



RÈGLEMENTS 2026

L'AADHQ a pour objectif de promouvoir, encourager et faire grandir le sport dans un environnement respectueux, sécuritaire et amical.

Section 1.0: Règlements administratifs pour chaque capitaine

1.0 Dès que l'horaire est disponible en ligne, aucun remboursement de dépôt ne sera effectué pour une équipe voulant se retirer du tournoi.

1.1 Le paiement complet, ainsi que l'alignement de l'équipe doivent être fait avant la première partie.

1.2 Les restrictions quant aux disponibilités doivent être données avant la date limite, via le Compte capitaine seulement. Toutes restrictions données après la date limite ne seront pas prises en compte.

1.3 Une fois la première version de l'horaire sortie, les capitaines des équipes disposent de 48 heures pour valider s'il y a des erreurs en lien avec les disponibilités pour les parties. En cas de conflits, écrire au courriel qui suit:

info@nbhpa.com seulement. Une fois que la version finale de l'horaire est publiée, aucun changement ne sera effectué.

1.4 AUCUNE MODIFICATION ne sera apportée en éliminatoires, même pour les restrictions mentionnées lors de l'inscription.

1.5 En cas de conflits d'horaire en match éliminatoire, les joueurs en conflits doivent choisir quel match ils devront jouer. Aucun match ne sera retardé pour conflits d'horaire. L'équipe qui a un joueur avec un conflit peut le remplacer par un joueur de cote égale ou inférieur pour la partie. Le joueur régulier peut reprendre sa place pour la suite.

Section 1.6 : Règlements relatifs au comportement de tous

1.6.1 TOLÉRANCE ZÉRO pour le manque de respect ou les menaces faites envers les officiels ou un membre de l'organisation. Une **EXPULSION DU TOURNOI** et des sanctions plus sévères seront imposées.

1.6.2 AUCUNE bagarre ou violence, que ce soit VERBALE ou PHYSIQUE ne seront tolérées. **ZÉRO tolérance pour toutes formes de violence.** Une **EXPULSION DU TOURNOI** et des sanctions plus sévères seront imposées.

1.6.3 TOLÉRANCE 0 pour tout propos racistes. Une **EXPULSION DU TOURNOI** et des sanctions plus sévères seront imposées.

1.6.4 Tous les joueurs qui causent des dommages au site par des gestes déraisonnables devront assumer les frais monétaires associés aux travaux de réparations ou de remplacement des objets endommagés, sous peine d'être suspendus par l'organisation de la TAB.

1.6.5 Puisque chaque complexe possède un permis d'alcool, il est strictement interdit d'apporter des consommations personnelles.

1.6.6 Il est interdit de fumer ou de vapoter à l'intérieur d'un bâtiment ou sur le site de l'événement.

1.6.7 Toutes personnes participant dans un match (joueurs, entraîneurs et arbitres) sous l'influence évidente d'alcool ou de drogue se verront immédiatement expulsées de la partie.

Section 2.0 : Officiels :

2.1 Tous les officiels travaillant lors d'un événement NBHPA sont appointés par un appointeur reconnu par la NBHPA et l'AADHQ.

2.2 Chaque officiel doit se comporter selon le code d'éthique de l'A.A.D.H.Q., et ce, en tout temps. Le code d'éthique de l'officiel est décrit dans les lignes suivantes:

Aucune compétition ne peut se dérouler de façon satisfaisante sans la présence d'officiel (le) s. Un bon arbitre assure le plaisir de jouer dans le respect des règles de jeu et la protection des participantes et des participants. Pourtant, les décisions des officiels (le) s sont souvent la source de nombreuses frustrations, leur jugement faisant rarement l'unanimité.

Un(e) officiel (le) efficace et compétent doit donc :

- A.** Protéger l'intégrité de la compétition et la sécurité des participantes et des participants.
- B.** Connaitre les règlements et leur interprétation ; se conformer aux règles énoncées.
- C.** Appliquer les règlements avec objectivité et impartialité, de façon équitable, et avec discernement.
- D.** Communiquer de manière respectueuse avec les participantes et les participants.
- E.** Être en état physique et mental pour remplir la tâche envisagée.
- F.** Éviter de s'imposer autre mesure de manière à se mettre en évidence au détriment des participantes et des participants.
- G.** Utiliser les réseaux sociaux, internet et autres médias électroniques de façon éthique et respectueuse des collègues, joueurs, entraîneurs et dirigeants.

CODE D'ÉTHIQUE DE L'OFFICIEL DE L'A.A.D.Q. :

En tant qu'officiel de l'association des arbitres de Dekhockey du Québec,

- Je m'engage à faire de mon mieux à chaque partie, peu importe l'importance ou le calibre de celle-ci.
- Je m'engage à toujours respecter mes collègues, les joueurs, les entraîneurs, les dirigeants ainsi que les spectateurs.
- Je m'engage à toujours traiter les participants ainsi que les spectateurs avec respect en tout temps. L'utilisation d'un langage abusif ou des signes inappropriés est inacceptable, et ce, en tout temps.
- Je m'engage à continuer d'améliorer mes connaissances quant aux règlements mis en application lors des ligues, tournois ou tout autres activités de la NBHPA, tout en appliquant les polices et procédures émises par l'A.A.D.Q.
- Je m'engage à avoir une apparence soignée, en me présentant à mes assignations de façon ponctuelle, portant mon uniforme de manière où je représente fièrement l'A.A.D.Q. ainsi que la direction des activités pour lesquelles j'officie.
- Je m'engage à communiquer immédiatement à la fin de la partie tout incident qui nécessite une action disciplinaire au gestionnaire de l'événement que je travaille ainsi qu'au comité de discipline de l'A.A.D.Q. (si nécessaire).
- Je m'engage à être incontestablement impartial, en gardant une distance professionnelle et appropriée avec les équipes.
- Je comprends que toute consommation de drogue ou d'alcool avant ou pendant mon quart de travail est prohibée. Toute consommation après avoir travaillé doit être fait en modération et sera toujours jugée par les gens qui nous voient.
- Je m'engage à respecter la philosophie et le droit de tous les participants au hockey de faire preuve de « fair-play » et pénaliser en conséquence tous les actes violents.
- Je m'engage à toujours soutenir mes collègues officiels sur et à l'extérieur de surface en tout temps, même lorsque je suis un joueur ou un spectateur.

