

Cahier de Règlements

Ligue de Hockey Balle Ultime
(Ultimate Hockey)



Dernière version : le 16 mai 2018

Table des matières

Règlements particuliers au Centre Hockey Ultime.....	- 3 -
Règlements de La Ligue de Hockey Balle Ultime	- 4 -
Objectif de la ligue	- 4 -
1. Limite d'âge.....	- 4 -
2. L'admissibilité des équipes et des joueurs	- 4 -
3. Composition d'une équipe.....	- 5 -
4. Déroulement d'une partie.....	- 5 -
5. Système de pointage	- 7 -
6. L'équipement.....	- 7 -
7. L'équipement de gardien de but.....	- 8 -
8. Déroulement du jeu.....	- 8 -
9. Punitions mineures.....	- 9 -
10. Pénalité double mineure	- 10 -
11. Punitions majeures.....	- 11 -
12. Inconduite de partie	- 11 -
13. Pénalité de match	- 12 -
14. Pénalité de match avec une extrême inconduite	- 12 -
15. Sanctions	- 13 -
16. Lancer de pénalité.....	- 13 -
17. Participation aux séries.....	- 14 -
18. Côtes des joueurs.....	- 15 -
19. Divisions mixtes	- 15 -
20. Drogues et alcool	- 15 -
21. Modification ou rajout aux règlements	- 15 -
22. L'arbitre.....	- 15 -
23. Le rôle du comité de discipline.....	- 16 -
24. Les objets personnels.....	-15 -
25. Commandites.....	-16 -

Règlements particuliers au Centre Hockey Ultime

- ❖ Les joueurs et les visiteurs se doivent respecter les équipements et les installations du Centre;**
- ❖ Aucun acte de vandalisme ne sera toléré;**
- ❖ Il est interdit de consommer toute forme de drogue ou d'alcool sur la propriété du Centre, à l'intérieur ou à l'extérieur du bâtiment;**
- ❖ Il est interdit d'entrer dans le Centre sous l'influence d'alcool ou de drogue.**
- ❖ Il est interdit de fumer à l'intérieur. À l'extérieur, une distance de 5 mètres est exigée.**

Règlements de La Ligue de Hockey Balle Ultime

Remarque

Aux fins d'interprétation du présent document, l'utilisation du genre masculin est sans rapport avec le sexe et ne traduit absolument pas la discrimination envers l'un ou l'autre sexe.

Objectif de la ligue

La ligue de Hockey Balle Ultime est une ligue où l'atmosphère doit être cordiale entre les joueurs, les arbitres, les visiteurs et le personnel de la ligue. De plus, elle propose à ses joueurs un environnement de jeu organisé par une administration de qualité dans un milieu respectueux d'autrui.

1. Limite d'âge

1.1 Les joueurs doivent être âgés de 18 ans et plus.

1.2 Les joueurs qui sont âgés de 17 ans et moins doivent avoir une permission écrite de leurs parents

2. L'admissibilité des équipes et des joueurs

2.1 Une équipe est admissible en effectuant un dépôt à la ligue à la date indiquée et en respectant les règlements de la ligue. De plus, l'équipe doit inscrire son alignement sur le site internet (obligatoire).

2.2 Une équipe doit effectuer le paiement complet selon les exigences de la ligue:

- Un dépôt de 200\$ est exigé lors de l'inscription;
- Avant la 1^{ère} semaine un versement de 395\$ doit être effectué;
- À la 4^e semaine le restant du paiement (700\$);
- Les équipes ayant payé au complet auront priorité dans les préférences d'horaire.
- Les équipes en défaut débiteront la partie avec un 5min de pénalité. Par la suite, à la 5^e semaine, les équipes en défaut perdront par forfait.

2.3 Un joueur est admissible pour une partie si son nom est inscrit sur la feuille d'alignement.

2.4 Un joueur réserviste est admissible si son nom est inscrit sur la feuille d'alignement. De plus, un montant peut être exigé par le capitaine.

3. Composition d'une équipe

3.1 Une équipe doit être composée d'un minimum de 5 joueurs incluant un gardien et d'un maximum de 11 joueurs incluant un gardien (pour l'inscription).

3.2 Les réservistes ne peuvent pas jouer pour plus d'une équipe de la même division, sauf dans le cas où il devient régulier dans une autre équipe. La ligue a la possibilité de permettre une telle situation, dans le cas d'éviter un forfait et avec l'accord des capitaines.

