



**Association des joueurs de dek hockey de la région de
Rivière-du-Loup**

Règlements

Ligue intérieure

Saison HIVER 2019

Table des matières

Équipement	3
Admissibilité des joueurs	4
Ligue féminine	4
1. En saison.....	4
2. En séries.....	5
Déroulement d'une partie	5
Avant la partie	5
Règles de jeu	6
Classement et séries	9
Pénalités	10
Respect des lieux	17

**** Les modifications ou changement dans les règlements 2019 sont écrit en rouge.**

Équipement

1. Le port du casque avec ou sans grille est obligatoire. Les lunettes seules ne sont plus acceptées.
2. Tous les joueurs doivent porter des gants de hockey, de dek hockey ou de crosse. Tout autre type de gant est interdit;
3. Tous les joueurs doivent porter des jambières complètes de hockey ou de dek hockey. Les jambières de soccer ou d'autres types de jambières ne recouvrant pas les genoux sont interdites;
4. N'importe quel bâton (composite, mylek, etc.) est accepté. Par contre, un arbitre peut, à tout moment, déclarer une pièce d'équipement illégale lorsque celle-ci est utilisée ou endommagée et représente des risques de blessures.
5. Des espadrilles appropriées doivent être portées par tous les joueurs. Les bouts d'acier sont interdits.
6. Le gardien de but doit obligatoirement porter tout l'équipement réglementaire d'un gardien de but de hockey sur glace. L'équipement de hockey de rue est accepté.
7. Chaque membre d'une équipe doit porter un chandail semblable (gardien inclus). Chaque joueur doit être identifié d'un numéro différent.
8. Un joueur qui n'est pas muni de l'équipement obligatoire ne pourra pas participer aux matchs;
9. Le règlement de l'équipement obligatoire est en vigueur pour toute la saison et les séries et inclut toutes les catégories;
10. Vous référer à la partie « pénalités », pour connaître les sanctions qui seront imposées dans le cas d'un manquement à ce règlement;

Admissibilité des joueurs

Ligue féminine

1. En saison

1. L'âge minimal pour participer est de 16 ans lors de la participation au match avec l'approbation écrite d'un parent. Ce règlement n'est pas rétroactif;
2. Chaque nouvelle joueuse ayant évolué dans un calibre élevé (universitaire, collégiale, midget AA et plus) est automatiquement classée A. Cette cote peut être sujette à modification s'il y a lieu.
3. Chaque nouvelle joueuse ayant joué ses classes mineures au hockey sur glace est automatiquement classée B. Cette cote peut être sujette à modification s'il y a lieu.
4. Lorsqu'une joueuse est manquante dans une équipe, la capitaine peut remplacer sa joueuse à même la liste des remplaçantes, celle-ci étant accessible à chaque capitaine. Une joueuse peut être remplacée par une fille ayant une cote égale ou inférieure.
5. Une équipe de la ligue récréative doit obligatoirement avoir deux joueuses cotées C ou D présentes lors de chacune des parties. Advenant le cas inverse, elle se verra automatiquement attribuer un déficit de 2 buts en début de partie. Si la situation se reproduit 3 fois, l'équipe perdra par forfait.
6. Chaque nouvelle joueuse remplaçante se voit attribuer au minimum la cote B/C, ensuite celle-ci pourra être révisée au besoin. Cette joueuse est automatiquement ajoutée à la liste des remplaçantes.
7. Le comité a le droit de modifier la cote d'une joueuse remplaçante sans préavis au cours de la saison, s'il le juge nécessaire. Les capitaines en seront informés. Si cette joueuse est réservée pour un match postérieur, elle devra respecter la nouvelle cote récemment modifiée, sinon elle devient joueuse illégale.
8. Une joueuse qui se fait remplacer pour un match ne peut décider de prendre part au match si la joueuse remplaçante est également présente.

