



## Mission de l'entreprise :

- Nous voulons permettre à tout les participants de se divertir et de pratiquer un sport sans violence.
- Nous ne sommes pas responsable des vols.
- Tout comportement négatif et déraisonnable envers notre surface et l'établissement est interdit. Le joueur ou l'équipe fautive pourra être suspendu. La totalité des coûts, pour un bris lors d'une actions volontaires, dangereuse et déraisonnable, sera payé par le joueur ou l'équipe et pourra être suspendu.

## 1.Administration des équipes :

- Chaque équipe doit avoir un capitaine. Celui-ci s'occupera de signer les documents d'administration et il est celui qui valide que son équipe est au courant des règlements et du document de la ligue. Un assistant capitaine est requis, advenant l'absence du capitaine lors d'une partie.
- Avant chaque partie le capitaine devra donner l'alignement complet de son équipe.
- Tous les joueurs de ligue adulte doivent être âgés de 18ans minimum. Les joueurs mineurs doivent faire remplir un formulaire de consentement signé par leurs parents ou tuteurs.
- (Exception pour les ligues d'HOMMES)  
Nous acceptons un maximum de 3 joueurs mineurs par équipe, l'âge doit-être de 17 ans pour ces dernier et l'âge considéré est celui que le joueur aura durant la saison. Un mineur âgé de 16 ans peu participer dans l'équipe en respectant la condition d'évoluer à la position de gardien de but.
- (Exception pour les ligues de FEMMES)  
L'âge minimum des joueuses est de 16 ans, une seule participante de 15ans est accepté dans une équipe. L'âge considéré est celle qu'aura la joueuse durant la saison.
- (Exception pour les ligues MIXTES)  
Les règlements sont les mêmes que dans les ligues pour homme, 3 joueurs de 17 ans maximum ou 2 joueur de 17 ans et un gardien de but de 16 ans.
- Chacun des joueurs se doit d'être assuré, une pénalité majeure de 5 minutes en continu sera décerné, à l'équipe avec un joueur non assuré, et il y aura un 2 minutes additionnel pour chaque joueur fautif supplémentaire lors des matchs suivant.
- Chaque équipe doit fournir 3 balles à l'arbitre avant le commencement de la partie, la spécification des balles sera donner dans les documents du capitaine. Les balles de type D-Gel seront les seules acceptées. Les balles seront remise par l'arbitre à la fin de la partie, à chacun des capitaines.
- Lorsqu'un événement inhabituel arrive lors d'une partie, ex: température extrême, ou une partie très longue, les officiels ou mandataires de la ligue peuvent en tout temps arrêter la partie afin d' accorder le temps nécessaire aux gardiens de but et joueurs pour qu'ils puissent récupérer le plus possible, et ce afin d'éviter un accident, une blessure, une déshydratation et même des conséquences plus dramatiques qui pourraient être dangereuses pour l' intégrité physique et la santé d'un concurrent.
- Chacun des joueurs et équipes sont responsable de leurs actions, des mesures disciplinaire peuvent-être prise envers l'équipe ou le capitaine advenant que ces dernier ne respecte pas les règlements de la ligue.
- Les équipes sont aussi responsable de leurs invitées (spectateurs), des sanctions pourraient être attribué au capitaine ou à l'équipe advenant de comportement

- déplacer de ces dernier, l'intimidation est inacceptable.
- **Aucune boisson ou drogue n'est acceptés sur le banc des joueurs.** Un joueur qui est sous une forte influence d'alcool, de drogue ou autres produits pouvant influencer sont attitudes durant la partie pourra se voir le refus de participer à la rencontre. Le capitaine est responsable des actes du joueur fautif.
- Nous avons besoin d'un minimum de 6 joueurs et un maximum de 11 joueurs réguliers que vous devez nous donner dans votre alignement en début de saison. Grâce à cette liste un joueur régulier ne peut jouer dans la même classe avec une autre équipe en début de saison.
- Un remplaçant ne peut pas faire partie d'une équipe évoluant dans la même classe que celle nécessitant ce dernier.
- Les règles concernant la classification des équipes seront déterminé à la suite de la première saison.
- **Il s'agit d'un environnement sans fumer la cigarette est interdite sur la surface.**

## 2.Administration des frais :

### 2.1

Les coûts seront détaillées dans les documents remis au capitaine, le document sera aussi disponible sur le site internet. Le montant est variable entre 750\$ et 1500\$ selon la saison et le nombre de partie et ce par équipe.

