

8



HOCKEY-BALLE



CHAPITRE 8 - HOCKEY-BALLE

1. COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

- 1.1. Une équipe est composée d'un minimum de quinze (15) participants et d'un maximum de vingt (20). Une (1) place supplémentaire peut être accordée aux équipes dirigées par un entraîneur qualifié. Elles peuvent ainsi compter un maximum de vingt-et-un (21) participants.
- 1.2. Toutes les équipes doivent avoir un (1) gardien de but revêtu de l'uniforme au complet. Dans le cas d'une blessure, l'équipe disposera de quinze (15) minutes pour qu'un autre gardien de but revête l'uniforme.
- 1.3. Chaque base (pour les championnats régionaux) ou région (pour les championnats nationaux) peut inscrire une (1) équipe aux championnats de hockey-balle des FAC. L'équipe régionale est déclarée championne lors des championnats régionaux des FAC et passe au championnat national des FAC.
- 1.4. L'équipe régionale peut inviter trois (3) joueurs d'une autre base, escadre ou unité de la région à se joindre à elle, pourvu que ceux-ci aient obtenu l'approbation du commandant.

2. OFFICIELS

- 2.1. Le système d'arbitrage à deux (2) officiels se poursuivra pendant toute la durée du championnat, dans la mesure du possible.
- 2.2. Les officiels mineurs et/ou hors terrain agiront en qualité de juges de but tout au long du championnat et aideront les chronométreurs et marqueurs au besoin.

3. RÈGLES GÉNÉRALES

- 3.1. Le jeu doit se dérouler conformément au [Livre de règlements de l'Association canadienne de hockey-balle \(ACHB\)](#) à l'exception des [paragraphe 7](#), [8](#) et [9](#) du présent chapitre.
- 3.2. Le présent paragraphe se rapporte au type de championnat et au « temps continu » pour le championnat :
 - a. s'il existe un écart de sept (7) buts ou plus entre les équipes à la deuxième (2^e) période d'un match d'un championnat, le jeu se poursuivra « à temps continu » pour le reste du match. Il n'y a aucun retour au « temps arrêté » si l'écart est de six (6) buts ou moins;
 - b. le « temps continu » débute lorsque l'officiel fait la mise au jeu après qu'un but a été compté, entraînant ainsi un écart de sept (7) buts ou plus;
 - c. lorsque le jeu se déroule « à temps continu », les punitions mineures sont de trois (3) minutes et les punitions majeures, de sept (7) minutes. Aussi, les punitions débutent dès la mise au jeu, et si une punition prend fin durant un arrêt du jeu, le joueur pénalisé ne peut pas retourner au jeu avant que le match ne reprenne;
 - lorsqu'un joueur écope d'une punition quand le match se déroule « à temps arrêté » et que la punition se poursuit après l'arrêt du jeu, dans le cas d'un écart de sept (7) buts ou plus, aucun temps supplémentaire n'est ajouté à la durée de la punition;

- lorsqu'un joueur purge une punition mineure double au moment où l'écart est de sept (7) buts et que la première punition mineure se termine parce qu'un but a été marqué, la seconde punition mineure est de trois (3) minutes.
- d. Après un total de trois (3) punitions, un joueur est expulsé du match.

4. SUSPENSIONS

4.1. Durant un championnat, les suspensions minimales énumérées ci-dessous s'appliquent lorsque surviennent les infractions suivantes :

