

CANADIAN BROOMBALL
FEDERATION INC.

FÉDÉRATION CANADIENNE DE
BALLON SUR GLACE INC.



RULEBOOK
2025-2027
RÈGLEMENTS

Canada 

RÈGLEMENT
À L'USAGE
DES MEMBRES DE LA
FÉDÉRATION CANADIENNE
DE BALLON SUR GLACE

FÉDÉRATION CANADIENNE DE BALLON SUR GLACE
145 Pacific Avenue
Winnipeg, MB R3B 2Z6
cbfbroomball@shaw.ca
www.broomball.ca

Les règlements sont en vigueur le 1 juillet, 2025

21^e ÉDITION

Maquette de la couverture par : Lucie Filion - Québec
Traitement de texte par : Fédération canadienne de ballon sur glace
Commission de l'excellence du ballon sur glace inc. 1985

Tous droits de traduction et d'adaptation, en totalité ou en partie, réservés dans tous les pays. La reproduction d'un extrait quelconque de ce livre, par quelque procédé que ce soit, tant électronique que mécanique, en particulier par photocopie ou microfilm, est interdite sans l'autorisation de la Fédération canadienne de ballon sur glace.

Ottawa 1985

Dépôt légal : 4^e trimestre 1985 - Bibliothèque nationale du Québec

Imprimé au Canada

1^{re} édition, 1985 - Québec

2^e édition, 1988 - Winnipeg, Manitoba

3^e édition, 1989 - Winnipeg, Manitoba

4^e édition, 1990

5^e édition, 1991

6^e édition, 1993

7^e édition, 1997

8^e édition, 2000 - Winnipeg, Manitoba

9^e édition, 2001 - Winnipeg, Manitoba

10^e édition, 2003 - Winnipeg, Manitoba

11^e édition, 2005 - Winnipeg, Manitoba

12^e édition, 2007 - Winnipeg, Manitoba

13^e édition, 2009 - Winnipeg, Manitoba

14^e édition, 2011 - Winnipeg, Manitoba

15^e édition, 2013 - Winnipeg, Manitoba

16^e édition, 2015 - Winnipeg, Manitoba

17^e édition, 2017 - Winnipeg, Manitoba

18^e édition, 2019 - Winnipeg, Manitoba

19^e édition, 2021 - Winnipeg, Manitoba

20^e édition, 2023 - Winnipeg, Manitoba

21^e édition, 2025 - Winnipeg, Manitoba

PRÉFACE

FÉDÉRATION CANADIENNE DE BALLON SUR GLACE

Message du Conseil d'administration

Le présent règlement est le seul règlement devant régir la pratique du ballon sur glace sous la juridiction de la Fédération canadienne de ballon sur glace. Ce règlement est édicté afin d'assurer un niveau de sécurité convenable, de favoriser une atmosphère de saine compétitivité dans l'esprit sportif, et de permettre le développement des aptitudes individuelles.

On peut aisément concevoir que dans un pays aussi vaste que le Canada, l'interprétation uniforme du règlement puisse s'avérer quelque peu difficile. La résolution de ce problème, justement, est le défi que nous souhaitons relever, et si le règlement est appliqué rigoureusement dans l'ensemble du Canada, il devrait être possible d'atteindre notre but.

Si l'arbitre rencontre quelque difficulté dans l'interprétation du règlement, il consultera la ou les personnes désignées par son Association provinciale/territoriale pour voir à ces questions. Si ces dernières ne sont pas en mesure de lui fournir une interprétation satisfaisante, elles devront à leur tour s'en remettre à l'arbitre en chef de la Fédération.

Ce règlement assurera aux joueurs avancés le droit de tendre vers l'excellence, aux débutants le droit d'être initiés en toute sécurité, à ceux qui jouent pour le plaisir le droit à une ambiance détendue, et à tous les adeptes le droit de se surpasser.

N.D.L.R. Le présent règlement a été créé à l'intention des joueurs tant de sexe féminin que de sexe masculin. Si seule la forme masculine est utilisée dans le texte du règlement, c'est uniquement afin d'alléger celui-ci et d'en faciliter la lecture. Ce choix ne devrait pas être interprété comme une forme de discrimination.

ASSOCIATIONS DE BALLON SUR GLACE
PROVINCIALES / TERRITORIALES:

Broomball Newfoundland & Labrador

Maritimes Broomball Association/
Associations de ballon sur glace des Maritimes

Fédération québécoise de ballon sur glace

Canadian Forces/Forces canadiennes

Federation of Broomball Associations of Ontario

Manitoba Amateur Broomball Association

Saskatchewan Broomball Association

Alberta Broomball Association

Northwest Territories Broomball Association

Yukon Broomball Association

TABLE DES MATIÈRES

Préface	i
Associations de ballon sur glace provinciales/territoriales	ii
Table des matières	iii

CHAPITRE UN - LE PATINOIRE

Article 1	Le patinoire	1
Article 2	La surface glacée	1
Article 3	Dimensions de la surface glacée	1
Article 4	Division de la surface glacée	2
Article 5	Point et cercle au centre	3
Article 6	Points neutres de remise en jeu	3
Article 7	Points et cercles de remise en jeu aux extrémités de la surface glacée	4
Article 8	Armature et filets	5
Article 9	Zone du gardien de but	6
Article 10	Banc d'équipe	7
Article 11	Banc de punition	7
Article 12	Les portes	8
Article 13	Zone des officiels	8
Article 14	Chronométrage	8
Article 15	Vestiaires	9
Article 16	Éclairage de la surface glacée	9
Article 17	Installations	9
Article 18	Premiers soins	9
Article 19	Noms et numéros de téléphone	9
Article 20	Véhicules d'urgence	10
Article 21	Centre hospitalier	10
Article 22	Pénalité à l'organisateur	10

CHAPITRE DEUX - L'ÉQUIPEMENT

Article 23	Le balai	10
Article 24	Le ballon	11
Article 25	Les espadrilles	12
Article 26	Le pantalon	12
Article 27	Le chandail	12
Article 28	L'équipement de protection du joueur	13
Article 29	L'équipement du gardien de but	14

CHAPITRE TROIS - L'ÉQUIPE

Article 30	Capitaine et assistant-capitaine	14
Article 31	Entraîneur	15
Article 32	Soigneur	15

CHAPITRE QUATRE - LES OFFICIELS

Article 33	Arbitres	16
Article 34	Code de déontologie	17
Article 35	Substitution d'arbitre	17
Article 36	Rapport d'incident	17
Article 37	Rapport d'accident	18
Article 38	Participant avec facultés affaiblies	18
Article 39	Le marqueur	18
Article 40	Le chronométreur du match	19
Article 41	Le chronométreur des punitions	19
Article 42	Les juges de but	20

CHAPITRE CINQ - LA PARTIE

Article 43	Durée de la partie et des périodes	20
Article 44	La liste des noms	21
Article 45	Équipe à court de joueurs	21
Article 46	Équipe en surnombre	21
Article 47	Formation initiale	22
Article 48	Début de la partie et des périodes	22
Article 49	Période supplémentaire	22
Article 50	Protêt	23
Article 51	Résultat de la partie officielle	24

CHAPITRE SIX - PROGRESSION DU JEU

Article 52	Buts	25
Article 53	Assistance sur les buts marqués	25
Article 54	Classement des marqueurs	26
Article 55	Substitution	26
Article 56	Les passes	27
Article 57	Mise et remise en jeu	28
Article 58	Position des joueurs chargés d'effectuer la mise ou la remise en jeu	28
Article 59	Position des autres joueurs à la mise ou la remise en jeu	29
Article 60	Exécution de la mise ou remise en jeu	29
Article 61	Règle déterminant l'endroit de mise ou de remise en jeu	30
Article 62	Hors-jeu à la ligne rouge	30
Article 63	Dégagement	31
Article 64	Ballon hors de la vue	32
Article 65	Remise en règle du balai	32
Article 66	Balai échappé	32
Article 67	Refus de jouer le ballon	32
Article 68	Refus de progresser avec le ballon	33
Article 69	Ballon hors de la surface glacée ou injouable	33
Article 70	Ballon invalide	33
Article 71	Ballon qui touche l'arbitre	34
Article 72	Ballon refusé dans la zone du gardien de but	34

Article 73	Contact admis	34
Article 74	Contact ballon /balai au-dessus des épaules	34
Article 75	Arrêt du jeu pour blessure	35

CHAPITRE SEPT - LES TYPES DE PÉNALITÉS

Article 76	Les types de pénalités	36
Article 77	Les punitions	36
Article 78	Punition mineure	38
Article 79	Punition mineure d'équipe	38
Article 80	Punitions mineures simultanées	38
Article 81	Punition majeure	39
Article 82	Deuxième punition majeure	39
Article 83	Punition majeure d'équipe	39
Article 84	Punitions majeures simultanées	40
Article 85	Punition d'inconduite	40
Article 86	Deuxième punition d'inconduite	40
Article 87	Punition d'inconduite d'équipe	40
Article 88	Punition d'extrême inconduite	41
Article 89	Punition de match	41
Article 90	Deuxième punition de match	41
Article 91	Lancer de punition	42
Article 92	But accordé par décision	43
Article 93	Partie accordée par décision	43
Article 94	Chronologie des punitions	43
Article 95	Erreur d'arbitrage	44

CHAPITRE HUIT - INFRACTIONS

Article 96	Substitution non réglementaire	44
Article 97	Ajustement interdit de l'équipement	45
Article 98	Intervenir dans le jeu	45
Article 99	Immobilisation interdite du ballon	45
Article 100	Gardien de but en territoire offensif	46
Article 101	Retarder le jeu	46
Article 102	Refus de se mettre au jeu	47
Article 103	Dérangement inutile	48
Article 104	Quitter le banc d'équipe ou le banc de punition	48
Article 105	Demande de vérification d'équipement	49
Article 106	Équipement non réglementaire ou interdit	50
Article 107	Jouer avec un balai brisé	50
Article 108	Joueur en possession de deux balais	51
Article 109	Mise ou remise en jeu non réglementaire	51
Article 110	Demande interdite d'interprétation	51
Article 111	Conduite anti-sportive d'équipe	52
Article 112	Conduite anti-sportive	52
Article 113	Conduite anti-sportive envers les officiels	53
Article 114	Objet lancé	53

Article 115	Interférence	54
Article 116	Retenir un adversaire	54
Article 117	Faire trébucher	55
Article 118	Faucher	55
Article 119	Chute obstructive	55
Article 120	Accrocher	56
Article 121	Cingler	56
Article 122	Donner du genou ou du coude	56
Article 123	Assaut	57
Article 124	Pousser par derrière (dans le dos)	57
Article 125	Double échec	58
Article 126	Balai élevé	58
Article 127	Plaquage (donner de la bande)	59
Article 128	Intimider l'adversaire	59
Article 129	Rudesse	59
Article 130	Bagarre	60
Article 131	Coup porté à la tête	61
Article 132	Darder	61
Article 133	Tentative de blesser ou blesser délibérément	61
Article 134	Refus d'obtempérer	61
Article 135	Menacer un officiel	62
Article 136	Agresser un officiel	62
Article 137	Importuner les préposés et les dirigeants	62
Article 138	Menacer hors de la partie	62
Article 139	Agresser hors de la partie	62
Article 140	Importuner les arbitres ou les officiels mineurs en dehors de la partie	63
Article 141	Suspension d'un employé	63
APPENDICE A	Classification des catégories	64
APPENDICE B	Trousse de premiers soins	65
APPENDICE C	Procédure de bris d'égalité double ou multiple	66
APPENDICE D	Bris d'égalité des parties “Crossover”	67
APPENDICE E	Exemples de procédures de bris d'égalité	68
APPENDICE F	Les signaux	73
APPENDICE G	Marquage de la glace pour le Ballon sur Glace	81
APPENDICE H	Appendice au livre de règlements pour la FQBG	82

CHAPITRE UN **LA PATINOIRE**

Article 1 LA PATINOIRE

La patinoire doit comprendre des gradins et surtout une surface glacée, des bancs d'équipe, des bancs de punition, des vestiaires, une horloge avec tableau, un système d'éclairage, des installations complètes répondant aux normes en matière d'hygiène et une salle de premiers soins.

Article 2 LA SURFACE GLACÉE

Le **BALLON SUR GLACE** se pratique sur une surface glacée. Celle-ci doit être vitreuse, exempte de toute particule de neige. Elle doit être couverte de façon à prévenir toute chute de neige en cours de jeu. Elle doit être refaite uniformément après au maximum six heures d'utilisation consécutive. Si un film d'eau la recouvre, le jeu doit être interrompu à la fin de la partie en cours et on doit remettre la glace à neuf avant le début de la partie ou de la séance d'entraînement suivante. Une fois la glace remise à neuf, il faut attendre au moins cinq minutes avant de pouvoir marcher sur la surface glacée.

Article 3 DIMENSIONS DE LA SURFACE GLACÉE

- a) La surface glacée devra dans la mesure du possible mesurer 60 mètres de long sur 25 mètres de large. Les coins formeront un arc de cercle d'un rayon se rapprochant le plus possible de 8,5 mètres.
- b) La surface glacée sera entourée d'une clôture ou rampe appelée bande qu'on pourra construire en bois, en plastique ou en quelque autre matériau approuvé par la Fédération canadienne. La bande aura une hauteur minimum de 1 mètre et une hauteur maximum de 1,2 mètre, mesurée à partir de la surface glacée. La surface intérieure de la bande sera, si possible, peinte en blanc et exempte de tout objet ou entrave susceptible de blesser les joueurs.

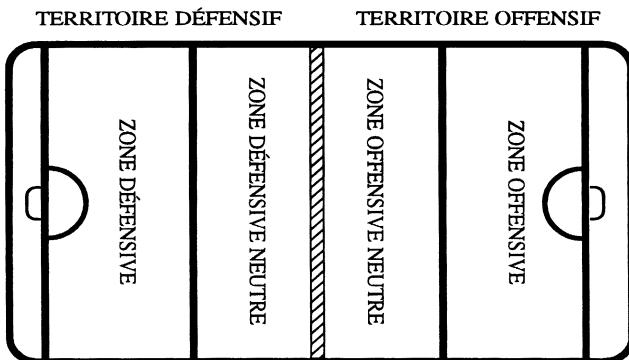
REMARQUE : Les mesures en pieds et en pouces sont les suivantes :

- a) 60 mètres = 196 pieds 10 pouces
25 mètres = 82 pieds
8,5 mètres = 27 pieds 11 pouces
- b) 1 mètre = 3 pieds 3 pouces
1,2 mètre = 3 pieds 11 pouces

(La conversion métrique est basée sur : 1 pouce = 2,54 centimètres)

Article 4 DIVISION DE LA SURFACE GLACÉE

- a) À 3 mètres de chaque bout de la surface glacée on tracera sur la glace une ligne rouge de 5 centimètres de largeur, parallèle à chacune des bandes d'extrémité de la surface glacée, qui se poursuivra sur la bande. Cette ligne s'étendant à travers la surface glacée sera appelée LIGNE DE BUT. Pour les surfaces glacées dépassant 60 mètres de longueur, la ligne de but pourra être tracée à 4,5 mètres des bandes d'extrémité.
- b) On tracera aussi au centre de la surface glacée une ligne de 30 centimètres de largeur de couleur rouge à travers toute la surface glacée, parallèlement aux lignes de but et prolongée verticalement jusqu'au sommet des bandes. Cette ligne sera appelée LIGNE ROUGE CENTRALE.
- c) Cette ligne centrale divisera la surface de jeu en deux territoires. La partie de la surface glacée où se trouvera le but sera dénommée TERRITOIRE DÉFENSIF de l'équipe défendant ce but; la partie la plus éloignée du but défendu sera dénommée TERRITOIRE OFFENSIF.
- d) Sur toutes les surfaces glacées de 60 mètres ou plus de longueur, à 18 mètres de chaque ligne de but, on tracera des lignes de 30 centimètres de largeur de couleur bleue, parallèlement à la ligne de but, à travers toute la surface glacée et on les prolongera verticalement jusqu'au sommet de la bande de chaque côté. Sur les surfaces glacées de moins de 60 mètres de longueur, ces lignes bleues diviseront en trois parties égales la surface glacée entre les lignes de but.



- e) La ligne bleue dans le territoire défensif divise ce territoire en deux zones. De l'extrémité de la surface glacée à la ligne bleue se trouvera la ZONE DÉFENSIVE; de la ligne bleue à la ligne rouge centrale se trouvera la ZONE NEUTRE DÉFENSIVE.

- f) La ligne bleue dans le territoire offensif divise ce territoire en deux zones. De l'extrême de la surface glacée à la ligne bleue se trouvera la ZONE OFFENSIVE; de la ligne bleue à la ligne rouge centrale se trouvera la ZONE NEUTRE OFFENSIVE.
- g) La ligne rouge centrale sera considérée comme faisant partie du territoire de la zone où se déroule le jeu. La ligne bleue sera considérée comme faisant partie de la zone où se déroule le jeu.

REMARQUE : Les mesures en pieds et en pouces sont les suivantes :

- a) 3 mètres = 9 pieds 10 pouces
5 centimètres = 2 pouces
60 mètres = 196 pieds 10 pouces
4,5 mètres = 14 pieds 9 pouces
- b) 30 centimètres = 12 pouces
- c) 60 mètres = 196 pieds 10 pouces
18 mètres = 58 pieds 6 pouces
30 centimètres = 12 pouces

Article 5 POINT ET CERCLE AU CENTRE

Un point de 30 centimètres de diamètre et de couleur bleue sera tracé au centre de la surface glacée et servira d'axe à un cercle de 4,5 mètres de rayon, également de couleur bleue, dont la ligne aura une largeur de 5 centimètres.

REMARQUE : Les mesures en pieds et en pouces sont les suivantes :

30 centimètres = 12 pouces
4,5 mètres = 14 pieds 9 pouces
5 centimètres = 2 pouces

Article 6 POINTS NEUTRES DE REMISE EN JEU

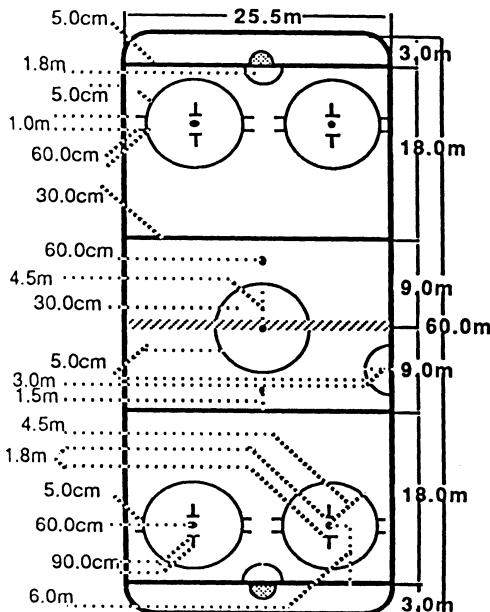
Un point de 60 centimètres de diamètre et de couleur bleue sera tracé entre la ligne rouge centrale et la ligne bleue à 1,5 mètre de cette dernière et à égale distance des bandes latérales.

REMARQUE : Les mesures en pieds et en pouces sont les suivantes :

60 centimètres = 24 pouces
1,5 mètre = 4 pieds 11 pouces

Article 7 POINTS ET CERCLES DE REMISE EN JEU AUX EXTRÉMITÉS DE LA SURFACE GLACÉE

- a) Aux deux extrémités de la surface glacée, de chaque côté des buts, des points et des cercles de remise en jeu seront tracés en rouge sur la glace.



Les points de remise en jeu auront un diamètre de 60 centimètres; le cercle entourant ce point de remise en jeu aura quant à lui un rayon de 4,5 mètres à partir du centre du point de remise en jeu. La ligne du cercle de remise en jeu aura une largeur de 5 centimètres. À 5,5 mètres et 6,5 mètres de la ligne de but, on tracera parallèlement à celle-ci deux lignes de 5 centimètres de largeur et de 60 centimètres de long à partir du bord extérieur de chaque côté des cercles de remise en jeu. De chaque côté des points de remise en jeu, on tracera parallèlement à la ligne de but deux lignes rouges de 90 centimètres de long et de 7,5 centimètres de largeur séparées par une distance de 1,8 mètre. À partir du centre de ces lignes et perpendiculairement à celles-ci, on tracera une autre ligne de 90 centimètres de long et de 7,5 centimètres de largeur se dirigeant vers les extrémités de la surface glacée. (Il en résulte deux dessins en forme de T de chaque côté du point de remise en jeu).

- b) L'emplacement des points de remise en jeu sera déterminé de la manière suivante: sur une ligne imaginaire située à 6 mètres parallèlement à chaque ligne de but, on tracera 2 points à 6,6 mètres de chaque côté d'une

autre ligne droite imaginaire se prolongeant du centre d'un but à l'autre. Chacun de ces points constituera le centre même du rond central et du cercle de remise en jeu. Pour les surfaces glacées d'une largeur inférieure à 22,5 mètres, les cercles de remise en jeu seront réduits afin qu'ils n'empiètent pas l'un sur l'autre. Il faut toujours conserver une distance minimum de 60 centimètres du bord du cercle à la bande.