- Je m'engage à accepter le fait que je vais commettre des erreurs, mais je ne serai pas frustré ou laisser ce processus d'apprentissage affecter ma performance ou mon professionnalisme.
- Je m'engage à contribuer à la croissance continue du programme des officiels de l'A.A.D.Q. et de ses officiels au sein de ma section locale par le soutien, l'encouragement et l'attitude positive.
- Je m'engage à respecter et accepter les commentaires constructifs des superviseurs et les tâches que je reçois de mes administrateurs.
- J'adhère à toutes les conséquences qui peuvent m'être imposées si j'enfreins aux règles du code de conduite de l'officiel, passant par des amendes monétaires allant jusqu'au retrait de mes fonctions pour un événement ayant sous prétexte une révision de mon statut d'officiel par le comité de discipline.

2.3 Les marqueurs et/ou chronométreurs sont considérés comme des officiels mineurs et peuvent relayer des informations critiques aux arbitres en ce qui a trait ce qui suit:

1. Temps de punition
2. Sortie prématurée d'un joueur du banc des punitions
3. Joueurs ayant quitté leur banc afin de participer à une bagarre et/ou tenter de tourner le match en dérision
4. Éligibilité d'un joueur selon le passeport NBHPA (voir annexe 1)
5. Le marqueur contrôle le temps et signale la fin de chaque période et de la partie. Le marqueur informe l'arbitre du temps à écouter dans la période de (s'il n'y a pas de cadran indicateur). S'il y a une dispute concernant le temps, le tout devra être référé à l'arbitre et celui-ci prendra une décision finale. Avant le début de la partie, le marqueur vérifie si l'alignement des équipes est conforme. Il doit rapporter toute anomalie de l'alignement à l'arbitre.

ANNEXE 1 - Règlement 2.3: Lors des tournois NBHPA, si le marqueur découvre qu'un passeport est expiré ou non-payé, il doit aviser le capitaine de l'équipe et mentionner ce fait dans le groupe des marqueurs. Si le joueur n'a pas renouvelé son passeport après un deuxième avis, il ne pourra pas jouer sa prochaine partie. Advenant un manque de coopération de la part du capitaine ou du joueur, le marqueur doit référer la problématique aux responsables du tournoi.

2.3.1 Les joueurs et/ou entraîneurs, ainsi que tous les membres d'une équipe, peu importe leur rôle, doivent respecter les marqueurs, et ce, en tout temps. Toutes formes d'abus verbal sont strictement interdites et seront punis de la même façon que l'on punit un individu pour le même type d'abus envers un officiel.

SECTION 3.0 : PARTICULARITÉS EN LIEN AVEC LA TEMPÉRATURE ET LES INTEMPORIES

3.1 En cas de chaleur extrême, un officiel peut attribuer un (1) temps d'arrêt par équipe afin de reposer les gardiens de buts.

3.2 En aucun cas les parties seront annulées. Beau temps ou mauvais temps. Lorsqu'il y a présence d'éclairs, les parties seront interrompues temporairement.

Section 4.0: Composition des équipes et alignements

4.1 L'alignement doit être complété au plus tard le vendredi avant le début du tournoi.

4.2 Il n'y a pas de nombre maximum de joueurs en uniforme pour une équipe. Il faut simplement s'assurer que les restrictions sont respectées selon le tableau des cotes.

4.3 Il est possible de modifier un alignement lorsqu'un joueur est blessé ou absent pour le reste du tournoi. Il suffit simplement de passer au kiosque d'inscription pour modifier l'alignement. Il faut le remplacer par un joueur ayant une cote égale ou inférieure au joueur blessé, et ce même si l'équipe n'est pas au plafond des cotes. La modification peut se faire à tout moment lors de l'événement.

4.4 Tous les joueurs participants à la Tournée Alex Burrows doivent avoir une cote NBHPA. Aucun joueur non-classé ne sera accepté.

4.5Tous les joueurs participants à la Tournée Alex Burrows doivent avoir un passeport NBHPA valide. Chaque capitaine est responsable de faire la vérification. Si pendant un match un joueur à un passeport expiré il devra sortir de la rencontre pour le renouveler.

4.6Aucun joueur ne peut jouer dans deux équipes d'une même catégorie.

4.7 Un joueur doit avoir **au minimum 16 ans** pour participer à un événement de la tournée Alex Burrows. Il doit également remettre le formulaire d'autorisation parentale signé par l'autorité parentale (parent ou tuteur légal) Il est possible de le compléter sur place au kiosque d'inscription ou encore de le télécharger via notre site internet. Le port de la grille est également obligatoire.

4.8Pour être éligible à participer à la partie, un joueur doit arriver avant la fin de la 1ere période.

4.9Chaque équipe peut désigner un capitaine et un maximum de deux assistants-capitaines.