### 2.2

Des frais seront chargées à un joueur remplaçant n'ayant pas d'assurance, seulement les gardiens de buts remplaçant ne paieront pas ces frais.

## 3. Déroulement de la partie :

### 3.1 Fonctionnement de la partie

- Réchauffement de 5 minutes
- 3 périodes de 15 minutes (en temps continu)
- Prolongation de 2 minutes (en temps continu) advenant égalité après 3 périodes
- La dernière minute de jeu est en temps arrêtées s'il y a un écart de 3 buts et moins
- Une pause de 30 secondes entre les périodes
- Chaque équipe détient un seul temps d'arrêt de 30 secondes
- Les équipes changent de côté à chacune des périodes

### 3.2 Structure de pointage

- Victoire en temps réglementaire : 3 points
- Victoire en prolongation/fusillade : 2 points
- Défaite en prolongation/fusillade : 1 point
- Match nulle 1 point
- Défaite en temps réglementaire : 0 point

#### 3.2.1 Priorité du classement, en cas d'égalité des points

- Victoire en temps régulier
- Fiches lors des rencontres opposant les 2 équipes
- Différentiels de buts marqués
- Totaux de buts marqués par l'équipe

- Totaux de buts accordés par l'équipe

### 3.2.2

En saison régulière s'il y a égalité après les 3 périodes réglementaire, une prolongation de 2 minutes sera joué du même côté que la 3ème période. Si l'égalité persiste 3 tirs de barrages seront joué, en cas d'égalité le match sera déclarer nul.

### 3.2.3

En série, s'il y a égalité après le temps réglementaire, il y aura une prolongation de 5 minutes suivi d'une fusillade afin de déterminer un gagnant.

Lors de la finale, il y aura une prolongation de temps indéfini, jusqu'à ce qu'il y ait un but. Elle sera joué tout au long du même côté que la 3ème période.

### 3.3

Un minimum de 3 joueurs (2 joueurs et un gardien) est nécessaire pour débiter une partie. Un délai de 3 minutes sera attribué à l'équipe fautive pour remédier à la situation. Un total de 3 joueurs et un gardien est nécessaire pour que l'équipe puisse jouer toute la partie. S'il ne respecte pas le nombre minimal 10 minutes après le commencement de la partie, une défaite de 7 à 0 leurs sera décerné.

### 3.4

Si le point 3.3 n'est pas respecté par les 2 équipes, le match sera déclaré nul 0 à 0, après le délai de 10 minutes.

### 3.5

L'horaire des joueurs sera présenter sur le site internet, les équipes se doivent d'être prête à l'heure. L'équipe qui n'est pas prête à jouer devra purger une pénalité pour avoir retardé la partie à chacune des minutes de retard. La pénalité doit-être purgée par un joueur de l'équipe. Les pénalités seront subséquente à la suite de la première. Un délai de 5 minutes est acceptées avant le commencement des pénalités.

### 3.6

Aucun joueur de l'équipe adverse ne peut s'aligner avec l'équipe fautive advenant les points énumérés ci-haut 3.3

### 3.7

Il y aura mise au jeu :

- Pour débiter chacune des périodes
- À la suite d'un but
- Pénalité double ou majeur incluant les 2 équipes
- Bris de surface

#### 3.7.1

Lors de la mise en jeu, les joueurs ne peuvent intercepter la balle avant qu'elle ne touche la surface sinon, il y aura changement du joueur de l'équipe fautive pour la mise en jeu. Advenant d'une 2ème faute la balle ira automatiquement à l'équipe adverse.

### 3.8

La reprise du jeu (sans mise au jeu) se fera par l'une des deux équipes dans les zones délimitées, au centre ou dans les coins. Le joueur doit attendre le coup de sifflet de l'arbitre avant de faire progresser le jeu et aura 5 secondes pour relancer le jeu via une passe. L'équipe n'étant pas en possession de la balle lors de la remise en jeu, doit être à l'extérieur de la zone délimitée (incluant le bâton). Il y aura reprise de jeu :