3.3 Chaque équipe doit avoir un capitaine et un assistant pour représenter leur équipe.

3.4 Un joueur évoluant sous une fausse identité sera suspendu. De plus, une équipe qui utilise des joueurs suspendus ou sous une fausse identité perd automatiquement la partie par défaut, soit 7 à 0.

3.5 Si le gardien de but se blesse et ne peut terminer la partie, il peut être remplacé par un joueur de son équipe dans les 5 minutes suivantes. Aucune période d'échauffement ne sera permise.

4. Déroulement d'une partie

4.1 Au début de chaque partie, les deux équipes doivent remplir la feuille d'alignement et la remettre au marqueur. Tout joueur inscrit sur la feuille d'alignement pourra participer au match. Par contre, un joueur doit avoir fait au moins une présence avant que la 2^e période se termine, sinon il ne pourra pas participer au match même si ce joueur est inscrit sur la feuille d'alignement.

4.2 Tous les joueurs d'une même équipe doivent être sur le même banc des joueurs et doivent déposer leurs effets personnels dans les vestiaires.

4.3 Chaque équipe aura droit à une période d'échauffement de 3 minutes avant la partie, si elle se présente à l'heure. La période d'échauffement débute dès la fin du match précédent.

4.4 La partie se joue à 4 contre 4 plus un gardien.

4.5 Une partie comporte 3 périodes de 15 minutes en temps continu, à l'exception des 3 dernières minutes de la 3^e période, qui seront en temps arrêté, à moins qu'il y ait un écart de 5 buts et plus.

4.6 Les punitions sont elles aussi en temps continu durant la partie à l'exception des 3 dernières minutes de la partie, si l'écart est de moins de 5 buts.

4.7 En 1^{ère} période, les équipes se positionnent sur le jeu du côté de leurs bancs respectifs. Lors de la 2^e période, les équipes changent de côté et sont à l'opposé de leur banc des joueurs. En 3^e période, ils reprennent leur côté initial.

4.8 Un temps de repos de 45 secondes est accordé entre les périodes. Un temps d'arrêt de 45 secondes est permis à chacune des équipes lors d'un match.

4.9 Un temps d'arrêt de 30 secondes est autorisé pour les gardiens de but durant la saison d'été seulement.

- 4.10** Un écart de 10 buts mettra un terme à une rencontre. Toutefois, les joueurs peuvent poursuivre la rencontre sur un fond amical (ou exhibition). Les points ne seront toutefois pas comptabilisés au-delà de l'écart de 10 buts. Le temps alloué pour ce match amical peut être réduit afin de reprendre le temps perdu.
- 4.11** Si une équipe se présente avec du retard, le temps est débuté (après la période d'échauffement de 3 minutes) et cette équipe écope de 2 minutes de pénalités pour les 5 premières minutes de retard et un autre 2 minutes pour les 5 autres minutes de retard. Si le nombre de joueurs minimum (4 joueurs + 1 gardien) n'est pas respecté après 10 minutes, l'équipe fautive perd automatiquement le match 7 à 0.
- 4.12** Si une équipe se présente sans gardien de but à l'heure prévue à la partie, le temps est débuté (après la période d'échauffement de 3 minutes) et cette équipe écope de 2 minutes de pénalités pour les 5 premières minutes de retard et un autre 2 minutes pour les 5 autres minutes de retard. L'équipe fautive doit emprunter l'équipement de gardien de la ligue pour qu'un des joueurs de l'équipe s'habille pour débiter la partie. Si le nombre de joueurs minimum (4 joueurs + 1 gardien) n'est pas respecté après 10 minutes, l'équipe fautive perd automatiquement le match 7 à 0.
- 4.13** Lors d'une victoire par forfait, les points pour les statistiques personnelles seront distribués au prorata des points déjà accumulés par les joueurs de l'équipe gagnante.
- 4.14** Une équipe qui perd par forfait en raison d'un manque de joueurs, est automatiquement pénalisée par une sanction monétaire de 50\$ payable avant le prochain match.
- 4.15** Si un nombre élevé de retard est remarqué, pour des raisons circonstancielles et exceptionnelles (ex. : température), le personnel de la ligue se réserve le droit de réajuster le temps des périodes après avoir avisé les capitaines ou les assistants.
- 4.16** Si après 45 minutes de jeu il y a une égalité, il y aura une prolongation de 3 minutes en temps continu à 3 contre 3 plus un gardien de but. Sauf, en série où la prolongation est de 5 minutes.
- 4.17** Si après la prolongation l'égalité persiste, il y aura des tirs de barrage. Les équipes devront fournir à l'arbitre une liste de 3 joueurs pour que la fusillade ait lieu.
- 4.18** L'équipe qui gagnera le pile ou face, décidera qui commencera la fusillade.
- 4.19** Un joueur dont la pénalité reçu en prolongation n'est pas terminé, ne peut participer à la première ronde de la fusillade.
- 4.20** Si le pointage en fusillade est nulle suite aux 3 premiers joueurs de chaque équipe, un joueur est rajouté jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé. Chacun des joueurs doit passer en fusillade et ce même si une équipe comporte moins de joueurs.