9. La joueuse qui s'aligne avec une autre équipe que la sienne devient une « joueuse illégale », à l'exception des gardiennes. Une gardienne de but peut remplacer en tant que joueuse ou gardienne dans une équipe adverse.
10. Une équipe qui aligne une joueuse illégale perd la partie par défaut (score de 3-0)
11. Une équipe qui aligne une joueuse illégale pour une deuxième fois verra sa capitaine être suspendue pour une durée d'un match;
12. Une joueuse peut s'habiller en gardienne seulement au début du match et entre les périodes;
13. Lorsqu'une équipe change de gardienne, elle doit le faire en 5 minutes ou moins et entre les périodes. Si une gardienne est blessée (blessure corporelle) et qu'elle doit être remplacée, ceci peut se faire à n'importe quel moment du match dans les plus brefs délais;

2. En séries

1. Une joueuse qui a **joué moins de 1 match en saison** ne peut prendre part aux séries;
2. Les remplaçantes doivent **avoir joué au moins 1 match en saison, toutes équipes confondues.**
3. **Une gardienne remplaçante pourra jouer en séries pour l'équipe qui la réclame. L'équipe pour laquelle elle a joué en saison aura priorité pour la faire jouer en séries. La gardienne en question doit avoir joué au moins 1 match dans la ligue durant la saison en cours;**

Déroulement d'une partie

Avant la partie

1. Il est suggéré d'arriver 10 minutes avant le début de votre partie afin de contribuer au bon déroulement des activités;
2. Le choix de côté est fait en fonction de l'équipe locale et visiteur;
3. L'échauffement est de 5 minutes lorsqu'il n'y a pas de retard à l'horaire.

L'arbitre pourra écourter la période d'échauffement lorsqu'il y a du retard à l'horaire;

4. Pour débiter un match, il doit y avoir un minimum de 3 joueurs+1 gardien.
5. Pour prendre part au jeu, un joueur doit avoir l'équipement conforme.

Règles de jeu

1. Durée des matchs :
5 minutes d'échauffement, **3 périodes de 10 minutes non chronométrées avec 1 minute entre chaque période.**
2. La ligne centrale ne sera pas considérée, donc aucun hors-jeu ni dégagement ne sera signalé;
3. Il y a mise en jeu seulement au début de chaque période ou lors d'une confusion de l'arbitre. Le jeu reprend en arrière du filet lors d'un arrêt du gardien. Un délai de 3 secondes et un écart de bâton sont accordés après la reprise du jeu. Après les 3 secondes, le joueur adverse peut foncer vers la balle. Le joueur ayant la balle lors de la reprise peut faire une passe ou avancer avec la balle avant la fin des 3 secondes. Dans le cas où la balle est sortie hors de la surface, la reprise au jeu se fera à l'endroit indiqué le plus près par l'équipe non fautive.
4. Lors d'une mise en jeu, la balle doit toucher la surface avant qu'un joueur ne puisse entrer en contact avec celle-ci. Les joueurs qui exécutent la mise en jeu doivent faire face à l'extrémité de la surface du côté du territoire adverse. Ils sont espacés d'environ une longueur de bâton et présentent la totalité de la palette sur la surface. Leur palette doit libérer entièrement l'espace où la balle sera mise en jeu. Tous les autres joueurs doivent être situés à au moins 6 pieds de l'endroit où se situent les deux joueurs procédant à la mise en jeu ou à l'extérieur du rond au centre de la surface. Si cette procédure devait être violée, l'arbitre reprendrait la mise en jeu, et demanderait au joueur de centre qui a causé cette violation de se faire remplacer par un coéquipier qui est sur la surface pour procéder à la mise en jeu.
5. S'il y avait attroupement ou qu'un joueur tombe accidentellement sur la balle, entraînant l'arbitre à perdre la balle de vue, le jeu doit être arrêté immédiatement. Lorsque la balle sort de la surface (à l'extérieur des bancs), le jeu doit être arrêté

immédiatement. L'arbitre remet la balle à l'équipe n'ayant pas touché à la balle la dernière. Si, en tout temps lorsque le jeu est en progression, une autre balle apparaît sur la surface, le jeu ne doit pas être arrêté. Il doit se poursuivre avec la balle légale, jusqu'à ce qu'il y ait arrêt de jeu, à moins que cette balle nuise à la progression du jeu. Si un arrêt de jeu est appelé, la balle revient à l'équipe du joueur qui en avait possession.