4.10 Uniquement le capitaine ou l'un des assistants ont le droit de demander des explications aux officiels.

Section 5 : Cote des joueurs

La Tournée Alex Burrows est au cœur de cette révolution qui vise à assurer une meilleure parité et permettre à toutes les équipes d'être compétitives. La Tournée Alex Burrows ainsi que plusieurs partenaires importants ont travaillé une liste de joueurs classés (Homme H1 à H13 et Féminin W1 à W8) selon leurs habiletés. La cote du gardien de but ne peut pas être plus élevée que la plus haute cote permise dans la catégorie.

5.1 Chaque catégorie se compose donc d'un ensemble de cote qui doit être respecté (voir tableau de restrictions). Nous tolérons un changement de cote qui a lieu après l'inscription d'une équipe seulement si la cote a été changée au cours des 10 jours précédent la date du tournoi (la date du vendredi). Si un joueur a pu profiter de son ancienne cote à un tournoi, la cote effective au prochain tournoi sera la nouvelle cote. **SEULEMENT 1 JOUEUR par équipe est autorisé à utiliser cette règle d'exception.**

5.2 Si un joueur est reclasé de plus d'une cote (exemple H10 à H8) il ne peut pas être protégé par cette règle. La cote est effective immédiatement. nouvelle

Pour rechercher votre cote provinciale : [Cotes NBHPA](#)

Section 6: Formulation des plaintes liées aux cotes des joueurs adverses

Si vous croyez qu'une équipe, un joueur ou une joueuse est non-conforme, voire illégal, vous pouvez nous en faire part.

6.1 **Le CAPITAINE** seulement peut se présenter à la table des règlements sur place et remplir dûment un formulaire avec toutes les informations utiles (preuves à l'appui, etc.).

6.2AUCUN ATTROUPEMENT (ex. équipe au complet) ne sera toléré près de la table des règlements. Chaque plainte doit se faire calmement et dans le respect. Aucune violence verbale ou physique ne sera tolérée. Nos spécialistes des cotes évalueront le dossier et un membre pourra se déplacer pour aller évaluer cette personne ou cette équipe. Un jugement sera rendu par un responsable autorisé de la Tournée Alex Burrows.

6.3Toutes plaintes doivent être formulées **30 minutes avant** le match concerné pour nous laisser le temps d'effectuer les validations nécessaires sans retarder les parties et l'horaire du tournoi. **Aucune disqualification d'équipe ne sera possible après le « round robin ».** Si vous identifiez des joueurs illégaux durant les parties éliminatoires, nous retirerons les joueurs pris en défaut mais l'équipe pourra poursuivre sa route. **AUCUNE PLAINTE SUR FACEBOOK ou par courriel ne sera prise en considération lors d'un événement.** Aucune plainte concernant les cotes d'une autre équipe ne sera tolérée après un match éliminatoire.

Remarque numéro 1: Veuillez prendre note que le but du processus est de garantir la meilleure équité possible et d'éviter toute forme de tricherie. Aidez-nous à prendre les meilleures décisions possibles en nous présentant un formulaire solide et détaillé.

Remarque numéro 2: Soyez proactifs avec vos alignements et consultez les cotes sur [www.cotesnbhpacom](#) . En l'absence de cote, demandez à votre joueur de contacter la NBHPA dès que possible afin qu'il puisse obtenir sa cote avant votre tournoi.

Section 7: DÉROULEMENT DES PARTIES / RÈGLEMENTS DE JEU

Il demeure la responsabilité du capitaine de se familiariser avec toutes les spécifications en lien avec le déroulement de la partie. Si un capitaine questionne un arbitre lors de la partie en lien avec un règlement ou l'interprétation de celui-ci, le temps ne sera pas arrêté. Il est favorable que toutes questions soient posées avant ou après une partie afin de ne pas perdre du temps de jeu.

7.1 7.1 DÉBUT DE LA PARTIE ET D'UNE PÉRIODE La partie débute à l'heure prévue sur l'horaire du tournoi, par la mise en jeu initiale effectuée au point central de la surface de jeu. (Indiquée à l'intérieur du site de la Tournée Alex Burrows), si une équipe n'a pas le nombre de joueurs requis pour débuter la partie, l'arbitre devra appliquer la procédure suivante :

Si l'équipe n'est pas prête ou n'a pas assez de joueurs pour débuter 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, après 10 minutes 2-0 et si l'équipe n'est toujours pas prête après 12 minutes, soit une période de jeu, il y a forfait au score de 3-0.

7.2 La période d'échauffement est d'une durée d'une (1) minute avant le début de la partie. (***Si le temps le permet***). S'il y a du retard sur l'horaire et que ce n'est la première partie d'une équipe la partie débutera sans période d'échauffement.

7.3 Une partie est composée de deux (2) périodes de douze (12) minutes avec une pause d'une (1) minute entre les deux (2) périodes. **Seulement la dernière minute de jeu de la deuxième période est chronométrée (préliminaires et séries).**

7.4 Un temps d'arrêt par équipe est permis seulement lors des éliminatoires.

7.5 Lors des finales, le temps est arrêté après chaque but afin de procéder à une mise en jeu.

7.6 Lors de la dernière minute d'un match éliminatoire, le temps doit redémarrer seulement après le décompte du 3 secondes de protection.

7.7 Un gardien peut être retiré seulement lors des deux (2) dernières minutes **de la deuxième période**. S'il y a un but lorsque le gardien est retiré il y aura mise au jeu au centre, le temps sera arrêté pour laisser le temps au gardien de revenir devant son filet.

7.8 Dans la dernière minute d'une partie, lors d'une infraction, l'équipe non-fautive peut choisir entre un avantage numérique ou un lancer de punition.