5. Système de pointage

5.1 Partie gagnée en temps réglementaire : 2 points

5.2 Partie gagnée en prolongation ou en fusillade : 2 points

5.3 Partie perdue en prolongation ou en fusillade : 1 point

5.4 Partie perdue en temps réglementaire : 0 point

5.5 En cas d'égalité au classement, la ligue départagera le classement de la façon suivante :

- **Premièrement** : L'équipe qui aura plus de victoires;
- **Deuxièmement** : La meilleure fiche entre les équipes en cause pendant la saison.
- **Troisièmement** : Le différentiel de but;

6. L'équipement

6.1 Chaque équipe doit obligatoirement avoir un nom d'équipe et des chandails semblables et numérotés qui représentent leur équipe et qui seront facilement identifiables. Le chandail du capitaine doit être identifié par lettre C et celui de son assistant doit être identifié par la lettre A.

6.2 La ligue fournit les balles et les filets de hockey pour les matchs.

6.3 La ligue ne fournit aucune balle pour la période de réchauffement. Les équipes sont donc priées d'avoir leurs propres balles.

6.4 Le casque (attaché), les gants de protection, les protège-tibias (les jambières complètes étant toutefois fortement recommandées) et les espadrilles sont obligatoires. Concernant les gants, ils doivent couvrir entièrement les mains et protéger le dessus des mains (doivent avoir un coussin de protection). De plus, si un joueur perd son casque durant le jeu, celui-ci doit le remettre avant de se remettre à jouer. Autrement, il doit retourner au banc. Si un joueur n'a pas d'équipement (s), il pourra emprunter à la ligue l'équipement(s) en donnant une carte d'identité, qui sera remis par la suite.

6.5 Les coquilles et le casque sont optionnels.

6.6 Les bottes, le pantalon jean et les lunettes de soleil ne sont pas acceptés.

6.7 Tous les types de bâtons sont acceptés. Le ruban adhésif (tape) sous les palettes de bâton est interdit. Les bâtons comportant une source dangereuse sont interdits.

6.8 Lorsque deux équipes disputent une partie avec la même couleur de chandail pouvant porter à confusion durant le déroulement de la partie, l'équipe qui portera des dossards prêtés par la ligue sera déterminée à pile ou face ou selon l'accord des deux équipes.

6.9 Afin de permettre un bon suivi des statistiques, les joueurs réguliers d'une équipe doivent en tout temps conserver le même numéro de chandail. S'il change de numéro, les points du joueur peuvent ne pas lui être attribués de la bonne façon. Il incombera ensuite au capitaine d'aviser la ligue afin d'apporter les corrections nécessaires.

7. L'équipement de gardien de but

- 7.1** Tous les types de jambières, de gants et de bloqueurs de gardien de but sont autorisés.
- 7.2** Le casque avec grillage ou le masque de gardien, le plastron ainsi que la coquille sont obligatoires.
- 7.3** Le ruban adhésif (tape) sous les palettes de bâtons ou jambières de gardien de but est interdit.
- 7.4** Le chandail du gardien de but peut être différent de celui de son équipe.
- 7.5** Le gardien de but ne peut, en aucun cas ajouter des pièces d'équipement qui vise à augmenter la défense de son but.
- 7.6** Si une équipe n'a pas de gardien de but, elle pourra emprunter à la ligue l'équipement de gardien en donnant une carte d'identité, qui sera remis au retour des fournitures empruntées.
- 7.7** La ligue se réserve le droit de demander un montant d'argent, si, l'équipement de gardien de but a des dommages.