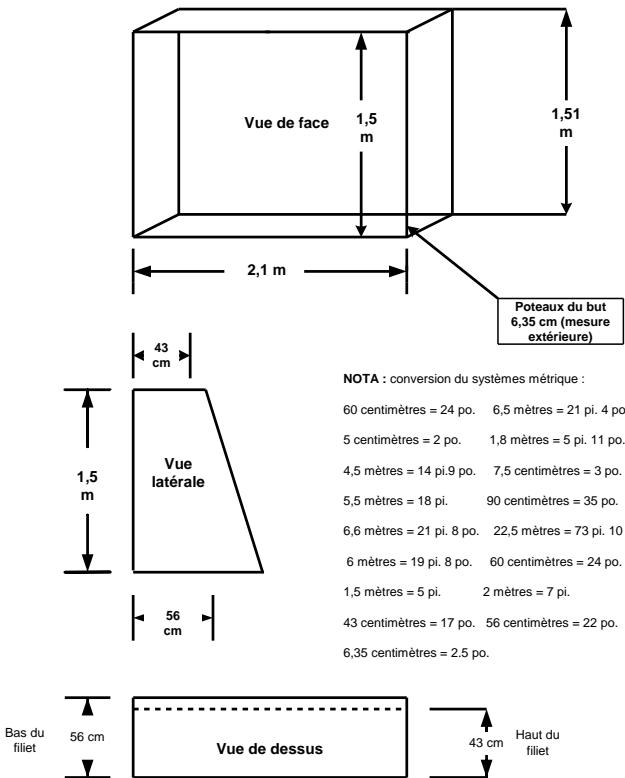
REMARQUE : Les mesures en pieds et en pouces sont les suivantes :

- | | | |
|----|--------------------------------|----------------------------------|
| a) | 60 centimètres = 24 pouces | 6,5 mètres = 21 pieds 4 pouces |
| | 5 centimètres = 2 pouces | 1,8 mètres = 5 pieds 11 pouces |
| | 4,5 mètres = 14 pieds 9 pouces | 7,5 centimètres = 3 pouces |
| | 5,5 mètres = 18 pieds | 90 centi mètres = 35 pouces |
| b) | 6,6 mètres = 21 pieds 8 pouces | 22,5 mètres = 73 pieds 10 pouces |
| | 6 mètres = 19 pieds 8 pouces | 60 centimètres = 24 pouces |

Article 8 BUTS ET FILETS

- a) Au centre de la ligne de but entre les bandes des côtés, on installera le but et le filet réglementaires d'un dessin et de matériaux approuvés, de façon à ce qu'ils puissent être déplacés au cours des matchs.
- b) Le but - construction et dimensions:
Il est recommandé que les poteaux du but aient un diamètre de 6,35 centimètres (mesure extérieure) et mesurent 1,5 mètre de hauteur à partir de la surface glacée; la distance d'un poteau à l'autre sera de 2,1 mètres (mesure intérieure). Une barre transversale faite du même matériau les reliera par le sommet et y sera solidement fixée.
- c) Chaque but devra être pourvu d'un filet double. Le filet extérieur sera suffisamment tendu pour ne pas retenir le ballon. Le filet intérieur sera installé au centre du but tout en étant assez lâche pour amortir le ballon.
- d) Les poteaux de but, les barres transversales et la surface extérieure du châssis nécessaire au support du filet seront entièrement peints en rouge.
- e) Le but devra être fixé de façon à pouvoir bouger si un joueur le percute.
- f) Les officiels doivent vérifier les filets et les buts avant le début de chaque période.

Dimension des buts



Article 9 ZONE DU GARDIEN DE BUT

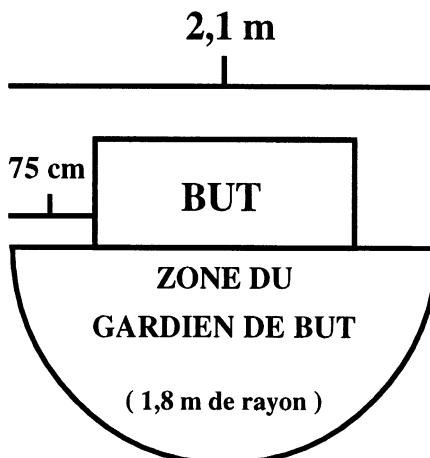
- Devant chaque but, on délimitera l'espace de la zone du gardien de but par une ligne rouge de 5 centimètres de largeur.
- À partir d'un point central situé sur la ligne de but entre les poteaux verticaux de celui-ci, on tracera un demi-cercle de 1,8 mètre de rayon. La surface semi-circulaire alors délimitée, incluant la ligne rouge, sera la ZONE DU GARDIEN DE BUT.
- Il faut bien comprendre que la zone du gardien de but a trois dimensions : largeur, profondeur et hauteur; la barre horizontale délimite la hauteur.

REMARQUE : Les mesures en pieds et en pouces sont les suivantes :

1,8 mètre = 6 pieds

75 centimètres = 2 pieds 6 pouces

2,1 mètres = 7 pieds



Article 10 BANC D'ÉQUIPE

- Chaque patinoire devra être pourvue de sièges ou d'un banc à l'usage de chaque équipe dénommé BANC D'ÉQUIPE. Une rangée d'au minimum 20 personnes devra pouvoir s'y asseoir. Le banc devra longer le bord de la glace en zone neutre et être aussi près que possible du centre de la patinoire et à proximité des vestiaires.
- Seuls les joueurs en uniforme et au maximum quatre responsables d'équipe pourront prendre place sur le banc des joueurs pendant la partie.
- L'équipe locale aura le privilège de choisir son banc d'équipe.
- L'équipe locale devra choisir le but à l'opposé de son banc d'équipe.

Article 11 BANC DES PUNITIONS

Chaque patinoire devra être pourvue de sièges ou d'un banc appelé BANC DES PUNITIONS à l'usage des joueurs pénalisés et devra pour accueillir huit joueurs, le chronométreur du match, le chronométreur des punitions et le marqueur officiel des points. Ces sièges ou bancs devront être à une distance appréciable des sièges ou bancs d'équipe.

Article 12 LES PORTES

- a) Les portes doivent s'ouvrir de l'intérieur vers l'intérieur et se fermer à l'aide d'un loquet fonctionnel.
- b) Les portes permettant d'accéder à la surface glacée doivent être bien fermées pendant le déroulement des parties.

Article 13 ZONE DES OFFICIELS

Sur la glace, en face du siège du chronométreur des punitions, sera tracé en rouge un demi-cercle de 3 mètres de rayon délimité par une ligne de 5 centimètres de largeur. Cet espace sera connu sous le nom de ZONE DES OFFICIELS. Seuls les joueurs punis pourront traverser cet espace afin de prendre place sur le banc des punitions.

REMARQUE : Les mesures en pieds et en pouces sont les suivantes :

3 mètres = 9 pieds 10 pouces
5 centimètres = 2 pouces

Article 14 CHRONOMÉTRAGE

- a) Chaque patinoire devrait être pourvue d'une sirène ou de toute autre sonnerie convenable à l'usage du chronométreur du match.
- b) Chaque patinoire devrait être pourvue d'une horloge électrique permettant aux spectateurs, aux joueurs et aux officiels de se tenir au courant du facteur temps tout au long du match. Si l'horloge a plusieurs cadrants, celui faisant face au du match déterminera le TEMPS OFFICIEL.
- c) La Fédération recommande dans la mesure du possible l'installation d'un vibreur ou d'une sonnerie électrique ainsi que d'un système bien synchronisé avec une lumière verte et une horloge électrique pour que les arbitres voient et entendent bien les signaux marquant la fin d'une période ou du match. C'est le début du signal sonore qui prime sur le temps au cadran pour mettre fin à la période. Il devrait également y avoir une lumière pour indiquer qu'un but a été marqué.
- d) Dans le cas où la patinoire ne serait pas pourvue d'un chronomètre permanent, un chronomètre manuel ou un cadran portatif devrait être utilisé.

Article 15 VESTIAIRES

- a) Chaque patinoire devra être pourvue de vestiaires convenables munis de toilettes et de douches à l'usage des équipes.
- b) Pour les équipes adverses, les dirigeants devront prévoir des vestiaires le plus éloignés possible l'un de l'autre.
- c) Un vestiaire séparé avec toilettes et douches sera prévu à l'usage des officiels.

Article 16 ÉCLAIRAGE DE LA SURFACE GLACÉE

L'éclairage de toute la surface glacée devra être suffisant pour permettre aux joueurs et aux spectateurs de suivre facilement le jeu en tout temps.

Article 17 INSTALLATIONS

Les installations utilisées lors des activités doivent être conformes en tout temps à la description formulée dans la présente section.

Article 18 PREMIERS SOINS

- a) Une salle de premiers soins équipée pour le traitement primaire des blessures doit être disponible en tout temps. Cette salle doit être pourvue des équipements nécessaires (éclairage, chauffage).
- b) Lors de tournois ou de championnats, un service médical de premiers soins doit être disponible sur place.
- c) Lors de tournois ou de championnats, un centre hospitalier doit être informé et prêt à accueillir les cas nécessitant une intervention médicale d'urgence.
- d) Une trousse de premiers soins doit être disponible en tout temps.
- e) Chaque équipe devrait s'assurer d'avoir parmi son personnel ou ses joueurs, au moins une personne apte à prodiguer les premiers soins. Le soigneur porte en évidence une croix rouge à l'avant de son veston, blouson ou chandail.

Article 19 NOMS ET NUMÉROS DE TÉLÉPHONE

L'organisateur et le responsable du centre sportif doivent avoir une liste de numéros de téléphone en cas d'urgence. Cette liste comprend les numéros suivants :

- a) Service d'incendie
- b) Service de police
- c) Service d'ambulance
- d) Hôpital

Cette liste doit de plus être affichée près des postes téléphoniques.

Article 20 VÉHICULES D'URGENCE

Une ambulance doit pouvoir accéder à la surface glacée.

Article 21 CENTRE HOSPITALIER

Un hôpital ou centre médical doit être situé à proximité de la patinoire.

Article 22 PÉNALITÉ À L'ORGANISATEUR

L'organisateur qui ne respecte pas les dispositions du présent règlement qui le touchent peut se voir refuser le privilège d'organiser toute compétition approuvée pendant toute la durée de la saison suivante.

CHAPITRE DEUX **L'ÉQUIPEMENT**

La FCBG doit approuver tout nouvel équipement qui améliorera la performance d'un joueur dans notre sport pour s'assurer qu'il est sûr et répond à toutes les normes de sécurité, c'est-à-dire: balai, chaussures (sans exclure d'autres articles). La FCBG doit disposer d'au moins 60 jours pour rechercher et approuver de nouveaux éléments.

ARTICLE 23 LE BALAI

- a) Le balai doit être composé d'un manche en bois, en aluminium, en carbone, en composite ou en graphite, d'une circonférence maximale de 10 centimètres, fabriqué commercialement pour le ballon sur glace et approuvé par la Fédération canadienne de ballon sur glace. Le manche et la tête doivent être fait par le même manufacturier tel qu' usiné.
- b) La longueur du balai, mesurée du bout du balai à l'extrémité du manche, ne doit pas dépasser 1,35 mètre.
- c) La tête du balai, mesurée de la base du manche au bout du balai, doit mesurer entre 18 et 22 centimètres de hauteur.

- d) La tête du balai doit mesurer entre 10 et 15 centimètres de largeur.
- e) La base du balai doit avoir un minimum de 6,5 centimètres de largeur.
- f) La tête du balai doit être faite de caoutchouc moulé ou de paille enrobée de caoutchouc et peut être enroulée de ruban adhésif.
- g) La longueur minimale du balai se mesure de la surface glacée jusqu'au poignet du joueur alors que celui-ci est debout, les bras pendants.

REMARQUE : L'arbitre confisquera tout balai considéré comme dangereux.

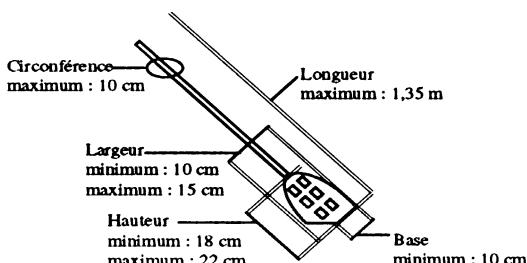
h) RUBAN ADHÉSIF

REMARQUE : Il est permis d'enrouler le balai de ruban adhésif, aux conditions suivantes :

1. L'utilisation de ruban plastique ou élastique est interdite.
2. Les mesures du balai doivent être conformes aux normes (à l'exception du pommeau à l'extrémité du manche, qui ne devra pas excéder une circonférence de 15 centimètres et une longueur de 5 centimètres).

REMARQUE : Les mesures en pieds et en pouces sont les suivantes :

- a) 10 centimètres = 4 pouces
- b) 1,35 mètre = 4 pieds 5 pouces
- c) 18 centimètres = 7 pouces
- 22 centimètres = 9 pouces
- d) 10 centimètres = 4 pouces
- 15 centimètres = 6 pouces
- e) 6,5 centimètres = 2,5 pouces



Article 24 LE BALLON

- a) Le ballon doit être sphérique, composé d'une enveloppe souple en caoutchouc ou en matériau similaire fabriqué commercialement. Le

ballon doit être de couleur uniforme, orange, bleu ou noir, et avoir une circonférence comprise entre 44 centimètres et 48 centimètres. Il doit peser entre 225 et 275 grammes.

- b) Tout ballon gelé ou difforme sera refusé par l'arbitre.

REMARQUE : Les équivalences en unités anglo-saxonnes sont les suivantes:

44 centimètres = 17 pouces 48 centimètres = 19 pouces
225 grammes = 8 onces 275 grammes = 10 onces

Article 25 LES ESPADRILLES

- a) Les espadrilles doivent être conçues en vue d'assurer la sécurité du porteur de l'équipement et celle des autres joueurs. Elles doivent être portées par tous les joueurs, entraîneurs, soigneurs ou autre intervenant. Sans l'autorisation des arbitres, nul ne peut circuler sur la surface glacée sans espadrilles.
Sanction : Puniton mineure.
- b) On doit porter les espadrilles appropriées selon que l'activité se pratique à l'intérieur ou à l'extérieur.

Article 26 LE PANTALON

- a) Le pantalon devra être conçu en vue d'assurer la sécurité du porteur de l'équipement et des autres joueurs.
- b) Tous les joueurs d'une même équipe doivent porter des pantalons de même couleur de base.
- c) Le pantalon est considéré comme faisant partie de l'uniforme.

Article 27 LE CHANDAIL

- a) Le chandail doit avoir été confectionné pour le ballon sur glace.
- b) Tous les joueurs devront porter solidement fixé au dos de leur chandail, un numéro entier (pas de fraction) de 0 à 99 (y compris le nombre "00"), d'au moins 18 centimètres de hauteur et 10 centimètres de large, à l'exception du chiffre 1 qui doit avoir un minimum de 2 centimètres de large.
- c) Chaque joueur devra porter un numéro différent de ses coéquipiers au dos de son chandail.

Sanction : Punion mineure et retrait de l'équipement non conforme jusqu'à ce qu'il soit modifié ou remplacé.

- d) En tout temps durant la compétition, tous les joueurs d'une même équipe doivent porter des chandails de même type et de même couleur.
- e) Le chandail est considéré comme faisant partie de l'uniforme.
- f) Il revient à l'équipe LOCALE de changer son chandail si les couleurs de l'équipe invitée sont les mêmes.

Article 28 L'ÉQUIPEMENT DE PROTECTION DU JOUEUR

Généralité : Tout équipement de protection n'a qu'un seul but : protéger le joueur et non l'avantager.

- a) Tout équipement de protection, à l'exception des gants, du casque et des chevillères, doit être porté et tenu en place sous l'uniforme.
- b) Le port du casque protecteur approuvé et fabriqué commercialement (homologué CSA), des jambières, des coudières et des espadrilles est obligatoire pour toutes les catégories.
- c) Le porteur d'un casque protecteur doit obligatoirement attacher sa mentionnière. On ne doit pas pouvoir glisser plus de deux doigts entre le menton et la courroie. Si un joueur perd son casque durant le jeu, il doit le remettre en place immédiatement et bien attacher sa mentionnière avant de pouvoir reprendre le jeu, ou il doit se rendre directement au banc d'équipe sans participer au jeu (voir Article 29 b).
- d) Tous les joueurs doivent porter un casque protecteur homologué CSA. Tous les joueurs mineurs doivent porter des casques munis de visières complètes homologuées CSA (grille ou visière complète). La demi-visière ou le masque complet sont obligatoires dans toutes les autres divisions.
- e) La protection des mains est obligatoire. Les gants doivent être rembourrés. Le rembourrage doit être égal ou supérieur au rembourrage contenu dans les gants de ballon sur glace produits dans le commerce et ne contenir aucun plastique dur externe. Le gant de hockey est permis.
- f) Le plastron est autorisé pour les hommes et les femmes.
- g) Le port du support athlétique est recommandé pour les athlètes masculins.

- h) Les épaulettes sont permises comme équipement de protection facultatif. Les épaulettes doivent être souples, sans recouvrement rigide, et doivent être portées sous le chandail.

REMARQUE : Les arbitres demanderont aux joueurs de retirer tout ruban adhésif, courroies ou autre accessoire servant à maintenir leur équipement en place et porté à l'extérieur de l'uniforme (à l'exception de la taille, comme dans le cas d'une ceinture), sous peine de recevoir une PUNITION MINEURE et d'être exclu pour le reste du match.

Article 29 L'ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT

Généralité : Tout équipement de protection n'a qu'un seul but : protéger le joueur et non l'avantager.

- a) Le gardien de but n'a le droit de porter qu'un seul gant avec rembourrage protecteur au dos du gant. Ce gant bloqueur doit être similaire à celui qui est utilisé par les gardiens de but au hockey et être homologué CSA. Ce gant ne doit pas mesurer plus de 21,6 centimètres (8,5 pouces) de largeur et 41,9 centimètres (16,5 pouces) de longueur.
- b) Le gardien de but doit en tout temps porter un casque protecteur (homologué CSA) auquel est fixé un masque (homologué CSA). Les masques de gardien de type haute technologie sont également approuvés. Quand le gardien de but perd son casque ou son masque protecteur, la partie est arrêtée immédiatement.
- c) Les épaulières et le plastron doivent prendre la forme du corps et être portés entièrement sous le chandail. Cet équipement ne doit pas être fait de métal.
- d) Les jambières sont permises, mais elles devront être de forme courante telles que manufaturées, sans feutre ou autre matériel additionnel qui pourrait les allonger ou les élargir, et elles devront être portées sous le pantalon.
- e) Le gardien de but doit aussi porter tout autre équipement de protection dont le port est requis pour les autres joueurs. (La conversion métrique est basée sur : 1 pouce = 2,54 centimètres).

CHAPITRE TROIS L'ÉQUIPE

Article 30 CAPITAINE ET CAPITAINE ADJOINT

- a) Ils sont les représentants officiels de leur équipe.

- b) Chaque équipe pourra désigner un capitaine et pas plus de deux capitaines adjoints. Le capitaine portera en évidence à l'avant de son chandail la lettre "C" et les capitaines adjoints, la lettre "A". Sans cette marque distinctive, les priviléges d'office ne leur seront pas accordés.
- c) Le capitaine ou capitaine adjoint, mais non les deux à la fois, peuvent s'adresser à un arbitre pour des questions d'interprétation des règles ou pour obtenir des renseignements essentiels au déroulement du jeu; ils peuvent le faire lorsque cela est nécessaire, avec COURTOISIE, au cours d'un arrêt normal du jeu.
- d) Aucun gardien de but, substitut de gardien de but, joueur-entraîneur ou joueur-gérant, n'a le droit d'agir comme capitaine ou capitaine adjoint.

Article 31 ENTRAÎNEUR

- a) Il a pour fonction de veiller à la bonne marche de son équipe aussi bien avant, pendant et après le match.
- b) Avant le début de la partie, l'entraîneur doit fournir au marqueur officiel les noms et numéros des joueurs présents ainsi que les noms et numéros du capitaine, du capitaine adjoint et du gardien de but. De plus, cette liste doit comporter les noms des responsables d'équipe et être signée par l'entraîneur.
- c) Pendant le match, si son équipe reçoit une punition mineure d'équipe, ou s'il y a substitution de joueur au banc des punitions, l'entraîneur devra désigner promptement via son capitaine ou son capitaine adjoint, un joueur présent sur la glace au moment de l'infraction pour purger cette punition.
- d) Il doit exercer son autorité afin de garder le plein contrôle sur ses joueurs.
- e) Il doit dissuader tout joueur de recourir à la violence ou à toute tactique illégale.