7.9 Buts d'écart: Une partie se termine lorsqu'il y a un écart de sept (7) buts, et ce, **peu importe à quel moment cela arrive durant la partie.**

Section 8 : SPÉCIFICATIONS CLASSES MIXTES

8.1 Un minimum de trois (3) joueurs (2 gars et 1 fille ou 1 fille et 2 gars) en plus d'un gardien obligatoirement.

8.2 Maximum de deux (2) joueurs masculins est permis sur la surface de jeu. Si le gardien est retiré de la partie, il doit absolument être remplacé par une **joueuse** en extra.

Clarification : En tout temps, en situation d'égalité numérique, il est obligatoire d'avoir la présence de 2 filles sur la surface de jeu. Le seul moment où une équipe peut avoir 3 filles sur la surface en même temps est lorsque cette équipe retire son gardien de but lors d'une punition retardée signalée par l'arbitre, ou bien lorsqu'une équipe retire son gardien de but dans les deux dernières minutes de la deuxième période.

8.3 Aucun lancer frappé avec élan arriéré n'est permis pour les hommes dans le mixte, le bâton ne doit en aucun cas être soulevé de la surface lors d'un lancer, passe ou dégagement.

8.4 Un lancer sur réception masculin est permis seulement si la palette du bâton reste en contact avec la surface de jeu lors de l'élan arrière.

8.5 Le but inscrit par une joueuse compte pour deux (2) points cependant elle doit marquer avec son bâton. Si la balle dévie sur une pièce d'équipement ou sont corp, le but comptera pour 1 pts.

8.6 Spécifications des tirs de barrages dans la catégorie MIXTE:

- Ronde de 4 joueurs (2 gars, 2 Filles)
- Ordre des lancers: 1 homme en premier, suivi d'une fille, allant toujours en alternance jusqu'à la fin des tirs de barrage.
- Si l'égalité persiste à la suite des 4 joueurs, les mêmes tireurs peuvent revenir à chaque tour mais toujours dans l'ordre alternant un homme et une femme.

8.7 Lors des finales il y aura cinq (5) minutes de prolongation avant les tirs de barrages.

8.8 En cas de punition octroyée à un homme, le désavantage numérique 3 vs 4 doit être composé de 2 femmes et 1 homme. Dans le cas contraire, si une femme obtient une punition, le désavantage se déroulera à 2 hommes et 1 femme.

8.9 En cas de punition octroyée à deux hommes, le désavantage numérique 3 vs 4 doit être composé de 2 femmes et 1 homme et la 2^e punition à l'homme sera subséquente à la première. Dans le cas contraire, si une femme obtient une punition, le désavantage se déroulera à 2 hommes et 1 femme et la 2^e punition à la femme sera subséquente à la première.

8.10 Une mise au jeu doit être fait en tout temps femme vs femme.

8.11 Buts d'écart: Une partie se termine lorsqu'il qu'il y a un écart de dix (10) buts, et ce, peu importe à quel moment cela arrive durant la partie.

Section 9 : BRIS D'ÉGALITÉ

9.1 Lors de la ronde préliminaire, une partie qui se termine à égalité en points sera considéré un match nul et aucune fusillade ni période de prolongation ne sera jouée. En parties éliminatoires, un match nul sera déterminé par des tirs de barrage. Lors des finales, une période de 5 minutes de prolongation sera jouée afin de déterminer le gagnant qui sera déterminé par le premier but compté pendant cette période. Si le match est toujours à égalité à la fin de la période de prolongation, les deux équipes participeront dans une ronde de tirs de barrage afin de couronner l'équipe championne. Dans les catégories hommes et femmes, une première ronde de 3 lancers seront effectués de chaque côté. Suite aux ronde régulières de chaque côté, si le pointage est toujours égal, les premiers joueurs peuvent revenir à chaque tour.

Section 10 : ÉQUIPEMENTS

Section 10 : ÉQUIPEMENTS

10.1 Tous les joueurs doivent obligatoirement porter un casque, des gants, espadrilles et jambières de Deckhockey appropriées (genoux couverts et aucune jambières de hockey sur glace est accepté). Le port de coudes, de lunettes ou visière, d'une coquille n'est pas obligatoire, mais fortement recommandé. **Le joueur qui perd son casque devra se rendre directement au banc sans participer au jeu. Si le joueur continue de jouer, il se verra décerner une punition de 1 minute pour équipements illégal. Pour les pièces d'équipements suivante, espadrille, gant ou jambière le joueur peut terminer sa présence mais devra obligatoirement remettre sa pièce d'équipement avant sa présence suivante.**

10.2 Le gardien de but doit obligatoirement porter tout l'équipement d'un gardien de but de hockey. **Advenant que le gardien de but perd son casque, mitaine, bloqueur ou l'un de ses souliers, le jeu sera arrêté immédiatement. Un gardien qui enlève volontairement une pièce d'équipement afin d'arrêter le jeu se verra décerner une punition de 1 minute. Aucune substance n'est permise sur la surface (eau, WD40, etc.) afin d'améliorer les déplacements du gardien, si le gardien est pris en défaut il se verra décerner une pénalité mineure et il aura 5 minutes pour faire un changement de jambière, si le 5 minutes n'est pas respecté la partie sera perdu par défaut 7-0.**

10.3 Chaque membre d'une équipe doit porter un chandail semblable (gardien inclus) avec un numéro pouvant les identifier.

10.4 Les équipes sont responsables de fournir leurs propres balles lors de la période d'échauffement. Pendant les parties, la Tournée Alex Burrows fournit les balles.

10.5 BÂTON: N'importe quel bâton est accepté pour le tournoi. Cependant, un arbitre peut, à tout moment, déclarer une pièce d'équipement illégale lorsque celle-ci est usée ou endommagée et représente des risques de blessures. En cas de bris du bâton, le joueur ne peut plus l'utiliser et participer au jeu. Une pénalité pourrait être donnée si une pièce d'équipement dangereuse utilisée cause une blessure.