6. S'il y a une égalité après 3 périodes, l'issue du match est décidée en tirs de barrage (3 joueurs de chaque côté). Si l'égalité persiste, tous les joueurs de l'équipe doivent tirer avant de renvoyer deux fois le même joueur. **N.B. Chaque joueur ne peut passer qu'une fois lors de cette 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.**
7. Une équipe peut décider de retirer son gardien pour ajouter un joueur sur le jeu en tout temps.
8. Un temps d'arrêt de 30 secondes est permis du côté de chaque équipe durant une partie. Il sera accordé lors du prochain arrêt de jeu et la reprise du jeu se fera selon les règlements en vigueur.
9. Lorsqu'un joueur à l'offensive dirige intentionnellement la balle avec son pied ou toute autre partie du corps vers le filet, le but sera automatiquement refusé.
10. Tout joueur, à l'exception du gardien de but, qui met le pied intentionnellement sur la balle et retient celle-ci prendra possession de la balle selon la situation suivante:
 1. Si l'arbitre désigne le joueur défensif responsable de l'arrêt de jeu, l'équipe adverse reprend le contrôle de la balle dans la zone délimitée le plus prêt.
 2. Si le joueur offensif est responsable de l'arrêt de jeu, l'adversaire repartira le jeu en territoire offensif (à proximité de la ligne centrale dans la zone délimitée).
 3. Si aucun n'est tenu responsable, une mise au jeu sera effectuée au point de mise au jeu.

4. Un joueur offensif ne peut en aucun cas repartir le jeu derrière le but adverse.
11. Un joueur ne peut en aucun cas garder la balle dans les espaliers dans le but de faire écouler le temps. L'arbitre doit compter 5 secondes lorsqu'il se rend compte qu'un joueur ne fait pas l'effort de bouger la balle. Si le joueur demeure malgré tout dans les espaliers, la balle sera remis à l'équipe adverse selon le règlement précédent (point 10)
12. Le jeu ne doit pas être arrêté lorsque la balle touche à un arbitre, peu importe l'endroit sur la surface de jeu, sauf si la balle dévie directement dans le but ou à l'extérieur de la surface de jeu. Lorsque la balle frappe une partie du corps de l'arbitre et pénètre directement dans le but, le but ne sera pas accordé. La mise en jeu sera exécutée près du but dans la même zone.
13. Un joueur peut arrêter ou expédier la balle dans les airs avec sa main, ou pousser la balle à la hauteur de la surface, le jeu ne doit pas être arrêté à moins qu'un coéquipier soit le prochain joueur à jouer à la balle. L'arbitre doit interpréter que la balle est délibérément expédiée à un coéquipier. Dans ce cas, le jeu est arrêté et l'équipe non-fautive reprendra le jeu le plus près de l'infraction.

Classement et séries

1. Pour la ligue féminine, toutes les équipes font les séries;
2. En saison, une victoire vaut 2 points, une défaite en fusillade vaut 1 point et une défaite en temps réglementaire vaut 0 (zéro) point.
3. Ce qui détermine le classement de la saison en ordre :
 - 3.1. Nombre de point
 - 3.2. Nombre de victoires
 - 3.3. Différentiel
 - 3.4. Moins de défaite (temps régulier)
 - 3.5. Buts pour
 - 3.6. Buts contre
 - 3.7. La fiche entre les deux équipes (lors d'égalité entre deux équipes seulement)
 - 3.8. Nombre de minutes de pénalité (l'équipe en ayant le moins est favorisée)
 - 3.9. Pile ou face
4. Les séries :
 - 4.1. Pour la ligue récréative (4 équipes) les séries suivent le modèle de l'arbre à simple élimination. La quatrième affronte la première au classement et la troisième affronte la deuxième lors des demi-finales. Les deux équipes gagnantes s'affrontent la semaine suivante dans un match de finale
 - 4.2 Pour la ligue compétition (3 équipes) il y aura un match de demi-finale entre la deuxième et la troisième position. Le gagnant de la demi-finale s'affrontera contre la première position dans une série de 2 de 3. Le premier match sera le même soir que la demi-finale et le deuxième et troisième match (si celui-ci est nécessaire) auront lieu la semaine suivante.

5. En séries, si le match demeure égal après 3 périodes, des prolongations de 5 minutes se succèderont à 3 joueurs contre 3, et ce, jusqu'à ce qu'il y ait un but.

