Règlement Ligue Hockey Balle Rive-Sud 2026-2027

Règles de conduite

Le joueur participant comprend :

- qu'il doit apporter son propre équipement de joueur (voir la partie ÉQUIPEMENT)
- Un joueur doit avoir au minimum 16 ans pour jouer (sauf autorisation de la ligue). Il doit obligatoirement faire signer le formulaire d'autorisation. Le port de la grille sur le casque est obligatoire pour le joueur d'âge mineur.
- que les frais d'inscription ne sont pas remboursables.
- qu'il doit payer un dépôt pour le chandail de 50$. Celui-ci sera remboursé lorsque le joueur remet son chandail. 5$ par saison sera enlevé du dépôt pour usure.
- que la ligue ne fournit aucune assurance qui permet de couvrir les participants en cas de vol, accident, blessure ou bris d'équipement. Le joueur accepte et convient de participer à ses propres risques. À cet effet, il dégage la ligue de Hockey Balle Rive-Sud, ses organisateurs, le collège Charles-Lemoyne, les arbitres et le personnel de soutien, de toute responsabilité pour un quelconque dommage, blessure ou préjudice survenu au cours de l'activité. Le participant renonce à tout recours ou réclamation à cet égard. De plus, le participant est responsable de ses actes et devra y répondre personnellement.
- que le participant autorise le comité organisateur à utiliser les images et vidéos prises pendant les parties pour diverses activités de communications (publicités, médias sociaux, etc.), et ce, sans autre autorisation, ni compensation.
- que la ligue ne tolère aucune forme de violence entre les joueurs. Les participants dérogeant à cette règle pourront faire l'objet de suspension, expulsion ou toute autre mesure disciplinaire (formulaire de ***Reconnaissance de lecture et d'adhésion au présent règlement***). SANS REMBOURSEMENT
- qu'il accepte de se conformer aux règles du jeu et de se comporter adéquatement avec ses coéquipiers, adversaires, arbitres et personnel de soutien, selon les standards établis par la ligue et définis généralement dans le document ***Règlements et politique contre la violence de la Ligue Hockey Balle Rive-Sud***. Un refus d'obtempérer aux règlements ou un comportement jugé inadéquat par les arbitres ou les responsables de la ligue peut mener à une suspension ou à l'expulsion de la ligue, et ce sans possibilité de remboursement.
- qu'il reconnaît avoir lu et compris les tenants et aboutissants contenus dans le document ***Règlements et politique contre la violence de la Ligue Hockey Balle Rive-Sud*.**

Règlements et politique contre la violence de la Ligue Hockey Balle Rive-Sud

La Ligue Hockey Balle Rive-Sud (LHBRS) est une ligue de hockey balle compétitive. Malgré ce fait, les organisateurs tiennent à réitérer qu'ils désirent conserver un climat amical, cordial et respectueux entre tous les participants.

Le capitaine de chaque équipe est responsable des communications et des renseignements entre la ligue et les joueurs de son équipe.

Politique contre la violence

La sécurité des joueurs et le bien-être des participants fait partie des valeurs intrinsèques de la ligue. À cet effet, la LHBRS souscrit à une politique proscrivant toute forme de violence. Un comportement jugé inadéquat pourrait mener à des avertissements, sanctions, suspensions ou expulsions, et ce sans possibilité de remboursement comme stipulé dans le formulaire de ***Reconnaissance de lecture et d'adhésion au présent règlement***.

La courtoisie et le respect sont de mise en tout temps entre les équipes rivales, les joueurs, les organisateurs, les responsables du jeu (arbitres et personnel de soutien) et la LHBRS. Les comportements et paroles jugées inappropriées pourront faire l'objet de sanctions. La LHBRS s'engage

à enrayer tout comportement jugé inadéquat grâce à une gradation des sanctions allant jusqu'à l'exclusion des participants jugés fautifs.

À cet effet, une bagarre, des propos de nature violente ou raciste, un coup de bâton délibéré, un coup intentionnel visant à blesser un adversaire ou une charge violente peut mener à une expulsion automatique de la ligue hockey balle rive-sud (LHBRS), et ce sans possibilité de remboursement.

La LHBRS encourage toute personne à dénoncer toute forme de violence dont elle est témoin auprès des organisateurs de la LHBRS ou des arbitres.

Responsabilité limitée

Tel que la *décharge de responsabilités* le mentionne, la ligue **Hockey Balle Rive-Sud** ne peut être tenue responsable des blessures et autres accidents occasionnés au cours de ses activités. Chaque joueur est tenu de signer une décharge de responsabilité afin de pouvoir participer aux activités de la ligue. Chaque joueur ou participant est responsable des actions qu'il pose dans le cadre des activités de la LHBRS.