- **Après chaque arrêt du gardien, la balle est reprise derrière la ligne de but et le joueur a 3 secondes pour remettre la balle en jeu via une passe, un mouvement ou un tir au but suivant un mouvement du joueur.**
- Lorsque la balle est envoyée à l'extérieur de la surface par un joueur. L'équipe non fautive reprend le jeu en zone délimitée (au centre de la surface). Si la balle est envoyée dans le filet protecteur et qu'elle revient sur la surface, le jeu continue
- Si la balle sort à l'extérieur de la surface après avoir touché/dévié sur un joueur défensif, l'équipe offensive va reprendre le jeu dans la zone délimitée au centre de la surface.
- Si la balle est envoyée directement à l'extérieur de la surface, l'autre équipe reprend possession de la balle au point de départ de la balle (non ou la balle est sortie).
- L'arbitre a décerné une pénalité, l'équipe non fautive va reprendre le jeu dans la zone offensive à l'endroit délimité
- **Lorsque la balle est reprise par une équipe n'importe où sur la surface, mais que ce n'est pas un arrêt de jeu, le joueur à 3 secondes pour remettre la balle en jeu avec une passe, un lancer au but avec un mouvement de pied avant le lancer ou il peut partir directement avec la balle. Le joueur de l'autre équipe doit se tenir à un bâton de la balle.**
- Si le gardien effectue l'arrêt à l'extérieur de sa zone de but sans toucher à sa surface permise, le jeu sera repris par l'autre équipe en zone offensive. L'arbitre peut juger si le gardien touchait à sa zone et remettre la balle à l'équipe défensive. Advenant qu'il juge qu'il est hors de ses limites la balle ira à l'autre équipe.
- Si un gardien effectue un arrêt hors de ces limites en défilant un lancer, la balle restera dans son camp et sera remise en jeu derrière son filet.

### 3.9

L'arbitre peut arrêter le jeu à tout moment, si d'après lui, un membre (joueur ou gardien) a pu être blessé et que la continuité du jeu peut aggraver sa blessure. Le jeu se déroulera jusqu'à ce que l'équipe du joueur blessé prenne contrôle de la balle. Il y aura sifflet et la balle sera reprise par l'équipe adverse du joueur blessé. Si la blessure a été causée par un joueur adverse commettant une infraction, l'arbitre arrêtera le jeu dès que l'équipe du joueur puni prendra le contrôle de la balle.

L'arbitre peut siffler l'arrêt de jeu immédiatement lors de la cause, nécessitant cet arrêt.

### 3.10

Peu importe la température, les équipes doivent respecter l'attribution de leur banc désigné dans l'horaire.

### 3.11

**Une punition est automatiquement attribuée à un gardien qui immobilise la balle derrière le filet sans être en contact avec son rectangle. Un tir de pénalité sera accordé si un gardien effectue cette action lors de la dernière minute de jeu ou en prolongation.**

### 3.12

**En aucun temps un joueur ne peut faire une passe à son gardien afin qu'il immobilise la balle, advenant cette situation, la balle sera remise à l'équipe adverse, qui va reprendre au centre de la surface, aux extrémités.**

3.13

Aucune passe avec la main n'est accepté.

3.14

Selon le jugement de l'arbitre, aucun but ne sera accepté si un joueur pousse **volontairement** la balle avec une partie de son corps derrière la ligne des buts.

3.15

Il est interdit de porter la balle dans ses mains ou de fermer la main sur celle-ci, la balle sera remise à l'autre équipe suivant l'action.

3.16

Aucun joueur ne peut immobiliser la balle dans le rectangle du gardien de but autre que le gardien lui-même, un tir de pénalité sera attribué à l'équipe non-fautive et ils pourront désigner le joueur de leur choix.

3.17

À 15 buts d'écart à tout moment dans la partie, celle-ci sera déclarer comme terminer et l'équipe ayant l'avantage aura automatiquement la victoire avec le pointage inscrit au tableau par exemple, 17-2 lors du 17ème but la partie sera terminé et sur la fiche des gagnants et perdants, il sera écrit 17-2 ou 2-17.

Le temps restant à la partie sera laisser aux équipes qui pourront le jouer de la façon qu'ils veulent.

3.18

### **CATÉGORIE MIXTE**

3.18.1

Dans la catégorie mixte, le lancer frapper est interdit, seulement les femmes peuvent user du lancer frapper. Le bâton d'un homme ne peut quitter le sol à l'arrière pour un lancer à aucun moment, advenant d'une infraction, l'équipe adverse va reprendre la balle près de l'infraction. Une première avertissement est donné à l'équipe fautive, lors de la deuxième avertissement l'équipe ayant été en faute 2x aura une pénalité mineure.

