

Ligue Hockey Balle  
Junior du Québec



## RÈGLEMENTS

1. **Mission de la LHBJQ**
2. **Administration des joueurs**
3. **Administration des frais**
4. **Conditions de partie**
5. **Règlements de partie**
6. **Officiel**
7. **Comportement d'un membre**
8. **Admissibilité des joueurs**
9. **Pénalités**
10. **Pointage et statistiques**
11. **Suspensions**

# Règlements de hockey balle LHBjq

## But du jeu

L'objectif du jeu est de frapper tout simplement la balle avec le bâton de hockey et la frapper dans le filet de hockey de l'adversaire, en collaboration avec ces coéquipiers, dans un contexte d'esprit sportif, d'amusement et de plaisir dans un climat de participation et de mise en forme physique.

## 1. La Mission de la LHBjq

- 1.1 La ligue a été créée pour des fins de divertissement de tous ses membres.
- 1.2 La ligue n'est pas responsable et ne peut être tenue responsable des vols, pertes et ou accident.
- 1.3 Tout comportement négatif ou déraisonnable est interdit. Le joueur est responsable de tous dommages causés par leur(s) geste(s) et/ou leur attitude. Lors d'une telle situation, le(s) joueur(s) devra déboursier et pourra être suspendu. Le(s) joueur(s) fautif sera tenu totalement responsable pour tous les coûts et dommages associés aux réparations et /ou remplacements causés par l'incident et ce sur l'ensemble du site. Dans le cas d'un joueur d'âge mineur, les parents ou tuteur(s) seront tenus responsables.

## 2. Administration des joueurs

- 2.1 Le chandail et le short appartiennent à la LHBjq. Chaque joueur est responsable de son chandail et son short et se doit le porter obligatoirement à chaque partie. Le chandail et dans le même état qu'il lui a été remis au début de la saison. Tout dommage accidentel fait sur les vêtements appartenant à la ligue, doivent être déclaré à un responsable de la LHBjq afin de constater le(s) dommage(s). Le joueur devra remettre son chandail et son short à la fin de la saison. Des frais de 75 \$ seront facturés si ceux-ci ne sont pas remis.
- 2.2 Avant chaque partie, chaque joueur devra donner sa présence au marqueur afin que de compléter l'alignement de départ officiel avant chaque partie.

- 2.3 Chaque joueur est responsable de ses actions et ses comportements. Des mesures disciplinaires peuvent être prises envers un joueur d'une équipe dont le comportement ou l'action n'est pas conforme aux règlements de la LHBQJ.**
- 2.4 Les joueurs de chaque équipe doivent demeurer sur leur banc respectif, gardant leurs pieds, gants et bâton hors de la surface de jeu.**

### **3. Administration des frais**

- 3.1 Les frais devront être acquittés avant le début de la saison à moins d'une autorisation d'un responsable de la LHBQJ. Dans le cas contraire, aucun uniforme d'équipe ne sera remis. Pour garder l'ordre prioritaire d'inscription, le paiement devra être reçu dans les 10 jours suivant la date d'inscription.**
- 3.2 Si le joueur qui, pour une raison quelconque, ne peut débiter la saison, celui-ci pourra être remboursé à 95% si un avis écrit et signé est envoyé à la LHBQJ avant la formation des équipes décrivant la raison de la désinscription et la remise de son équipement si celui-ci a de l'équipement en sa possession.**
- 3.3 Aucun remboursement ne se fera fait après la deuxième partie. Avant cette date, le coût d'inscription sera remboursé en soustrayant 25\$ de frais d'administration par activité si un avis écrit et signé expliquant les motifs du retrait accompagné de son uniforme, le tout remis à un responsable de la LHBQJ avant la troisième semaine de jeu prévue au calendrier.**
- 3.4 Aucun remboursement ne sera fait si le joueur est suspendu, manque d'intérêt, pour une blessure ou par manque de responsabilité venant du jeune et/ou d'un parent**
- 3.5 Les joueurs remplaçants devront déboursé des frais de 10.00\$, payable en argent comptant seulement, au marqueur avant le début de la partie. Il doit porter obligatoirement un chandail au couleur de son équipe, de préférence celui prêté par la LHBQJ. Un joueur régulier peut être remplaçant dans une autre équipe.**