Tous les frais occasionnés par un dommage matériel aux équipements de la ligue ou aux installations du Collège Charles-Lemoyne devront être défrayés par le joueur ou l'équipe responsable de ces dommages. Le capitaine de l'équipe responsable de ces dommages se porte garant du paiement des frais qui y sont reliés. Advenant un défaut de paiement, des mesures disciplinaires ou légales pourront être mises en œuvre.

Les objets volés ou perdus avant, pendant ou après les parties ne sont pas la responsabilité du collège, de la LHBRS ni de ses administrateurs.

L'alcool, la drogue et autres substances interdites sont strictement prohibées dans l'établissement sous peine d'expulsion.

En vertu de ma signature, je reconnais et j'accepte toutes les conditions telles que décrites au verso de ce formulaire, et ce pour la durée complète de la présente saison et des saisons à venir. J'ai lu et je comprends cet abandon de responsabilités en regard des risques reliés à ma participation à cette activité. Par ma signature, j'accepte de ne pas tenir responsable et d'intenter aucune poursuite contre la ligue Hockey Balle Rive-Sud, ses organisateurs, le collège Charles-Lemoyne, les arbitres, et le personnel de soutien, pour toute réclamation reliée à une blessure ou un accident.

Date	Nom	Signature

ÉQUIPEMENT

Chaque équipe doit avoir un chandail de même couleur avec des numéros uniques au dos.
Les souliers de sport sont obligatoires.
Casque de Hockey obligatoirement attaché avec une ganse sous le menton de préférence avec une grille, visière, demie-visière ou lunette de protection.
Si un joueur perd une pièce d'équipement pendant la partie, il doit arrêter de jouer, le remettre ou se diriger à son banc, sinon le joueur aura une pénalité.
Gants de hockey ou de dek hockey.
Les jambières doivent obligatoirement couvrir les genoux.

Un arbitre ou responsable de la ligue peut refuser un équipement jugé inadéquat tel un bâton non sécuritaire (brisé ou écorché), une paire de lunettes qui ne tient pas, un casque sans protection visuelle, etc. Il s'agit alors de la responsabilité du joueur de trouver un équipement de remplacement adéquat s'il veut intégrer la partie.

ÉQUIPEMENT DE GARDIEN DE BUT
Un casque, un plastron, une culotte de hockey, une mitaine, un bloqueur, des jambières ainsi qu'un bâton de gardien de but.
* Les sliders sont acceptés, aucune autre modification ou substance (eau, substance lubrifiante comme le WD40, etc.) n'est permise.

Composition d'une équipe et des remplaçants
Chaque joueur/joueuse sera évalué(e) et recevra une cote entre 1 à 6. La ligue se réserve le droit d'ajuster au besoin pendant ou entre les saisons.
1 - Élite
2 - Excellent
3 - Très bon
4 - Bon
5 - Intermédiaire - expérimenté
6 - Débutant (en progression / retour progressif)
Remplacements via les cotes

Un joueur ne peut remplacer en bas de sa cote, sauf si l'équipe peut s'améliorer via sa cote d'équipe plus élevé que la moyenne demandée, sans quoi il sera refusé par le marqueur ou l'arbitre. Ex : Un joueur coté 3 ne peut remplacer un joueur coté 4-5. Il peut seulement remplacer un joueur identique en cote soit 3 ou au-dessus soit 1-2.

Une équipe est composée de 11 joueurs incluant le gardien de but. Si une équipe a exceptionnellement moins de 11 joueurs, la cote d'équipe sera donc baissée au prorata du nombre de joueur pour le match en question **et devra être respecté.**

La LHBRS autorise l'utilisation de remplaçants jusqu'à concurrence d'un alignement complet de 11 joueurs incluant le gardien de but.

Un joueur régulier peut entrer sur le jeu au maximum à 7min de la 2ème période. Si un joueur se blesse ou est en retard, il ne peut être remplacé par un autre joueur.

Un joueur doit avoir au minimum 16 ans pour jouer (sauf autorisation de la ligue). Il doit obligatoirement faire signer le formulaire d'autorisation. Le port de la grille sur le casque est obligatoire pour le joueur d'âge mineur.