Article 32 SOIGNEUR

- a) Chaque équipe pourra désigner un soigneur.
- b) Il est le responsable officiel de son équipe pour tout ce qui concerne le traitement des blessures.
- c) Il est de la responsabilité du joueur de mentionner au soigneur de son équipe toute blessure subie au cours de l'entraînement ou d'une compétition.

- d) Tout soigneur, pour recevoir l'accréditation de la Fédération canadienne, doit au préalable détenir un certificat de secourisme.
- e) Il doit disposer en tout temps d'une trousse de premiers soins telle que décrite à l'Annexe B.
- f) Il doit s'informer du personnel médical à sa disposition dans le centre sportif.

CHAPITRE QUATRE **LES OFFICIELS**

Article 33 ARBITRES

Généralité : Pour agir en tant qu' arbitre, la personne doit obligatoirement détenir un certificat de qualification de l'un des niveaux de formation reconnus par la Fédération canadienne.

- a) L'arbitre est un représentant de la Fédération.
- b) Les arbitres représentent la Fédération au cours d'une compétition ou d'une activité compétitive, sur la glace. Ils ont le devoir de faire respecter tous les règlements de la Fédération. C'est à titre de représentants rémunérés et non de bénévoles qu'ils reçoivent de l'argent pour leur travail. Cette rémunération est négociable entre la Fédération, l'arbitre et le bénéficiaire du service.
- c) À titre d'arbitre, il lui est strictement interdit d'avoir sous ses ordres d'autres arbitres. Cependant, le marqueur, le chronométreur des punitions, le chronométreur du match, ainsi que les juges de but devront obéir aux directives de l'arbitre, comme tout autre individu intervenant dans le match.
- d) Il doit vérifier l'équipement et les installations avant le début du match. Il interdit l'accès à la surface glacée aux joueurs ayant une tenue non conforme ou en trop mauvais état.
- e) Il doit toujours agir dans le but de punir un joueur qui par suite d'une infraction a placé son adversaire dans une position désavantageuse. Il doit appliquer les pénalités telles que stipulées.
- f) Il doit veiller à ce que le jeu progresse le mieux possible avec le minimum d'intervention de sa part.

Article 34 CODE DE DÉONTOLOGIE

- a) Les arbitres ne devront pas entrer en discussion avec les responsables d'équipe ou les joueurs immédiatement avant, pendant ou après un match.
- b) Les arbitres doivent porter l'uniforme approuvé par la FCBG, c'est-à-dire un pantalon noir, un chandail noir et blanc et un casque noir homologué CSA, muni d'un demi-masque approuvé (plastique transparent ou cage).
- c) Les arbitres porteront un BANDEAU ROUGE au poignet pour signaler aux joueurs les différents coups de sifflets à retardement.
- d) Une partie de ballon sur glace en règle requiert la présence sur la glace de deux arbitres ayant les mêmes pouvoirs.
- e) Les arbitres rendront la décision finale sur les points contestés après s'être consultés et avoir consulté le juge de but au besoin.
- f) Les arbitres indiqueront au marqueur les pénalités imposées et les infractions pour lesquelles elles ont été attribuées; ils lui indiqueront également le joueur ayant marqué un but et celui ou ceux qui méritent une aide, le cas échéant.
- g) Les arbitres obtiendront du marqueur le rapport du match immédiatement après celui-ci, le vérifieront, le signeront et le remettront au marqueur.

Article 35 SUBSTITUTION D'ARBITRE

- a) Si à la dernière minute un arbitre nommé ne peut terminer le match en raison de maladie ou d'accident, l'autre arbitre a le pouvoir de nommer un remplaçant s'il estime que la situation l'exige ou si le gérant ou l'entraîneur de l'une des équipes en présence le lui demande.
- b) Si, en raison d'un contretemps ou de maladie, les arbitres nommés ne peuvent se rendre sur les lieux de la partie, les gérants ou entraîneurs des deux équipes s'entendront sur le choix des arbitres. À défaut, ils nommeront un joueur de chaque équipe pour agir comme arbitres.
- c) Si les arbitres régulièrement nommés arrivent durant le cours de la partie, ils remplaceront immédiatement les arbitres temporaires.

Article 36 RAPPORT D'INCIDENT

Quand un incident survient avant, pendant ou après une partie, un arbitre, un officiel mineur ou un employé, selon le cas, en fera état dans un rapport

officiel adressé à la direction de la ligue, du club régional de développement, de la Fédération ou de l'association provinciale, selon le cas.

Article 37 RAPPORT D'ACCIDENT

Quand un accident survient avant, pendant ou après une partie, un arbitre, un officiel mineur ou un employé, selon le cas, en fera état dans un rapport adressé à la Fédération.

Article 38 PARTICIPANT AVEC FACULTÉS AFFAIBLES

Un joueur, un entraîneur ou un responsable d'équipe jugé par l'arbitre être sous l'effet de l'alcool ou de drogue sera envoyé au vestiaire.

Sanction : Punitio de mauvaise conduite pour la durée du match.

Article 39 LE MARQUEUR

Définition : C'est un technicien de la compétition.

- a) Le marqueur obéit aux deux arbitres.
- b) Le marqueur devra dresser le rapport officiel du match à savoir, un compte rendu exact des buts marqués, des joueurs qui ont marqué et, le cas échéant, les joueurs à qui une aide doit être accordée. Il enregistrera aussi toutes les punitions imposées par les arbitres en indiquant les noms et les numéros des joueurs punis, la durée de chaque punition, la nature de l'infraction, le moment précis où la punition fut imposée.
- c) Avant le début de la partie, le marqueur obtiendra des entraîneurs la liste complète des joueurs de chaque équipe en présence et la fera vérifier et signer par ceux-ci. Le capitaine, le capitaine adjoint et le gardien de but de chaque équipe devront être indiqués sur le rapport officiel du match.
- d) Avant le début de la partie, le marqueur remettra aux arbitres la liste complète des joueurs des équipes en présence, et il attirera leur attention sur toute situation qui n'est pas conforme aux règles.
- e) Le marqueur avertira les arbitres lorsque le même joueur encourra une deuxième punition majeure au cours du même match.
- f) Si l'on utilise un système de sonorisation, le marqueur annoncera ou fera annoncer le nom de chaque joueur ayant marqué un but et le nom de chaque joueur à qui une aide est accordée et cela, immédiatement après que le but aura été marqué.

- g) Le marqueur, à la fin du match, signera le rapport officiel du match, le fera signer par chacun des arbitres et l'enverra à l'autorité concernée.

Article 40 LE CHRONOMÉTREUR DU MATCH

Définition : C'est un technicien de la compétition.

- a) Le chronométreur du match obéit aux deux arbitres.
- b) Le chronométreur du match prendra note de l'heure du début et de la fin du match, ainsi que du temps de jeu durant le match.
- c) Le chronométreur du match avertira l'arbitre lorsque le moment sera venu de commencer le match, la deuxième période, de même que toute prolongation. Il signalera aussi au moyen d'une sirène ou d'un sifflet la fin de chaque période en temps réglementaire ou au cours des prolongations.
- d) Le chronométreur du match avertira ou fera avertir lorsqu'il ne restera plus qu'une minute de jeu en temps réglementaire ou au cours des prolongations.

En cas de désaccord en matière de temps, les arbitres devront régler le problème et leur décision sera finale.

Article 41 LE CHRONOMÉTREUR DES PUNITIONS

Définition : C'est un technicien de la compétition.

- a) Le chronométreur des punitions obéit aux deux arbitres.
- b) Le chronométreur des punitions prendra note du temps que les joueurs passent en punition durant le match. Sur demande, il indiquera à tout joueur en punition combien de temps il lui reste à purger.
- c) Si un joueur quitte le banc des punitions avant l'expiration du temps, le chronométreur des punitions note le temps exact et avertit les arbitres, qui arrêteront le jeu dès que possible.

Référence : Article 104 (a & b)

- d) En cas de bagarre, le chronométreur des punitions aura le pouvoir de prendre en note les numéros des joueurs et d'aider les arbitres dans l'imposition des punitions. Le chronométreur des punitions devra surveiller plus spécialement les joueurs qui quittent le banc d'équipe durant une échauffourée et en aviser les arbitres.

- e) Si l'on utilise un système de sonorisation, le chronométreur des punitions annoncera ou fera annoncer le nom de tout joueur puni, la nature de l'infraction, la punition infligée et le moment où elle fut imposée.

Article 42 LES JUGES DE BUT

Définition : Ce sont des techniciens de la compétition.

- a) Les juges de but obéissent aux deux arbitres.
- b) Les juges de but auront pour tâche de déterminer si le ballon traverse entièrement la ligne rouge du but pour pénétrer dans celui-ci. Si tel est le cas, ils devront allumer la lumière rouge prévue à cette fin.
- c) Les juges de but n'ont pas pour tâche de déterminer la validité d'un but, mais seulement de signaler si le ballon a pénétré dans le but, indépendamment de la manière ou des circonstances.
- d) Il est de la responsabilité exclusive des arbitres de déterminer la validité d'un but.

CHAPITRE CINQ LA PARTIE

INTRODUCTION

Le sport du ballon sur glace est une discipline d'équipe où les contacts physiques sont réglementés. Le but de ce sport est de marquer des points en frappant le ballon sur une surface glacée pour le faire pénétrer dans le but adverse. Pendant le jeu, il est permis à chaque équipe d'avoir sur la glace un maximum de six joueurs et un minimum de quatre joueurs en temps réglementaire, et un maximum de quatre joueurs et un minimum de trois joueurs en temps supplémentaire (gardien de but inclus). Pour le jeu mixte, la moitié des joueurs sur la glace doivent être de sexe masculin et l'autre moitié, de sexe féminin, en temps régulier comme en temps supplémentaire (gardien de but inclus), sauf en cas de punition. Un joueur pénalisé sera considéré comme faisant partie de l'équipe sur la glace.

Article 43 DURÉE DE LA PARTIE ET DES PÉRIODES

- a) La durée de chaque partie compétitive sera d'un temps minimum de 36 minutes à temps arrêté, pour toutes catégories. Ce temps sera divisé en au moins deux périodes. Ceci ne comprend pas les prolongations qui peuvent s'ajouter à la fin de la partie régulière, lorsqu'il est prévu qu'il y aura prolongation en cas d'égalité. Il y aura un temps d'arrêt de deux minutes entre les périodes.

- b) À compter du moment où il y aura un écart de cinq buts au niveau de la marque, l'horloge ne s'arrêtera plus. Une différence de huit buts mettra automatiquement fin à la partie.
- c) Les équipes changeront de zone de but après chaque période réglementaire. Les équipes ne changeront pas de côté en prolongation. Elles demeureront du même côté pour la durée de la prolongation.
- d) Un temps d'arrêt de 60 secondes par équipe et par partie peut être demandé par un capitaine ou un capitaine adjoint lors d'un arrêt du jeu.

Article 44 LA LISTE DES NOMS

- a) Au cours d'une partie officielle, des noms peuvent être ajoutés à la liste, jusqu'à concurrence de 20 joueurs et de quatre responsables d'équipe.
- b) Après le début d'une partie, aucun nom ne pourra être retiré ou remplacé sur la liste.

Article 45 ÉQUIPE À COURT DE JOUEURS

- a) Si une équipe n'a pas le nombre de joueurs requis pour compléter sa formation initiale, soit un gardien de but et cinq joueurs, les arbitres appliqueront l'article 93.
Référence : Article 93 - Partie accordée par décision
- b) Un minimum de 11 joueurs inscrits doivent être présents au début d'un événement. Par la suite, l'équipe doit compter au moins six joueurs afin d'être reconnue comme une équipe dans le cadre d'une compétition lors des championnats.
- c) Si, à la suite de blessures, d'abandon ou de pénalités, une équipe ne compte plus le nombre de joueurs requis pour continuer la partie, elle perdra automatiquement la rencontre, même si elle est en avance dans la marque au moment où survient l'incident qui la place à court de joueurs. On appliquera l'article 93.

Article 46 ÉQUIPE EN SURNOMBRE

Une équipe peut loger un protêt lorsque l'équipe adverse compte plus de 20 joueurs en uniforme.

Article 47 FORMATION INITIALE

- a) Au début de chacune des périodes, l'entraîneur de l'équipe des visiteurs doit être le premier à envoyer ses joueurs sur la glace, dont un gardien de but identifié comme tel.
- b) À n'importe quel moment, à la demande des officiels, les équipes doivent désigner les joueurs qui prendront place sur la glace pour la mise en jeu.

Article 48 DÉBUT DE LA PARTIE ET DES PÉRIODES

La partie doit commencer à l'heure prévue, sauf s'il y a retard dans la partie qui précède, auquel cas la partie débutera immédiatement après la fin de celle-ci.

Article 49 PROLONGATIONS

Généralités :

- a) Si les équipes sont à égalité à la fin du temps réglementaire, s'il y a lieu, une prolongation débutera avec une mise au jeu au centre de la glace.
- b) En prolongation, les équipes joueront à trois contre trois, plus les gardiens de but. Les gardiens de but doivent rester dans leur zone défensive en tout temps. **Exception: Les entraîneurs peuvent retirer leur gardien de but s'ils le souhaitent et le remplacer par un joueur supplémentaire.**
- c) Jeu mixte - En prolongation, il doit y avoir deux hommes et deux femmes sur la glace en tout temps.
- d) **Pendant les matchs du tournoi à la ronde, la durée de la période de prolongation est de cinq (5) minutes (temps chronométré). Le match se termine dès qu'un but est marqué. Si le match est à égalité à la fin de cinq (5) minutes, le match se terminera par une égalité.**

Dans les matchs éliminatoires, la durée de chaque période de prolongation est de dix-huit (18) minutes (temps chronométré). Le match se termine dès qu'un but est marqué.

- e) Pour qu'un but soit marqué en prolongation, le ballon n'a pas besoin de traverser la ligne rouge centrale avant d'être lancé dans le filet.
- f) Si deux joueurs de la même équipe reçoivent une pénalité en même temps, l'arbitre donnera la première pénalité et la seconde sera retardée.

- g) Si une punition majeure ou mineure est imposée en même temps aux deux équipes mais un joueur reçoit une pénalité de quatre (4) minutes et l'autre joueur une de deux (2) minutes, les équipes joueront à trois contre deux en plus des gardiens (l'avantage numérique sera immédiatement effectif). L'équipe à qui appartient le joueur avec une pénalité de (4) quatre minutes doit envoyer un joueur se trouvant sur la glace au banc des punitions pour purger les deux (2) minutes restantes de la pénalité. Si aucun but n'est marqué, le joueur devra retourner sur la glace une fois que cette pénalité de deux (2) minutes sera écoulée.
- h) Si une punition majeure ou mineure est imposée en même temps aux deux équipes, les joueurs pénalisés devront être remplacés sur la glace. Ils devront se rendre au banc des punitions. Une fois leur pénalité purgée, ils ne pourront retourner sur la glace ou sur le banc des joueurs qu'au moment d'un arrêt de jeu. Les équipes joueront à trois contre trois en plus des gardiens.
- i) S'il advenait qu'une équipe refuse de jouer la ou les prolongation(s) nécessaire(s), l'équipe adverse sera déclarée gagnante.
- j) Dans la catégorie mixte, si l'équipe en infériorité numérique est sanctionnée d'une deuxième punition (ou plus) (qui sera à retardement), cette équipe envoie un joueur, sur la surface de jeu, du même sexe que l'avant dernier joueur à avoir été sanctionné, afin de rester à 2 contre 3. Lorsque la punition se termine alors qu'une autre est à retardement, le joueur ayant terminé sa punition doit attendre un arrêt de jeu avant de quitter le banc des punitions.

Article 50 PROTÊT

Tout avis de protêt doit être remis à l'officiel par le capitaine ou le capitaine adjoint au moment de l'incident, avant que le jeu ne reprenne. L'officiel notera alors au dos de la feuille de match les incidents ayant mené au protêt (temps au chronomètre et règlement). Les responsables de l'équipe doivent envoyer par courrier recommandé une copie du protêt à l'équipe adverse, une copie à la direction de la ligue, une copie au club régional de développement et une copie à l'association provinciale ou à la Fédération canadienne, selon le cas. Pour n'importe quel type de protêt, un dépôt de 100 \$ devra être remis à la Fédération canadienne dans les 24 heures qui suivent (sauf s'il s'agit d'un dimanche). Lors de tournois homologués et de championnats provinciaux et nationaux, le même dépôt devra être remis au responsable de la compétition, au plus tard 60 minutes après la fin de la partie litigieuse, avec la formule de protêt remplie en bonne et due forme. Le dépôt ne sera remboursé que si le protêt est valide. La formule de protêt doit nécessairement être signée par les entraîneurs ou les responsables d'équipe identifiés sur la formule d'inscription à la compétition.

L'officiel ayant arbitré un match sous protêt doit présenter un rapport de l'incident au responsable de la compétition dans les 60 minutes qui suivent la fin de la rencontre. Un protêt d'admissibilité de joueur peut, par contre, être déposé en tout temps pendant la partie. La décision du Comité de protêt sera finale et sans appel.

Un protêt ne peut être déposé contre le jugement d'un arbitre au cours d'une partie. Cependant, le jugement d'un arbitre ne peut aliéner les droits d'une équipe.

- a) 1^{re} spécification - Un protêt vise un règlement de compétition seulement.
- b) 2^e spécification - Aucun protêt ne peut être déposé en regard des articles 1 à 29 inclusivement.
- c) 3^e spécification - L'article 93 ne peut en aucun cas être invoqué pour interdire le dépôt d'un protêt. Le résultat final du match n'affecte pas un protêt.

MODALITÉS

- a) En cas de gain de cause de l'équipe plaignante, la partie est reprise à compter du temps de l'incident ayant donné lieu au protêt, en incluant les résultats qui ont précédé l'incident.
- b) En cas de rejet du protêt, le résultat final de la partie originale demeure.
- c) Toutes les mesures liées à la décision du Comité de protêt deviennent exécutoires.
- d) Au cas où un protêt s'avère valide, le remboursement du dépôt se fait immédiatement une fois la décision rendue.
- e) Toute pénalité (majeure, inconduite, extrême inconduite ou punition de match) donnée après le moment de l'incident qui a motivé le protêt sera respectée indépendamment du résultat du protêt.

Article 51 RÉSULTAT DE LA PARTIE OFFICIELLE

- a) L'équipe qui a marqué le plus grand nombre de buts au cours du match sera déclarée gagnante et se verra attribuer deux points au classement.
- b) Si une prolongation est nécessaire, l'équipe qui marque le premier but est déclarée gagnante et se voit attribuer deux points au classement.

Dans un match où les deux équipes restent à égalité à la fin de la prolongation, un point est attribué à chaque équipe.

CHAPITRE SIX **DÉROULEMENT DU JEU**

Article 52 BUTS

- A) Un but sera réglementaire dans les cas suivants :
- 1) Lorsqu'un joueur à l'attaque dirige ou fait dévier le ballon dans le but à l'aide de son balai.
 - 2) Si le ballon dévie dans le but après avoir frappé toute partie du corps ou les espadrilles d'un joueur à l'attaque.
 - 3) Si le ballon est logé dans le but, de n'importe quelle façon, par un joueur de l'équipe défensive (aucun aide ne sera accordée).
 - 4) Si le ballon pénètre dans le but pendant qu'un joueur à l'attaque se trouve dans la zone du gardien de but parce qu'il y a été entraîné par un joueur sur la défensive.
- B) Un but sera refusé dans les cas suivants :
- 1) Si le ballon est frappé, jeté ou dirigé délibérément dans le but par un joueur à l'attaque, autrement qu'à l'aide de son balai.
 - 2) Si le ballon est frappé par un joueur à l'attaque à l'aide de son balai tenu plus haut que la hauteur normale de ses épaules.
 - 3) Lorsqu'un joueur à l'attaque, ou toute partie de celui-ci, pénètre dans la zone du gardien de but en précédant l'arrivée du ballon.
 - 4) Si un joueur à l'attaque frappe le ballon du pied, de la main ou de toute autre partie du corps et que le ballon ricoche sur un joueur à la défensive pour pénétrer dans le but.
 - 5) Tout but marqué de façon non prévue dans le règlement.
 - 6) Si le ballon ricoche directement dans le but en touchant un arbitre.

Article 53 AIDES SUR LES BUTS MARQUÉS

Définition : Action de diriger le ballon, de façon réglementaire, vers un coéquipier qui marque un but.

Généralité : Un aide sera accordé aux joueurs attaquants qui auront aidé le marqueur du but.

Article 54 CLASSEMENT DES COMPTEURS

- a) On n'accordera pas plus de deux aides par but marqué.
- b) Chaque but et chaque aide compteront pour un point dans le classement des compteurs.

