne sera pas étiquetée CSP sera prohibée. Les joueurs et les équipes pourraient avoir des amendes pour le non-respect de cette règle.

Sur le site de Dek au 2580 Paul-Gérin-Lajoie (Aréna Cité-des-Jeunes), il y a aussi un service de resto/bar dans l'aréna. Toute consommation personnelle qui ne sera pas étiquetée CSP sera prohibée. Les joueurs et les équipes pourraient avoir des amendes pour le non-respect de cette règle.

- 1.3 Peu importe ce que vous fumez, vous devez vous trouver à moins 9 mètres des surfaces de Dek. Veuillez noter que pour les non-fumeurs, il est extrêmement désagréable de respirer la fumée des autres lorsqu'on joue.

## 2. ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE

- 2.1 Un équipement bien défini est exigé afin de prendre part aux parties organisées par la Ligue. Un joueur ne pourra pas jouer la partie sans avoir l'équipement requis.
- 2.2 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.
- 2.3 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.
- 2.4 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.
- 2.5 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.

- 2.6 Tout joueur se doit de porter un chandail ayant un numéro unique imprimé dans le dos. De plus, deux joueurs différents ne pourront pas porter le même numéro. Les arbitres ont le dernier mot en ce qui concerne la définition d'un chandail acceptable.
- 2.7 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.

### **3. UNIFORMES**

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

### **4. ÉQUIPEMENT**

#### **4.1 Équipement de gardien de but**

Les gardiens devront porter un équipement complet composé de jambières, masque, biscuit et mitaine. La Ligue autorise que les gardiens aient des "sliders" à l'intérieur de leurs jambières. Les gants de baseball ou tout autre type d'équipement non conforme ne seront pas toléré.

#### **4.2 Équipement en général**

Seulement les souliers de course ou les souliers adaptés pour la pluie seront tolérés sur les surfaces.

#### **4.3 Gilet de gardien**

En cas de chaleur, le gardien de but peut décider de retirer son gilet pour jouer.

### **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. 5 minutes après votre heure), 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, le score est de 1-0. Après 10 minutes 2-0. Si l'équipe n'est toujours pas prête à débiter la partie après 15 minutes, le score devient 3-0 et il y a forfait de l'équipe qui n'est pas prête.

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 7 à 0. À son premier forfait, l'équipe qui déclare forfait perdra aussi son point franc-jeu. À chaque forfait supplémentaire, l'équipe perdra aussi un point supplémentaire. 1<sup>er</sup> forfait donne 0 points au classement, 2<sup>ème</sup> forfait donne -1 au classement, 3<sup>ème</sup> forfait donne -2 au classement, etc.

- 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.
- 6.4 Lors d'une partie remportée par défaut en saison régulière, l'alignement de l'équipe gagnante doit avoir été fait avant d'officialiser la partie par défaut. Cet alignement prévaut et ne pourra pas être modifié par la suite.
- 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.
- 6.6 Il est de votre devoir en tant que capitaine de vous assurer que votre alignement est le bon. Si une erreur s'est glissée dans votre alignement, vous avez 24 heures pour nous avertir. Suite à cela aucune modification sera faite et vous pourriez perdre la partie par défaut.

## **7. DÉROULEMENT DES PARTIES**

- 7.1 Les parties se jouent à 3 contre 3
- 7.2 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
- 7.3 Points au classement  
Les points de partie seront attribués de la façon suivante :
- Victoire : 2 points
  - Défaite en fusillade et nulle : 1 point
  - Défaite: 0 point

Déroulement de la fusillade :

- Chaque équipe désigne 3 tireurs différents. L'équipe visiteuse commence en premier. Les gardiens de buts restent dans leurs filets respectifs de la fin de la 3<sup>ème</sup> période.
- Si après 3 tirs chacun, les équipes sont toujours à égalité, chaque équipe envoie un joueur à la fois, le même joueur peut être envoyé à chaque fois.
- Le maximum de tirs si l'égalité persiste est de 3. Après 3 autres tirs chacun, le match est déclaré nul.

Note : Pour qu'un tir soit bon, le joueur doit toujours être en mouvement vers le gardien. Aussitôt que le joueur s'immobilise, il doit tirer immédiatement, sinon l'arbitre considère qu'il a tiré.

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) : 0

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

#### 7.4 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)

#### 7.5 Écart de buts

Lorsqu'il y a un écart de 7 buts à la fin de la deuxième période, la règle du « mercy rule » pourrait s'appliquer. Le responsable sur place et/ou les arbitres prendront cette décision selon plusieurs facteurs à leur discrétion. Si cette règle est appliquée, il n'y a plus de retour en arrière. Le pointage ne sera plus comptabilisé même si l'équipe perdante se rapproche.

