



Règlements pour la Qualification provinciale masculine de l'Association de hockey-balle du Québec

1. La durée de chaque match sera de 36 minutes. Il y aura 2 périodes de 18 minutes chacune. Les périodes de 18 minutes seront en temps chronométré.
2. Cinq joueurs et un gardien devront être sur le jeu au début du match, ainsi qu'un minimum d'un joueur sur le banc. Si une équipe a moins de 7 joueurs, l'équipe perdra par défaut.
3. Une équipe pourra être composée de 25 joueurs, mais seulement 22 pourront être habillés (incluant 2 gardiens). Trois membres du personnel pourront être sur le banc (entraîneur, gérant et/ou physiothérapeute).
4. Vous devez remettre votre alignement 15 minutes avant le match en question. Aucun joueur ne pourra être ajouté à l'alignement après le début du match.
5. Les joueurs devront fournir une preuve de résidence au Québec avec photo et adresse. (Permis de conduire)
6. Tous les joueurs arrivant en retard pourront jouer en autant qu'ils participent au jeu avant la fin de la 1^{ère} période et que leur nom figure sur l'alignement du match, avant le début du match.
7. Un délai de 10 minutes sera accordé aux équipes en retard. Si une fois que la 1^{ère} période a commencé, l'équipe en retard est prête, elle recevra une punition de 2 minutes pour avoir retardé le match. Si l'équipe est prête, 5 minutes après le début de la 1^{ère} période, l'équipe adverse se verra accorder 1 but et le 2 minutes initial s'appliquera aussi. Après 10 minutes de retard, un 2^e but sera accordé et la marque finale sera de 7-0.
Rappel : Quand l'équipe qui est en retard est prête, le cadran arrêtera et repartira seulement à la mise au jeu.
8. **Hors-jeu**: Nous jouons avec le concept de "ligne bleue flottante". Un joueur ne peut franchir la ligne bleue avant la balle. Une fois que l'équipe en attaque traverse légalement la ligne bleue de leur adversaire avec la balle, la ligne bleue est éliminée et la zone offensive commence maintenant à la ligne rouge. L'équipe en défensive devra dégager au-delà de la ligne rouge.
8. La passe avec la main est permise en zone défensive seulement
9. L'équipe qui prendra une avance de 7 buts se verra accorder la victoire, pourvu qu'il y ait 1 période de complétée.
10. Toutes les punitions mineures seront de 2 minutes chronométrées pour toutes périodes. Une mineure double – 4 minutes chronométrées, une majeure – 5 minutes chronométrées, une inconduite de match - 10 minutes chronométrées.

11. Une punition mineure de 4 minutes sera imposée à n'importe quel joueur qui commet l'une de ces infractions : Double-échec, bâton élevé, cingler. Lorsqu'une telle punition est décernée, le joueur fautif devra purger les 4 minutes en entier en temps de jeu réel avant de retourner sur la surface de jeu. S'il advenait que l'équipe adverse compte un but lors de l'avantage numérique résultat de cette punition, la punition se terminerait, mais le joueur devrait continuer à purger sa punition, jusqu'à la fin, comme une punition d'inconduite et pourrait retourner sur la surface de jeu au premier arrêt de jeu, une fois le temps écoulé.
12. Coup porté à la tête
 - a. Une punition mineure sera imposée à tout joueur qui accidentellement porte un coup à la tête, au visage ou au cou d'un adversaire avec son bâton ou toute partie de son corps ou de son équipement.
 - b. Une punition mineure de 4 minutes ou une punition majeure, en plus d'une punition d'extrême inconduite, à la discrétion de l'arbitre et basée sur le degré de violence de l'impact, sera imposée à tout joueur qui porte un coup à la tête, au visage ou au cou d'un adversaire avec son bâton ou toute autre partie de son corps ou de son équipement
 - c. Une punition majeure, en plus d'une punition d'extrême inconduite sera imposée à tout joueur qui blesse un adversaire, en vertu de cette règle.
 - d. Une punition de match sera décernée à tout joueur qui tente de blesser ou blesse délibérément un adversaire en vertu de cette règle.
13. Le joueur qui demandera la balle en élevant le bâton plus haut que la hauteur des épaules ou qui se promènera avec son bâton à une hauteur dépassant les épaules se verra décerner une punition mineure. Un double échec, un bâton élevé durant le jeu (ou près d'un joueur) ou un cinglage entraîneront une punition mineure double.
14. Punitions simultanées : Si un joueur de l'équipe A reçoit une punition de 4 minutes en même temps qu'un joueur de l'équipe B reçoit une punition de 2 minutes, l'équipe B jouera en avantage numérique (5 vs 4) immédiatement et ce, pendant 2 minutes. Lorsque les deux minutes seront écoulées, l'équipe A pourra remettre un joueur sur le jeu et on jouera à 5vs5. Ce joueur devra provenir du banc des punitions. (Un joueur additionnel de l'équipe A devra se trouver au banc des punitions pour les 2 premières minutes).
15. Un joueur qui recevra une 3^e punition dans le match sera expulsé et un coéquipier devra prendre sa place au banc des punitions. On ne comptabilisera qu'une seule punition, lorsqu'un joueur se voit décerner deux punitions lors d'un même jeu.
16. Pour tout dégagement refusé, le joueur n'a pas à toucher la balle, le jeu sera arrêté automatiquement.