8. Déroulement du jeu

- 8.1** Il y a une mise en jeu à chaque arrêt de jeu à l'un des 9 points de mise en jeu.
- 8.2** Lorsqu'une équipe sort la balle en dehors du terrain, un arrêt de jeu est signalé et il y a mise au jeu au point d'engagement le plus près. L'arbitre peut décerner une pénalité, s'il croit qu'un joueur a sorti la balle intentionnellement.
- 8.3** Si l'arbitre n'arrive pas à déterminer l'équipe qui a sorti la balle (déviation), il y aura une mise au jeu à l'un des 5 points d'engagement qui se situe en zone neutre.
- 8.4** Si la main est fermée sur la balle, il y aura mise en jeu dans la zone de l'équipe fautive ou dans la zone neutre le point le plus près.
- 8.5** Lors d'une pénalité, le jeu est repris dans la zone de l'équipe fautive par une mise en jeu.
- 8.6** La passe avec la main est interdite partout sur la surface de jeu. Il y aura alors mise en jeu dans zone de l'équipe fautive ou dans la zone neutre le point le plus près. Seul le gardien de but est autorisé à effectuer une passe avec sa main.
- 8.7** Si un joueur ne touche pas à la balle et empêche un joueur adverse de prendre la balle, après 5 secondes l'arbitre (à sa discrétion) donne une pénalité mineure au joueur fautif pour avoir retardé la partie.
- 8.8** Un joueur ne peut rester dans la zone réservée au gardien de but (crease), si la balle n'y est pas. Le joueur est averti par l'arbitre de sortir de la zone, à défaut de quoi, un arrêt de jeu peut être immédiatement signalé (à la discrétion de l'arbitre). Il y a alors mise en jeu en zone neutre. Le joueur fautif pourrait aussi recevoir une pénalité mineure pour obstruction sur le gardien (à la discrétion de l'arbitre).
- 8.9** Un but ne peut être marqué sur un mouvement du pied (kick) ou avec la main de façon volontaire. Il y a alors mise en jeu en zone neutre.

8.10 Si le filet se déplace, un arrêt de jeu peut être signalé par l'arbitre, alors il y aura mise en jeu dans la zone de l'équipe fautive. Cependant, l'arbitre (à sa discrétion) peut donner une pénalité mineure pour avoir retardé le match à un joueur ou à un gardien de but qui déplace le filet intentionnellement.

8.11 Un joueur ne peut toucher la balle à une hauteur plus haute que celle des épaules avec son bâton et ce, même s'il ne touche pas à la balle. L'arbitre donnera automatiquement une pénalité mineure au joueur fautif. Cependant, un joueur peut demander une passe avec son bâton plus haute que la hauteur des épaules.

8.12 Un but est refusé si un joueur nuit au gardien dans la zone réservée ou si le bâton d'un joueur est plus haut que la barre horizontale des filets.

8.13 Le lancer frappé est accepté.

8.14 La balle demeure en jeu même si elle touche le filet protecteur

8.15 L'arbitre fera un décompte silencieux de 5 secondes lorsqu'il est placé au point de mise en jeu. Si un joueur d'une des deux équipes se retrouve du mauvais côté de la mise en jeu, et qu'un avertissement a été donné, l'arbitre se réserve le droit de décerner une punition pour avoir retardé le match.

8.16 Aucune serviette ou gourde ne sera tolérée sur la bande. Un avertissement sera donné au capitaine. En cas de récidive, une punition mineure de banc sera décernée.

8.17 Sur le banc des joueurs, un seul entraîneur est autorisé et ce dernier doit être identifié sur l'alignement de départ. Tout joueur n'étant pas actif sur la surface de jeu, et qui se retrouve impliquée de quelconque façon dans une altercation (verbalement ou physiquement), verra ses punitions automatiquement doublées et pourraient même se voir expulser de la rencontre.

8.18 Un joueur suspendu n'est pas autorisé d'être derrière le banc des joueurs. De plus, le même règlement s'applique aux joueurs blessés et aux amis de l'équipe.

9. Punitions mineures

9.1 Les punitions mineures sont d'une durée de 2 minutes en temps continu. La punition s'annule lors d'un but de l'équipe en avantage ou se termine une fois le temps de la pénalité écoulé.