### **4. Conditions de partie**

- 4.1 Une équipe doit avoir un minimum de 6 joueurs soit un gardien et 5 joueurs pour débiter la partie.**
- 4.2 Chaque joueur de l'équipe doit absolument porter le chandail et le short de la LHBQJ. Pour une même équipe, les chandails se doivent d'être de la même couleur et dans le dos de chacun des chandails se doit de figurer un numéro qui doit être différent de tout autre numéro pour la même équipe.**
- 4.3 Un équipement bien défini est exigé afin de prendre part aux parties organisées par la ligue de Hockey balle Junior Québec. Tout joueur ne respectant pas ce règlement ne pourra participer à la partie prévue de son équipe.**
- 4.4 Un joueur ne peut jouer si l'arbitre considère que son bâton est considéré comme dangereux pour lui et les autres joueurs. ex. : un bout de palette détériorée.**

- 4.5 Avant de participer à une partie ou pendant une partie, tout joueur se doit de couvrir toutes blessures.
- 4.6 Un joueur ne peut jouer une partie s'il n'est pas inscrit sur l'alignement de départ. S'il est en retard, il devra d'abord aviser le marqueur qui avisera l'arbitre de sa présence avant de pouvoir embarquer sur la surface de jeu.
- 4.7 Une équipe incomplète et sur le point de débiter la rencontre peut recruter un joueur, régulier de la ligue ou non, qui est présent sur le site.
- 4.8 Seulement un gardien de but par équipe est alloué pendant une partie. Si le gardien se blesse et ne peut terminer la partie, celui-ci peut être remplacé par un autre joueur de son équipe. Un échauffement de deux minutes lui sera attribué.

## 5. Règlements de partie

- 5.1 En devenant membre de la LHBJQ, toute personne accepte de se soumettre et de se conformer aux règlements généraux émis par la LHBJQ.
- 5.2 À défaut de se conformer aux règlements administratifs, de sécurité et de jeu de la LHBJQ, des mesures disciplinaires et des sanctions pourront être imposées
- 5.3 Une partie est divisée de la façon suivante :
- Échauffement de 5 minutes avant la partie ;
  - 3 périodes de 15 minutes (temps continu) ;
  - 1 minute de pause entre les périodes ;
  - La marqueuse avisera l'arbitre à toute les 2 minutes et l'arbitre sifflera afin d'effectuer le changement des joueurs, ce qui permet de jouer équitablement ;
  - Prendre note que l'arbitre sifflera le changement seulement ou aucun joueur n'est en possession de la balle ;
  - Les officiels peuvent, après consultation d'un responsable de la LHBJQ, arrêter la partie pour des raisons de sécurité due aux intempéries ou d'autres facteurs aggravants ;
  - Un temps d'arrêt de 30 secondes est permis à chacune des équipes lors d'une partie.
- 5.4 En saison régulière, s'il y a égalité après le temps réglementaire, il y aura :

Pour les catégories Novice et Atome, des tirs de barrage qui seront effectués par chacun des joueurs présents sur la surface de jeu. La partie se terminera que lorsque tous les joueurs auront tiré. La partie sera nulle quel que soit les buts comptés lors des tirs de barrage.

Pour les catégories Pee Wee, Bantam et Midget, il y aura prolongation de 3 minutes. Si l'égalité persiste, la partie sera nulle.