3.18.2

Une fille doit toujours être sur la surface, advenant deux pénalités impliquant un 3 contre 1, le joueur seule devra être une fille, si la ou les filles sont tous en punitions, un homme devra prendre la place de la dernière puni pour quelle puisse évoluer sur le jeu.

3.18.3

Les buts marquées par les filles seront comptabilisé en double et ceci est aussi valide en tir de barrage et pour les tirs de pénalités. Lors des tirs de barrage au moins une fille doit participer à séance sur les 3 tireurs en saison régulière. En série éliminatoire les tireurs devront être de façon subséquente de sexe contraire, par exemple, gars-fille-gars ou fille-gars-fille.

3.19

En série éliminatoire, vous ne pouvez pas aligner votre gardien de but régulier à l'avant et user d'un remplaçant, le gardien régulier est celui ayant garder les buts pendant 40 % de la saison, il ne peut-être aligné sur la formation de départ et jouer à une autre position.

### 3.20

Vous ne pouvez pas retirer votre gardien de but pour jouer à 4 contre 3 avant la fin de la 2ème période.

En 3ème période vous pouvez jouer à 4 vs 3 sans gardiens de buts comme bon vous semble.

## 4. Conditions de partie :

### 4.1

Un maximum de 11 joueurs sont permis par équipe et un minimum de trois pour débiter la partie, incluant le gardien de but. Référence au point 3.3

### 4.2

Chaque joueur de l'équipe doit avoir un chandail de la même couleur avec un numéro dans le dos, les numéros doivent tous être différents.

#### 4.2.1

Advenant que les 2 équipes ont la même couleur de chandail, l'équipe qui aura le titre de visiteur, devra porter des dossards numérotés de couleur différente.

### 4.3

Tous les joueurs doivent porter un équipement défini par la ligue, se dernier inclus : un casque, des gants, des jambières de Dek-hockey (powertek, Knapper, etc) et un bâton de hockey avec une palette de plastique ou en composite (**sans ruban adhésif sur la palette**), tout bâton de bois son inacceptable. Les gants de type travailleur ou sans protection son interdit.

#### 4.3.1

Il est strictement interdit de cacher ces jambières avec nos pantalons ou avec des bas de sports, elles doivent être 100 % visible.

#### 4.3.2

Les joueurs mineurs doivent avoir un casque avec une grille complète.

#### 4.3.3

Les gardiens de but doivent avoir un équipement complet de hockey, casque avec grille, jambières, mitaine, bloqueur, culotte, bâton, plastron, etc. Les équipements de gardien du type de (La crosse, soccer, football, base-ball, etc. sont interdit)

#### 4.3.4

Advenant qu'un bâton de hockey possède une palette trop courber ou juger dangereuse (si elle est trop détériorer et peu blesser quelqu'un), un arbitre peu refuser au joueur de jouer avec le bâton concerner.

### 4.4

Toute coupure ou blessure, d'un joueur, se doit d'être bien couverte et de façon adéquate avant le commencement d'une partie.

#### 4.5

Un joueur n'étant pas inscrit dans l'alignement de départ ne pourra pas prendre part à la rencontre.

#### 4.6

Un joueur inscrit sur l'alignement de départ et non régulier est éligible jusqu'au commencement de la 2ème période. Advenant d'un retard, le joueur ne pourra participer à la partie passer le commencement de la 2ème période à moins que l'équipe adverse accepte sa participation tardive. Le capitaine se devra de rayer de l'alignement les joueurs absents sur sont alignement de départ. Une défaite par défaut pourrait être attribuer advenant une inscription non valide de l'alignement de départ à la fin de la rencontre. Un joueur régulier de la formation a jusqu'au commencement de la 3ème période pour se présenter. Suite à cela, il ne lui sera pas permis de participer au match.

#### 4.7

Si une rencontre est annulé à cause de la pluie ou de température extrême, la partie sera remis. Advenant que les équipes ont jouer 2 périodes, le pointage à la suite des ces périodes sera le résultat final de la rencontre.