9.2 Trois pénalités mineures entraînent une expulsion du match (à l'exception ceux qui ont un astérisque, voir plus bas).

9.3 Lors de l'expulsion le joueur devra quitter le terrain de jeu immédiatement et c'est un joueur qui était sur le terrain de jeu au moment de l'infraction qui devra purger la pénalité.

9.4 Les pénalités mineures sont :

- Accrocher;
- Retenir;
- Obstruction;
- Obstruction sur le gardien de but (voir le point 8.9);
- Faire trébucher;
- Bâton élevé sans contact (voir le point 8.12);

- *Trop de joueurs sur la surface de jeu (les changements au banc se font dans les limites des sections jaunes devant le banc des joueurs);
- Équipement dangereux ou illégal;
- *Après un avertissement, un joueur joue sans les équipements obligatoires;
- Déplacer le filet intentionnellement (voir le point 8.11);
- Retenir le joueur contre la bande;
- Avoir retardé la partie;
- Un joueur ne touche pas à la balle et empêche un joueur adverse de prendre la balle (voir le point 8.8);
- Cinglé;
- Geste anti-sportif;
- Pénalité de banc;
- *Équipe en retard;
- Double-échec;
- Avoir accroché;
- Interférence;
- Une serviette ou une gourde qui demeure sur la bande (voir le point 8.17);
- Un joueur qui retarde une mise au jeu (voir le point 8.16);
- Jouer avec un bâton de gardien de but;
- Un joueur qui sort de son banc ou du banc de pénalité lors d'une échauffourée;
- Un gardien de but sortant de sa zone réservée lors d'une échauffourée;
- Jouer avec un bâton brisé;
- Plongeon;
- Les portes de banc de joueurs ou de punition non fermées correctement;
- Charge sur le gardien;
- Force excessive ou dommages infligés aux bandes (selon l'interprétation de l'arbitre);
- Un joueur sort la balle du jeu intentionnellement (selon l'interprétation de l'arbitre (voir le point 8.3);
- La feuille d'alignement n'a pas été remis au marqueur ou complété.

10.Pénalité double mineure

10.1 Une pénalité double mineure a une durée de 2 minutes chacun en temps continu. À chaque but marqué un 2 minutes est annulé.

10.2 Une pénalité double mineure :

- Chandail sans numéro ou de couleur différent;
- Bâton élevé qui touche la tête.

11. Punitons majeures

11.1 Les punitons majeures sont d'une durée de 5 minutes en temps continu. Aucun but ne peut l'annuler.

11.2 Deux pénalités majeures entraînent une expulsion du match.

11.3 Une pénalité majeure avec une pénalité mineure entraîne une expulsion du match.

11.4 Lors de l'expulsion, le joueur devra quitter le terrain du jeu immédiatement et c'est un joueur qui était sur le jeu au moment de l'infraction qui devra purger la pénalité.

11.5 Les pénalités majeures sont :

- Donner de la bande;
- Pousser dans la bande ou dans le mur avec tentative de blessure;
- Tentative de blessure;
- Rudesse dangereuse;
- Coup de bâton sur le joueur;
- Coup de hanche;
- Double-échec dangereux;
- Donner du genou;
- Donner du coude;
- Bâton élevé dangereux avec ou sans blessure;
- Un joueur sort de son banc pour participer lors d'une échauffourée;
- Un joueur manque de respect envers l'arbitre;
- Mise en échec;
- Mauvaise conduite;
- Jeter les gants pour combat ;
- Racisme et/ou discrimination;
- Toute forme de violence physique ou verbale;
- Obstruction dangereuse;
- Toute forme de menace envers un autre joueur ou le personnel de la ligue;
- Antisportive envers l'arbitre ou le personnel de la ligue;
- Intimidation;
- Une équipe n'ayant pas effectué le paiement au complet selon les exigences de la ligue (puniton à l'ensemble de l'équipe).

12. Inconduite de partie

12.1 Une inconduite de partie a une durée de 10 minutes en temps continu. L'inconduite de partie ne pénalise que le joueur et non l'équipe mais elle vient parfois avec un 2 minutes ou un 5 minutes.

12.2 Les pénalités d'inconduites de partie sont :

- Geste dérangeant répétitif suite à l'avertissement de l'officiel;
- Geste antisportif;

- Abus envers l'officiel;
- Geste dangereux;
- Mauvais langage ou gestes obscènes ou dégradants.