Déroulement d'une partie

Avant de commencer la partie, le capitaine doit s'assurer que son alignement est fait et que les joueurs ont les bons numéros. Si l'alignement n'est pas effectué une punition de 2 minutes sera émise à l'équipe. Les équipes doivent être prêtes à l'heure prévue. Le marqueur partira le temps de la partie à l'heure prévue.
Une période d'échauffement de 2min sera allouée avant le début de la partie. Une partie se déroule en 3 périodes de 15 minutes en temps continu avec une 1 minute de pause entre chaque période. La dernière minute de jeu de la troisième période sera à temps arrêtée, SEULEMENT s'il y a un écart de moins de 3 buts.

Pour commencer la partie, il faut un minimum de 5 joueurs et obligatoirement 1 gardien de but avec son équipement complet. La ligue se donne le droit de commencer la partie, même si les joueurs ne sont pas arrivés. Si le gardien n'est pas prêt après l'échauffement. L'équipe commence avec 2 minutes de pénalités. Par la suite, la première période débutera. À chaque 5 min écoulé, 1 but sera donné à l'équipe adverse. Si le gardien n'arrive pas avant la fin de la première période, l'équipe adverse gagne par forfait. En tout temps, un autre gardien peut remplacer le temps que celui- ci arrive.

Une équipe qui omettrait de se présenter à un match sans avoir au préalable averti la ligue au moins 24 heures à l'avance s'expose à une amende de 50$. Il n'y aura aucun remboursement pour les parties manquées.

Une partie de saison régulière qui se termine à égalité ira en prolongation de 5 minutes. Si par la suite le pointage reste à égalité la partie se termine nulle.

En série, si la partie est à égalité après le temps réglementaire, elle ira en prolongation de 5 min. Si par la suite le pointage reste nul, les tirs de barrage débuteront. Trois joueurs de chaque côté débuteront la séance et en cas d'égalité, on poursuit avec un joueur différent par équipe, jusqu'à ce que l'on détermine une équipe victorieuse. L'équipe « Local » décide qui commence les tirs de barrage.

Un temps d'arrêt de 30 secondes par équipe est autorisé à chaque partie, elle doit être demandée à l'arbitre pendant un arrêt de jeu.

Les changements sont autorisés en tout temps et le joueur qui effectue le changement se doit d'être à une distance de bras de son banc avant que son coéquipier embarque sur la surface de jeu.

Une passe avec la main sera acceptée seulement si elle est dans la zone défensive du joueur en question. Dans le cas contraire, le jeu sera repris par l'équipe adverse en zone défensive.

Il est autorisé de fermer la main sur la balle seulement pour la déposer au sol pour soi-même. Dans le cas contraire, il y aura un changement de possession. Il est interdit de fermer la main sur la balle dans la zone réservée au gardien de but. Un lancer de punition sera automatiquement donné à l'équipe adverse.
Si une balle sort de la surface de jeu, la balle revient à l'équipe adverse du joueur qui la sort. Si une balle touche un officiel et sort de la surface de jeu, la mise au jeu se fera au centre de la surface. Si une balle touche un officiel et crée un but, le but sera refusé, puis une mise au jeu aura lieu au centre de la surface.

Après chaque but, une mise au jeu se fait au centre de la surface. À la suite d'un arrêt du gardien de but, le joueur se place derrière la ligne horizontale des buts. Il a 3 secondes avant que le joueur adverse ne se dirige sur lui. Le joueur n'est pas obligé de faire une passe, il peut tirer au but ou peut se déplacer avec la balle.

Le gardien a seulement le droit de geler la balle s'il touche à son demi-cercle (3 pieds devant le filet).

Le but est accordé sur un tir ou sur un joueur qui dévie la balle seulement s'il n'y a pas de mouvement vers le filet. Un but dévié sur le pied sera accordé, seulement s'il n'y a pas de motion de coup de pied.

L'équipe peut retirer son gardien lorsqu'il reste 2 minutes à la partie.
Lorsqu'il y a 10 buts d'écart la partie se termine. Les équipes peuvent jouer le reste du temps inscrit au tableau, sans statistique.

Un joueur adverse ne peut pas rester plus que 2 secondes dans le demi-cercle du gardien (3 pieds devant le filet). Si le joueur y est toujours présent, le jeu s'arrête et l'équipe en défaut perd le contrôle de la balle. Le joueur qui reprend le jeu doit alors le faire derrière la ligne de son but à l'instar d'un arrêt de balle de son gardien.

Les glissades dangereuses entraînent automatiquement une pénalité. Le joueur peut mettre un genou à terre ou se coucher pour intercepter la balle sans nuire à un joueur adverse, mais il ne peut glisser ou effectuer de mouvements latéraux.