- 5.5 Après quinze minutes, si l'équipe n'a pas le minimum de joueur, soit 6 incluant le gardien, le match sera gagné par défaut par l'autre équipe (7 à 0) mais les joueurs pourront se mélanger et jouer pour le temps qu'il reste.
- 5.6 Si aucune des deux équipes n'a pas le minimum de 6 joueurs incluant le gardien pour disputer la partie et que le délai de 15 minutes est écoulé, la partie se termine nulle (0 à 0).
- 5.7 Les équipes se doivent d'être prêtes à l'heure. Dès que l'arbitre annonce le début du match, le temps commence au tableau indicateur.
- 5.8 Peu importe la température (ensoleillé ou nuageux), l'équipe devra respecter le banc qui lui a été désigné selon l'horaire.
- 5.9 Les gardiens de but changent de côté après chaque période.
- 5.10 Pour une prolongation, les deux équipes incluant le gardien demeurent de leur côté.
- 5.11 Au début de chaque période et après un but la partie débute par une mise au jeu centrale.
- 5.12 Dès que la balle est immobilisée contre le mur/grillage, il y aura une mise au jeu d'effectuée à l'endroit (cercle de mise au jeu) où la balle est sortie.
- 5.13 Lorsque la balle demeure emprisonnée à l'extérieur du filet de l'un des buts et qu'elle est injouable, il y aura mise au jeu effectué à l'un des cercles de mise au jeu du fond de territoire
- 5.14 Après chaque arrêt du gardien, il y aura une mise au jeu.
- 5.15 Aucune passe avec la main n'est pas acceptée.
- 5.16 Tout joueur qui touche ou tente de toucher à la balle avec son bâton au-dessus des épaules, écopera d'une punition mineure.
- 5.17 Tout joueur qui lève le bâton plus haut que la hauteur des épaules et frappe ou passe proche de frapper un autre joueur écopera d'une punition mineure. Dans le cas où le joueur lève le bâton plus haut que la hauteur des épaules sans être un danger pour personne, aucune pénalité ne sera décernée (ex : demander une passe, contourner un joueur, etc.)
- 5.18 Un but sera refusé s'il est enfoncé d'un coup de pied, frappé avec un bâton au-dessus des épaules, poussé avec l'utilisation de la main, pendant un hors-jeu, en poussant délibérément un joueur adverse dans la zone réservée au gardien ou qu'un joueur adverse se trouve dans la zone réservée au gardien.
- 5.19 Dès qu'un joueur fait tomber un adversaire à la suite d'une glissade obstructive ou avec son bâton ce même joueur sera punit pour avoir fait trébucher.
- 5.20 Un joueur peut écoper d'une punition mineure pour avoir intentionnellement retarder la partie.

- 5.21** Une pénalité de banc peut être imposée à l'équipe si l'arbitre juge que cela est nécessaire afin de remettre cette même équipe à l'ordre.
- 5.22** Un joueur peut être puni pour extrême conduite c'est-à-dire si l'arbitre juge que le joueur ambitionne, que son comportement, ses gestes et son langage déborde des normes.
- 5.23** Lorsque la balle quitte la surface de jeu, il y a un arrêt de jeu de signalé et l'arbitre fait une mise au jeu à l'endroit où la balle est sortie
- 5.24** Lors de mise au jeu, la balle doit toucher à la surface avant d'être jouée. Sinon, la mise au jeu sera reprise et l'arbitre pourra demander le remplacement des deux joueurs qui se trouvaient au cercle de mise au jeu.
- 5.25** Un joueur ne peut pas fermer la main sur la balle ou transporter la balle.
- 5.26** Un joueur qui immobilise la balle dans le carré de son gardien entraîne automatiquement un lancer de punition. (Joueur au choix).
- 5.27** Lors d'un lancer de punition accordé sur un geste fautif de l'adversaire, c'est le joueur sur qui il y a eu la faute qui devra lancer.
- 5.28** Lors d'un hors-jeu, le jeu est arrêté. Avant d'entrer dans une zone d'équipe d'adversaire la région de leur filet à leur ligne bleue), la balle doit traverser la ligne bleue d'abord avant le joueur ou n'importe lequel de ses coéquipiers.
- 5.29** Gelant (ou faisant le sol) se produit quand une équipe tire la balle avant que le joueur tirant traverse physiquement la ligne de centre et la balle passe la ligne de but de l'adversaire avant que n'importe quel joueur, de n'importe quelle équipe, peut la toucher. Un arrêt de jeu doit se produire avec la conséquence d'une mise au jeu survenant dans la zone de fin de l'équipe qui a tiré la balle. Si le gardien de but touche la balle, ou le coup crée un but, il n'y a aucun glaçage sur le jeu.
- 5.30** Lorsqu'une pénalité est décernée, la mise au jeu s'effectue dans la zone défensive de l'équipe fautive.
- 5.31** Aucun protêt n'est et ne sera accepté.