Article 55 SUBSTITUTION

Au cours de la partie, les joueurs se trouvant sur le banc d'équipe peuvent remplacer les joueurs sur la glace. Ces changements peuvent être effectués pendant les arrêts de jeu ou au cours de la partie. Les gardiens de but peuvent également être retirés et remplacés par un joueur à l'attaque supplémentaire.

A) SUBSTITUTION DE JOUEURS

- a) Les substitutions lors d'arrêts de jeu :

Règle : Les substitutions sont permises lors de tout arrêt du jeu, mais elles ne doivent pas RETARDER la reprise du jeu.

Marche à suivre : Tout changement de joueurs doit être fait avant que les arbitres ne soient prêts à faire la mise ou la remise en jeu.

- 1) L'équipe des visiteurs doit être la première à effectuer son changement et ce, de façon à laisser à l'équipe locale le temps de faire le sien.
- 2) Toute substitution de joueurs devra se faire au pas de course.

- b) Les substitutions durant le jeu :

Règle : Celles-ci sont permises en tout temps.

Marche à suivre : Le joueur remplacé doit quitter la glace et prendre place sur le banc d'équipe sans entraver le déroulement du jeu.

Toutefois, le joueur quittant le banc doit attendre que le joueur qu'il remplace ait une main sur la bande se trouvant face à son banc d'équipe avant de sauter sur la glace.

Spécification : Si lors d'une substitution de joueurs en cours de jeu, le nombre de joueurs qui sautent sur la glace est supérieur au nombre de joueurs qui quittent la glace, il n'y aura pas de punition à condition que le ou les joueur(s) en trop regagne(nt) le banc sans avoir nui au jeu.

- c) Les substitutions à la sortie du banc des punitions :

Règle : Un joueur qui est au banc des punitions peut être remplacé après l'expiration de sa punition.

Marche à suivre : Il doit se rendre à son banc d'équipe en passant PAR LA SURFACE GLACÉE pour que le changement puisse s'effectuer.

B) SUBSTITUTION ET PRIVILÈGES DU GARDIEN DE BUT

Généralités : La substitution d'un gardien de but peut être faite en tout temps lors d'un arrêt de jeu, de la façon prescrite et aussi souvent que le désire l'entraîneur d'une équipe.

- a) Substitution du gardien de but par un autre gardien de but :
 - 1) La substitution du gardien de but par un autre gardien de but peut être faite lors d'un arrêt de jeu, en avertissant les officiels du changement.
 - 2) Aucun tir d'échauffement ne sera permis lors d'un changement de gardien de but, sauf si la substitution a été faite à la suite d'une blessure du gardien de but.
- b) Substitution du gardien de but par un attaquant supplémentaire:
 - 1) Une substitution de gardien de but par un attaquant supplémentaire peut avoir lieu à n'importe quel moment de la partie, de façon permise et aussi souvent que le désire l'entraîneur d'une équipe. Exception : Prolongations (voir article 49b)
 - c) Après un changement de gardien de but, le gardien de but remplacé peut devenir joueur et vice-versa.

PRIVILÈGES :

- a) Le gardien de but a des privilèges spéciaux lorsqu'il se trouve à l'intérieur de sa zone ou en contact avec celle-ci. Lorsqu'il en sort, il est considéré comme un autre joueur.
- b) Le gardien de but peut utiliser les pièces d'équipement inhérentes à sa fonction.
- c) Le gardien de but peut être remplacé au banc des punitions.
- d) Seul le gardien de but en contact avec sa zone peut immobiliser et retenir le ballon avec sa main s'il y a des joueurs adverses près de lui.
- e) Si le ballon s'immobilise derrière ou dans le filet, il est considéré comme ayant été immobilisé par le gardien de but, peu importe qu'il y ait été logé par l'équipe à l'attaque ou en défense.

Article 56 PASSES ACCEPTÉES

- a) Les passes faites de façon réglementaire avec le balai ou le pied.

- b) Les passes faites avec la main, interceptées et CONTRÔLÉES par l'adversaire.
- c) Les passes avec la main s'effectuent uniquement dans la zone défensive.
- d) Les passes faites à la main par le gardien du but (qui est dans sa zone de but).

REMARQUE : Il faut immédiatement interrompre la partie par un coup de sifflet si un joueur, gardien de but y compris, lance le ballon (par-dessus ou par-dessous l'épaule) en direction de la zone de l'équipe attaquante. La remise en jeu aura lieu dans la zone défensive de l'équipe fautive.

Les articles suivants seront toujours appliqués : Article 99 DÉFINITION et Article 101 c).

Article 57 MISE ET REMISE EN JEU

- a) Il y a mise en jeu au début de chaque période et chaque fois qu'un but a été marqué.
- b) Une remise en jeu a lieu après chaque arrêt du jeu à l'exception d'un lancer de punition.
- c) La préparation de la mise ou de la remise en jeu commence dès que l'arbitre désigne l'endroit de cette mise ou remise en jeu et qu'il prend lui-même position pour laisser tomber le ballon.
- d) L'exécution de la mise ou de la remise en jeu commence lorsque l'arbitre laisse tomber le ballon sur la glace, de façon à ce qu'il ne rebondisse pas, entre les balais des joueurs chargés d'engager le jeu.

Article 58 POSITION DES JOUEURS CHARGÉS D'EFFECTUER LA MISE OU LA REMISE EN JEU

- a) Au point neutre ou au point central :

Lorsqu'une mise en jeu se déroule à l'un des deux points neutres ou au centre de la glace, les joueurs désignés pour effectuer la mise en jeu feront DIRECTEMENT face au territoire de l'adversaire. Ils doivent laisser entre eux, et plus particulièrement entre leurs épaules, une distance d'environ une longueur de balai (1,35 mètre). De plus, aucune partie de leur corps ne doit obstruer d'aucune façon le prolongement imaginaire vers le haut du cercle de mise en jeu.

(Conversion métrique : 2,54 centimètres = 1 pouce)

- b) Les balais des joueurs effectuant la mise ou la remise en jeu doivent être centrés, face au cercle de mise ou de remise en jeu, être en contact avec la glace et n'obstruer d'aucune façon le point de mise ou de remise en jeu.
- c) Les pieds des joueurs effectuant la mise ou la remise en jeu doivent être placés de chaque côté d'une ligne imaginaire passant par le centre du point de mise en jeu et perpendiculaire à la ligne rouge centrale.

Article 59 **POSITION DES AUTRES JOUEURS LORS DE LA MISE OU LA REMISE EN JEU**

- a) Point de remise en jeu sans cercle :
À l'exception des deux joueurs chargés d'engager le jeu, aucun joueur ne sera autorisé à s'approcher à moins de 4,5 mètres du point de mise en jeu.
(Conversion métrique : 2,54 centimètres = 1 pouce)
- b) Point de mise en jeu avec cercle :
Lorsqu'une mise ou remise en jeu a lieu dans un cercle aux extrémités de la surface glacée ou au centre de la glace, aucun joueur ne sera autorisé à pénétrer dans le cercle de mise ou remise en jeu à l'exception des joueurs chargés d'engager le jeu. Les autres joueurs devront demeurer à l'extérieur de la ligne de démarcation autour du cercle de mise ou remise en jeu.

Article 60 **EXÉCUTION DE LA MISE OU REMISE EN JEU**

- a) Quand l'arbitre responsable du laisser-tomber du ballon s'est assuré que les athlètes sont bien en position, il ou elle sifflera et dans les cinq secondes laissera tomber le ballon.
- b) La mise ou remise en jeu deviendra officielle et le ballon sera en jeu seulement lorsqu'il entrera en contact avec la surface glacée.
- c) Lorsque l'arbitre laisse tomber le ballon sur la glace, les joueurs chargés d'effectuer la mise ou la remise en jeu peuvent s'emparer de celui-ci avec leur balai. Cela doit être fait dans un mouvement pour pousser le ballon sur la glace vers l'avant ou le ramener vers l'arrière ou les côtés (jamais dans un mouvement du balai vers le haut).
- d) Si la marche à suivre n'est pas respectée, l'arbitre peut déterminer les athlètes responsables, le centre de cette équipe doit être remplacé pour le laisser-tomber du ballon. Le joueur qui est pris en faute se pourra pas être engagé dans la mise au jeu.
- e) Si l'un des deux joueurs chargés d'engager le jeu ne prend pas son poste promptement une fois averti par l'arbitre, il encourra une punition pour avoir retardé le jeu.

Article 61 RÈGLE DETERMINANT L'ENDROIT DE MISE OU DE REMISE EN JEU

- a) Après un arrêt du jeu, la remise au jeu se tient dans la zone du joueur qui a causé l'arrêt, sauf s'il s'agit d'une pénalité retardée. Dans un tel cas, la remise au jeu se tiendra dans la zone défensive du dernier joueur ayant reçu une penalité.
- b) Après un but, la mise en jeu se fait au centre de la surface glacée.
- c) Si un arrêt du jeu est occasionné par l'action simultanée de deux joueurs, la remise en jeu se fera au point de remise en jeu de la zone où s'est arrêté le jeu.
- d) Quand le jeu est arrêté pour une raison que le règlement ne prévoit pas, le ballon sera remis en jeu au point de remise en jeu le plus proche du lieu où s'est arrêté le jeu.

Article 62 HORS-JEU À LA LIGNE ROUGE

Définition : Action, pour un joueur se lançant à l'attaque, de précéder le ballon dans le territoire offensif.

Généralité : La position des espadrilles est le facteur qui détermine si un joueur devance le ballon en territoire offensif. Un joueur n'est pas hors-jeu tant que l'une de ses espadrilles n'a pas franchi le bord extérieur de la ligne, le hors-jeu ne survenant toutefois pas avant que le ballon ait complètement traversé la ligne rouge centrale.

A) Hors-jeu automatiquement sifflé :

- 1) Lorsqu'un coéquipier du joueur fautif traverse en territoire offensif avec le ballon.
- 2) Lorsqu'un coéquipier du joueur fautif prend possession du ballon en territoire offensif.

B) Hors-jeu à retardement :

- 1) Lorsqu'un joueur de l'équipe en possession du ballon précède celui-ci dans le territoire offensif et que le ballon est clairement intercepté par un joueur de l'équipe adverse qui conduit ou passe ce ballon de l'autre côté de la ligne rouge centrale, le hors-jeu à retardement sera annulé et le jeu continuera.

- 2) Si le ballon rebondit sur un joueur de l'équipe défensive ou sur son équipement, y compris son balai, forçant ainsi le joueur à l'attaque à précéder le ballon qui pénètre dans le territoire offensif, il s'ensuivra un hors-jeu à retardement si l'équipe qui provoque le hors-jeu en aucun moment n'a le contrôle du ballon depuis le moment de l'infraction jusqu'à la sortie du ballon du territoire.
- 3) Lors d'un hors-jeu retardé, si le joueur qui est en possession du ballon cause un arrêt du jeu par une infraction à un autre règlement, ce sera cette seconde infraction qui sera punie.
- 4) Si, lors d'un hors-jeu à retardement, l'équipe fautive sort immédiatement de la zone offensive, le hors-jeu à retardement sera annulé et le jeu se poursuivra (en suivant les règles relatives au hors-jeu à retardement).
- 5) Si, lors d'un hors-jeu à retardement, le ballon est lancé par un attaquant et qu'il entre dans la zone du gardien de but de l'équipe adverse, le jeu s'arrête immédiatement.

C) Hors-jeu intentionnel :

Lorsque, selon l'arbitre, un joueur de l'équipe qui est hors-jeu a causé le hors-jeu intentionnellement, la mise en jeu se fera dans la zone défensive de l'équipe fautive.

D) Lorsqu'un joueur accepte une passe hors-jeu venant d'un coéquipier de la zone défensive, la mise en jeu sera effectuée dans la zone défensive de l'équipe fautive.

Article 63 DÉGAGEMENT REFUSÉ

Définition : Un dégagement consiste à lancer le ballon de son propre territoire au-delà de la ligne de but adverse, sans qu'il y ait d'action interférente de la part des joueurs adverses.

- a) Un dégagement irrégulier se produit dès que le ballon aura traversé la ligne rouge.
- b) Dégagement accepté :
 - 1) Si le dégagement résulte directement d'une mise en jeu.
 - 2) Lorsque le ballon aura touché à la ligne ou pénétré dans la zone du gardien de but avant de franchir la ligne de but.

- 3) Lorsque le ballon aura touché le gardien de but ou son équipement.
- 4) Lorsque le gardien de but est hors de sa zone au moment où le ballon franchit la ligne rouge centrale.
- 5) Lorsque le gardien de but quitte sa zone après que le ballon ait franchi la ligne rouge centrale.
- 6) Si, selon l'arbitre, un joueur de l'équipe adverse à qui on vient d'effectuer un dégagement n'a pas fait d'effort valable pour prendre contrôle du ballon avant qu'il ne franchisse la ligne de but.
- 7) Dans le cas où un gardien de but est retiré et remplacé par un attaquant supplémentaire, celui-ci n'étant pas considéré comme gardien de but, on ne tiendra pas compte des points 3, 4 et 5.

Article 64 **BALLON HORS DE LA VUE**

- a) En cas de mêlée, ou si un joueur tombe accidentellement sur le ballon et que l'arbitre le plus proche le perde de vue, il y aura immédiatement arrêt du jeu.
- b) Dans le cas où le gardien de but effectue un arrêt en dehors de sa zone et que l'arbitre le plus proche perd de vue le ballon, il y aura immédiatement arrêt du jeu.

Article 65 **REMISE EN RÈGLE DU BALAI**

Toute remise de balai doit être faite de main à main.

Article 66 **BALAI ÉCHAPPÉ**

- a) Un joueur qui a échappé son balai peut participer au jeu sans balai jusqu'au prochain arrêt ou s'en procurer un autre à son banc pendant le jeu, ou d'un coéquipier sur la glace.
- b) Un autre joueur ne peut rapprocher intentionnellement le balai de celui qui l'a échappé.

Article 67 **REFUS DE JOUER LE BALLON**

- a) Si une équipe refuse de jouer le ballon lorsque l'arbitre a signalé un arrêt de jeu à retardement ou une punition retardée, le jeu sera arrêté.

- b) Un joueur laissant le ballon devant lui plus de trois secondes sans le jouer sera considéré comme refusant de jouer le ballon et on arrêtera le jeu immédiatement.

Article 68 REFUS D'AVANCER AVEC LE BALLON

Règle : Le joueur en possession du ballon dans son territoire défensif doit constamment se déplacer avec le ballon vers le territoire opposé, sauf s'il en est empêché par les joueurs de l'équipe adverse. Tout manquement à cette règle doit être signalé rapidement par un coup de sifflet de l'arbitre.

- Sanction:
- 1) Première infraction : Avertissement.
 - 2) Deuxième infraction : Pénalité mineure pour avoir retardé le jeu.

- a) L'action volontaire de ramener le ballon vers l'arrière en territoire défensif dans le but de gagner du temps, est interdit en tout temps.
- b) Le barrage, soit le regroupement des joueurs d'une équipe devant leur filet de façon à empêcher un but d'être marqué, tout en ne donnant aucun signe de poussée offensive, est également interdit.

Article 69 BALLON HORS DE LA SURFACE GLACÉE OU INJOUABLE

Règle: Lorsque le ballon quitte la surface glacée ou touche à tout objet ne faisant pas partie de la surface de jeu et retombe sur la glace, l'arbitre arrêtera la jeu.

- a) Joueur fautif : le joueur qui est le dernier à avoir touché le ballon sera considéré comme étant le joueur fautif.
- b) Le but est considéré comme faisant partie intégrante de l'équipement du gardien de but. Si le ballon frappe la barre horizontale ou les poteaux et sort de la surface glacée, il est considéré comme ayant été frappé par le gardien de but.

Article 70 BALLON INVALIDE

- a) Si en cours de jeu, un ballon autre que celui validement en jeu apparaît sur la surface glacée, on n'arrêtera pas la partie et le jeu se poursuivra avec le ballon déjà en jeu jusqu'à ce que la séquence de jeu en cours soit terminée.

- b) Si le deuxième ballon vient interférer avec le ballon validement en jeu, l'arbitre de tête arrêtera le jeu.

Article 71 BALLON QUI TOUCHE UN ARBITRE

Le jeu ne sera pas arrêté si le ballon touche un arbitre, n'importe où sur la surface glacée, sauf si le ballon ricoche directement dans le but en touchant l'arbitre.

Article 72 BALLON REFUSÉ DANS LA ZONE DU GARDIEN DE BUT

Tout ballon délibérément frappé ou dirigé dans la zone du gardien de but par un joueur de l'équipe à l'attaque, à l'aide de la main, du pied, du corps ou d'un balai élevé, entraîne automatiquement un arrêt du jeu.

Article 73 CONTACT ADMIS

- a) CONTACT - Il est permis à deux joueurs convergeant vers le ballon ou pour se mettre en position, d'entrer en contact l'un avec l'autre. La rudesse excessive lorsque qu'on tente de s'emparer du ballon ou de prendre position n'est pas tolérée.

Sanction : Punitio mineure ou majeure selon la sévérité de la faute.

- b) SANS MISE EN ÉCHEC (catégories Mixte, Maîtres et Femmes Séniors sans Mise en échec) – tout joueur ou joueuse qui, à l'avis de l'arbitre, met intentionnellement en échec, bouscule ou pousse tout joueur ou joueuse adverse.

Sanction : Punitio mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punitio majeure et une inconduite de match. Si un joueur est blessé, une punitio majeure et une inconduite de match seront imposées.

Lorsque le joueur offensif se dirige vers le joueur défensif, le joueur défensif ne peut pas frapper le joueur offensif en allant dans la direction opposée à ce joueur. Le contact corporel doit résulter du mouvement du joueur offensif. Il ne doit pas y avoir d'action où le joueur offensif est poussé, contrôlé ou projeté dans la bande. Si, à l'avis de l'arbitre, un contact accidentel a eu lieu, aucune pénalité ne sera imposée.

Article 74 CONTACT BALLON/BALAI AU-DESSUS DES ÉPAULES

Sauf pour le gardien de but qui à l'intérieur de sa zone tente d'effectuer un arrêt, il est interdit de toucher ou de frapper le ballon avec le balai tenu plus haut que la hauteur normale des épaules.

Sanction: punitio mineure

Il y a arrêt automatique du jeu :

- 1) Si le ballon est récupéré par le joueur fautif ou un coéquipier.
- 2) Si le ballon pénètre dans la zone de but adverse.

Article 75 ARRÊT DU JEU POUR BLESSURE

a) Joueur blessé :

- 1) Si un joueur est blessé de telle façon qu'il ne peut ni continuer à jouer ni se rendre à son banc, le jeu sera arrêté dès que son équipe aura pris possession du ballon. Si cette équipe est en possession du ballon au moment de l'incident, on arrêtera le jeu immédiatement, à moins que ladite équipe soit en position de marquer, auquel cas l'arbitre laissera continuer le jeu.
- 2) S'il est évident que le joueur est gravement blessé, les arbitres arrêteront immédiatement le jeu.
- 3) Si un joueur puni est blessé, il pourra se rendre directement au vestiaire sans passer par le banc des punitions, mais on devra envoyer un substitut à sa place au banc des punitions.
- 4) Si un joueur puni et blessé retourne à son banc d'équipe avant l'expiration de sa punition, il ne peut prendre part au jeu avant que sa punition n'ait expiré. Il peut cependant remplacer le joueur purgeant sa punition pour lui sur le banc des punitions et ce, au premier arrêt du jeu.
- 5) Si un joueur blessé entraîne un arrêt de jeu, le joueur blessé doit être remplacé avant la remise en jeu.

b) Gardien de but blessé :

- 1) Si un gardien de but est blessé, une période de deux minutes lui sera accordée pour reprendre son poste, sinon il devra être remplacé.
- 2) Dans le cas où le gardien de but blessé doit être remplacé, une période d'échauffement d'une minute sera accordée au gardien de but substitut.
- 3) Si un gardien de but est blessé de telle façon qu'il ne peut ni continuer à jouer ni se rendre à son banc, le jeu sera arrêté dès que son équipe aura pris possession du ballon. Si cette équipe est en possession du ballon au moment de l'incident, on arrêtera le jeu immédiatement, à moins que ladite équipe soit en position de marquer, auquel cas l'arbitre laissera alors le jeu continuer.

- 4) S'il est évident que le gardien de but est gravement blessé, les arbitres arrêteront immédiatement le jeu.