SURFACE DE JEU

- La surface de jeu sera divisée en deux zones par une ligne centrale. Une zone offensive et une zone défensive.
- Une ligne de but se trouvera à chaque extrémité
- L'enceinte du gardien de but sera clairement démarquée devant chaque filet.

Section 11 : CLASSEMENT ET STATISTIQUES

11.1 Une équipe qui gagne un match par forfait se verra ajouter un pointage de 3 à 0 au classement.

11.2 En cas d'égalité au classement après la fin du round robin, le bris d'égalité se fera comme suit :

1. Victoires
2. Différentiel
3. Buts pour
4. Buts contre
5. Gagnant du match entre les 2 équipes (lors d'une égalité entre 2 équipes seulement)
6. Pile ou face

Section 12: DÉROULEMENT DU JEU

12.1 (a) Lors d'une mise au jeu (début de partie, de période, à la suite d'un but compté sans la présence d'un gardien, ou suite à chaque but en finale) 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. Leurs palettes doivent libérer entièrement l'espace où la balle sera mise en jeu.

12.1 (b) 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 demandera au joueur de centre qui a causé cette violation de se faire remplacer par un coéquipier qui est sur la surface.

12.2 (a) À la Tournée Alex Burrows, à l'exception des matchs de finale il y a mise en jeu seulement au début de chaque période ou lorsque l'arbitre ne peut déterminer à qui la possession de la balle doit revenir. Le jeu reprend toujours derrière la ligne des buts lors d'un but ou un arrêt du gardien.

12.2 (b) Le jeu ne doit jamais être repris par l'équipe offensive derrière la ligne de but adverse.

12.2(c) Durant les deux dernières minutes de jeu, si un but est marqué par une équipe et qu'un gardien de but a été retiré, une mise au jeu sera effectuée au point central.

12.2 (d) Un délai de 3 secondes et un écart d'un bâton est accordé à la reprise du jeu selon le règlement remise en jeu. Le joueur ayant la balle lors de la reprise peut faire une passe, tirer ou se déplacer avec la balle.

12.2 (e) Si le joueur repart le jeu avant le sifflet de l'arbitre, il y aura changement de possession.

12.2 (f) Une balle prise dans le grillage entraîne une mise en jeu au centre.

12.3 (a) Le joueur en possession de la balle derrière son propre filet aura un maximum de 5 secondes pour sortir la balle ainsi que son corps entièrement (incluant ses deux pieds) de l'arrière de la ligne des buts. Cette règle est également applicable en infériorité numérique. Ce même joueur ne pourra revenir derrière la ligne qu'après avoir traversé la ligne centrale avec la balle (pieds et balle) ou s'il a effectué une passe à un coéquipier suite à sa sortie de l'arrière de son filet, conformément aux stipulations de ce règlement. En cas de première infraction, l'équipe fautive recevra un avertissement et perdra possession de la balle.

Toute autre infraction ultérieure à ce règlement entraînera une pénalité mineure pour retard de partie.

12.4 (b) Si la règle n'est pas respectée, l'équipe perdra possession de la balle à la ligne centrale. Pendant ce temps, le joueur défensif ne peut s'approcher à plus d'une longueur de bâton et ne peut lui soutirer la balle. Le joueur offensif peut partir à tout moment sans attendre le compte de trois secondes. Dès qu'il fait une action, le joueur en défensive peut entrer dans le jeu.

12.5 JOUEUR BLESSÉ

L'arbitre peut arrêter le jeu en tout temps pour un joueur blessé. Généralement, l'arbitre va laisser aller le jeu jusqu'à ce que l'équipe du joueur blessé contrôle la balle. Dans le cas d'une blessure qui semble grave l'arbitre doit arrêter le jeu. La balle sera remise en jeu par l'équipe adverse du joueur blessé. Si un gardien de but est blessé, un maximum de 2 minutes est accordé afin qu'il récupère et retourne dans son but. S'il est incapable d'y retourner, il doit être remplacé à l'intérieur de **10 minutes** incluant le changement d'équipement

Section 13: TYPE DE PUNITIONS

13.1 TYPE DE PUNITIONS

Les punitions sont écoulées en temps de jeu réel et sont divisées comme suit :

- Punitions mineures. (1 Minute)
- Punitions mineures de banc. (1 Minute)
- Punitions majeures. (3 Minutes complet + expulsion)
- Punitions de match. (3 Minutes complet + expulsion + révision comité NBHPA)
- Tir de punition.

***Le temps doit être arrêté durant le lancer de punition afin d'éviter toute tentative de retarder le match de la part du joueur. Un joueur peut choisir entre une supériorité numérique et un lancer de punition en préliminaire et en éliminatoire**

Explications pour chaque type de punition.

13.2 PUNITION MINEURE (*Définition*)

Une punition mineure est une punition en temps d'une minute. Tout joueur autre qu'un gardien de but qui écope d'une punition mineure est retiré du jeu et envoyé au banc des punitions pour une période d'une minute de temps de jeu.

13.2 (a) Tout joueur autre qu'un gardien de but qui écope d'une punition mineure doit quitter la surface pour une minute en temps de jeu réel pendant laquelle son équipe sera en désavantage numérique.

Annexe 1: Règlement

13.2 (b) Dans le cas d'un joueur qui s'est vu imposer une punition mineure double, la première de ses punitions se termine. Lorsqu'un but est marqué lors d'un tir de punition contre une équipe qui est en désavantage numérique en raison d'une punition mineure ou d'une punition mineure de banc, aucun joueur de l'équipe en désavantage numérique ne retourne au jeu à cause du but marqué.