## **6. L'officiel**

- 6.1** Le port du chandail rayé noir est obligatoire pour tous les officiels d'un match.
- 6.2** Après chaque partie, les joueurs de chacune des équipes s'échangeront une poignée de mains dans le but de faire preuve d'esprit sportif et de démontrer une attitude constructive face à la compétition.
- 6.3** Tel que stipule dans les règles de jeu (début du match et des périodes) tous les joueurs doivent demeurer à leur banc respectif ou au banc des punitions à la fin du match et ce, jusqu'à l'avis de l'arbitre. Au signal de l'arbitre :
- 6.3.1** Les joueurs se dirigeront au centre de la patinoire pour échanger la poignée de mains ;
- 6.3.2** Les joueurs se dirigeront à leur vestiaire dans l'éventualité qu'il a été décidé de ne pas procéder à l'échange de la poignée de mains.

- 6.4 L'arbitre du match peut, dans des circonstances particulières, interdire la poignée de mains entre les joueurs, s'il juge qu'ils ne sont pas de bonnes dispositions pour la réaliser.
- 6.5 Aucune équipe n'est autorisée à jouer des matchs hors-concours ou à participer à des tournois de toutes sortes sans la permission écrite de LHBQ. La violation de ce règlement peut entraîner la suspension des officiels et/ou des joueurs de l'équipe concernée.
- 6.6 L'arbitre peut arrêter le jeu en tout temps lorsque, d'après lui, un joueur ou un gardien de but a pu être blessé et que la continuité du jeu pourrait aggraver sa blessure. Le joueur qui provoque l'arrêt de jeu pour une blessure, doit quitter la surface de jeu. Après l'arrêt de jeu, on reprendra le jeu avec une mise au jeu dans la zone appropriée.
- 6.7 Connaître parfaitement et appliquer fermement tous les règlements avec discernement et impartialité.
- 6.8 Suggérer la modification des règles de façon à ce qu'elles correspondent au niveau d'aptitude et à l'âge des joueurs.
- 6.9 Condamner toute tricherie comme contraire à l'esprit sportif.
- 6.10 Condamner toute utilisation de la violence en pénalisant les infractions sans tarder.
- 6.11 Être constant et cohérent dans ses décisions en accordant à chaque période et à toute partie une importance égale.
- 6.12 Donner avec courtoisie et tact les explications et les interprétations dont les entraîneurs et les capitaines ont besoin.
- 6.13 S'efforcer constamment de s'améliorer et de partager son savoir et ses expériences avec ses collègues.
- 6.14 Coopérer avec ses confrères, avoir de la considération pour les officiels secondaires et être honnête envers ses employeurs.
- 6.15 Éviter de s'imposer outre mesure de manière à se mettre en évidence au détriment des joueurs.
- 6.16 Ne jamais tenter de compenser pour une erreur déjà commise et continuer d'arbitrer avec calme et confiance.

## 7. Comportement d'un membre

- 7.1 Tout membre de LHBQ doit en toute circonstance avoir une attitude obligeante et modérée. Il doit respecter les autres membres incluant les membres du personnel de LHBQ et chacun des règlements auxquels il a souscrit en acceptant de devenir membre.
- 7.2 Il est tout spécialement interdit à un membre d'attaquer, de molester, de frapper ou d'injurier un autre membre ou un spectateur.
- 7.3 N.B. : Pour l'application de ce règlement, spectateur désigne une personne qui assiste en tant que non participant au déroulement d'un match de hockey.
- 7.4 Il est interdit à un membre de faire de l'insubordination contre un autre membre. Tout membre qui refuse d'obéir à un membre qui a autorité sur lui ou qui s'arroge des droits qui ne sont pas les siens est considéré comme ayant fait de l'insubordination.
- 7.5 Il est interdit à un membre de LHBQ de dénigrer, d'attaquer l'intégrité d'un autre membre ou de LHBQ incluant les membres du personnel de LHBQ en faisant, entre autre, une déclaration publique par l'intermédiaire des médias d'informations et/ou site internet et courrier électronique.
- 7.6 Il est interdit à tout membre de véhiculer ou de tenir au sujet d'un autre membre, tout propos mensonger ou non fondé destiné ou susceptible de nuire aux membres ou à son organisation.

## 8. Admissibilité des joueurs

- 8.1 Tous les joueurs de la ligue incluant remplaçants devront être classés selon l'année de naissance sans aucune exception.
- 8.2 Les joueurs remplaçants doivent s'inscrire à l'avance à la ligue pour que ce joueur soit admis à la partie.