##### 4.7.1

**Le déplacement d'une partie annulé** se fait avec un consensus entre les 2 capitaines de chacune des équipes, vous pouvez demander à l'administration de vous fournir une plage horaire disponible et les numéros de téléphone. Suite à l'accord des 2 équipes, la partie sera remise à la date déterminé.

#### 4.8

**Une annulation de partie dans un délai de moins de 48heures entraînera des frais de 80\$ à l'équipe fautive. Ces frais serviront à couvrir les dépenses pour le marqueur et l'arbitre ainsi que le remboursement de la partie à l'autre équipe pour la partie non joué. Le paiement doit-être effectué avant le début de la prochaine partie. La ligue ne prend aucune demande de changement, mais accepte les ententes entre les équipes pour les déplacements.**

#### 4.9

**Aucun remboursement ne sera effectué au joueur ou à l'équipe qui décide de quitter la ligue durant une saison en cour.**

### 5. Joueurs admissibles :

#### 5.1

Un joueur régulier ne peut pas jouer dans 2 équipes de la même classe, il peut advenant que cette classe est séparé en deux divisions distincte.

#### 5.2

Chaque joueur se verra attribuer une cote à la fin de la première saison, la cotation sera la suivante, pour les hommes : H13, H12, H11, H10, H9, H8, H7 et H6. La classe la plus forte sera A en descendant jusqu'à la classe D. Pour les femmes et le mixte, la cotation sera la suivante : W8, W7, W6 et W5 la plus forte étant le chiffre le moins élevé.

Elle déterminera le niveau de chacun des joueurs et celle-ci leur sera attribué à vie. Nous ne tiendrons pas compte des cotes qui vous sont déjà attribué dans des ligues distinctes de la notre. Votre classement de joueur sera attribué suite à votre première saison.

### 5.3

Un joueur remplaçant deviendra un membre à part entière d'une équipe après avoir joué 6 parties avec celle-ci, suite à cela il ne pourra plus remplacer dans les autres équipes de sa catégorie. Une équipe peut protéger un joueur remplaçant à tout moment. Par exemple, joueur A remplace dans l'équipe B, cette dernière peut protéger ce joueur et l'inscrire dans leur équipe comme joueur régulier. Une équipe peut protéger seulement un joueur et celui-ci deviendra un membre de la formation. Ce dernier n'aura pas de déboursement supplémentaire à effectuer afin de jouer.

#### 5.3.1

Pour participer aux séries éliminatoires avec une équipe, un joueur doit avoir joué un minimum de 6 parties de la saison avec celle-ci. Cela ne s'applique pas au gardien de but.

### 5.4

S'il y a présence d'un joueur inadmissible jouant sur une fausse identité dans une équipe, elle pourrait se voir perdre automatiquement la partie 7 à 0.

## 6.Pénalité :

### 6.1

Description des pénalités :

- Pénalité mineurs 2 minutes
- Double mineure 4 minutes
- Majeur 5 minutes
- Mauvaise conduite 10 minutes
- Inconduite de partie : Expulsion, rapport de l'arbitre et discussions au comité disciplinaire
- Extrême inconduite de partie : Exclusion, rapport de l'arbitre, 1 match de suspension et discussions au comité de discipline

#### 6.1.1

Pénalité mineure 2 minutes :

- Accrochage
- Faire trébucher
- Coup de bâton
- Bâton élevé (mineur), si l'action cause un saignement il y aura 4 minutes.
- Rudesse
- Obstruction
- Double échec mineur
- Mauvaise conduite (anti-sportif)
- Trop de joueur sur la surface
- Jouer sans pièce d'équipement (gant, casque, jambière, bâton brisé et soulier)
- Retarder la partie
- Toucher le gardien après l'arrêt de jeu
- Coup de coude
- Pénalité de banc
- Contact involontaire avec le gardien
- Glissade dangereuse sur les genoux
- Gardien quittant sa zone durant une bagarre
- Glissade volontaire en direction d'un joueur, causant un impact obstructive (peu importe l'impact)

- Fermer la main sur la balle et ou immobilisé la balle
- Envoyer la balle à l'extérieur du terrain à partir de la zone défensive (gardien, défenseur et joueur) de façon volontaire ou non