Pénalités

1. **DURÉE D'UNE PÉNALITÉ :** Une punition mineure, c'est 1 minute. Une punition majeure, c'est 2 minutes.
2. **DÉROULEMENT D'UNE PÉNALITÉ :**
Lorsqu'une équipe a 2 joueurs au banc des pénalités, l'autre équipe bénéficie d'un 4 contre 2. Lorsque les pénalités se terminent, on joue à 4 contre 3 ou 4 contre 4 jusqu'au prochain arrêt de jeu. (Aucune pénalité = 3 vs 3, une pénalité = 3 vs 2, deux pénalités = 4 vs 2);
3. **RETARD:** Si l'équipe n'est pas prête ou n'a pas assez de joueurs pour débiter la partie à l'heure prévue sur l'horaire, le temps s'écoule quand même et une pénalité mineure pour avoir retardé la partie sera décernée. Après 5 minutes écoulées au cadran, le score est 1-0, si l'équipe n'est toujours pas prête après la première période de jeu, il y a forfait au score de 3-0. L'équipe a donc jusqu'à la fin de la première période pour embarquer sur le jeu.
4. **BÂTONS:** Les bâtons jugés non conformes ou dangereux (bâtons écorchés) ne seront pas tolérés : une punition mineure sera décernée pour équipement illégal;
5. **ÉQUIPEMENT:** Si un joueur retire une pièce de son équipement obligatoire pendant la partie, une pénalité mineure sera immédiatement décernée sans avertissement. Pour une deuxième offense durant la même partie, le joueur fautif sera expulsé du match (10 minutes de mauvaise conduite);
6. **LANCÉ FRAPPÉ :** Aucun lancé frappé plus haut que la hanche ne sera tolérée. Une punition mineure sera décernée.

- 7. BÂTON ÉLEVÉ:** Tous les joueurs doivent avoir le plein contrôle de leur bâton, et ce, en tout temps. Un contact avec la balle lorsque le bâton est situé plus haut que la hauteur des épaules entraîne une pénalité à retardement. Un but marqué avec un point de contact plus haut que la barre horizontale du but sera refusé et une pénalité appelée si le contact était plus haut que les épaules. L'action de porter son bâton au-dessus de la barre horizontale du but ou de la bande est tolérée. S'il y a contact à la tête de l'adversaire ou d'un arbitre, que le geste soit volontaire ou non, l'arbitre doit immédiatement décerner une punition. Un but marqué avec un bâton élevé par l'équipe défensive sera accordé.
- 8. FERMER LA MAIN SUR LA BALLE:** Le jeu sera immédiatement arrêté et une punition mineure sera imposée à tout joueur à l'exception du gardien de but, qui ferme la main sur la balle et se faisant, profite d'un avantage sur ses adversaires. Lorsqu'un joueur ferme simplement la main sur la balle et la laisse tomber sur la surface, sans profiter ou tenter de profiter d'un avantage par ce geste le jeu se poursuivra
- 9. GELER LA BALLE:** Lorsque la balle demeure emprisonnée à l'extérieur du filet de l'un des buts et qu'elle est injouable ou qu'elle est gelée entre quelques joueurs opposants, intentionnellement ou pas, l'arbitre doit arrêter le jeu. Si, selon l'arbitre, c'est le joueur défensif qui est responsable de l'arrêt de jeu, l'équipe adverse prend possession de la balle dans la zone délimitée la plus proche. Si l'arrêt de jeu a été causé par un joueur offensif, l'autre équipe reprend possession de la balle en territoire offensif dans la zone délimitée. Si l'arbitre perd la balle de vue, il doit siffler et arrêter le jeu. Le jeu sera repris par l'équipe non fautive dans la zone offensive. **Une pénalité mineure doit être infligée à un gardien de but** qui se laisse tomber sur la balle à l'extérieur de sa zone de but, afin de causer un arrêt de jeu, si cela retarde le match (au jugement de l'arbitre).
- 10. TOMBER SUR LA BALLE:** Une pénalité mineure pour avoir saisi ou gelé la balle doit être infligée à tout joueur, à l'exception du gardien de but, qui se laisse tomber sur la balle de façon délibérée ou qui ramène la balle sous son poids, de quelque façon que ce soit, lorsque celui-ci se retrouve étendu ou dans une

quelconque position sur la surface de jeu entraînant ainsi un arrêt de jeu par l'arbitre;