## 9. Pénalités

- 9.1 Les pénalités sont appelées quand un joueur commet une infraction. Le joueur d'offense est alors retiré du jeu pour une période de temps, selon la sévérité de l'infraction et l'équipe continue de jouer avec un joueur en mois, jusqu'à ce que la pénalité soit terminée. Les pénalités mineures sont de 2 minutes et les pénalités majeures de 5 minutes. Une pénalité majeure de mauvaise conduite est de 10 minutes avec expulsion du match.

### PÉNALTÉS MINEURES TEMPS MESURE DISCIPLINAIRE

Toucher au gardien après le coup de sifflet	2 :00
Avoir retenu	2 :00
Avoir poussé	2 :00
Accrocher	2 :00
Obstruction	2 :00
Lancer son bâton	2 :00
Accrochage	2 :00
Faire trébucher	2 :00
Cingler (coup de bâton)	2 :00
Bâton élevé	2 :00
Rudesse	2 :00
Obstruction	2 :00
Double échec mineur	2 :00
Mauvaise conduite (antisportive)	2 :00
Trop de joueur sur la surface	2 :00
Jouer sans pièce d'équipement (gant, casque, bâton brisé, jambière, soulier)	2 :00
Retarder la partie	2 :00
Coup de coude	2 :00
Pénalité de banc	2 :00
Contact involontaire avec le gardien	2 :00
Glissade dangereuse sur deux genoux	2 :00
Gardien quitte sa zone durant une bagarre	10 :00

### PÉNALTÉS MAJEURES TEMPS MESURE DISCIPLINAIRE

Bâton élevé majeur (saignement)	4 :00
---------------------------------	-------



Double échec majeur	5 :00
Contact majeur	5 :00
Bagarre (un coup au visage)	5 :00
Abus verbal/racial/officiel	5 :00
Mauvaise conduite majeure (antisportive)	5 :00
Tentative de blessure (ex : coup de genou)	5 :00
Quitter le banc des joueurs durant une altercation sur la surface	10 :00
Contact volontaire avec le gardien ou l'arbitre	5 :00
Instigateur de la bagarre	10 + 2 :00
3 <sup>e</sup> homme dans la bagarre	10 + 2 :00
Darder	5 :00

- 9.2** Les joueurs expulsés ne peuvent rester sur leur banc pour le reste de la partie. Un joueur de son équipe (sur la surface lors de l'incident) doit venir purger la pénalité pour son coéquipier.
- 9.3** Lorsqu'un joueur accumule 3 pénalités mineures, il est expulsé du match. Un joueur qui était sur la surface lors de la 3<sup>lème</sup> pénalité doit venir purger les 2 minutes.
- 9.4** Un joueur expulsé qui continue à faire du trouble à l'extérieur de la surface va être suspendu indéfiniment par la ligue.
- 9.5** Pour une pénalité décernée au gardien, seulement un joueur sur la surface pourra purger la pénalité.
- 9.6** Si l'arbitre appelle une pénalité de chaque côté simultanément, le jeu continuera à 5 vs 5.
- 9.7** En aucun temps un joueur ne peut faire une passe à son gardien pour que celui-ci l'immobilise. S'il y a lieu, la balle sera alors remise à l'équipe adverse.
- 9.8** Tout règlement de compte, après une partie ne sera pas toléré, que ce soit sur le terrain, dans le vestiaire, le stationnement, ou dans le parc. Cela pourrait conduire jusqu'à l'expulsion de la ligue.
- 9.9** En tout temps, selon le geste ou la répétition des suspensions, les dirigeants de la ligue pourront bannir un joueur à vie de leurs ligues.

## **10. Pointages et statistiques**

- 10.1** Une victoire donne 3 points
- 10.2** Une victoire en fusillade donne 2 points
- 10.3** Une partie nulle ou une défaite en fusillade donnent 1 point.
- 10.4** À la fin de la saison, si deux équipes présentent le même nombre de points, les bris d'égalité se feront en ordre de priorité :

- 1- Nombre de victoires
- 2- Fiche lors des rencontres opposant les deux équipes
- 3- Différentiel de buts marqués par l'équipe
- 4- Nombre de buts marqués par l'équipe
- 5- Nombre de buts accordés par l'équipe.

## 11. Suspensions

LHBJQ se donne tous les droits de définir le temps de suspension d'un ou des joueurs. Le ou les joueurs seront sanctionnés selon la g r a v i t é de leur infraction(s).



