



Tournoi provincial de hockey-balle amical des Auberges du coeur

Règlements

1. Philosophie du jeu et esprit du tournoi

L'objectif principal est d'amener les jeunes à pratiquer l'activité physique pour son bien-être, c'est-à-dire sa santé, son plaisir, sa détente, et ce, en toute sécurité. Nous offrons cette activité en valorisant la participation et l'esprit sportif tout en maintenant l'aspect compétitif. Les relations entre les joueurs peuvent parfois devenir tendues lorsque la principale raison du jeu est la victoire; cependant, nous souhaitons créer un climat de jeu agréable avec des joueurs qui attachent plus d'importance au plaisir, à la rencontre d'autres jeunes des Auberges et à la détente.

L'attitude compétitive doit être modérée et le respect des consignes et des arbitres sont primordiales. On cherche d'abord et avant tout à rapprocher les jeunes des Auberges, peu importe leurs provenances.

2. Définition d'une partie

La partie est de 20 minutes. Il y a 5 minutes de réchauffement avant le match. La partie se termine après un écart de 10 buts.

3.1 Composition des équipes

Les équipes doivent être composées d'un minimum de 6 joueurs et d'un maximum de 13 joueurs incluant le gardien. Les parties se jouent à 4 contre 4 plus un gardien. Chaque équipe doit avoir un capitaine pour représenter leur club, celui-ci est responsable des communications entre leurs joueurs et l'arbitre et/ou l'organisateur.

3.2 Gardiens de buts

Les gardiens de but commencent le match à l'opposé du banc des joueurs de leur équipe.

4. Le personnel

Le ou les arbitres désignés pour une rencontre représentent la seule autorité qui voit à l'application des règlements et à leur interprétation. Ils doivent à tout instant s'assurer que l'activité qu'ils dirigent se déroule dans une ambiance récréative. D'autre part, ils ont pour tâche de veiller à ce que l'action des joueurs ne porte pas atteinte au bien-être et à la sécurité physique des participants tant au cours du jeu qu'avant, pendant et après la partie. Bref, les arbitres contribuent à sauvegarder la qualité des rencontres.

Les officiels mineurs (marqueurs) en devoir doivent être considérés par les joueurs comme des officiels de la rencontre. Tout manque de respect à leur égard est passible de sanction.

Seuls les capitaines peuvent s'adresser à l'arbitre pendant la rencontre.

5. Les règlements

Le Comité organisateur se réserve le droit de changer les règlements dans l'intérêt du bon déroulement du tournoi. Les joueurs seront avisés de tous changements.

5.1 Arrêts de jeu

L'équipe qui commet l'arrêt de jeu perd la balle et l'arbitre décide où se fait la reprise du jeu. Aucun obstacle ne crée un arrêt de jeu, sauf si un joueur au banc touche la balle en la dirigeant dans le jeu. L'adversaire a 3 secondes pour reprendre le jeu. Les joueurs doivent être à une distance de 2 mètres pour la reprise du jeu. Après les 3 secondes, le jeu reprend automatiquement. Aucun «temps mort» (time out) n'est permis.

5.2 Les fautes (la balle va alors à l'autre équipe)

- Le gardien ainsi que les joueurs doivent respecter leurs zones respectives.
- Il est interdit de fermer sa main sur la balle ou de passer la balle avec la main.
- Sortir la balle à l'extérieur de la surface de jeu.
- Le bâton élevé au dessus des épaules qui n'atteint pas un joueur ou n'est pas considéré dangereux sera signaler par l'arbitre dès que l'équipe fautive touche à la rondelle. Il y aura alors balle à l'autre équipe dans leur zone offensive.
- On ne peut mettre les deux genoux au sol

5.3 Les infractions mineures (pénalité de 2 minutes)

- Pas de contact, interdit d'accrocher, de faire trébucher, de pousser, de retenir, etc.
- Le bâton élevé au-dessus des épaules et qui comporte un danger pour un autre joueur.
- Les glissades ne sont pas permises.
- Un joueur de trop sur le terrain

5.4 Les infractions majeures (pénalité de 4 minutes)

- Darder
- Donner un genou
- Double échec
- Assaut
- Abus verbal envers un arbitre ou marqueur
- Demeurer sur les lieux après une expulsion
- Langage, geste abusif ou obscène
- Provoquer l'adversaire
- S'en prendre au matériel
- Tourner le match en dérision

5.5 Les infractions d'extrême inconduite

- Tout comportement violent envers un joueur, un arbitre ou le matériel.

5.6 Les sanctions et expulsions

Un joueur qui obtient 3 pénalités mineures (une pénalité majeure compte pour 2 pénalités mineures) dans une rencontre sera expulsé pour le reste de la rencontre.

Un joueur qui obtient 2 pénalités majeures dans une rencontre est automatiquement suspendu pour la partie en cours ainsi que pour la rencontre suivante.

Un joueur recevant une pénalité d'inconduite dans une rencontre est automatiquement suspendu pour la partie en cours ainsi que pour la rencontre suivante.

La récidive de toute inconduite entraîne automatiquement la suspension pour le reste du tournoi.

5.7 Les niveaux d'infractions

- A - Puntion mineure (2 minutes)
- B - Puntion majeure (4 minutes)
- C - Puntion d'inconduite (puntion de match)

Selon la gravité de l'infraction, la pénalité peut augmenter de niveau. Par exemple, si le coup de bâton est violent et est considéré par l'officiel comme étant dangereux, il peut décerner une pénalité majeure ou d'inconduite.

5.8 Procédure des pénalités

- Les pénalités mineures sont d'une durée de 2 minutes et les majeures de 4 minutes à temps continu.
- Le joueur termine sa pénalité même s'il y a but, mais l'équipe revient avec un joueur en plus. (Ex. : de 4 contre 2 à 4 contre 3 ou 4 contre 3 à 4 contre 4).
- Si la pénalité ne s'applique pas contre un joueur adverse (ex. : trop de joueurs sur le jeu), un joueur au choix de l'équipe pénalisée peut alors être désigné mais celui-ci doit être obligatoirement sur le jeu lors de l'infraction.

5.9 Lancers de pénalités

Un lancer de pénalité est accordé lorsque le joueur adverse fait trébucher ou fait obstruction sur un joueur en échappée.

Le lancer doit être effectué par le joueur sur lequel on a commis la faute.

5.10 Tirs de barrage

En cas d'égalité, on procédera à des tirs de barrage.

6. L'équipement

Il vous est demandé de prendre soin de l'équipement de votre activité. Les dossards et les bâtons doivent être remis en bon état à l'appariteur. Aucun bâton de l'extérieur ne sera accepté. Les lunettes protectrices et les protège-tibias sont fortement recommandés. La balle est fournie. L'équipement de gardien de but doit répondre à une certaine norme de grosseur : les jambières ne doivent pas excéder plus de 12 pouces ou 30 cm de largeur. Le masque de gardien de but est obligatoire.

7. Mérite sportif

- Trophée remis à l'équipe gagnante.
- Photos pour toutes les équipes.

Source de référence : règlement de la L.N.C et hockey balle U.Q.A.M

Merci à Jacques Marin, de Chaumière Jeunesse. Mars 2016