Une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu doit être infligée à un gardien de but qui, de façon délibérée, tombe sur la balle, ramène la balle sous son poids, place la balle sur une partie du but, lorsque la balle est derrière la ligne des buts, et que son corps se retrouve complètement en dehors de la boîte du gardien entraînant ainsi un arrêt de jeu par l'arbitre;

Lorsque la balle est dans la zone du gardien, un tir de pénalité (on n'ajoute pas une pénalité mineure) pour avoir saisi ou gelé la balle doit être accordé contre l'équipe prise en défaut, lorsqu'un joueur défensif (à l'exception du gardien de but) : Tombe sur la balle volontairement, ramène la balle volontairement sous lui, ferme la main sur la balle, ramasse la balle avec sa main fermée, etc.

Si le joueur donne une tape sur la balle à main ouverte, il n'y aura pas de tir de pénalité ni de pénalité mineure.

9. BÂTON BRISÉ OU ÉCHAPPÉ: Un joueur qui n'a pas de bâton peut toujours continuer de participer au jeu. Un joueur qui a brisé son bâton peut continuer d'évoluer sur le jeu, à condition qu'il laisse tomber immédiatement toutes les parties de son bâton, sinon une pénalité mineure pour équipement illégal lui sera décernée. Note : Aucune pénalité ne lui sera décernée s'il se rend directement à son banc sans participer d'aucune façon au jeu en cours. Un joueur dont le bâton est brisé peut seulement recevoir un autre bâton de façon directe de son banc des joueurs ou d'un coéquipier qui lui donne son bâton.

10. BÂTON BRISÉ OU ÉCHAPPÉ PAR LE GARDIEN DE BUT: Un joueur peut remettre le bâton à son gardien de but, qui l'aurait échappé. Le joueur ne peut pas avoir deux bâtons dans les mains pour le remettre au gardien. Aucun joueur ou gardien ne peut recevoir un bâton ayant été lancé d'une quelconque partie de la surface de jeu, du banc des joueurs ou des pénalités sinon **une punition mineure pour équipement illégal** lui sera décernée. Un gardien de but peut poursuivre le jeu avec un bâton brisé jusqu'à ce que le jeu soit arrêté ou jusqu'à ce qu'on lui remette un autre bâton de façon légale. Lors de l'arrêt du jeu, c'est à un joueur de faire le nécessaire afin de procurer un nouveau bâton réglementaire au gardien.

11. LANCER SON BÂTON: tout joueur ou gardien de but qui lance son bâton ou tout autre objet en direction de la balle se méritera une pénalité mineure. Si le geste est posé dans la zone défensive, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe adverse. Le capitaine d'équipe devra désigner un joueur qui est sur la surface pour exécuter ce tir.

Note: Si un joueur se dirige vers le but adverse et qu'aucun joueur ou gardien n'est devant le but et qu'un objet est lancé vers lui (qu'il soit atteint ou non), le but sera accordé (si le but est manqué) au joueur qui était en possession de la balle (aucune autre pénalité ne sera décernée).

12. PÉNALITÉ AU GARDIEN: Si le gardien se mérite une pénalité qui mène à une expulsion automatique de la partie, celui-ci pourra être remplacé en respectant le règlement. Pour geler la balle, le gardien doit obligatoirement avoir une pièce d'équipement dans la zone réservée au gardien de but. Selon le jugement de l'arbitre, pour une première offense il pourra soit donner la balle à l'équipe adverse soit donner une punition mineure si l'arbitre juge que le gardien a empêché un joueur adverse de prendre possession de la balle. Une deuxième offense entraînera automatiquement une punition mineure au gardien de but.