Dégagement: Un dégagement est refusé dès que la balle franchit la ligne des buts. Si la balle pénètre dans le but, le dégagement refusé sera ignoré et le but sera accordé. Pour fin d'application de cette règle, la surface de jeu sera divisée en deux par la ligne rouge centrale. Lorsque tout joueur d'une équipe (en avantage numérique ou pas) tire, frappe ou fait dévier la balle à partir de sa propre moitié de la surface, au-delà de la ligne des buts de l'équipe adverse, le jeu sera arrêté et la mise au jeu se fera à l'un des points de mise au jeu dans la zone d'extrémité de l'équipe fautive. Tout contact avec la balle au-delà de la ligne rouge centrale annulera le "dégagement refusé", même si la balle franchit la ligne des buts. (À la discrétion de l'arbitre)

17. Si un joueur en offensive entre dans le demi-cercle du gardien de but, il y aura un arrêt de jeu et la mise au jeu sera effectuée à la ligne bleue de l'équipe en défensive.
18. Deux temps d'arrêt (30 secondes chacun) seront accordés pendant toutes les rondes, mais ne pourront être utilisés dans la même période. Lors d'un temps d'arrêt par une équipe, la mise au jeu sera effectuée où le jeu a été arrêté.
19. S'il y a une bagarre, le(s) joueur(s) impliqué(s) seront expulsés du tournoi.
20. Les joueurs sous l'influence de l'alcool ou de drogues ne pourront pas jouer.
21. La consommation de boissons alcoolisées est défendue en tout temps dans l'aréna et son stationnement.

UNIFORMES ET ÉQUIPEMENT PROTECTEUR

- a) Tous les joueurs, à l'exception du gardien, devront porter des chandails de la même couleur, chacun avec un numéro différent. Les numéros ne peuvent être collés/modifiés avec du ruban adhésif ou un crayon feutre.
- b) Nous accepterons les chandails à manches courtes, *mais pour les Championnats nationaux et régionaux, les chandails à manches longues seront obligatoires.*
- c) Les gardiens de but devront absolument porter un masque de gardien. Ce dernier devra être approuvé CSA et les masques avec des ouvertures pour les yeux de type « cats eyes » ne seront pas permis. En cas de doute, il faut s'assurer qu'un bâton ne peut passer dans l'ouverture et atteindre les yeux. Le gardien doit aussi porter un pantalon de gardien, des jambières, un gant à trappe, un biscuit et un protecteur thoracique.
- d) Tous les joueurs, devront porter des chaussures de sport.
- e) Sont obligatoires : le casque protecteur (approuvé CSA comme les casques de hockey), les protège-tibias ou jambières, les gants de hockey de type Mylec ou D-Gel (pas de gants sans paumes, gants de jardinage etc.) Les protège-tibias doivent être cachés complètement par des bas.
- f) Bâtons : Bien que nous recommandons des vrais bâtons de hockey, tout type de bâton sera permis pour notre tournoi. Il ne doit cependant pas y avoir de ruban adhésif sous la palette. Lors des Championnats nationaux et régionaux, seuls les vrais bâtons de hockey seront acceptés.
- g) Les épaulettes ne sont pas permises

CLASSEMENT GÉNÉRAL

À la fin du dernier match de la ronde préliminaire, un classement général sera établi d'après le pointage final de chaque équipe :

Une victoire : 2 points

Une nulle : 1 point

Une défaite : 0 point

PROCÉDURE DE BRIS D'ÉGALITÉ

Si deux équipes ou plus sont à égalité à la fin de la ronde préliminaire

1. Nombre de victoires
2. Résultat(s) du ou des match(s) opposant(s) les équipes concernées (si un nombre de match égal à été joué entre les équipes)
3. Le différentiel entre les buts pour et contre de tous les matchs joués en ronde préliminaire
4. Le plus grand nombre de buts pour dans tous les matchs
5. Tirage au sort

PROLONGATION

Pour les éliminatoires, s'il y a égalité, une période de 10 minutes chronométrées suivra. La première équipe à marquer gagnera. Si le pointage est encore égal, une fusillade aura lieu. Cinq joueurs devront être désignés avant le début des tirs. Quand ces 5 joueurs auront exécuté leur tir, ils ne pourront revenir (si l'égalité persiste), tant et aussi longtemps que tous les autres joueurs de l'équipe ne seront passés.