CHAPITRE SEPT **LES TYPES DE PÉNALITÉS**

Article 76 LES TYPES DE PÉNALITÉS

Les punitions sont chronométrées en temps de jeu effectif. Elles se répartissent comme suit :

- | | | | |
|----|--------------------------------|----|--------------------------------|
| a) | Punition mineure | i) | Punition d'inconduite d'équipe |
| b) | Punition mineure d'équipe | j) | Deuxième punition d'inconduite |
| c) | Punitions mineures simultanées | k) | Punition d'extrême inconduite |
| d) | Punition majeure | l) | Punition de match |
| e) | Deuxième punition majeure | m) | Deuxième punition de match |
| f) | Punition majeure d'équipe | n) | Lancer de punition |
| g) | Punitions majeures simultanées | o) | But accordé par décision |
| h) | Punition d'inconduite | p) | Partie accordée par décision |

Article 77 LES PUNITIONS

Objectifs :

- 1) Redonner à l'équipe contre qui une faute vient d'être commise un avantage au moins équivalent à celui qu'elle vient de perdre en raison de l'infraction commise.
- 2) Obliger les équipes à jouer selon les règles du jeu.
- 3) Éliminer de la surface de jeu tout individu qui refuse de se conformer aux règles.

Définition: Expulsion de la glace pour une période de temps donnée représentant la sanction à une infraction donnée.

- a) Durée : Elle est chronométrée en temps de jeu effectif. Elle sera d'autant plus longue que l'infraction reprochée sera grave. Le chronométrage de la punition débute avec la remise en jeu suivant l'arrêt du jeu.
- b) Moment d'imposition : Les punitions peuvent être imposées en tout temps.

c) Modalités :

- 1) Lors d'une infraction simple, le joueur fautif ou désigné se rend immédiatement au banc des punitions (Exception : le gardien de but).
- 2) Dans le cas d'une punition disqualifiant un joueur pour le reste de la partie, ce dernier se rendra immédiatement aux vestiaires.
- 3) Lors de punitions simultanées aux deux équipes, le joueur pénalisé de l'équipe des visiteurs prend place le premier au banc des punitions à l'endroit désigné, à savoir le plus loin possible du banc de l'équipe adverse.
- 4) Aucun gardien de but ne sera envoyé au banc des punitions pour une infraction méritant une punition mineure, majeure ou d'inconduite, mais toutes ces punitions seront purgées à sa place par un joueur de son équipe se trouvant sur la glace au moment de l'infraction.
- 5) Une PUNITION D'ÉQUIPE se produit lorsqu'un joueur non identifié ou un responsable d'équipe commet une infraction. Elle doit être purgée par un joueur qui était sur la glace au moment de l'infraction.
- 6) Dans le cas d'une punition à un joueur blessé ou à un gardien de but, ou d'une punition d'équipe, le responsable de l'équipe, par l'intermédiaire de son capitaine ou de son capitaine adjoint, doit rapidement désigner un joueur présent sur la glace au moment de l'infraction pour purger la punition. Si le responsable d'équipe ne se conforme pas rapidement à cette règle, l'arbitre désignera lui-même un joueur présent sur la glace au moment de l'infraction, pour purger la punition.
- 7) Le joueur désigné pour purger la punition doit se rendre immédiatement au banc des punitions, tout comme si la punition lui avait été personnellement imposée.

Définition: Punition à retardement

Une punition à retardement est signifié lorsque l'infraction commise est faite par l'équipe n'ayant pas possession du ballon. La punition n'est signalée que lorsque l'équipe fautive reprend possession du ballon.

- d) Si un athlète reçoit une pénalité majeure et qu'un autre athlète de la même équipe reçoit une pénalité mineure, l'équipe doit continuer moins les deux joueurs. Si leurs adversaires marquent un but, la pénalité

MINEURE est annulée et cet athlète peut retourner sur la glace. La pénalité majeure doit être purgée en entier.

Article 78 PUNITION MINEURE

- a) La punition mineure exige que le joueur fautif soit expulsé de la glace et que son équipe joue en infériorité numérique pendant deux minutes à temps arrêté.
- b) Lorsqu'une équipe joue en désavantage numérique causé par une ou plusieurs punitions mineures et que l'adversaire marque un ou plusieurs buts, la ou les punitions se termineront immédiatement de façon successive et chronologique en commençant par la punition qui a causé le désavantage numérique.
- c) Si un joueur récolte trois punitions mineures lors d'une même séquence de jeu, la troisième punition mineure devient une punition majeure. Le joueur doit se rendre au banc des punitions pour purger un total de neuf minutes de punition.

Article 79 PUNITION MINEURE D'ÉQUIPE

Une punition mineure d'équipe exige que l'équipe punie joue en infériorité numérique durant deux minutes de temps arrêté. Cette durée pourra être écourtée si un but est marqué par l'adversaire lors du désavantage numérique. La punition sera purgée par un joueur qui était sur la glace au moment de l'infraction.

Article 80 PUNITIONS MINEURES SIMULTANÉES

- a) Des punitions mineurs simultanées imposées aux deux équipes ne causent pas d'inégalité numérique. Cependant les joueurs ne sont pas remplacés sur la glace et aucune pénalité n'est annulée si un but est marqué.
REMARQUE : Inégalité numérique signifie qu'une équipe a moins de joueurs sur la glace que son adversaire.
- b) Si des punitions mineures simultanées sont données en temps réglementaire et que la partie continue en prolongation, les équipes commenceront la prolongation à trois contre trois en plus des gardiens du but. Les joueurs pénalisés retourneront sur la glace ou à leur banc d'équipe pendant l'arrêt de jeu suivant l'expiration de leur punition.
- c) Si on donne une pénalité mineure double à un joueur en même temps qu'un autre joueur reçoit une pénalité pendant les deux dernières minutes

de jeux ou pendant une prolongation, un autre joueur de l'équipe devra purger la pénalité mineure double afin de permettre à l'autre équipe d'avoir un avantage numérique.

Article 81 PUNITION MAJEURE

- a) Une punition majeure exige que le joueur fautif soit exclu de la glace et que son équipe joue en infériorité numérique pendant cinq minutes à temps arrêté, qu'il y ait but ou non.
- b) Quand un joueur reçoit en même temps une punition majeure et une punition mineure, il devra d'abord purger la punition majeure.
- c) Dans la situation où un joueur reçoit simultanément une punition mineure et majeure, et un joueur de l'équipe adverse reçoit une punition majeure, les deux joueurs doivent prendre place au banc des punitions pour servir la punition majeure. Le joueur qui a reçu la majeure et la mineure servira les deux punitions en succession, commençant par la majeure, puis la mineure. Le joueur qui reçoit la majeure et la mineure restera au banc de punition pour un maximum de sept minutes.

REMARQUE: Les joueurs ne sont pas remplacés sur la glace. Ces derniers retourneront au jeu à la fin de la punition.

- d) Si un joueur (y compris le gardien de but) reçoit une pénalité majeure à cinq minutes ou moins de la fin de la partie régulière ou en prolongation, celui-ci sera expulsé et suspendu pour la prochaine rencontre.

Article 82 DEUXIÈME PUNITION MAJEURE

- a) Un joueur qui reçoit une deuxième punition majeure au cours de la même partie sera exclu de la partie. Un remplaçant prendra sa place immédiatement sur le banc des punitions afin de retourner sur la glace, à la place du joueur, après 5 minutes (majeure); l'on considérera que le joueur en faute a reçu une pénalité d'inconduite pour le reste de la partie.
- b) Les arbitres de la partie devront, dans ce cas, rédiger un rapport d'incident et le soumettre au comité de discipline.

Article 83 PUNITION MAJEURE D'ÉQUIPE

Une punition majeure d'équipe exige que l'équipe punie joue en infériorité numérique durant cinq minutes à temps arrêté, qu'il y ait but ou non. La punition sera purgée par un joueur qui était sur la glace au moment de l'infraction.

Article 84 PUNITIONS MAJEURES SIMULTANÉES

Lorsque des punitions majeures sont imposées simultanément, chaque équipe jouera en infériorité numérique (les joueurs ne sont pas remplacés sur la glace).

Article 85 PUNITION D'INCONDUITE

- a) Une punition d'inconduite entraîne l'expulsion du joueur ayant commis l'infraction pendant 10 minutes en temps arrêté.
- b) Une pénalité d'inconduite infligée au gardien de but implique qu'un joueur qui se trouvait sur la glace au moment de l'infraction se substitue au gardien de but sur le banc des punitions. Le substitut envoyé au banc des punitions purgera la punition d'inconduite.
- c) Un joueur dont la punition d'inconduite est terminée demeurera sur le banc des punitions et devra attendre le prochain arrêt du jeu pour revenir sur la glace.
- d) Une punition d'inconduite attribuée à tout joueur (y compris le gardien de but) dans les cinq dernières minutes de temps réglementaire entraîne automatiquement une punition d'extrême inconduite.
- e) Pour chaque pénalité d'inconduite, les arbitres de la partie doivent rédiger un rapport d'incident et le soumettre au comité de discipline.

Article 86 DEUXIÈME PUNITION D'INCONDUITE

- a) Lorsqu'un joueur reçoit une seconde punition d'inconduite au cours d'un même match, cette seconde punition devient automatiquement une punition d'extrême inconduite.
- b) Dans un tel cas, les arbitres de la partie doivent rédiger un rapport d'incident et le soumettre au comité de discipline.

Article 87 PUNITION D'INCONDUITE D'ÉQUIPE

Une punition pour inconduite infligée à l'équipe entraîne l'envoi au banc des punitions d'un joueur de l'équipe punie qui se trouvait sur la glace au moment de l'infraction pour purger la punition pour inconduite pendant 10 minutes.

Article 88 PUNITION D'EXTREME INCONDUITE

- a) Une punition d'extrême inconduite entraîne l'expulsion du joueur ayant commis l'infraction pour le reste du match.
- b) Toute punition d'extrême inconduite entraîne également la suspension du joueur pour le prochain match, peu importe le moment où l'infraction a été commise.
- c) Une punition de 10 minutes sera inscrite à la fiche du joueur fautif.
- d) Les arbitres rédigeront un rapport d'incident et le soumettront au comité de discipline.

Article 89 PUNITION DE MATCH

- a) Une punition de match consiste à exclure et à renvoyer au vestiaire le joueur ou le responsable fautif pour le reste de la partie.
- b) Toute punition de match entraîne une suspension automatique pour un minimum de trois parties. Le joueur ne peut pas jouer à nouveau avant que le comité de discipline ne se soit réuni.
- c) Quelle que soit la sanction qui sera décidée par le comité de discipline, le joueur puni doit obtenir l'autorisation en règle du comité de discipline avant de participer à d'autres activités après la fin de la suspension.
- d) Pour toute punition de match, les arbitres de la partie doivent rédiger un rapport d'incident et le soumettre au comité de discipline.
- e) Chaque fois qu'une punition de match est imposée, l'équipe du joueur fautif devra également envoyer au banc des punitions un joueur qui se trouvait sur la glace au moment de l'infraction pour purger une pénalité majeure de cinq minutes.
- f) Pour toute punition de match, quel que soit le temps où l'infraction s'est produite, une punition de 10 minutes sera inscrite à la fiche du joueur fautif.

Article 90 DEUXIÈME PUNITION DE MATCH

- a) Une deuxième punition de match infligée à un joueur au cours de la même saison entraîne automatiquement une suspension d'au minimum cinq parties.
- b) Quelle que soit la suspension qui sera décidée par le comité de discipline, le joueur puni doit obtenir l'autorisation en règle du comité de discipline avant de participer à d'autres activités après la fin de sa suspension.

- c) Les arbitres de la partie doivent rédiger un rapport d'incident et le soumettre au comité de discipline.

Article 91 LANCER DE PUNITION

REMARQUE 1 : Pendant un lancer de punition, le temps est arrêté.

REMARQUE 2 : Si une infraction donne lieu à un lancer de punition, aucune autre punition mineure ne sera donnée.

REMARQUE 3 : Si, à cause d'une blessure, un joueur n'est pas en mesure d'exécuter un lancer de punition, un coéquipier qui se trouvait sur la glace au moment de l'infraction sera désigné par l'entraîneur pour effectuer le lancer.

- a) Marche à suivre : Le joueur effectuant le lancer de punition peut choisir entre les deux options décrites ci-après, et il doit faire connaître son choix à l'arbitre immédiatement après l'annonce du lancer, à la demande de celui-ci.
 - 1) L'arbitre dépose le ballon sur le point de mise au jeu de la ligne rouge centrale et le joueur, au signal de l'arbitre, de cet endroit se dirigera vers le gardien de but pour le déjouer. Le ballon doit être maintenu en mouvement vers le but adverse et, une fois le ballon lancé, le jeu sera considéré complet. Un but ne peut être marqué sur un retour du ballon. Le gardien de but doit demeurer dans sa zone jusqu'à ce que le ballon ait traversé la ligne bleue devant lui; s'il manque à cette règle, le joueur aura droit de recommencer le lancer.
 - 2) L'arbitre place le ballon directement face au but et cela à 25 pieds (7,6 mètres) de la ligne de but. Le joueur doit faire un lancer au but de cet endroit. Le gardien de but ne peut pas sortir de sa zone.
- b) Dans les deux cas, les autres joueurs doivent demeurer de l'autre côté de la ligne rouge centrale, soit à l'opposé du lancer.
- c) S'il y a but sur un lancer de punition, aucune punition en cours ne sera annulée.
- d) Après un échec sur un lancer de punition, la remise en jeu se fera dans un des cercles de remise en jeu près du but de l'équipe pénalisée.
(Conversion métrique : 2,54 centimètres = 1 pouce)

Article 92 BUT ACCORDÉ PAR DÉCISION

Lorsque le gardien de but de l'équipe défensive a été retiré de la glace ou qu'il n'est pas devant son filet et en mesure de bloquer un lancer direct vers son but, et qu'un joueur de l'équipe à l'attaque est nettement démarqué avec le ballon dans le territoire de l'équipe adverse et qu'il n'y a aucun joueur de l'équipe défensive entre le joueur à l'attaque en possession du ballon et le filet adverse, un but sera accordé si :

- a) Ce joueur est gêné par un adversaire ayant fait une entrée non réglementaire sur la glace.
- b) Le porteur du ballon est gêné par derrière, et ainsi empêché de lancer vers le but ouvert.
- c) Un joueur défensif lance son balai ou tout autre objet, même s'il n'atteint pas le porteur de ballon
- d) Un joueur défensif déplace intentionnellement le filet.

Article 93 PARTIE ACCORDÉE PAR DÉCISION

- a) L'arbitre pourra, lorsque cela est prévu dans le règlement, accorder la partie à l'équipe non fautive.
- b) Les arbitres de la partie doivent rédiger un rapport d'incident et le soumettre au comité de discipline.
- c) Si une partie est accordée par décision, le résultat sera enregistré comme 2-0. L'équipe gagnante verra son total augmenté de deux points (+2) et l'équipe perdante perdra un point (-1).

Article 94 CHRONOLOGIE DES PUNITIONS

- a) 1^{re} spécification - Lorsqu'un joueur commet une infraction au moment où il a le contrôle du ballon, l'arbitre sifflera immédiatement et imposera la punition au joueur fautif.
- b) 2^e spécification - Lorsqu'un joueur commet une infraction au moment où son équipe n'est pas en possession du ballon, l'arbitre devra signaler une punition à retardement. Dèsque l'équipe du joueur fautif aura pris le contrôle du ballon, l'arbitre sifflera immédiatement et imposera la punition au joueur fautif.
- c) 3^e spécification - Advenant le cas où le même joueur commet d'autres infractions au cours d'une même séquence de jeu, soit avant ou après que l'arbitre ait sifflé, ledit joueur fautif purgera les punitions imposées consécutivement.

- d) **4^e spécification** - Lorsqu'une punition à retardement est signalée et qu'un but est marqué par l'équipe non fautive, le but sera accordé et la punition ne sera pas imposée, mais toutes les autres punitions seront imposées de la façon habituelle (cela s'entend des punitions mineures seulement).
- e) **5^e spécification** - Lorsqu'une punition à retardement est signalée et que l'équipe non-fautive marque dans son propre filet, le but sera maintenu et la punition sera imposée de la façon habituelle.
- f) **6^e spécification** - Lorsqu'une équipe joue en infériorité numérique en raison d'une punition mineure et que l'arbitre signale une punition à retardement à cette même équipe, tout but marqué par l'équipe non fautive sera maintenu, la nouvelle punition sera infligée, et la punition mineure déjà en cours et ayant causé l'infériorité numérique prendra fin automatiquement.

Article 95 ERREUR D'ARBITRAGE

- a) Un arbitre peut modifier sa décision tant que la remise en jeu faisant suite à sa décision n'a pas été exécutée.
- b) Il est entendu que l'arbitre peut faire une erreur involontaire.
Endroit de remise en jeu : Au centre de la glace, en toute circonstance.

CHAPITRE HUIT **INFRACTIONS**

En cas de divergence entre le temps enregistré au chronomètre et la durée de la punition, il est de la responsabilité du joueur pénalisé de veiller à ce que le temps de la fin de sa punition soit exact. C'est la responsabilité du joueur ou de l'équipe pénalisée de s'assurer du chronométrage de la pénalité qui leur est infligée. Si un joueur demeure 20 secondes en trop sur le banc de punition et qu'un but est marqué durant ce temps, ni le but ni la partie ne pourront être mis sous protêt puisque c'est la responsabilité du joueur de s'assurer que le temps a été chronométré correctement par le chronométreur des punitions.

Article 96 SUBSTITUTION NON RÉGLEMENTAIRE

- Définition : Tout changement de joueurs sur la glace qui ne respecte pas la procédures établies.
- Sanction : Punition mineure pour avoir retardé le jeu

Article 97 AJUSTEMENT INTERDIT DE L'ÉQUIPEMENT

Définition : Joueur qui tarde le jeu pour ajuster, modifier ou changer son équipement.

Sanction : Punitio mineure pour avoir retardé le jeu

a) Si un joueur doit ajuster son équipement, il quittera la glace et le jeu continuera sans interruption, avec un substitut.

b) Le gardien de but peut, avec la permission de l'arbitre, ajuster son équipement après un arrêt du jeu. Cette mesure ne s'applique pas au gardien de but qui se trouve à l'extrême opposée de l'endroit où se déroule le jeu.

Sanction : Punitio mineure pour avoir retardé le jeu

Article 98 ENTRAVER LE JEU

Définition : Tout joueur qui interfère avec le ballon alors qu'il ne joue pas sur la glace.

Sanction : Punitio mineure pour avoir retardé le jeu

Si, lors d'une substitution de joueurs, le joueur qui quitte la glace, volontairement, touche le ballon ou entre en contact avec le ballon.

Sanction : Punitio mineure pour avoir retardé le jeu

REMARQUE : Si le joueur est atteint par un tir venant d'un adversaire dont la seule intention est de causer une pénalité, aucune pénalité n'est infligée.

Article 99 IMMOBILISATION INTERDITE DU BALLON

Définition : Tout joueur qui DÉLIBÉRÉMENT immobilise, soulève, transporte ou empoigne le ballon.

Sanction : Punitio mineure pour avoir retardé le jeu

a) 1^{re} spécification : Si le joueur commet cette infraction alors que le ballon se trouve en contact avec la zone de son gardien de but.

Sanction : Lancer de punitio

b) 2^e spécification : Si le gardien de but, en contact avec sa zone, immobilise le ballon plus de trois secondes alors qu'aucun joueur adverse n'est à proximité.

Sanction : Punitio mineure pour avoir retardé le jeu

c) 3^e spécification : Si une équipe a retiré son gardien de but afin d'ajouter un attaquant et qu'un joueur de cette équipe immobilise le ballon dans sa zone de gardien de but.

Sanction : Lancer de punition

- d) 4^e spécification : Si le gardien de but immobilise le ballon à l'arrière du filet de quelque manière que ce soit.
Sanction : Puniton mineure pour avoir retardé le jeu.

Article 100 GARDIEN DE BUT EN TERRITOIRE OFFENSIF

Définition : Tout gardien de but qui participe au jeu au-delà de la ligne rouge centrale.

Sanction : Puniton mineure

Le gardien de but peut s'avancer au-delà de la ligne rouge centrale POUR EFFECTUER UNE SUBSTITUTION DE JOUEURS sans encourir de punition.

Article 101 RETARDER LE JEU

Définition : Tout joueur ou toute équipe qui, en tout temps, retarde délibérément la partie de quelque façon que ce soit.

Sanction : Puniton mineure

- a) 1^{re} spécification : Si après avertissement de l'arbitre les SUBSTITUTIONS DE JOUEURS ne s'effectuent pas au pas de course.
Sanction : Puniton mineure
- b) 2^e spécification : Si une équipe tarde délibérément le jeu en exécutant une série de dégagements, après deux dégagements consécutifs par la même équipe sans essayer de jouer.
Sanction : Puniton mineure
- c) 3^e spécification : Si un joueur tarde le jeu en **envoyant, frappant ou lançant directement le ballon qui provient de l'intérieur de la ligne bleue dans la zone défensive et quitte la surface de jeu sur ou à l'intérieur de la ligne bleue de la zone défensive.**
Sanction : Puniton mineure
Exception: Lorsque le ballon sort du jeu au banc des joueurs.
- d) 4^e spécification : Si un joueur tarde délibérément le jeu en **envoyant, frappant ou lançant directement le ballon à l'extérieur de la surface de jeu.**
Sanction : Puniton mineure
- e) 5^e spécification : Si un joueur, y compris le gardien de but, déloge intentionnellement le filet de sa position.
Sanction : Puniton mineure

REMARQUE: Si le gardien de but déloge intentionnellement le filet alors qu'un joueur de l'équipe adverse a une échappée au but et qu'il n'y a personne entre lui et le gardien de but, un lancer de punition sera accordé.