### 6.1.2

Pénalité majeur **5 minutes** (tout joueur causant une pénalité majeur devra faire face à des mesures disciplinaire) :

| Pénalités Majeur de 5 minutes  | Suspension                     | Expulsion du match                                |
|--|--------------------------------|---|
| Double échec majeur  | Minimum 2 parties              | Non (l'arbitre peu prendre la décision contraire) |
| Contact majeur   | Minimum 2 parties              | Non (l'arbitre peu prendre la décision contraire) |
| Bagarre  | Minimum 6 parties              | Oui   |
| Instigateur de la bagarre  | Minimum 7 parties              | Oui   |
| 3ème homme dans la bagarre   | Minimum 7 parties              | Oui   |
| Coup au visage   | Minimum 2 parties              | Oui   |
| Violence verbale (propos racial, abus face à l'officiel, sexiste)                        | Minimum 1 partie               | Oui   |
| Conduite anti-sportive excessive   | Minimum 1 partie               | Oui   |
| Coup de genou  | Minimum 2 parties              | Oui   |
| Tentative de blessure  | Minimum 5 parties              | Oui   |
| Quitter le banc des joueurs durant une altercation, sans implication direct              | Minimum 2 parties              | Non   |
| Quitter le banc des joueurs durant une altercation, avec implication dans cette dernière | Minimum 7 parties              | Oui   |
| Darder   | Minimum 3 parties              | Non (l'arbitre peu prendre la décision contraire) |
| Contact volontaire avec le Gardien de but  | Minimum 1 partie               | Non (l'arbitre peu prendre la décision contraire) |
| Contact volontaire avec l'arbitre  | Minimum 7 parties              | Oui   |
| Glissade dangereuse avec obstruction volontaire  | Rencontre entre les conseillés | Non   |
| Donner de la bande   | Minimum 2 parties              | Oui   |

## 6.2

Les comportements excessif lors d'une partie peu entraîner une pénalité d'inconduite et mener à un 10 minutes de pénalités.

Toutes les pénalités, impliquant une expulsion, sera purgé par un autre joueur de l'équipe et chacune des pénalités entraîne une infériorité numérique de un joueur en moins. Tous les pénalités majeur ne sont pas déductibles en temps, selon les buts marquées, une équipe peu compter un nombre indéterminé de but durant leur avantage numérique. Le joueur expulsé devra quitter le banc des siens, sinon l'équipe du joueur perdra la partie par défaut.

- **Toutes les pénalités de 5 ou 10 minutes seront suivi d'une suspension automatique de une partie.**

## 6.3

Lors de punitions mineures doubles, le jeu se déroulera à 3 contre 3 selon le cas.

Advenant une pénalité mineure simple en surplus, l'équipe non fautive jouera avec un joueur additionnel donc à 3 contre 2. Seul un but ou un arrêt de jeu serviront à sortir les joueurs pénalisés sur les mineures doubles du banc des punitions advenant le cas ou les punitions seraient expirées.

## 6.4

Un joueur écopant de 3 pénalités mineurs, avec un impact, lors d'une rencontre sera expulsé de la rencontre et lors de la troisième pénalités un coéquipier, qui était sur le jeu avec le fautif, devra écouler la pénalité. Les pénalités juger ayant un impact sont décrites à la ligne 6.17

## 6.5

Si lors d'une partie un gardien de but est expulsé ou blessé, l'équipe du gardien pourra terminer la partie à 4 joueurs et ce seulement en 3ème période. Sinon, ils peuvent habiller un joueur de leur alignement, celui-ci disposera de 5 minutes pour s'habiller.

## 6.6

Les pénalités décerné aux gardiens de but seront purgé par un joueur présent sur la surface.

## 6.7

Advenant que l'arbitre donne une 2ème pénalité à la même équipe, le jeu se déroulera à 3 contre 1

## 6.8

Tous les règlements de compte, qui surviennent à la suite d'une partie, peu importe l'endroit, au vestiaire, dans le stationnement, etc., seront passible d'une suspension et même une expulsion de la ligue.

## 6.9

En tout temps, lors d'une rencontre, l'arbitre ou les dirigeants peuvent arrêter la partie suite à une accumulation de comportement anti-sportif ou si la partie dégénère de mauvaise façon. L'équipe non-fautive se verra attribué la victoire, le résultat demeurera le même si cette dernière menait la partie. Advenant d'un pointage nulle ou que l'équipe fautive menait la partie, le résultat sera en faveur de l'équipe non-fautive par la marge d'un but par rapport au pointage de l'équipe fautive.