### 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 Un joueur réserviste non-coté (et qui n'a pas de cote provincial NBHPA) recevra automatiquement une cote selon la catégorie dans laquelle il remplace. Une indication EV sera mis à côté de la cote pour indiquer que celle-ci pourrait changer selon l'évaluation que la ligue fera du joueur.

Homme		Femme	
Compétitif HC	M8	Compétitif FC	F5
Intermédiaire D1	M9	Intermédiaire FD - FE	F6
Intermédiaire D2	M9	Récréatif FR - FP	F9
Récréatif HM	M10		
Récréatif HR - HP	M11	Mixte	
Récréatif H35+	M10	Intermédiaire MI	M9 – F6
		Récréatif MP	M11 – F8

- 8.5 Le capitaine est responsable de donner son alignement complet sur l'application NBHPA avant la partie. S'il ne le fait pas, il est responsable de planifier assez de temps pour compléter son

alignement avec le marqueur avant l'heure prévue. L'équipe fautive recevra une pénalité mineure (2 minutes) pour avoir retardé le début de la partie.

8.6 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. Un passeport VALIDE est un passeport non expiré (vert). Il n'est pas permis qu'un joueur embarque sur la surface sans ça. Il doit le faire avant la partie, il n'est pas possible de jouer avec un passeport non valide en disant qu'il le renouvellera après la partie.

8.7 Si le capitaine met dans l'alignement un faux passeport pour cacher un joueur trop fort ou qui ne correspond pas à la limite des cotes préétablis dans sa catégorie, ce dernier recevra un match de suspension automatique et son équipe perdra un point fairplay.

## **9. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX**

9.1 Les règlements généraux de Hockey Canada s'appliquent.

9.2 Aucun hors-jeu, ni dégagement refusé.

9.3 Lorsque vient le temps de faire une mise-au-jeu, si les arbitres jugent qu'un joueur retarde le match et abuse du temps nécessaire pour se placer et gagner du temps, l'arbitre pourrait donner la balle à l'autre équipe en milieu de terrain.

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 Tout contact du bâton avec un joueur au-dessus des épaules entraîne une punition double mineur (qu'il saigne ou pas), ce qui vaut 2 minutes de punition. Si un joueur touche à la balle au-dessus de la hauteur des épaules, l'arbitre arrête le jeu et remet la balle à l'autre équipe au centre de la surface.

9.8 Un but marqué avec un point de contact plus haut que la barre horizontale sera refusée et la balle sera donnée à l'autre équipe derrière leur but.

- 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 Il y aura une mise au jeu en début de période et à la suite d'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 À la suite d'une punition, le décompte de 3 secondes se fait sur la ligne du centre pour l'équipe en avantage numérique.
- 9.12 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 pourvus qu'ils aient été enregistrés dans l'alignement remis au marqueur en début de partie. De plus, chaque joueur doit avoir son passeport NBHPA avant de débiter la partie, sinon, le joueur se fait refuser l'accès.
- 9.13 Le fait de frapper tout « mobilier » (surface, bande, banc, buts...) violemment ou de lancer des pièces d'équipement dans un geste de frustration équivaut à un bris de matériel et le joueur fautif se verra décerner une punition d'inconduite de 10 minutes pour geste antisportif. Le jeu se déroule à force égal.
- 9.14 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.
- 9.15 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.
- 9.16 Un joueur sera expulsé de la partie après 3 punitions mineures ou une punition majeure.
- 9.17 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 pourrait être signalée.
- 9.18 Reprise du jeu derrière le filet (arrêt de jeu gardien) : Lors de la reprise de jeu derrière la ligne des buts, le joueur en défensive avec la balle est protégé pendant 3 secondes (décompte donné par l'arbitre). À la fin du 3 secondes, le joueur en défensive ne peut pas rester derrière la ligne de buts pour se protéger, il doit sortir de cette zone ou remettre la balle en jeu. À défaut, la balle sera remise à l'équipe adverse au point de reprise centrale sur la surface.

9.19 La zone derrière le filet (zone de protection) ne peut être utilisée pour plus de 3 secondes. Si un joueur s'y retrouve seul avec la balle, l'arbitre commencera un décompte. S'il y reste plus de 3 secondes, l'arbitre arrêtera le jeu et donnera la balle à l'autre équipe. De plus, le joueur, une fois sorti ne peut pas retourner dans la zone de protection ensuite.

9.20 Les coups de bâtons par le haut (slashing par-dessus le bâton) ne seront pas tolérés. Pénalité mineure automatiquement.

9.21 Les gardiens de buts homme qui évoluent dans les ligues féminines doivent garder les deux pieds dans le carré du gardien. Ils ne peuvent pas aller jouer la balle avec leur bâton derrière le filet.