13.2 (c) Si une deuxième punition est accordée à une équipe en désavantage numérique, cette dernière punition débutera uniquement à la fin de la première punition. Aucun joueur ne sortira à la fin de cette première punition. Par conséquent, à la fin de cette deuxième punition, le joueur qui a déjà purgé la première punition sortira du banc des punitions à la fin de la deuxième punition. Étant maintenant à égalité, le deuxième joueur pourra sortir uniquement au prochain arrêt de jeu suivant la fin de sa punition.

13.2 (d) Punition à retardement: Si une 2e punition est appelée à l'équipe qui se défend déjà à cours d'un joueur, celle-ci débutera lorsque la première infraction aura pris fin. Toujours 3 vs 2, jamais à 3 vs 1 ou 4 vs 2.

13.2 (e) Punition dans la dernière minute de jeu: Pour une punition appelée (sifflée) dans la dernière minute de jeu, l'équipe NON fautive aura le choix de faire un lancer de punition (et le temps arrêté) OU choisir l'avantage numérique pour le temps restant au cadran. Une punition à retardement qui n'est pas appelé en raison de la fin de la période résultera toutefois en un lancer de punition pour l'équipe non-fautive.

13.2 (f) Si l'équipe choisit le lancer, il se doit d'être effectué par un joueur présent sur la surface au moment de l'arrêt du jeu. Si le joueur marque, le jeu sera repris par l'équipe fautive derrière son filet. Si le gardien fait l'arrêt, le jeu sera

repris par l'équipe en offensive au centre.

13.2 (g) Pour les parties de finale, si l'équipe choisit l'avantage numérique et que la punition n'est pas terminée à la fin de la 2^e période, la punition continuera pour la prolongation.

Aucun tir ne sera accordé pour une mineure double (punition simultanée à 2 joueurs d'équipes différentes) dans la dernière minute.

13.2 (h) Des punitions mineures coïncidentes aux deux équipes ne placent ni l'une ni l'autre des équipes en désavantage numérique et le jeu reprend avec une mise en jeu au centre à 3 vs 3.

PUNITION D'ACTION et PERTE DE POSSESSION

13.5 AJUSTEMENT D'UNE PIÈCE D'ÉQUIPEMENT

Une pénalité mineure pour avoir retardé la partie est infligée à tout joueur ou gardien qui tarde la partie afin d'ajuster une pièce d'équipement ou d'aller changer son bâton au banc des joueurs sans l'autorisation de l'arbitre. La responsabilité ou l'obligation de maintenir les pièces d'équipement en bon état demeure celle du joueur et du gardien. Si un ajustement est nécessaire, le joueur doit quitter la surface et le jeu continue sans interruption en utilisant un joueur substitut. Un gardien de but ne peut retarder intentionnellement la partie en ajustant une pièce d'équipement durant un arrêt de jeu. La violation de ce règlement par un gardien entraîne une pénalité mineure.

13.6 BÂTON BRISÉ OU ÉCHAPPÉ

(a) 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.

(b) 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.

(c) Un joueur peut remettre le bâton à son gardien de but qui l'aurait échappé, seulement de main à main, toute autre manière de procéder lui vaudra une pénalité mineure pour avoir joué avec un bâton illégal ou obtenu illégalement. Le joueur peut donc avoir l'espace d'un instant deux bâtons dans les mains pour le remettre au gardien à condition qu'il ne s'implique pas dans le jeu pendant ce temps.

(d) 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.

(e) 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.

13.7 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.

13.8 PASSE AVEC LA MAIN

La passe avec la main est interdite pour tous les joueurs et ce, partout sur la surface. Un joueur peut cependant se pousser la balle avec la main ouverte à la condition que ce soit lui-même qui la récupère. Les doubles touches sont interdites et entraînent une perte de possession.

À aucun moment un gardien de but ne peut volontairement lancer la balle vers un joueur qui se trouve en position offensive avec sa mitaine ou son blocker. Un gardien qui est pris en défaut ne se verra pas accorder de punition, mais le règlement de la passe avec la main s'appliquera au jeu. Si un joueur de son équipe reçoit la balle de cette manière, ce qui est considéré comme illégal, sans que la balle ne touche un joueur de l'équipe adverse, un appel de passe avec la main sera fait par les arbitres, entraînant une perte de possession pour l'équipe fautive.

UN BUT AVEC LE PIED OU AUTRE PARTIE DU CORPS

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.

13.9 BALLE À L'EXTÉRIEUR DE LA SURFACE DE JEU

Une balle est considérée à l'extérieur de la surface, si elle quitte la surface de jeu ou si elle frappe toutes autres choses que la bande ou le filet au-dessus de la surface. Les poteaux ou contours des boîtes de joueurs ou du marqueur ne sont pas considérés comme étant à l'extérieur de la surface. La balle est reprise par l'équipe adverse du dernier joueur ayant touché la balle à l'endroit indiqué par l'arbitre. Une pénalité pour avoir retardé le match peut être appelée dans le cas où un joueur (ou gardien) expédie volontairement la balle hors de la surface de jeu.

13.9.1 Une balle tirée par l'équipe à l'offensive qui frappe un poteau ou la barre horizontale avant de sortir sera remis en possession à l'équipe offensive et ce, peu importe qui a touché ou dévié la balle avant de frapper le poteau ou la barre horizontale.

13.10 IMMOBILISATION DE 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 immobilisée 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 pour avoir retardé le jeu est décernée à un gardien de but lorsqu'il immobilise délibérément la balle d'une manière ou d'une autre, (à l'extérieur de son cercle) ou par l'intérieur de son but et causant ainsi un arrêt de jeu inutile. L'officiel doit mentionner clairement au gardien de jouer la balle, sinon il lui décernera la pénalité. À la discréption de l'arbitre, une perte de possession peut être suffisante pour punir un gardien qui immobilise la balle à l'extérieur de la zone prévue.