13. RETARDER LA PARTIE: une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur ou gardien de but qui, avec son bâton, son pied ou sa main, expédie la balle hors du jeu en la lançant, tirant ou frappant de façon intentionnelle;

Un joueur qui dégage à l'autre bout de la surface et que la balle passe au-dessus du filet ne sera pas puni;

Une pénalité mineure sera imposée à tout joueur ou gardien de but qui déplace délibérément le but de sa position normale. Si un poteau des buts est délibérément déplacé par le gardien alors qu'un joueur est en échappée, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe non fautive. Ce tir sera effectué par le dernier joueur en possession de la balle;

L'arbitre doit imposer une pénalité de banc à l'équipe qui prend trop de temps à effectuer une substitution de joueurs. Un avertissement doit être donné au capitaine de l'équipe avant d'imposer une première pénalité pour cette infraction.

- 14. TROP DE JOUEURS:** Une pénalité mineure sera décernée à l'équipe qui sera prise en défaut pour avoir eu trop de joueurs sur la surface. Au jugement de l'arbitre, si la balle touche accidentellement un joueur qui s'apprête à entrer au banc, sans que celui-ci ne participe au jeu, il aura le choix de laisser le jeu se poursuivre ou de siffler et donner la balle à l'équipe adverse.
- 15. RESPECT/ANTISPORTIF:** Tout joueur manquant de respect en adressant des injures et/ou menaces à un arbitre ou tout autre officiel, avant, pendant ou après une partie est sujet à des mesures disciplinaires sévères. Une insulte à un arbitre entraîne une punition pour conduite antisportive et peut aller jusqu'à l'expulsion du match ou du tournoi. Les arbitres vous respecteront et vous devez les respecter. Tout joueur, instructeur ou responsable qui tente ou qui frappe intentionnellement un arbitre ou tout autre officiel, pendant ou après une partie sera expulsé de la partie.
- 16. MENACE ENVERS UN MEMBRE DE L'ORGANISATION:** Toute menace à un membre de l'organisation (dirigeants, employés, bénévoles, etc.) entraînera une expulsion du match pour tout joueur. Ce geste sera aussi soumis au conseil d'administration pour déterminer s'il nécessite une suspension supplémentaire.
- 17. BATAILLE OU COUP DE POING:** Un joueur donnant un coup de poing à un adversaire sera expulsé du match.
- 18. BLESSURE VOLONTAIRE:** Une expulsion du match est infligée à tout joueur qui blesse volontairement un adversaire, et ce, peu importe la façon.
- 19. TRÉBUCHER OU CHUTE OBSTRUCTIVE:** Une pénalité mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, doit être infligée à toute joueuse(excluant le gardien dans sa zone réservée) qui glisse, ou qui place son bâton (ou une partie de son corps) sur la surface de façon à ce que cela amène le joueur adverse à tomber. Que le geste soit volontaire ou non, la pénalité sera décernée au joueur fautif. Le fait que le joueur ait touché à la balle avant de faire tomber le joueur adverse n'a pas d'importance, car une pénalité lui sera quand même décernée.
- 20. DARDÉ OU SIX POUCES:** Une expulsion du match est infligée à tout joueur qui blesse un adversaire après avoir dardé ou donné un six-pouces.

- 21. DOUBLE-ÉCHEC:** Une pénalité mineure, double mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur qui donne un double-échech à un adversaire.
- Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui donne un double-échech à un adversaire et entraînant une blessure.
- 22. TENTATIVE DE BLESSURE:** l'expulsion du match sera infligée à tout joueur qui tente de blesser un adversaire, un arbitre, un spectateur, d'une manière ou d'une autre.
- 23. TENTATIVE D'AGRESSION:** Un joueur qui enlève ses gants pour se battre, ou qui provoque quelqu'un à le faire, se méritera une expulsion du match. Il sera aussi à risque d'être banni d'évènements futurs.
- 24. CRACHER:** une expulsion du match sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui délibérément, crache sur ou vers un adversaire et/ou un arbitre.
- 25. DONNER UN COUP DE PIED:** une expulsion du match sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui tentent de donner ou qui donnent délibérément un coup de pied sur un adversaire et/ou un arbitre.
- 26. MISE EN ÉCHEC PAR DERRIÈRE:** Une expulsion du match sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui tentent de donner ou donnent délibérément une mise en échec par-derrière à un adversaire.
- 27. MISE EN ÉCHEC À LA TÊTE:** Une expulsion du match sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui donnent délibérément une mise en échec à la tête d'un adversaire.
- 28. NOMBRE DE PÉNALITÉS:** Lorsqu'un même joueur écope de 6 minutes de pénalité dans un même match, il est automatiquement expulsé de la rencontre. Conséquemment, aucune suspension ne sera donnée au joueur fautif pour sa première offense. Si un joueur commet une 2^e offense au règlement, son cas sera évalué par le conseil d'administration de la ligue;
- 29. SUSPENSION:** Les gestes qui sont matière expulsion du match ou à suspension seront jugés par le conseil d'administration de la ligue. Le conseil déterminera si le geste nécessite une suspension supplémentaire. (voire Annexe 1 : tableau des suspensions);