#### 6.10

Un joueur qui agresse, bouscule, fait des menaces à un arbitre ou à un représentant de la ligue sera suspendu automatiquement indéfiniment et aucun appel ne sera entendu par la ligue par la suite. Cette décision est finale.

#### 6.11

En tout temps, la ligue peut se permettre de bannir un joueur à vie de sa ligue, advenant d'action extrêmement dangereuse et ou de suspension répétitive.

#### 6.12

Toutes les punitions à l'exception du tir de pénalité sont attribuées sous forme de temps au joueur fautif. Le joueur victime de cette pénalité sera celui désigné pour prendre le tir de pénalité.

#### 6.13

Lors d'un tir de pénalité, le joueur désigné doit partir du centre de la surface. Le gardien de but ne peut quitter son carré avant que le joueur ait touché la balle. Les joueurs des deux équipes doivent demeurer près de leur banc respectif. S'il y a but, le jeu reprendra avec une mise au jeu centrale. S'il y a arrêt, le jeu reprend en zone défensive derrière la ligne des buts. Le tir de pénalité accordé n'est pas inclus dans le temps d'une partie et peut être servi à la fin d'une période ou d'une partie si la pénalité (tir de pénalité) est à retardement.

#### 6.14

Une pénalité peut-être décerné en tout temps peu importe si le jeu est en progression ou non.

#### 6.15

Il peut y avoir une rencontre avec le comité de discipline pour un joueur étant suspendu et selon la gravité de son geste, il pourrait être suspendu plus ou moins longtemps.

#### 6.16

Lorsqu'une équipe est en désavantage numérique à cause d'une ou de plusieurs pénalités mineures ou de banc, et que l'équipe adverse compte un but, la pénalité ayant causé le désavantage numérique prend fin. Si un joueur a reçu une pénalité double mineure, seulement la première prendra fin.

#### 6.17

**Pénalité avec impact** pouvant susciter une expulsion :

- Bâton élevé majeur (saignement)
- Double-Échec
- Coup de bâton
- Rudesse
- Glissade Dangereuse
- Anti-Sportif
- Contact dangereux avec le gardien ou un joueur
- Coup de genoux
- Mise en Échec

Si dans l'espace de 2 parties, un joueur accumule 3 pénalités d'impact, il sera automatiquement suspendu pour une partie.

## 7. Correction des statistiques

Une équipe à 48 heures pour faire la demande de correction sur l'attribution des points et leur alignement de joueur. Ceci implique l'ajout ou le retrait d'un joueur dans l'alignement, la modification des statistiques à un joueur. Le tout doit-être demander au dirigeant de la ligue.

## 8. Conduite sportive

Aucun contact violent n'est toléré. Les joueurs doivent jouer la balle, pas le joueur sous peine de sanctions. Il y va de votre sécurité et de celle des membres. Cela a pour but d'éviter toutes blessures. Également, tout non respect de l'établissement (vandalisme, bris de porte, claquage de porte, coup sur les bandes...) pourra être sanctionné par une pénalité mineure, une expulsion ou même une suspension. Des frais pourront aussi être envoyés à l'équipe fautive pour tout bris. Les capitaines ont le mandat de contrôler leurs joueurs et de communiquer avec les arbitres et le capitaine adverse pour garder une ambiance de jeu agréable.

## Le Riviera hockey-balle

La ligue n'est pas responsable des coups, blessures, accidents qui peuvent survenir avant, pendant et après l'activité. Le capitaine de chacune sera mandaté de fournir les documents, les renseignements et s'assurer que tous les membres de son équipe connaisse les règlements. Ce dernier sera responsable de son équipe, il est de son devoir de s'assurer que les membres de son équipe ait une attitude sportive peu importe le dénouement.

Toutes les requêtes de la formation devront être remis au capitaine qui va transmettre les demandes à la ligue.

En tout moment Le Riviera Hockey-Balle se réserve le droit de changer les règlements afin d'améliorer le jeu et l'esprit sportif.

## Comité de discipline

Raphaël Morin et les arbitres en charges ainsi que des responsables désignés en début de saison.

Le Riviera Hockey-Balle  
940 rue Child  
Coaticook, Québec, J1A 2S5  
819-574-1330 / 819-849-4828

Propriétaires :  
Mario Morin et Lucie Viens  
Directeur :  
Raphaël Morin