Si la balle devait s'immobiliser sur le dessus de la bande qui entoure la surface, celle-ci est considérée en jeu et peut être jouée de façon légale avec la main.

13.11 METTRE LE PIED SUR LA BALLE

Tout joueur, à l'exception du gardien de but, qui met le pied intentionnellement sur la balle et retient celle-ci perdra possession de la balle selon la situation suivante :

- (a) 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 la plus près.
- (b) 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).
- (c) Si aucun n'est tenu responsable, une mise au jeu sera effectuée au point de mise au jeu le plus près « zone délimitée ».

13.12 TOMBER SUR LA BALLE

(a) **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.

(b) **Une pénalité mineure** pour avoir retardé le jeu doit être infligé 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 ou de la bande, 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.

(c) **Lorsque** la balle est dans la zone du gardien, un tir de pénalité (on n'ajoute pas une pénalité mineure) pour avoir saisie ou gelée la balle doit être accordée 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.

Note : 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.

13.13 RETARDER LA PARTIE

13.14 (a) 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 (c'est à dire de façon délibérée et sans équivoque – un lancer en hauteur). Un joueur dégage à l'autre bout de la surface et que la balle passe au-dessus du filet ne sera pas puni.

(b) 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.

(c) Une passe au gardien de but entraînant un arrêt de jeu résultera en une perte de possession.

(d) L'arbitre doit imposer une pénalité de banc à l'équipe qui prend trop de temps à effectuer une substitution de joueurs.

(e) Un joueur qui quitte son banc pour discuter avec l'arbitre sans rester sur la surface pour la reprise du jeu se méritera une pénalité mineure pour avoir retardé la partie.

13.15 CHANGEMENT DES JOUEURS:

Le changement des deux joueurs doit être effectuer dans un rayon maximum de 5 pieds.

13.16 RETIRER SON GARDIEN

Il faut attendre qu'il reste 2 minutes au match avant de pouvoir retirer votre gardien. Il est donc possible de retirer le gardien de but lorsque son équipe tire de l'arrière ou si le pointage est égal et qu'il reste moins de 2 minutes à faire au match OU si une punition est appelée (à tout moment) à l'autre équipe et que vous êtes en possession de la balle.

13.17 CHANGEMENT DE GARDIEN DE BUT

13.18

Aucun changement de gardien de but n'est permis lorsque le jeu est en progression, à moins qu'il ne soit remplacé par un joueur additionnel. Si un joueur remplace un gardien de but blessé ou expulsé, il aura **cinq minutes** pour revêtir l'équipement au complet de celui-ci.

13.19 INCONDUITE

Tout membre d'une équipe est responsable de la bonne conduite de chacun de ses coéquipiers. Il doit prendre tous les moyens nécessaires afin d'empêcher tout désordre ou violence des membres de son équipe, avant, pendant et après une partie, sur ou hors de la surface. Toute l'équipe est imputable en cas de comportement grave (ex. coup de poing, coup à la tête, etc.).

Une pénalité mineure pour conduite antisportive sera infligée à un joueur qui :

(a) Utilise un langage abusif, obscène ou dégradant sur la surface et n'étant pas adressé vers une personne en particulier.

(b) *Démontre un manque de respect envers un officiel, à un degré moindre de ce qui entraînerait normalement une pénalité d'inconduite.*

SECTION 14 : PÉNALITÉ MAJEURE

AVIS : Tout joueur, recevant une pénalité majeure dans une partie, est expulsé de la partie et reçoit une punition de 3 minutes. Ce type de pénalité n'est pas annulé par un but.

14.1 BÂTON ÉLEVÉ (but et action)

Tous les joueurs doivent **avoir le plein contrôle de leur bâton, et ce, en tout temps.**

* **L'action du tir est punie si le joueur atteint l'adversaire au visage (follow-through).**

(a) Un bâton élevé qui occasionne une blessure (une coupure, un saignement, une dent perdue, une ecchymose apparente, etc...) entraînera une pénalité de 2 minutes.

(b) Un but marqué avec un point de contact plus haut que la barre horizontale sera refusé.

(c) 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.

(d) Une perte de possession sera appelée s'il y a contact entre le bâton et la balle au-dessus des épaules du joueur fautif.

14.2 TROP DE JOUEURS SUR LA SURFACE

(a) Une punition de 1 minute 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. Le changement des deux joueurs doit être effectué dans un rayon maximum de 5 pieds ou le jugement de l'arbitre si le changement a avantage l'équipe durant un jeu.

14.3 PÉNALITÉ AU GARDIEN DE BUT

(a) Si le gardien se mérite une pénalité qui mène à une expulsion automatique de la partie, celui-ci pourra être remplacé uniquement par un joueur de l'équipe et celui-ci aura maximum **5 minutes** afin de mettre l'équipement du gardien.

(b) Pour immobiliser 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.

Une pénalité au gardien devra être purgée par un joueur étant sur la surface au moment de l'infraction.

SECTION 15 : EXPULSION DU TOURNOI

15.1 BLESSURE VOLONTAIRE OU TENTATIVE DE BLESSURE

Une EXPULSION DU TOURNOI est infligée à tout joueur qui tente ou qui blesse volontairement un adversaire, et ce, peu importe la façon.

15.2 DARDÉ OU SIX POUCES

Une EXPULSION DU TOURNOI est infligée à tout joueur qui blesse un adversaire après avoir dardé ou donné un six pouces.