- f) **6^e spécification** : Si un capitaine ou un capitaine adjoint quitte son banc d'équipe pour aller parler avec l'arbitre puis retourne à son banc.
Sanction : Punitio mineure
- g) **7^e spécification** : Si le gardien de but jette ou laisse tomber intentionnellement le ballon sur le filet pour causer un arrêt du jeu.
Sanction : Punitio mineure
- h) **8^e spécification** : Si une équipe continue de refuser d'avancer avec le ballon, refuse de tirer au but, continue de ramener le ballon dans sa zone défensive ou continue de se regrouper en barrage devant son filet.
Sanction : Punitio mineure ou punitio mineure d'équipe
- i) **9^e spécification** : Si une équipe fait trois fautes sur la même mise-en-jeu, celle-ci sera assignée d'une punitio mineure de banc pour retarder la partie. Un joueur ayant fait une faute sur une mise-en-jeu ne peut pas revenir effectuer cette même mise-en-jeu.

Article 102 REFUS DE SE METTRE À JOUER

Définition: Toute équipe qui, après avertissement de l'arbitre, refuse de commencer à jouer, quitte la glace ou ne se présente pas sur la glace.

Sanction: Partie accordée par décision (voir article 93c).

- a) **1^{re} spécification** : Si l'équipe revient au jeu dans un délai de deux minutes suivant l'avertissement de l'arbitre, l'arbitre procédera à la mise en jeu.
Sanction : Punitio mineure d'équipe pour conduite anti-sportive
- b) **2^e spécification** : Si, pour une deuxième fois au cours d'un même match, une équipe refuse de commencer le jeu après que l'arbitre le lui ait demandé.
Sanction : Partie accordée par décision
- c) **3^e spécification** : Si une équipe est absente à l'heure prévue pour le match, les arbitres feront rapport à l'autorité compétente.
Sanction : Partie accordée par décision

Article 103 DÉRANGEMENT INUTILE

Définition: Tout joueur qui, après avertissement de l'arbitre, frappe la bande avec son balai ou tout autre objet.

Sanction : Punitio mineure pour conduite anti-sportive

Si l'arbitre ne peut identifier l'auteur de l'infraction ou si un responsable d'équipe commet cette infraction.

Sanction : Punitio mineure d'équipe pour conduite anti-sportive

Article 104 QUITTER LE BANC D'ÉQUIPE OU LE BANC DES PUNITIONS

Définition : Sauf dans le cas d'un joueur blessé, tout joueur ou responsable d'équipe qui volontairement quitte le banc d'équipe pour se rendre sur la glace alors que cela lui est interdit, ou tout joueur qui, volontairement ou par erreur, quitte le banc des punitions alors que sa ou ses pénalités ne sont pas terminées, ou qui n'a pas l'autorisation de quitter le banc des punitions à la fin d'une pénalité.

Sanction: Punitio mineure ou punitio mineure d'équipe pour avoir retardé le jeu. Tout but marqué par son équipe sera refusé. Tout but marqué par l'équipe non fautive est valide. Toute punitio encourue entre-temps sera maintenue.

- a) 1^{re} spécification : Si un joueur pénalisé quitte volontairement ou par erreur le banc des punitions avant la fin de sa punitio, que le jeu soit en cours ou non.

Sanction: Punitio mineure pour avoir retardé le jeu.

- b) 2^e spécification : Si un joueur retourne sur la glace suite à une erreur du chronométreur des punitions.

Sanction: Achever de purger sa punitio. Tout but marqué par son équipe alors qu'il est illégalement sur la glace sera refusé. Tout but marqué par l'équipe non fautive est valide. Toute punitio encourue entre-temps sera maintenue.

- c) 3^e spécification: Si un joueur puni et blessé retourne à son banc d'équipe avant l'expiration de sa punitio et qu'il participe au jeu avant que sa punitio ne soit terminée.

Sanction: Punitio mineure pour avoir retardé le jeu

- d) 4^e spécification : Pendant le match, aucun responsable d'équipe ne doit dépasser les limites de la zone occupée par le banc d'équipe, y compris la porte servant à son équipe.

Sanction : Punitio mineure d'équipe

- e) 5^e spécification : Tout responsable d'équipe qui entre sur la glace après le commencement de la partie sans la permission de l'arbitre.
Sanction : Punitioin d'extrême inconduite
- f) 6^e spécification : Tout soigneur d'équipe qui entre sur la glace après le commencement de la partie sans la permission de l'arbitre.
Sanction : Punitioin d'inconduite

Article 105 DEMANDE DE VÉRIFICATION D'ÉQUIPEMENT

Marche à suivre :

- a) Lors d'un arrêt de jeu, l'arbitre vérifiera l'équipement porté par tout joueur lorsque cela lui sera demandé par le capitaine ou le capitaine adjoint de l'une ou l'autre des équipes.
- b) L'arbitre effectuera aussitôt la vérification précise tel que demandé. Il sera accordé à chaque équipe un mesurage par arrêt de jeu. Si l'équipement s'avère réglementaire, une punition sera infligée à l'équipe ayant demandé la vérification.
Sanction : Punitioin mineure pour avoir retardé le jeu.
- c) Tout équipement non réglementaire sera retiré ou rendu conforme sans délai.
Sanction : Punitioin mineure pour conduite anti-sportive.
- d) Si un joueur perd son casque protecteur pendant le jeu, il doit le remettre en place et bien attacher la mentonnière avant de reprendre le jeu, ou se rendredirectement au banc d'équipe sans participer au jeu.
Sanction : Punitioin mineure pour avoir retardé le jeu
- e) Si plus d'un joueur de la même équipe se présentent immédiatement sur la glace avec le même article non réglementaire et que ce défaut de conformité est imputable au manufacturier, l'arbitre imposera à chaque équipe une seule punition mineure, et soumettra un rapport écrit de l'incident au comité de discipline.
- f) Si le mesurage est demandé immédiatement après qu'un but ait été marqué avec un balai non réglementaire.
Sanction : But refusé et punition mineure au joueur fautif
- g) S'il est établi qu'un joueur possède un équipement non réglementaire, autre que le balai, et qu'il se trouve sur la glace au moment où un but est marqué ou qu'il marque un but, ce but sera valide.
Sanction : Une punition mineure sera infligée pour équipement non réglementaire

h) Si un joueur refuse de faire mesurer un article.

Sanction : Punitio mineure et but refusé, le cas échéant.

Article 106 ÉQUIPEMENT NON RÉGLEMENTAIRE OU INTERDIT

A) ÉQUIPEMENT NON RÉGLEMENTAIRE

Définition: Toute pièce d'équipement non conforme aux règles stipulées et qui est portée ou utilisée par un joueur sur la glace.

Sanction: Punitio mineure; dans tous les cas l'article non réglementaire devra être modifié ou remplacé

- a) Tout article non conforme aux normes stipulées;
- b) Tout balai brisé;
- c) Tout balai enroulé de fil métallique ou auquel on aurait ajouté toute pièce de métal ou de bois;
- d) Tout équipement protecteur porté ou retenu à l'extérieur de l'uniforme;
- e) Un casque protecteur non attaché;
- f) L'utilisation du même numéro par plus d'un joueur de la même équipe.

B) ÉQUIPEMENT INTERDIT

Définition : Tout article utilisé par un joueur sur la glace alors que son utilisation est interdite par le Manuel des règlements.

Sanction : Punitio mineure; dans tous les cas l'article interdit sera retiré

- a) Les souliers munis de pointes ou de crampons, ou altérés chimiquement de façon à ce qu'ils procurent davantage de traction;
- b) Les pantalons de hockey, bouffants ou pantalons confectionnés de tissu glissant ou plastifié (p.ex. Cooper-All);
- c) Les pièces de cuir ajoutées à l'extérieur du chandail ou aux genoux du pantalon;
- d) Tout casque protecteur muni d'un grillage de football;
- e) Tout gant avec panier, de genre baseball ou gardien de but.

Article 107 JOUER AVEC UN BALAI BRISÉ

Définition : Tout joueur qui participe au jeu en possession d'un balai brisé ou d'une partie de balai.

Sanction : Puniton mineure

Spécification : Un joueur dont le balai se brise doit laisser tomber toutes les parties du balai immédiatement.

Article 108 JOUEUR EN POSSESSION DE DEUX BALAIS

Définition : Tout joueur qui participe au jeu en possession de plus d'un balai. Un joueur ne peut en aucun cas avoir plus d'un balai entre les mains pendant qu'il participe au jeu. Un joueur peut ramasser un autre balai et le passer (de main en main) à un autre joueur.

Sanction : Puniton mineure

- a) Le joueur qui ramasse le deuxième balai ne peut pas être impliqué dans le jeu.

Sanction: Puniton mineure

- b) Si un joueur lance le balai à un autre joueur

Sanction: Puniton mineure

Article 109 MISE OU REMISE EN JEU NON RÉGLEMENTAIRE

Définition : Quand un joueur agit de façon non réglementaire durant la mise ou la remise en jeu, celle-ci est considérée non réglementaire.

- a) Un joueur qui exécute la mise ou remise en jeu avec un mouvement de son balai vers le haut.
- b) Un joueur dont les agissements donnent lieu à un contact physique durant la mise ou la remise en jeu.

Sanction: Puniton mineure

REMARQUE: Les arbitres auront le droit de retirer tout joueur du cercle de mise en jeu.

Article 110 DEMANDE INTERDITE D'INTERPRÉTATION

Définition : Un capitaine ou un capitaine adjoint qui demande une interprétation des règlements alors qu'il est pénalisé.

Sanction : Puniton d'inconduite

Seul un capitaine ou un capitaine adjoint identifié comme tel et présent sur la glace est autorisé à demander à l'arbitre l'interprétation d'un règlement pendant le match.

Sanction : Puniton mineure

Article 111 CONDUITE ANTI-SPORTIVE D'ÉQUIPE

Définition : Tout entraîneur qui manque à son devoir de maintenir l'ordre dans son équipe.

Sanction : Les arbitres imposent les punitions appropriées aux individus fautifs, et soumettent un rapport écrit de l'incident à l'autorité compétente.

Article 112 CONDUITE ANTI-SPORTIVE

Définition : Un manque de savoir-vivre envers les adversaires ou les spectateurs.

- a) 1^{re} spécification : Si un joueur ou un responsable d'équipe emploie un langage injurieux envers qui que ce soit pendant un match.
Sanction : Puniton mineure
- b) 2^e spécification : Si l'arbitre ne parvient pas à identifier la personne ayant utilisé un langage vulgaire, blasphématoire ou injurieux.
Sanction : Puniton mineure d'équipe
- c) 3^e spécification : Si un joueur ou un responsable d'équipe coupable de conduite anti-sportive persiste dans son comportement ou s'il cherche à inciter un adversaire à encourir une punition en utilisant des menaces, un langage injurieux ou des gestes provocants
Sanction : Puniton d'inconduite ou punition d'inconduite d'équipe
- d) 4^e spécification : Si un joueur ou un responsable d'équipe fait usage de gestes grossiers ou prend part à une bagarre à coups de poing hors de la surface glacée.
Sanction : Puniton d'extrême inconduite
- e) 5^e spécification : Si un joueur sur la glace prend part à une bagarre à coups de poing avec un joueur hors de la surface glacée.
Sanction : Puniton d'extrême inconduite
- f) 6^e spécification : Si un joueur ou un responsable d'équipe crache intentionnellement sur ou vers un joueur adverse, un responsable d'équipe ou un spectateur.
Sanction : Puniton de match
- g) 7^e spécification : Il est interdit de fumer ou d'avoir des boissons alcooliques sur les bancs d'équipe, la surface glacée et le banc des punitions.
Sanction : Puniton mineure

- h) 8^e spécification : Participer avec facultés affaiblies. Tout joueur, entraîneur ou responsable d'équipe jugé par les arbitres comme étant sous l'effet de l'alcool ou de drogues.

Sanction : Punitio

n d'extrême inconduite

Article 113 CONDUITE ANTI-SPORTIVE ENVERS LES OFFICIELS

Définition : Un joueur ou un responsable d'équipe qui, par ses paroles ou ses gestes, conteste une décision ou manque de respect à un arbitre.

Sanction : Punitio

n mineure ou mineure d'équipe; punitio

n majeure ou majeure d'équipe

- a) 1^{re} spécification : Si un joueur écarte volontairement le ballon de l'arbitre.

Sanction : Punitio

n mineure

- b) 2^e spécification : Si l'arbitre ne parvient pas à identifier la personne coupable de langage blasphématoire ou injurieux.

Sanction : Punitio

n mineure d'équipe

- c) 3^e spécification : Si l'individu fautif persiste dans son attitude ou ses paroles.

Sanction : Punitio

n d'inconduite

- d) 4^e spécification : Si l'on persiste à afficher la même conduite inacceptable.

Sanction : Punitio

n d'extrême inconduite ou Punitio

n de match (selon le degré de sévérité).

Sanction : Punitio

n d'extrême inconduite

Article 114 OBJET LANÇÉ

Définition : Action menée par un joueur ou un responsable d'équipe qui lance un objet sur la glace ou à l'extérieur de la glace.

- a) 1^{re} spécification : Si l'infraction a lieu pendant un arrêt du jeu.

Sanction : Punitio

n mineure ou punitio

n mineure d'équipe

n mineure ou punitio

n mineure d'équipe

- c) 3^e spécification : Si un joueur lance un balai à un coéquipier qui a échappé ou brisé le sien.

Sanction : Punitio

n mineure

REMARQUE : Si un joueur sur la glace lance un balai en direction d'un joueur en possession du ballon, sur une échappée et où il n'y a personne entre lui et le but.

Sanction : Lancer de punition

- d) 4^e spécification : Si un membre d'une équipe lance quelque objet que ce soit en direction d'un membre de l'équipe adverse, d'un spectateur ou d'un arbitre.

Sanction : Punitio de match

Article 115 INTERFÉRENCE

Définition :

- Action d'entraver l'avance d'un adversaire qui n'est pas en possession du ballon, sauf s'il vient immédiatement de s'en défaire.
- Action d'enlever le balai des mains de l'adversaire.
- Action d'empêcher un adversaire qui a échappé son balai d'en reprendre possession.

Sanction : Punitio mineure

REMARQUE :

- 1) Les joueurs à la défensive ont le droit de défendre leur territoire et de marquer ceux qui attaquent.
- 2) Les joueurs à l'attaque n'ont pas le droit de faire délibérément obstruction en faveur d'un coéquipier en possession du ballon.

Article 116 RETENIR UN ADVERSAIRE

Définition : Action de retenir un joueur adverse à l'aide de ses mains ou de son balai, ou de toute autre manière.

Sanction : Punitio mineure

Spécification : Si l'on retient un joueur qui se trouve en zone offensive et qu'on l'empêche d'avoir un lancer franc sur le but lorsqu'il n'y a que le gardien de but à déjouer.

Sanction : Lancer de punition

Article 117 FAIRE TRÉBUCHER

Définition : Action menée par un joueur qui place son balai, son genou, son pied, son bras, sa main ou son coude de façon à faire tomber son adversaire.

Sanction : Puniton mineure

a) 1^{re} spécification : Si ce geste est posé en zone défensive et empêche le joueur d'avoir un lancer franc sur le but lorsqu'il n'y a que le gardien de but à déjouer.

Sanction : Lancer de punition

b) 2^e spécification : Si un joueur blesse un adversaire à la suite du trébuchement.
Sanction : Puniton majeure

c) 3^e spécification : Si un joueur met un genou sur la glace, ou se penche très bas, de façon à faire trébucher l'adversaire sur lui.

Sanction : Puniton mineure ou majeure

REMARQUE : Une punition de match sera infligée si, selon l'arbitre, il y a eu intention de blesser le joueur adverse en le faisant trébucher.

Article 118 FAUCHER

Définition : Un joueur ou un gardien de but est considéré avoir fauché s'il fait perdre l'équilibre à un autre joueur soit en utilisant son pied ou sa jambe pour enfarger l'autre joueur, ou en le poussant au torse avec le bras ou le coude tout en donnant un coup avec la jambe.

Sanction : Puniton mineure ou majeure

Article 119 CHUTE OBSTRUCTIVE

Définition : Chute volontaire d'un joueur sur la glace, dans le but d'atteindre le ballon ou non, qui provoque la chute d'un adversaire.

REMARQUE : Si en posant ce geste le joueur réussit à atteindre ou attraper le ballon sans faire tomber l'adversaire, la punition ne sera pas appliquée. Si le geste cause une chute du joueur adverse, la punition sera appliquée.

Sanction : Puniton mineure ou majeure

Article 120 ACCROCHER

Définition : Action d'arrêter ou de tenter d'arrêter l'avance d'un adversaire en l'accrochant avec le balai ou le corps.

Sanction: Puniton mineure

- a) 1^{re} spécification : Si cette infraction est commise contre le porteur du ballon, et qu'elle l'empêche d'avoir un lancer franc au but lorsqu'il n'y a que le gardien de but à déjouer.

Sanction: Lancer de puniton

- b) 2^e spécification : Si l'action d'accrocher blesse le joueur contre qui l'infraction est commise.

Sanction: Puniton majeure

- c) 3^e spécification : Si cette infraction est commise avec l'intention de blesser.

Sanction: Puniton de match

Article 121 CINGLER

Définition: Action de frapper avec son balai, tenu à une ou à deux mains, un joueur adverse ou son balai, dans le but de nuire à sa progression.

Sanction: Puniton mineure

- a) 1^{re} spécification : Si ce geste est fait avec force ou est dirigé contre le gardien de but à l'intérieur de sa zone.

Sanction: Puniton majeure

REMARQUE: Le gardien de but ne bénéficiera d'aucun traitement préférentiel lors d'un échange de coups entre celui-ci et un adversaire.

- b) 2^e spécification: Si, en cinglant, le joueur blesse l'adversaire.

Sanction: Puniton majeure

REMARQUE: Une puniton de match sera infligée si, selon l'arbitre, il y a eu intention de blesser le joueur adverse.

Article 122 COUP DE GENOU OU DE COUDE

Définition: Action de frapper du coude ou du genou un adversaire.

Sanction: Puniton mineure

- a) 1^{re} spécification: Si ce geste est posé avec violence.

Sanction: Puniton majeure

- b) 2^e spécification : Si ce geste cause une blessure au joueur adverse.

Sanction : Puniton majeure

REMARQUE : Une puniton de match sera infligée si, selon l'arbitre, il y a eu intention de blesser.

Article 123 ASSAUT

Définition : Action de s'élancer ou de se précipiter sur un adversaire, ou de l'assailir.

Sanction : Puniton mineure

- a) 1^{re} spécification : Si cette infraction est commise contre le gardien de but à l'intérieur de sa zone, ou si le joueur se précipite sur l'adversaire ou le charge par derrière.

Sanction : Puniton majeure

- b) 2^e spécification : Si ce geste cause une blessure au joueur contre qui l'infraction est commise.

Sanction : Puniton majeure

- c) 3^e spécification : Si ce geste est fait intentionnellement dans le but de blesser l'adversaire.

Sanction : Puniton de match

- d) 4^e spécification : Si cette infraction est commise contre le porteur de ballon dans sa zone offensive et l'empêche de tirer au but en ayant seulement le gardien à déjouer.

Sanction : Lancer de puniton

Article 124 POUSSE PAR DERRIÈRE (DANS LE DOS)

Définition : Un joueur ne peut pas pousser un adversaire dans le dos en utilisant une force excessive.

Sanction : Puniton majeure

- a) 1^{re} spécification : Si cette infraction a comme résultat d'empêcher un adversaire de s'échapper et d'avoir un lancer franc au but.

Sanction : Lancer de puniton

- b) 2^e spécification : Si cette infraction cause une blessure au joueur adverse.

Sanction : Puniton majeure

- c) 3^e spécification : Si cette action est faite délibérément avec l'intention de blesser un adversaire.

Sanction : Puniton de match

- d) 4^e spécification : Si l'action est menée en contact direct avec la bande.
Sanction : Punitio majeure et pénalité de match pour inconduite

Article 125 DOUBLE ÉCHEC

Définition : Action d'entrer en contact avec l'adversaire avec le bâton tenu à deux mains, mais écartées, à l'horizontal.