30. DÉROULEMENT D'UN TIR DE PÉNALITÉ: Un tir de pénalité accordé par l'arbitre doit être effectué comme suit :

1. L'arbitre place la balle sur le point central de mise en jeu et le joueur désigné va, au signal de l'arbitre, entreprendre sa descente et tenter de déjouer le gardien de but adverse. Le joueur et la balle doivent constamment être en mouvement en direction de la ligne des buts adverse.
2. Le gardien doit demeurer dans son rectangle jusqu'à ce que le joueur touche la balle. Le gardien de but peut tenter d'arrêter la balle de toutes les façons, sauf en lançant son bâton ou tout autre objet. En cas de violation de ce règlement, le lancer peut être repris à nouveau ou le but accordé.
3. Après une infraction, n'importe quel joueur de l'équipe adverse étant sur la surface peut effectuer le lancer.
4. Si au moment où un tir de pénalité est accordé, le gardien de but avait été retiré de son filet afin d'être substitué par un autre joueur, il peut retourner à son but afin de faire face au tir.
5. Durant le tir de pénalité, les joueurs des deux équipes doivent demeurer près de leurs bancs respectifs, de l'autre côté de la ligne centrale. Aucun joueur de l'équipe adverse ne peut interférer, d'aucune manière, avec le joueur qui effectue le tir de pénalité. Le silence est requis.
6. Après le tir de pénalité, l'équipe contre qui le tir de pénalité était dirigé repartira le jeu à l'arrière de la ligne des buts de son territoire.
7. Le temps requis pour effectuer le tir est inclus à l'intérieur du temps régulier d'une partie. Si l'infraction est à retardement et que le temps de la partie se termine avant que ne soit appelée la pénalité, le tir devra être effectué de toute façon.

Note : Le comité se réserve le droit de réviser la sanction disciplinaire imposée par l'arbitre en cas de violence extrême et d'y ajouter des mesures disciplinaires supplémentaires.

Respect des lieux

1. Jetez vos déchets dans les poubelles;
2. Évitez la pollution sonore;
3. Il est formellement interdit de fumer à l'intérieur du bâtiment et sur le terrain de l'école (loi 44 adoptée par la Ville en 2016). Les fumeurs pourront s'adonner à leur activité à l'extérieur des grilles entourant l'école, par exemple, sur le trottoir municipal;
4. N'oubliez pas qu'il s'agit d'une école primaire. Le lendemain, il y a des enfants qui fréquenteront le même milieu que vous, ne laissez rien trainer;

Règlements de la ligue

Geste	Suspension minimale	Rencontre avec le conseil d'administration
Un capitaine qui aligne un joueur illégal pour une deuxième fois	1 match	Non
Deux antisportifs dans le même match	1 match	Non
Inconduite de partie (10 minutes) dans les 5 dernières minutes (10+E)	1 match	Non
Deuxième offense au règlement des 6 minutes par match maximum	1 match	Non

Troisième offense au règlement des 6 minutes par match maximum	2 matchs	Oui
Quatrième offense au règlement des 6 minutes par match maximum	Expulsion pour le reste de la saison et les séries	Oui

Lorsqu'un joueur écope d'une suspension de plus de 2 matchs, il doit être rencontré par le conseil d'administration avant de revenir au jeu. Le conseil doit entrer en contact avec le joueur fautif afin de fixer un moment de rencontre.

Ce qui peut influencer une suspension à la hausse

Violence du geste

Dommages encourus sur l'adversaire (blessure)

Endroit du geste sur la patinoire (ex. : près de la bande)

Contact à la tête de l'adversaire