15.3 TENTATIVE D'AGGRESSION

Un joueur qui enlève ses gants pour se battre, ou qui provoque quelqu'un à le faire, se méritera une EXPULSION DU TOURNOI. Il sera aussi à risque d'être banni d'événements futurs.

15.4 MISE EN ÉCHEC À LA TÊTE

Une EXPULSION DU TOURNOI sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui donne délibérément une mise en échec à la tête d'un adversaire.

15.5 MISE EN ÉCHEC PAR DERRIÈRE

Une EXPULSION DU TOURNOI sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui tentent de donner ou donnent délibérément une mise en échec par derrière à un adversaire.

15.6 COUP DE PIED

Une EXPULSION DU TOURNOI 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.

15.7 DOUBLE ÉCHEC

(a) Une pénalité mineure, double mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur qui donne un double-échec à un adversaire.

(b) Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui donne un double-échec à un adversaire et entraînant une blessure.

15.8 TRÉBUCHER OU GLISSADE OBSTRUCTIVE

(a) Une pénalité mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur (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 amener le

joueur adverse à tomber.

Note : 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.

15.9 CRACHER

Une EXPULSION DU TOURNOI sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui délibérément, crache sur ou vers un adversaire et/ou un arbitre.

15.10 PÉNALITÉ DE MATCH (EXPULSION)

(a) Une pénalité de match : 3 minutes de punition et expulsion du tournoi.

(b) Une pénalité de match est imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui :

- Profère des menaces verbales à un arbitre.
- Lance un objet en direction d'un arbitre ou d'un joueur.
- Crache, bouscule, frappe, tire sur la grille, les cheveux, mord ou crache sur un arbitre ou adversaire. participe à une bataille.
- Tente de blesser un adversaire en le frappant, soit avec son casque, son pied, son poing, son coude, son genou ou tout autre objet.
- Met en échec son adversaire par-derrière ou à la tête.

15.11 Une pénalité de mauvaise conduite doit être infligée à tout membre d'une équipe qui :

- Utilise un langage ou démontre des gestes abusifs, obscènes ou dégradants que ce soit contre le marqueur, un arbitre, un adversaire ou tout membre de l'organisation.
- Ne se rend pas directement au banc des pénalités.
- Ne respecte pas la zone réservée aux arbitres.
- Persiste à discréditer ou manquer de respect envers l'arbitre.
- Frappe ou propulse intentionnellement la balle hors de portée d'un arbitre qui allait la récupérer.
- Expédie la balle volontairement à l'extérieur de la surface par suite d'un but compté ou à une décision de l'arbitre.
- Lance un objet sur la surface que le jeu soit en cours ou non.
- Expédie une pièce d'équipement du joueur adverse à l'extérieur.
- Brise intentionnellement son bâton sur la surface du jeu.
- Persiste à se conduire de façon négative de façon à entraîner un adversaire à recevoir une pénalité.

Tout joueur qui reçoit une pénalité de match, est automatiquement expulsé de cette partie et possiblement pour le reste du tournoi. Il est aussi possible d'expulsion de tout événement futur de l'organisation. Son dossier sera évalué par le comité de discipline de l'AADHQ relié à la NBHPA.

15.12 TIR DE PÉNALITÉ

Un tir de pénalité accordé par l'arbitre doit être effectué comme suit :

- 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.
- 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.
 - Après une infraction, n'importe quel joueur de l'équipe adverse étant sur la surface peut effectuer le lancer.
- 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.
- 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.

- Après le tir de pénalité, si l'équipe offensive ne marque pas, elle reprendra la balle à la ligne centrale. Si l'équipe offensive marque, l'équipe défensive repartira le jeu à l'arrière de la ligne des buts de son territoire.
- 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 à la fin de la période.
- Si l'égalité persiste après le temps règlementaire d'un match de classement, le match fini nul, lors d'un match éliminatoire, il y aura tirs de barrage (exception pour les matchs de finales : 5 minutes de prolongation)

VERSION OFFICIELLE (6 Mars 2023 : DAN DUBOIS ET TOMY MARCHAND)

TABLEAU DES CHOIX DE PUNITIONS

Ce tableau ne couvre pas toutes les règles visant les punitions.

Il est conçu pour présenter les choix disponibles pour les punitions les plus fréquentes.

<i>M</i> ajeure	<i>Majeure + E. I.</i>	<i>M</i> ajeure double	<i>Match</i>
Accrocher	Assaut	Bâton élevé avec sang	Assaut
Assaut	Bagarre		Bagarre
Bâton élevé	Contact à la tête		Contact à la tête
Double-échec	Coup de bâton		Coup de bâton
Équipement non réglementaire	Coup de genou		Coup de genou
Faire trébucher	Donner de la bande		Donner de la bande
Lancer tirer un bâton ou un objet	Double-échec		Double-échec
Obstruction	Frapper en bas des genoux		Frapper en bas des genoux
Plonger et exagérer	Mise en échec corporelle		Mise en échec corporelle
Retarder le match	Mise en échec par- derrière		Mise en échec par- derrière
Retenir	Rudesse		Rudesse
Rudesse	Darder		Darder
Tirer les cheveux/visière ou casque de l'adversaire	Six-pouces		Six-pouces
	Quitter le banc des joueurs		Quitter le banc des joueurs
			Tentative délibérée de blesser/infraction causant délibérément une blessure
			Tirer les cheveux/Saisir la visière, le casque ou la mentonnière

Remarque 1 : Une punition de match est imposée pour toute tentative délibérée de blesser et pour toute infraction causant délibérément une blessure.

Remarque 2 : Lancer le bâton peut entraîner des punitions autres que des punitions en temps.
(ex: inconduite, tir de punition).