Sanction : Punitio mineure

- a) 1^{re} spécification : Si un joueur fait double échec à un adversaire en usant de violence.
Sanction : Punitio majeure
- b) 2^e spécification : Si un joueur fait double échec à un adversaire au-dessus de la hauteur normale des épaules.
Sanction : Punitio majeure
- c) 3^e spécification : Si un joueur fait double échec à un gardien de but à l'intérieur de sa zone de but.
Sanction : Punitio majeure
- d) 4^e spécification : Si un joueur blesse l'adversaire en le mettant en double échec.
Sanction : Punitio majeure

REMARQUE : Une punitio de match sera infligée si, selon l'arbitre, il y a eu intention de blesser le joueur adverse.

Article 126 BALAI ÉLEVÉ

Définition : Action de toucher un adversaire avec le balai au-dessus de la hauteur normale de ses épaules (incluant le contact de manche à manche, au-dessus de la hauteur normale de ses épaules) OU l'action de toucher le ballon avec le balai au-dessus de la hauteur normal de ses épaules.

Sanction : Punitio mineure

- a) 1^{re} spécification : Action de frapper intentionnellement l'adversaire avec le balai au-dessus de la hauteur normale de ses épaules.
Sanction : Punitio majeure
- b) 2^e spécification : Si lors de cette infraction le joueur contre qui l'infraction a été commise est blessé.
Sanction : Punitio majeure

REMARQUE : Une punition de match sera infligée si, selon l'arbitre, il y a eu intention de blesser le joueur adverse.

Article 127 PLAQUAGE (CONTRE LA BANDE)

Définition : Action de projeter un joueur adverse contre la bande.

Sanction : Puniton mineure

- a) 1^{re} spécification : Si le joueur est projeté violement contre la bande.

Sanction : Puniton majeure

- b) 2^e spécification : Si le joueur est blessé suite au plaquage.

Sanction : Puniton majeure

REMARQUE : Une punition de match sera infligée si, selon l'arbitre, il y a eu intention de blesser le joueur adverse.

Article 128 INTIMIDER UN ADVERSAIRE

Définition : Tout joueur qui fait tournoyer son balai dans la direction d'un adversaire se trouvant à portée ou non, sans le frapper de fait, ou qui, sous prétexte d'atteindre le ballon, fait tournoyer son balai de façon désordonnée dans la direction de l'adversaire dans le but de l'intimider.

Sanction : Puniton mineure

Article 129 RUDESSE

Définition : Tout joueur qui, lors d'un contact avec l'adversaire, use de brutalité ou repousse l'adversaire avec violence.

Sanction : Puniton mineure

- a) 1^{re} spécification : Si un joueur use de rudesse excessive.

Sanction : Puniton majeure

- b) 2^e spécification : Si, après avertissement de l'arbitre, une équipe continue de faire usage de rudesse excessive.

Sanction : Partie accordée par décision à l'équipe non fautive

- c) 3^e spécification : Si le joueur blesse l'adversaire à cause de la rudesse excessive qu'il emploie.

Sanction : Puniton majeure

REMARQUE : Une punition de match sera infligée si, selon l'arbitre, il y a eu intention de blesser le joueur adverse.

Article 130 BAGARRE

Définition : Il y a bagarre lorsque deux joueurs se battent à coups de poing.

Sanction : Punitio majeure et punition d'extrême inconduite

- a) 1^{re} spécification : On déterminera également s'il y a eu un instigateur de la bagarre.

Sanction : Punitio majeure et punition d'extrême inconduite

REMARQUE : Un instigateur est un joueur qui, par ses paroles ou ses gestes, provoque, incite ou frappe le premier l'adversaire.

- b) 2^e spécification : On déterminera également s'il y a eu un agresseur.

Sanction : Punitio majeure et punition d'extrême inconduite

REMARQUE : Un agresseur est un joueur qui, sournoisement et hypocritement, assaille un adversaire.

- c) 3^e spécification : Lorsqu'un joueur se lance dans un combat déjà engagé dans le but d'assumer le rôle de pacificateur, ou prend part à un autre combat durant le même arrêt de jeu.

Sanction : Punitio d'extrême inconduite

- d) 4^e spécification : Lorsqu'un gardien de but quitte sa zone en direction d'une échauffourée.

Sanction : Punitio mineure

- e) 5^e spécification : Le reste des joueurs qui quitteront leur banc pour venir sur la glace au moment de l'infraction.

Sanction : Punitio d'inconduite

- f) 6^e spécification : Tout joueur qui donne un coup de pied à un adversaire, le frappe avec sa tête, lui tire les cheveux, le mord ou le griffe.

Sanction : Punitio de match

- g) 7^e spécification : Lorsqu'un joueur retire intentionnellement son casque pour se lancer dans une bagarre ou à n'importe quel moment au cours d'une bagarre.

Sanction : Punitio d'extrême inconduite.

- h) 8^e spécification : Lorsque des joueurs de la même équipe en viennent aux coups entre eux.

Sanction : Punitio d'extrême inconduite

Article 131 COUP PORTÉ À LA TÊTE

Définition : Tout contact avec la tête d'un autre joueur avec toute partie du corps ou pièce d'équipement.

Sanction : Pénalité mineure ou majeure.

Article 132 DARDAGE

Définition : Action de frapper ou tentative de frapper l'adversaire avec l'une des extrémités du balai.

- a) 1^{re} spécification : S'il n'y a aucun contact ou s'il y a contact léger avec l'une des extrémités du balai.
Sanction : Punitio majeure
- b) 2^e spécification : Si le coup donné avec l'une des extrémités du balai visait intentionnellement à blesser l'adversaire.
Sanction : Punitio de match

Article 133 TENTATIVE DE BLESSER OU BLESSER DÉLIBÉRÉMENT

Définition : Tout joueur qui délibérément tente de blesser ou blesse un adversaire, un responsable ou un spectateur, de quelque manière que ce soit.

Sanction : Punitio de match

- a) 1^{re} spécification : Si un joueur se sert de toute partie de son équipement comme d'une arme au cours d'une altercation ou d'une bagarre, ou cherche à frapper un adversaire avec son balai.
Sanction : Punitio de match
- b) 2^e spécification : Tout joueur qui saisit le masque, le casque ou la mentionnière d'un adversaire de façon à être en position de rudoyer ou de blesser son adversaire.
Sanction : Punitio de match

Article 134 REFUS D'OBTEMPÉRER

Définition : N'importe quel joueur ou **personnel d'entraîneur** qui, après avoir été prévenu, refuse de suivre les directives d'un officiel.

Sanction : Punitio d'inconduite

- a) 1^{re} spécification : Lorsqu'un joueur ne se rend pas directement au banc des punitions une fois puni.
Sanction : Punitio d'inconduite

b) 2^e spécification : Lorsqu'un joueur, après avoir été averti, demeure dans la zone des officiels.

Sanction : Punitio n d'extrême inconduite

Article 135 MENACER UN OFFICIEL

Définition : Tout joueur ou responsable d'équipe qui, durant le match, par ses paroles ou ses gestes, tente d'intimider un officiel.

Sanction : Punitio n de match

Article 136 AGRESSER UN OFFICIEL

Définition : Tout joueur ou responsable d'équipe qui, pendant le match, crache vers ou sur un officiel, le moleste, le bouscule, le frappe ou nuit à son travail.

Sanction : Punitio n de match et suspension du jeu jusqu'à ce que le comité de discipline ait décidé de toute autre action disciplinaire.

REMARQUE : Un rapport écrit sur l'incident et la suspension qui en découle doit être déposé auprès du comité de discipline.

Article 137 IMPORTUNER DES PRÉPOSÉS ET DES DIRIGEANTS

Définition : Toute critique, discussion, menace ou geste posé contre un employé de la Fédération.

Sanction : Punitio n de match

Article 138 MENACER HORS DE LA PARTIE

Définition : Tout joueur ou responsable d'équipe qui, par ses paroles ou ses gestes, tente d'intimider un arbitre ou un entraîneur.

Sanction : Le joueur ou le responsable d'équipe fautif se verra suspendu indéfiniment et son cas sera étudié par le comité de discipline.

Article 139 AGRESSER HORS DE LA PARTIE

Définition : Tout joueur ou responsable d'équipe qui crache vers ou sur un préposé, le moleste, le bouscule, le frappe ou nuit à son travail.

Sanction : Le joueur ou le responsable d'équipe fautif se verra suspendu indéfiniment et son cas sera étudié par le comité de discipline.

**Article 140 IMPORTUNER LES ARBITRES OU LES OFFICIELS
MINEURS EN DEHORS DE LA PARTIE**

Définition : Toute menace ou geste disgracieux posé à l'endroit d'un arbitre ou d'un officiel mineur de la Fédération tant au niveau local, régional, provincial que national.

Sanction : La personne fautive est suspendue par le comité de discipline.

Article 141 SUSPENSION D'UN EMPLOYÉ

Advenant tout manquement au présent règlement, le préposé fautif sera suspendu indéfiniment et son cas devra être étudié par la Fédération au plus tard 10 jours après que l'incident aura été porté à la connaissance de cet organisme.

APPENDICE A

RÈGLES DE CLASSIFICATION

Catégories :

Les équipes sont classées selon son leur calibre de jeu. Les catégories majeures sont : ÉLITE, INTERMÉDIAIRE et RÉCRÉATIF, tandis que les catégories mineures sont : JUNIOR (M20), M16, M14 et M12.

L'âge minimum pour être admissible à jouer dans le championnat national senior est de dix-huit (18) ans. Le joueur doit atteindre son dix-huitième anniversaire avant que l'événement n'ait lieu pour être admissible. Une pièce justificative pourrait être exigée par la Fédération canadienne de ballon sur glace. Chaque province/territoire est responsable de l'application de la règle concernant l'âge minimum.

1. La catégorie ÉLITE se compose d'équipes représentant leur province dans les rencontres organisées à l'échelle du pays, de même que des autres équipes concurrentes de la province.
2. La catégorie INTERMÉDIAIRE se compose d'équipes de calibre moindre que l'élite, mais qui pratiquent le ballon sur glace dans un cadre compétitif.
3. La catégorie RÉCRÉATIF se compose d'équipes qui évoluent dans un cadre non compétitif.
4. La catégorie JUNIOR (M20) se compose de joueurs ayant 19 ans ou moins en date du 31 décembre de la saison en cours. Jeu avec contact.
5. La catégorie M16 se compose de joueurs âgés de 15 ans et moins en date du 31 décembre de la saison en cours. Les mises en échec sont interdites.
6. La catégorie M14 se compose de joueurs âgés de 13 ans et moins en date du 31 décembre de la saison en cours. Les mises en échec sont interdites.
7. La catégorie M12 se compose de joueurs âgés de 11 ans et moins en date du 31 décembre de la saison en cours. Les mises en échec sont interdites.
8. Les équipes MIXTES sont des équipes qui représentent leur province ou territoire lors des compétitions canadiennes. Ces équipes comptent 3 hommes et 3 femmes sur la glace à moins de pénalités. Les mises en échec sont interdites.
9. La catégorie SANS ÉCHEC se compose d'équipes qui pratiquent le ballon sur glace dans un cadre compétitif. La mise en échec est interdite.
10. La catégorie VÉTÉRANS se compose d'équipes qui pratiquent le ballon sur glace dans un cadre non compétitif. Les mises en échec sont interdites. Les joueurs doivent avoir au moins 40 ans au 31 décembre de la saison de jeu en question.

NOTE : Conformément à l'alinéa 28 d) des règlements de la FCBG, le port de la visière complète est obligatoire pour les joueurs mineure. La demie-visière ou le masque complet sont obligatoires dans toutes les autres divisions.

APPENDICE B

TROUSSE DE PREMIERS SOINS

Produits et matériel recommandés:

- 1 Trousse de premiers soins
- 2 Serviettes
- 4 Solution antiseptique pour blessures (60 ml) ou tampons antiseptiques (paquets de 10)
- 2 Paquets de coton-tiges Q-Tips (non nécessaires si on utilise des tampons antiseptiques)
- 2 Sacs – jetables/imperméables – pour disposer de la gaze souillée de sang
- 24 Sacs (Ziploc) pour appliquer de la glace
- 100 Pansements assortis (rubans, de rapprochement, jointures et bouts des doigts)
- 8 Bandages – gaze 2,5 cm x 4,5 cm (non nécessaires si on utilise des pansements munis d'attaches)
- 8 Bandages – triangulaires, 100 cm, pliés, avec 2 épingles
- 8 Pansements – compresses stériles, env. 7,5 cm x 12 cm
- 12 Pansements – gaze stérile, env. 7,5 cm x 7,5 cm
- 4 Pinces à échardes
- 1 Manuel de premiers soins (bilingue), édition à jour
- 1 Tampon protecteur ou ruban ophtalmique
- 2 Ciseaux – 4" chirurgicaux recommandés
- 2 Ruban - adhésif/chirurgical, 1,2 cm x 4,6 cm
- 8 Rouleaux de "ruban d'entraîneur"
- 3 Rouleaux de "Pro Wrap"
- 2 Canettes d'apprêt pour bandage "Tuff Skin"
- 38 Coussinets de polystyrène "Heal & Lace"
- 1 "Bite-stick" (bâtonnet recouvert de ruban ou de plastique dans lequel on peut mordre)
- 1 Couverture (de poche ou de type conventionnel)
- 1 Épingle de sûreté - 1 carton
- 6 Paires de gants chirurgicaux jetables de latex/vinyle
- 1 Masque ventilateur de poche, système O²
- 1 Paquet de serviettes désinfectantes
- 1 Tube (1 oz) d'onguent Emerceme pour brûlures
- 1 Bouteille (2 oz) de lotion calamine pour la démangeaison
- 4 Bandages flexibles Kling, 2 x 5 verges (emballages de 10)
- 4 Bandages flexibles Kling, 4 x 5 verges (emballages de 10)
- 4 Bandages de compression de 4"
- 4 Bandages de compression de 6"
- 1 Lampe stylo
- 2 Supports pour immobiliser
- 12 Abaisse-langue
- 1 Coupe-ongles
- 6 Sacs à glace prêts à servir, jetables
- 2 Contenants de crème analgésique : à action refroidissante ("Deep Cold") et à action réchauffante ("Heat")

APPENDICE C

PROCÉDURE DE BRIS D'ÉGALITÉ DOUBLE OU MULTIPLE

But : Briser l'égalité le plus rapidement possible, d'après les résultats de compétition LES PLUS ÉLEVÉS.

S'il subsiste une égalité au classement après avoir accordé deux points par victoire et un point par partie nulle (si applicable), la procédure suivante sera suivie afin de briser l'égalité.

Noter :

Dans le cas d'une égalité entre plusieurs équipes, si après l'application de la procédure de départage, dans l'ordre indiqué, une seule équipe est considérée comme ayant le « classement le plus élevé », cette équipe sera réputée avoir le plus haut classement pas encore attribué et toutes les équipes restantes doivent revenir à la première procédure de départage pour briser l'égalité entre les équipes restantes.

Si, après l'application de la procédure de bris d'égalité, dans l'ordre indiqué, toutes les équipes sauf une seule sont déterminées à avoir le « classement le plus élevé », l'équipe n'ayant pas le « classement le plus élevé » sera réputée avoir le classement le plus bas non encore attribué et toutes les équipes restantes doivent revenir à la première procédure de départage pour briser l'égalité entre les équipes restantes.

Procédure n° 1

L'équipe qui a le plus de points en fonction de deux points pour une victoire, un point pour un match nul et un point pour une défaite en prolongation compte tenu de tous les matchs joués, recevra le classement le plus élevé.

Procédure n° 2

L'équipe qui a le plus de points en fonction de deux points pour une victoire, d'un point pour un match nul **et d'un point pour une défaite en prolongation** (le cas échéant) compte tenu des matchs entre les équipes impliquées dans l'égalité, recevra le classement le plus élevé. Voir l'ANNEXE E, EXEMPLE n° 1.

Procédure n° 3

Si l'égalité persiste, l'équipe ayant la plus forte différence entre les buts pour et contre, en considérant les matchs disputés entre les équipes à égalité, obtiendra la position la plus élevée au classement. Voir Annexe E, exemple n° 2.

Procédure n° 4

Si l'égalité persiste, l'équipe ayant accumulé le plus de points parmi les équipes à égalité par rapport à la première équipe au classement, sur la base de deux points par victoire et un point par partie nulle (si applicable), obtiendra la meilleure position. Si l'égalité persiste encore, la même comparaison sera faite avec la deuxième équipe au classement, et ainsi de suite, si nécessaire. Voir Annexe E, exemple n° 3.

Procédure n° 5

S'il y a encore égalité après avoir appliqué la procédure n° 3, on déterminera la position des équipes en comparant la différence entre les buts pour et contre de chacune des équipes à égalité, par rapport avec la première équipe au classement. Si

l'égalité persiste encore, la même comparaison sera faite avec la deuxième équipe au classement, et ainsi de suite, si nécessaire. Voir Annexe E, exemples n^{os} 4 et 5.

Procédure n^o 6

Si l'égalité demeure, une période supplémentaire de huit (8) minutes de jeu sera imposée aux équipes à égalité afin d'en arriver à un classement final. Les équipes joueront à 3 contre 3, plus un gardien de but. En cas d'égalité après la période supplémentaire de huit (8) minutes, les équipes joueront une(des) période(s) supplémentaire(s) de dix-huit (18) minutes à la mort subite jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé. Voir Annexe E, exemples n^{os} 6 et 7.

Procédure n^o 7

Si l'égalité entre plusieurs équipes persiste, l'équipe qui a marqué le but le plus rapide, compte tenu de tous les matchs disputés lors de la procédure 5, recevra le classement le plus élevé. Voir Annexe E, exemple n^o 8.

APPENDICE D

BRIS D'ÉGALITÉ DES PARTIES “CROSSOVER”

S'il survient une situation où un groupe est incomplet, ayant pour résultats des parties « crossover » lors des Nationaux, les critères ci-après seront appliqués pour départir les équipes à égalité à la fin d'un tournoi à la ronde.

- 1) Si deux équipes sont à égalité à l'intérieur de leur propre groupe, leurs résultats l'une contre l'autre détermineront leur classement.
- 2) Si trois équipes sont à égalité à l'intérieur de leur propre groupe, leurs résultats entre elles détermineront leur classement. Si l'une des équipes a vaincu les deux autres, elle prendra la tête de leur classement.
- 3) Si chacune d'elle a eu une victoire sur l'une des autres, mais une des équipes a marqué plus de points à l'intérieur de son groupe, elle recevra le plus haut classement.
- 4) Dans le cas d'une égalité entre trois équipes et que le scénario ci-haut ne s'applique pas, l'équipe ayant obtenu le meilleur total (plus/moins) de points, pour les parties jouées entre elles, aura le meilleur classement.
- 5) S'il y a toujours égalité, l'équipe ayant obtenu le meilleur résultat contre l'équipe à la tête de leur propre groupe obtiendra le meilleur classement. Si cela ne suffit pas à briser l'égalité, le meilleur résultat contre l'équipe en deuxième position dans le groupe servira à déterminer le classement.
- 6) S'il y a toujours égalité, l'équipe ayant obtenu le meilleur total (plus/moins) de points, pour toutes les parties jouées dans le tournoi à la ronde, incluant les parties « crossover », aura le meilleur classement.
- 7) S'il y a toujours égalité, des parties écourtées seront jouées pour déterminer le classement.

APPENDICE E

EXEMPLES DE PROCEDURE DE BRIS D'EGALITE

EXEMPLE n° 1

Deux équipes sont à égalité après un tournoi à la ronde.

Utiliser la règle de procédure n° 1 des règlements de la FCBG. L'équipe remportant l'avance parmi les équipes à égalité obtiendra la position la plus élevée au classement.

Équipe A	6 points
Équipe B	4 points
Équipe C	4 points
Équipe D	0 point

L'équipe B défait l'équipe C par une marque de 1 - 0. L'équipe B se classera en deuxième position.

EXEMPLE n° 2

Trois équipes sont à égalité avec 4 points.

Utiliser la règle de procédure n° 2 des règlements de la FCBG.

Équipe A	4 points
Équipe B	4 points
Équipe C	4 points
Équipe D	0 point

La marque finale des matchs était la suivante :

A - B 1 - 0 C - A 1 - 0 B - C 3 - 0

Toutes les équipes ont défait l'équipe D.

Équipe A	buts pour / buts contre	=	0
Équipe B	buts pour / buts contre	=	+2
Équipe C	buts pour / buts contre	=	-2

L'équipe B a le meilleur différentiel buts pour/buts contre et obtient la première position.

L'équipe A obtient la deuxième position.

L'équipe C obtient la troisième position.

EXEMPLE n° 3

Trois équipes sont à égalité de points, et ont le même résultat buts pour / buts contre.

Suivre la règle de procédure n° 3 des règlements de la FCBG.

Équipe A	6 points
Équipe B	2 points
Équipe C	2 points
Équipe D	2 points

Marques :

A – B 1 – 0	B – C 2 – 0
A – C 2 – 0	C – D 2 – 0
A – D 3 – 0	D – B 2 – 0

Toutes les équipes ont perdu face à l'équipe A.

Utiliser la règle de procédure n° 3 pour calculer le résultat buts pour / buts contre pour chaque équipe à égalité.