## 10. PÉNALITÉS

10.1 Les pénalités doivent être classées de la façon suivante :

MINEURE OU MAUVAISE CONDUITE: 1 MINUTE

DOUBLE MINEURE : 2 MINUTES

MAJEURE, PUNITION DE MATCH OU INCONDUITE DE PARTIE: 3 MINUTES & EXPULSION

10.2 PÉNALITÉ MINEURE

**Punition:** Toute pénalité mineure engendre un avantage numérique de 1 minute à 3 vs 2.

**Si deux pénalités mineures :** Lorsqu'une 2e punition est appelée à l'équipe qui se défend déjà à cours d'un joueur, le jeu reprendra à 4 contre 2.

10.3 PÉNALITÉ MAJEURE

Tout joueur, recevant une pénalité majeure dans une partie, est expulsé de la partie et reçoit une punition de 3 minutes. Ce type de pénalité n'est pas annulé par un but.

10.4 PÉNALITÉ DE MAUVAISE CONDUITE

Une pénalité de mauvaise conduite sera imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui utilise un langage vulgaire envers un arbitre. Une pénalité mineure de 1 min sera imposée. L'arbitre peut aussi donner une pénalité de 10 minutes de mauvaise conduite au joueur. Cette pénalité ne sera pas marquée au tableau indicateur et l'équipe fautive ne sera pas en désavantage numérique. Quand le 10 minutes sera écoulé, le joueur pourra retourner au banc au prochain arrêt de jeu.

## 11. JOUEURS REMPLAÇANTS

11.1 Pour être éligible pour les séries éliminatoires, un joueur remplaçant doit avoir joué 25% des parties de son équipe.

11.2 Le joueur remplaçant doit lui aussi avoir un passeport NBHPA valide pour jouer. 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. Les gardiens de buts qui ne sont pas réguliers dans une catégorie peuvent remplacer avec toutes les équipes de cette catégorie. En série, si une équipe n'a pas de gardien, elle doit passer par la ligue pour déterminer un gardien remplaçant.

11.3 Un joueur peut jouer dans différentes catégories si sa cote locale le permet.

## **12. GARDIENS DE BUT ET GARDIENS REMPLAÇANTS**

12.1 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.

12.2 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.

12.3 Lorsqu'un gardien est expulsé d'un match, il 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.

## **13. ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS**

13.1 Tous les joueurs de la ligue se verront attribuer une cote locale. C'est celle-ci qui prévaut dans chacune des catégories.

Cote Homme : M1 à M13

Cote Femme : F1 à F10

Cote Gardien : G1 à G11

Cote Gardienne : GF1 à GF5

Les cotes de chaque joueur sont disponibles sur le site web de la ligue.

13.2 Pour les joueurs qui auraient une cote NBHPA seulement, une équivalence est pré-calculée pour vous permettre d'utiliser ce joueur dans votre alignement. Cette cote est sujet à révision par la ligue.

13.3 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.

13.4 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.

13.5 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.

## 14. PROTÊTS

14.1 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

14.2 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.

14.3 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](mailto: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.

14.4 Aucune demande ne sera traitée avant la réception du paiement par virement Interac au [paiementadulte@ahbds.net](mailto:paiementadulte@ahbds.net). Le coût du protêt est de 150\$, remboursable si l'équipe gagne son point.

## 15. SANCTIONS ET SUSPENSIONS

15.1 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. L'équipe du joueur qui reste sur place après une expulsion, se verra attribuer un avertissement verbal dans un premier temps puis une pénalité mineure à répétition tant qu'il n'a pas quitté.

15.2 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.

15.3 Un joueur se voyant octroyer une suspension (peu importe le nombre de partie) doit purger sa suspension dans son équipe avant de pouvoir jouer dans une autre catégorie. Donc, il ne peut pas jouer dans aucune autre catégorie avant d'avoir purgé sa peine dans la catégorie de la suspension.

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

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

15.6 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.

15.7 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.

15.8 Tout joueur impliqué dans une bataille sera suspendu automatiquement.

15.9 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.

15.10 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.

15.11 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.

## **16. CATÉGORIE MIXTE (4 CONTRE 4)**

16.1 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).

16.2 Si une équipe enlève le gardien (incluant lors d'une punition à retardement) : il doit être remplacé par une fille.

16.3 Les buts de filles valent 2 buts. 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. Pareillement, en fusillade, un but de fille vaut 2 points aussi.

16.4 Aucun lancer frappé pour les gars, maximum aux genoux (autrement arrêt de jeu et balle donnée à l'autre équipe).

16.5 Une feinte de lancer frapper est considérée comme un lancer frappé (arrêt de jeu et balle donnée à l'autre équipe).

16.6 Un lancer du genre coup de golf, du revers, où le bâton dépasse la hauteur des genoux est considéré comme un lancer frappé (arrêt de jeu et balle donnée à l'autre équipe).

## **17. SÉRIES ÉLIMINATOIRES**

À déterminer à la mi-saison.

## **18. 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.