13. Pénalité de match

13.1 Une pénalité de match entraîne une expulsion automatique du match (5 minutes en temps continu) et entraîne également une suspension. La durée d'une suspension est déterminée par le comité de discipline de la ligue.

13.2 Lors de l'expulsion, le joueur devra quitter la surface de jeu immédiatement et c'est un joueur qui était sur le terrain au moment de l'infraction qui devra purger la pénalité.

13.3 Les pénalités de match sont :

- Bataille;
- Tentative de blessure;
- Blessure volontaire;
- Avoir dardé;
- Assaut;
- Coups de poings;
- Grossière inconduite;
- Abus envers l'officiel;
- Incitation à la bagarre;
- Menacer l'adversaire pour règlement de compte;
- Un joueur cause de façon intentionnelle des dommages aux installations et/ou aux pièces d'équipement d'un adversaire;
- Lorsqu'un gardien de but quitte son rectangle afin de se battre ou de se joindre à une bataille;
- Lorsqu'un joueur sort du banc des joueurs ou de pénalité pour s'impliquer dans une bataille ou une échauffourée.

14. Pénalité de match avec une extrême inconduite

14.1 Une pénalité de match avec une extrême inconduite entraîne une expulsion automatique du match (5 minutes en temps continu pour la pénalité de match et 10 minutes en temps continu pour l'extrême inconduite) et entraîne également une suspension. La durée d'une suspension est déterminée par le comité de discipline de la ligue.

14.2 Lors de l'expulsion, le joueur devra quitter la surface de jeu immédiatement et c'est un joueur qui était sur le terrain au moment de l'infraction qui devra purger la pénalité.

*****Tout joueur n'étant pas actif sur la surface de jeu, et qui se retrouve impliqué de quelque façon dans une altercation (verbalement ou physiquement) verra ses punitions automatiquement doublées (voir le point 8.18)**

15. Sanctions

15.1 La ligue se réserve le droit de suspendre un joueur ou une équipe advenant une mauvaise attitude et/ou une conduite nuisant au bon fonctionnement de la ligue.

15.2 Des sanctions monétaires peuvent être données afin de réhabiliter un joueur suite à une suspension.

15.3 Lors d'une expulsion, la suspension d'un joueur ou d'une équipe, la ligue se réserve le droit de ne pas rembourser le joueur ou l'équipe.

15.4 Lorsqu'un joueur réserviste est suspendu, il doit purger sa suspension avec l'équipe avec laquelle il a écopé sa suspension. Il ne peut jouer avec aucune autre équipe car il est suspendu de toutes les activités de la ligue.

15.5 Lors d'une suspension d'un joueur, celui-ci est suspendu pour toute la journée des activités de la ligue. Par exemple, si un joueur joue pour 2 équipes et il est suspendu pour 3 jours, ce joueur ne pourra jouer pour les 2 équipes pendant (3 dimanche consécutif) sa suspension de 3 jours.

16. Lancer de pénalité

16.1 Faire trébucher, faire de l'obstruction, lancer son bâton de hockey ou autres objets lorsqu'un joueur est en échappé (discretion de l'arbitre).

16.2 Un joueur de la même équipe qui met sa main sur la balle dans la zone réservée au gardien de but (discretion de l'arbitre).

17. Participation aux séries

17.1 Toutes les équipes participent aux séries à moins d'indications contraire par la ligue.

17.2 Le format des séries pour chaque division dépend du nombre d'équipe inscrit pour la saison régulière et peut être changé en cour de saison.

17.3 Un joueur régulier ou réserviste doit avoir joué 5 parties* avec la même équipe dans une saison de 12 parties pour participer aux séries et que l'équipe a déboursé la totalité des frais d'inscription au complet.

17.4 Un joueur régulier, inscrit dans l'alignement lors de l'inscription de l'équipe et ayant subi une blessure en début de saison peut participer aux séries, s'il a disputé au moins une partie complète et s'il a déboursé la totalité des frais d'inscription au complet.

17.5 Un gardien de but doit avoir joué au moins une partie pour participer aux séries, sauf s'il y a entente entre les deux équipes afin qu'un gardien classé dans un niveau inférieur à celui dans lequel l'équipe joue, les dépassent.

18. Côtes des joueurs

18.1 La liste de classement des joueurs est produite par un comité de la ligue et celui-ci est disponible sur le site internet de la ligue.