L'équipe B a un écart +/- de -1 avec l'équipe A

L'équipe C a un écart +/- de -2 avec l'équipe A

L'équipe D a un écart +/- de -3 avec l'équipe A

L'équipe B a l'écart +/- le plus faible avec l'équipe A et obtient la position la plus élevée (2^e place).

L'équipe C obtient la 3^e place.

L'équipe D obtient la 4^e place.

EXEMPLE n° 4

Trois équipes sont à égalité de points, et ont le même résultat buts pour / buts contre.

Suivre les règles de procédure n° 3 et 4 des règlements de la FCBG .

Équipe A	6 points
Équipe B	2 points
Équipe C	2 points
Équipe D	2 points
Équipe E	0 points

Marques :

A - B 1 - 0	B - C 2 - 0	B - E 2 - 0
A - C 3 - 0	C - D 2 - 0	C - E 2 - 0
A - D 3 - 0	D - B 2 - 0	D - E 1 - 0

Toutes les équipes ont perdu face à l'équipe A.

Toutes les équipes ont défait l'équipe E.

Suivre la règle de procédure n° 3 pour calculer le résultat buts pour / buts contre pour chaque équipe à égalité. Si toutes les équipes ont le même résultat buts pour / buts contre, appliquer la règle de procédure n° 4 pour briser l'égalité.

L'équipe B a un écart +/- de -1 avec l'équipe A.

L'équipe C a un écart +/- de -3 avec l'équipe A.

L'équipe D a un écart +/- de -3 avec l'équipe A.

L'équipe B a le plus faible écart +/- avec l'équipe A et obtient la position la plus élevée (2^e place).

Si les équipes C et D ont le même résultat +/-, suivre à nouveau la règle de procédure n° 4.

L'équipe C a un meilleur différentiel +/- par rapport à l'équipe E et obtient la 3^e place.

L'équipe D obtient la 4^e place.

EXEMPLE n°5

Suivre la règle de procédure n° 5 des règlements de la FCBG dans les cas d'égalité triple où toutes les équipes ont le même écart +/- . Toutes les équipes sont défaites par l'équipe A par la même marque.

Équipe A	8 points
Équipe B	4 points
Équipe C	4 points
Équipe D	4 points
Équipe E	0 point

A - B 1 - 0	B - C 2 - 0	B - E 1 - 0
A - C 1 - 0	C - D 2 - 0	C - E 2 - 0
A - D 1 - 0	D - B 2 - 0	D - E 1 - 0

Toutes les équipes ont perdu face à l'équipe A.

Toutes les équipes ont défait l'équipe E.

L'équipe C a le meilleur résultat +/- par rapport à l'équipe E et obtient la position la plus élevée (2^e place).

L'équipe B et D ont le même résultat +/- par rapport à l'équipe E et sont encore à égalité.

Les deux équipes joueront une période de 8 minutes pour décider du classement final.

Les équipes jouent 3 contre 3 plus les gardiens de but. Si l'égalité persiste après 8 minutes, les équipes jouent des périodes de mort subite de 18 minutes jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré.

EXEMPLE n° 6

Suivre la règle de procédure n° 5 des règlements de la FCBG dans les cas de triple égalité où toutes les équipes ont le même écart +/- . Toutes les équipes sont défaites par l'équipe A par des marques identiques.

Équipe A	10 points
Équipe B	6 points
Équipe C	6 points
Équipe D	6 points
Équipe E	2 points
Équipe F	0 point

A - B	1 - 0	B - C	2 - 0	B - E	1 - 0	B - F	1 - 0
A - C	1 - 0	C - D	2 - 0	C - E	1 - 0	C - F	2 - 0
A - D	1 - 0	D - B	2 - 0	D - E	1 - 0	D - F	1 - 0

Toutes les équipes ont perdu face à l'équipe A.

Les équipes B, C et D ont défait l'équipe E par des marques identiques.

Toutes les équipes ont défait l'équipe F.

L'équipe C a le meilleur résultat +/- par rapport à l'équipe F et obtient la position la plus élevée (2^e place).

L'équipe B et D ont le même résultat +/- par rapport à l'équipe F et sont encore à égalité.

Les deux équipes joueront une période de 8 minutes pour décider du classement final. Les équipes jouent 3 contre 3 plus les gardiens de but. Si l'égalité persiste après 8 minutes, les équipes jouent des périodes de mort subite de 18 minutes jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré.

EXEMPLE n° 7

Suivre la règle de procédure n° 5 des règlements de la FCBG dans les cas d'égalité triple où toutes les équipes ont le même écart +/- . Toutes les équipes sont défaites par l'équipe A par la même marque.

Équipe A	6 points
Équipe B	2 points
Équipe C	2 points
Équipe D	2 points

A - B	1 - 0	B - C	2 - 0
A - C	1 - 0	C - D	2 - 0
A - D	1 - 0	D - B	2 - 0

Toutes les équipes ont perdu face à l'équipe A.

Les trois équipes joueront une période de 8 minutes pour décider du classement final. Les équipes jouent 3 contre 3 plus les gardiens de but. Si l'égalité persiste après 8 minutes, les équipes jouent des périodes de mort subite de 18 minutes jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré.

EXEMPLE n° 8

À utiliser uniquement si les équipes sont toujours à égalité après les matchs de 8 minutes, comme dans l'exemple # 6 :

ÉQUIPE A - marque le premier but à 1 minute et 37 secondes parmi toutes les parties de 8 minutes jouées

ÉQUIPE B - marque le premier but à 2 minutes et 45 secondes parmi toutes les parties de 8 minutes jouées

ÉQUIPE C - n'a marqué dans aucun des matchs

APPENDICE F

LES SIGNAUX

Pour favoriser la compréhension du déroulement du jeu, l'arbitre usera de signaux indiquant certains éléments à l'intention du marqueur, des entraîneurs, des joueurs, des organisateurs et des spectateurs. Ces signaux seront exécutés comme suit :

Dégagement refusé

L'arbitre se trouvant près du point d'où le ballon est lancé indiquera un dégagement refusé possible en étendant le bras du sifflet au-dessus de sa tête. Le deuxième arbitre court dans la même direction que le ballon lancé, et signalera qu'il y a effectivement un dégagement refusé en donnant un coup de sifflet et en étendant à son tour le bras du sifflet au-dessus de sa tête. C'est alors que l'officiel resté à son poste se rendra au cercle de mise en jeu.



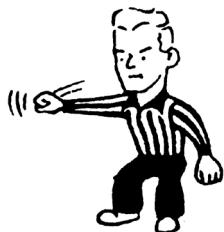
Interférence

Les bras demeurent croisés sur la poitrine.

Inconduite

Placer les deux mains sur les hanches à plusieurs reprises et montrer du doigt le joueur puni.





Rudesse

Poing fermé et bras étendu horizontalement devant soi.

Cinglage

Petits coups faits avec le côté d'une main sur l'avant-bras opposé.



Trébuchement

Étendre la jambe droite en avant et faire le geste de glisser la main sur le côté du genou.

Assaut

Mouvement rotatif des poings fermés autour d'eux-mêmes devant la poitrine.





Plaquage sur la bande

Se tenant les mains près de la poitrine, l'arbitre se donne, de son poing fermé, des coups répétés dans la paume de l'autre main.



Retenue

Encercler l'un ou l'autre poignet avec l'autre main, bien en avant de la poitrine.



Balai élevé

Tenir les deux poings bien fermés, un au-dessus de l'autre, à la hauteur du front.



Chute obstructive

Simuler avec la main un coup derrière le genou.

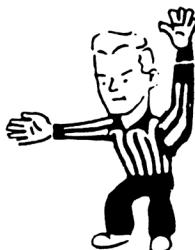


Accrochage

Une motion des deux bras et mains comme si on tirait quelque chose vers soi.

Double échec

Un mouvement avant et arrière des poings fermés devant la poitrine.



Retardement d'une punition

Lever le bras du poignet rouge au-dessus de la tête, la main ouverte, pour signaler une punition à retardement, et de la main du sifflet pointer une ou deux fois vers le joueur en défaut, jusqu'au prochain arrêt de jeu.

Conduite anti-sportive

Pointez des doigts le creux de l'autre main en formant un T à l'horizontale.





Ballon botté

Balancer la pointe du pied vers l'avant.



Retarder le jeu

Se taper les épaules avec les mains.



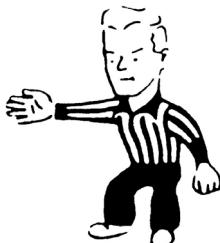
Donner du genou

Se frapper le genou avec la main ouverte en tenant les deux pieds sur la glace.



Donner du coude

Taper un ou l'autre coude avec la main opposée.



But accordé

Siffler et de la main libre pointer en direction du but.



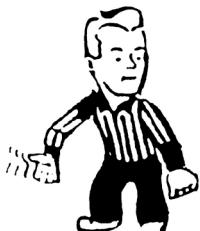
Coup porté à la tête

L'officiel met sa main sur le côté de sa tête.



Coup du bout du balai

Mouvement de va-et-vient effectué par les avant-bras superposés.



Passe avec la main

Mouvement de la main ouverte vers l'avant.



Appel du seigneur

Faire une croix avec les poignets au-dessus de la tête.



Coup de sifflet retardé

Le bras tenant le sifflet élevé au-dessus de la tête, le poing fermé pour mettre en évidence le sifflet.



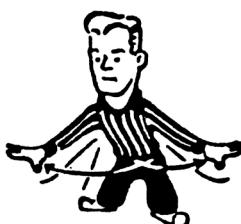
Dardage

Simuler un coup de pointe avec les deux mains tendues vivement en avant.



Transporter le ballon

La main ouverte bien en avant de soi, l'autre main qui encercle et retient le poignet.



Annulation

Balancer les deux bras latéralement à la hauteur des épaules avec les paumes des mains vers la glace :

- Si l'arbitre fait le mouvement, c'est signe que le but n'est pas accordé.
- Si les deux arbitres font le mouvement, c'est signe qu'il n'y a pas de hors-jeu ou de dégagement refusé.

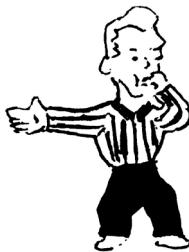


Temps d'arrêt

L'arbitre forme un T à la verticale avec ses doigts en pointant dans la paume de l'autre main.

Frapper par en arrière (dans le dos)

L'arbitre fait un mouvement de l'avant avec ses deux mains.



Lancer de punition

En sifflant, l'arbitre pointe le centre de la surface glacée avec sa main libre.



Punition de match

L'arbitre tape de sa main ouverte le dessus de son casque.

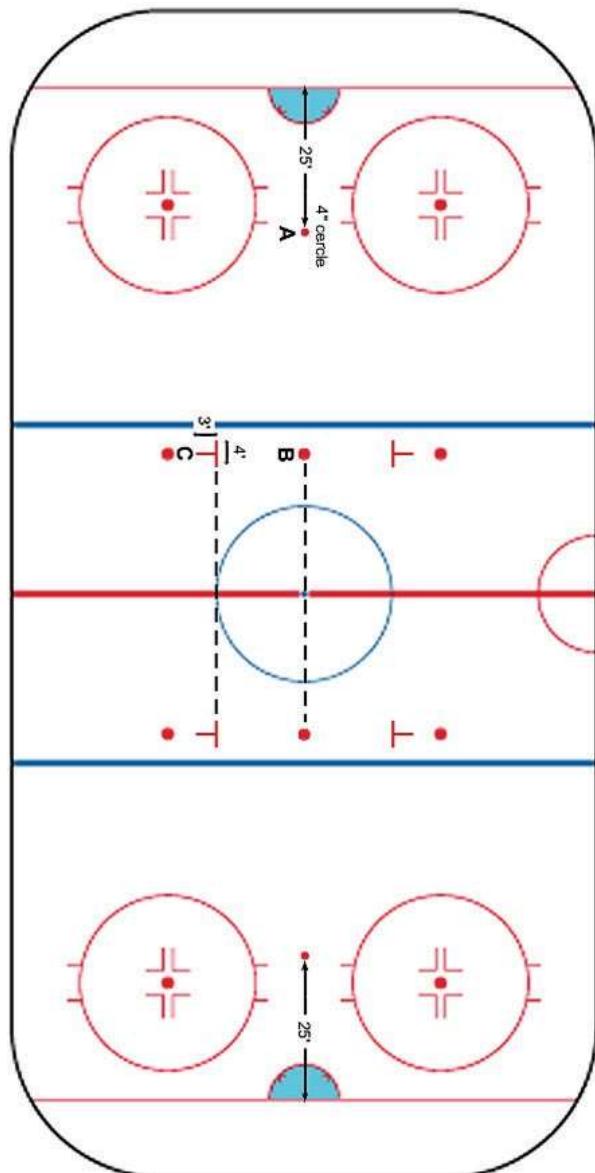


Trop de joueurs sur la glace

Doigts pointés vers le sol, l'arbitre décrit des cercles avec la main dans laquelle il tient le sifflet.

APPENDICE G

MARQUAGE DE LA GLACE POUR LE BALLON SUR GLACE



APPENDICE AU LIVRE DE RÈGLEMENTS DE LA FCBG

Voici les règlements insérés en annexe au livre de réglementation de la FQBG, édition 2019 voté par les membres de l'assemblée générale annuelle, tenu le 04.07.2020 au Québec.

- Article 1** Les phrases inscrites avec le nom FCBG sont remplacées par FQBG.
- Article 2** La catégorie mixte signifie mixte élite pour la province du Québec.
- Article 3** Article 1 à 22. Plateau, sont des recommandations au Québec.
- Article 4** Les arbitres devront avoir sur leur chandail un écusson approuvé par la FQBG
- Article 5**

a) **Punition mineure complète**

Définition : La punition mineure complète exige que le joueur fautif soit expulsé de la glace et que l'équipe punie joue un joueur en moins pendant toute la durée de la punition qu'il y ait but ou non.

Les punitions complètes sont : Balai élevé (avec le balai en contact avec l'adversaire), cingler, double échec, coup à la tête, intimider l'adversaire (élan de baseball) et contact illégal pour les catégories sans contact.

Lorsqu'un joueur a en même temps, une punition mineure et une punition mineure complète, il devra d'abord purger la punition mineure complète. (La punition mineure complète se purge comme une majeure et cela dans toutes les circonstances).

b) **Punition mineure et majeure simultanée**

Avec moins de cinq (5) minutes à faire à la partie ou en supplémentaire, lorsqu'un joueur reçoit une punition mineure et majeure et qu'un autre joueur de l'équipe adverse obtient une punition mineure, le joueur qui a obtenu la punition majeure sera expulsé au vestiaire, de plus l'équipe devra envoyer au banc des punitions un joueur pour servir la punition mineure et un autre joueur pour servir la punition majeure. L'autre équipe devra envoyer au banc des punitions le joueur pour servir la punition mineure. Nous remplacerons sur la glace les joueurs ayant obtenus les punitions mineures et ils devront attendre un arrêt de jeu pour pouvoir revenir. Cela a pour effet de

permettre à l'équipe d'avoir un maximum d'avantage numérique pour la punition majeure.

En temps régulier et en période supplémentaire, on remplacera les joueurs sur la patinoire lors des punitions mineures ou majeurs simultanées.

- Temps régulier 5 contre 5
- Temps supplémentaire 3 contre 3

N.B. Si un joueur se mérite une punition mineure ou majeur additionnelle, on accordera alors immédiatement l'avantage numérique.

- Temps régulier 5 contre 4
- Temps supplémentaire 3 contre 2

Un joueur présent sur la patinoire devra alors se rendre au banc des punitions pour purger la punition additionnelle causant le désavantage numérique.

Article 6 **Retarder le jeu** : Si un joueur retient le ballon de toutes manières et délibérément contre les bandes ou toutes autres parties du filet, à moins qu'il ne soit tenu en échec par un adversaire.

Sanction : Puniton Mineure

Note : Un gardien de but ne peut de sa zone geler le ballon derrière le filet.

Sanction : Puniton Mineure

Article 7 **Début de la partie et des périodes**

La partie doit commencer à l'heure prévue, sauf s'il y a retard dans la partie qui précède, auquel cas la partie débutera immédiatement après la fin de celle-ci. Une partie est officielle lorsqu'il y a eu une mise au jeu au centre de la glace avec un gardien de but et cinq joueurs de chaque côté. Si à la suite de blessure ou de pénalités, une équipe ne compte plus le nombre de joueurs requis pour continuer la partie, elle perdra automatiquement la rencontre, même si elle est en avance dans la marque au moment où survient l'incident qui la place à court de joueurs.

Article 8 **Puniton d'inconduite**

Une punition d'inconduite attribuée dans les cinq dernières minutes du temps régulier entraîne automatiquement une punition d'extrême inconduite ainsi qu'une punition mineure automatique. Le joueur fautif sera expulsé de la partie et de plus l'équipe jouera à court d'un joueur pour servir la punition mineure automatique.

Article 9 Punitioп d'extrême inconduite

Une punitioп d'extrême inconduite entraîne l'expulsion du joueur ayant commis l'infraction pour le reste du match. De plus l'équipe du joueur fautif devra envoyer un joueur au banc des punitions pour servir la punitioп mineure automatique.

Article 10 Championnat provincial

Un minimum de 9 joueurs inscrits doivent être présents au début d'un championnat, sinon la partie est perdue par défaut. Par la suite, l'équipe doit compter au moins un gardien de but et cinq joueurs afin d'être reconnue comme une équipe. Pour les catégories élites, un minimum de 11 joueurs inscrits doivent être présents à toutes les parties du championnat pour que la partie soit valide, sinon l'équipe ne comptant pas un tel nombre de joueurs perdra par défaut.

Article 11 Compétition

Lors des compétitions, toute équipe sera automatiquement disqualifiée si elle ne se présente pas pour sa partie ou si son comportement a pour effet de ridiculiser le sport ou de mettre en danger la sécurité d'un ou plusieurs joueurs. Des mesures disciplinaires pourront être prises à l'endroit de cette équipe, de ses joueurs et de ses représentants. Un officier de la FQBG ou les officiels de la partie devront rédiger un rapport et le déposer à la Corporation.

Article 12 Classifications des catégories

Une équipe est classée selon son calibre de jeu. Les catégories majeures sont : senior élite contact, senior sans contact, mixte élite, mixte compétitif, mixte récréatif et vétéran (40 et +), maîtres (50 et +), tandis que les catégories mineures sont : M19, M16, M14, M12, M10 et M8.

NOTE: Conformément à l'article 28 d) des règlements. Tous les joueurs devront porter un casque protecteur homologué CSA. Ils devront obligatoirement porter la visière complète, la demi-visière ou la grille complète homologué par CSA. Par contre pour les catégories mineures, la visière ou la grille complète homologués par CSA est obligatoire.

- a) La catégories senior élite contact se compose d'équipes représentant leur province dans les rencontres organisées à l'échelle du pays, de même que les autres équipes concurrentes de la province.

- b) La catégorie senior sans contact se compose d'équipes, dont les parties se déroulent sans mise en échec.
- c) La catégorie mixte élite se compose de trois (3) joueuses féminines et trois (3) joueurs masculins en même temps sur la surface de jeu, incluant le gardien de but. Les équipes évoluant dans cette catégorie représentent leur province dans les rencontres à l'échelle du pays, de même que les autres équipes concurrentes de la province.
- d) Les catégories Mixte compétitif et récréatif se composent de trois (2) joueuses féminines, deux (3) joueurs masculins + un gardien de but. Ce dernier peut être féminin ou masculin.
- e) La catégorie vétéran se compose de joueurs ayant plus de 40 ans en date de l'ouverture du championnat.
- f) La catégorie Maîtres se compose de joueurs ayant plus de 50 ans en date de l'ouverture du championnat.
- g) La catégorie M19 élite se compose des joueurs âgés de 17 à 19 ans en date, du 31 décembre de la saison en cours.
- h) La catégorie M19 sans contact se compose des joueurs âgés de 17 à 19 ans en date, du 31 décembre de la saison en cours, dont les parties se déroulent sans mise en échec.
- i) La catégorie M16 se compose de joueurs âgés 16 ans et moins en date, du 31 décembre de la saison en cours.
- j) La catégorie M14 se compose de joueurs âgés 14 ans et moins en date, du 31 décembre de la saison en cours.
- k) La catégorie M12 se compose de joueurs âgés de 12 ans et moins en date, du 31 décembre de l'année en cours.
- l) La catégorie M10 se compose de joueurs âgés de 10 ans et moins en date, du 31 décembre de l'année en cours.**
- m) La catégorie M8 se compose de joueurs âgés de 8 ans et moins en date, du 31 décembre de l'année en cours.**

FÉDÉRATION QUÉBÉCOISE DE BALLON SUR GLACE
4545, avenue Pierre de Coubertin
Montréal, QC
H1V 0B2

Téléphone: 514-252-3078