À la fin d'une partie, les joueurs se serrent la main au centre du gymnase.

Les spectateurs ou entraîneurs ne sont pas admis au banc des joueurs.

Pénalité

Toutes les pénalités sont au jugement de l'arbitre et du marqueur, elles ne peuvent être contestées. Seulement le capitaine peut discuter avec l'arbitre.

Le joueur qui purge une pénalité, doit être sur le banc des punitions qui se trouve à côté du marqueur.

Une pénalité décernée à un gardien de but devra être purgée par un joueur présent sur la surface de jeu au moment de la punition.

Un joueur qui cumule 3 pénalités dans la même partie se verra expulsé.

Un joueur expulsé ne peut rester sur le banc des joueurs pour le restant de la partie.

Un joueur suspendu ne peut remplacer dans aucune équipe, tant que la suspension n'est pas purgée dans son équipe. Pour que la partie suspendu compte, elle doit avoir été jouée du début à la fin, donc une partie perdue par défaut n'est pas considérée comme une partie sanctionnée pour le joueur.

Lors d'une pénalité mineure obtenue à moins d'une minute de la fin de la partie, l'équipe adverse peut choisir entre un avantage numérique de 1 minute ou un 1 tir de pénalité contre l'équipe fautive. Si l'équipe décide le tir de pénalité, seul un joueur présent sur le terrain lors de la pénalité peut prendre le tir. Une pénalité majeure entraînera 3 tirs de pénalité contre l'équipe fautive.

Tous les cas d'expulsion sont soumis au Comité de discipline et leurs décisions sont finales et sans appels.

En tout temps, l'arbitre et les gestionnaires de la ligue HBRS peuvent arrêter une partie si celle-ci est hors de contrôle ou dangereuse pour les joueurs.

Si une équipe présente un alignement avec un ou des joueurs illégaux (cote trop forte) , l'équipe opposée remporte automatiquement le match 3 à 0.

Un joueur qui agresse, bouscule, fait des menaces à un arbitre ou à un représentant de la ligue sera expulsé de la ligue HBRS SANS REMBOURSEMENT.

Pénalités mineures (2 minutes en temps continu):

Accrocher
Retenir
Obstruction
Rudesse
Cingler « Slashing »
Faire trébucher
Nuire au gardien
Glisser en mouvement
Cracher
Main au visage
Mise en échec
Double échec
Trop de joueurs impliqués dans le jeu
Un comportement inadéquat (antisportif)
Un joueur ne porte pas de lunette ou un casque avec grille ou visière sur le jeu (un joueur qui perd sa protection visuelle doit immédiatement quitter la surface de jeu ou remettre son équipement)
Bâton élevé

Note : 3 pénalités mineures (à l'exclusion du bâton élevé) décernées au même joueur entraînent une expulsion du match.

Pénalités majeures (expulsion du joueur + 5 minutes en temps continu et complet) :

Assaut
Darder
Bâton élevé au visage
Mise en échec dangereuse
Double échec dangereux
Donner du genou
Donner du coude
Donner un coup de 6 pouces
Coup de bâton intentionnel ou geste dangereux
Tentative de blessure
Un langage inadéquat ou antisportif (propos racistes, homophobes ou sexistes)

Note : Une pénalité majeure entraîne une expulsion du match pour le joueur fautif. La LHBRS se réserve le droit d'appliquer des sanctions supplémentaires.

Inconduite de partie (10 minutes en temps continu et complet) :
De la violence physique ou verbale mène à une inconduite de partie et peut mener à une expulsion de la ligue, et ce sans possibilité de remboursement.

Fin d'une partie
Une partie s'arrête automatiquement lorsque plus de joueurs que prévu quittent le banc pendant le match et rejoignent la surface de jeu.

Classement
Victoire temps réglementaire 2 points

Victoire en prolongation 2 points

Égalité 1 point

Défaite 0 point

Défaite en prolongation 1 point

Si égalité au classement

BRIS D'ÉGALITÉ

Plus de victoires (total)

Plus de victoires (temps régulier)

Meilleur différentiel

Participation aux séries éliminatoires
Toutes les équipes participent aux séries éliminatoires.
Le classement en saison déterminera les affrontements lors des séries éliminatoires.

Les séries permettent de gagner la coupe, en référence au Collège Charles-Lemoyne. La coupe est une propriété de la ligue.

Tout ce qui est mentionné dans ce document est sujet à changements sans préavis. La LHBRS se réserve le droit d'ajouter, modifier ou retirer des règlements en tout temps