18.2 La composition des équipes pour chaque division est disponible sur le site internet de la ligue.

18.3 La ligue se réserve le droit d'apporter des ajustements à liste de classement des joueurs et à la composition des équipes pour chaque division en temps opportun.

18.4 Un joueur ou gardien non-classé équivaut à 4 dans les divisions C et D et à 7 points dans les divisions B. Par la suite, la ligue se réserve le droit de classer un ou les joueur (s) suite à une ou plusieurs partie (s).

**Veuillez prendre note que ce nombre variera selon le nombre de parties de la saison.*

19. Divisions mixtes

La division mixte diffère quelque peu des autres divisions, c'est pourquoi, les points suivants seront à prioriser dans de telles circonstances.

19.1 La composition d'une équipe mixte est disponible sur le site internet de la ligue.

19.2 Toutefois, veuillez noter que la division est de niveau mixte-amical. De plus, dans le but de faciliter les compositions d'équipes, les femmes pourront remplacer dans d'autres équipes au courant de la saison, afin de permettre à l'équipe de respecter le nombre minimum de femmes.

19.3 La présence minimum de 2 femmes par équipe est exigée sur la surface de jeu. Par contre, en désavantage numérique, un minimum une fille sera permise lorsque la punition est attribuée à une fille.

19.4 Les lancers frappés ne sont autorisés que pour les femmes. Dans le cas des hommes, les lancers initiés plus haut que la ceinture (la taille) ne sont pas autorisés.

19.5 Pour être éligible aux séries, un minimum de 4 parties est requis pour les hommes et d'une partie pour les femmes.

19.6 Dans le but de dépanner une autre équipe, les filles seront autorisées à remplacer dans une autre équipe, au courant de la saison.

19.7 Un but inscrit par une femme équivaut à 2 buts au total des buts de l'équipe et une passe par une fille comptera pour 1.

19.8 Lors d'une pénalité à retardement, l'équipe pourra remplacer le gardien seulement par une fille. Par contre, lors du retrait du gardien, l'équipe pourra le remplacer par n'importe quel joueur.

19.9 Les équipes demeureront du même côté pour l'ensemble du match.

19.10 Les mises au jeu seront toujours effectuées par une fille.

19.11 Les prolongations se joueront à 3 contre 3 avec un minimum de 2 filles sur la surface de jeu.

19.12 Dans l'éventualité où les tirs de barrage seraient nécessaires, il aura une alternance entre un gars et une fille. Chacun des joueurs doit passer en fusillade et ce même si une équipe comporte moins de joueurs.

19.13 Un écart de 15 buts mettra un terme à une rencontre. Toutefois, les joueurs peuvent poursuivre la rencontre sur un fond amical (ou exhibition). Les points ne seront toutefois pas comptabilisés au-delà de l'écart de 15 buts. Le temps alloué pour ce match amical peut être réduit afin de reprendre le temps perdu.

20. Drogues et alcool

20.1 Il est interdit de consommer de l'alcool ou de la drogue à l'intérieur ou à l'extérieur de la propriété du Centre Hockey Ultime ou de jouer sous l'effet de l'une ou de l'autre de ces substances.

21. Modification ou rajout aux règlements

21.1 La ligue se réserve le droit de changer ou de rajouter des règlements en tout temps.

22. L'arbitre

22.1 L'arbitre est le seul responsable sur le terrain de jeu. Toutes ses décisions pendant le jeu sont sans appel.

22.2 Lors de la période de réchauffement, l'arbitre peut donner des sanctions à des joueurs ou à la l'équipe.

22.3 Seulement les capitaines et/ou les assistants ont droit de parler avec l'arbitre lors d'une sanction.

22.4 La ligue se réserve le droit de suspendre des joueurs ou une équipe lors de la période de réchauffement.

23. Le rôle du comité de discipline

23.1 Le rôle du comité est de faire respecter et d'appliquer le cahier de règlement avec l'aide de l'arbitre.

23.2 Chaque décision sera discutée par le comité lors d'une suspension d'un joueur et/ou d'une équipe.

24. Les objets personnels

24.1 La ligue n'est pas responsable des objets ou d'équipements personnels perdus ou volés.

25. Commandites

25.1 Toutes les équipes peuvent avoir un/des commanditaire(s) avec l'approbation de la ligue.

Site internet: www.hockeyultime.com