Règlement	Description	Suspension minimale
HC-F22	Joueur inadmissible – joueur ou officiel d'une équipe	Indéfinie – dans l'attente d'un examen
2.2 c	Joueur inadmissible – officiels d'une équipe	1 ^{re} infraction – 5 matchs 2 ^e infraction – indéfinie
4.5 c	Tout joueur qui purge une seconde punition de 10 minutes pour inconduite au cours du même match se verra imposer une punition d'extrême inconduite	Extrême inconduite
4.6 c	Extrême inconduite – 10 dernières minutes	1 ^{re} infraction – 1 match 2 ^e infraction – 2 matchs 3 ^e infraction – 4 matchs
4.7 b	Inconduite grossière – tourner le match en dérision – joueur	1 ^{re} infraction – 2 matchs 2 ^e infraction – 4 matchs 3 ^e infraction – indéfinie
6.1 a	Punition de match – tentative délibérée de blesser ou blessure délibérée envers un adversaire	1 ^{re} infraction – 3 matchs 2 ^e infraction – 6 matchs 3 ^e infraction – indéfinie
6.1 a	Punition de match – harcèlement physique d'un officiel	Indéfinie – dans l'attente d'un examen
6.4 a	Mise en échec par derrière (quand une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées)	1 ^{re} infraction – 2 matchs 2 ^e infraction – 4 matchs 3 ^e infraction – indéfinie
6.5 b	Coup porté à la tête (quand une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées)	1 ^{re} infraction – 1 match 2 ^e infraction – 2 matchs 3 ^e infraction – indéfinie
Bataille		
6.7 a	Tout joueur qui se bat écope d'une punition équivalant à une extrême inconduite	1 ^{re} infraction – 2 matchs 2 ^e infraction – 4 matchs 3 ^e infraction – indéfinie
6.7 b	Instigateur/agresseur	1 ^{re} infraction – 1 match 2 ^e infraction – 2 matchs 3 ^e infraction – indéfinie
6.7 h	Troisième joueur et joueur suivant à se lancer dans la mêlée	1 ^{re} infraction – 2 matchs 2 ^e infraction – 4 matchs 3 ^e infraction – indéfinie
6.7 h	Tout joueur se voyant imposer une deuxième punition majeure pour bataille durant le même arrêt de jeu	1 ^{re} infraction – 3 matchs 2 ^e infraction – 6 matchs 3 ^e infraction – indéfinie
9.2	Extrême inconduite – abus verbal envers un officiel	1 ^{re} infraction – 2 matchs 2 ^e infraction – 4 matchs 3 ^e infraction – indéfinie

9.2 f	Inconduite grossière – motifs de discrimination (harcèlement)	Indéfinie – dans l’attente d’un examen
9.5 b	Tout joueur (ou entraîneur) reconnu comme étant le premier à quitter le banc des joueurs ou des punitions pendant une bataille	1 ^{re} infraction – 5 matchs 2 ^e infraction – indéfinie
9.5 b	L’entraîneur de l’équipe dont le joueur quitte le banc des joueurs ou des punitions en application des sous-paragraphes 9.5 b et 9.5 c	1 ^{re} infraction – 1 match 2 ^e infraction – 2 matchs 3 ^e infraction – indéfinie
9.5 c	Tout joueur reconnu comme ayant quitté le banc des joueurs ou des punitions pendant une bataille	1 ^{re} infraction – 7 matchs 2 ^e infraction – indéfinie
9.5 c	L’entraîneur de l’équipe dont le joueur quitte le banc des joueurs ou des punitions, mais qui n’est pas reconnu comme étant le premier à le faire durant une bataille sur le terrain	1 ^{re} infraction – 1 match 2 ^e infraction – 2 matchs 3 ^e infraction – indéfinie
9.5 f	Un entraîneur qui quitte le banc si une punition d’extrême inconduite est imposée	Indéfinie – dans l’attente d’un examen
10.14 a	Refus de se mettre au jeu – officiels d’une équipe	Indéfinie – dans l’attente d’un examen
Altercations avant ou après un match		
4.1 b	Toute équipe impliquée dans une bataille avant ou après un match	Indéfinie – dans l’attente d’un examen
4.7, 6.7	Tout joueur ou entraîneur impliqué dans une altercation quand une punition majeure et une punition d’extrême inconduite sont imposées	Indéfinie – dans l’attente d’un examen

4.2. Se reporter au [Chapitre 5 – Suspensions](#), pour les infractions qui peuvent s’appliquer à n’importe quel sport.

5. TYPE DE CHAMPIONNAT

5.1. Une période d’échauffement de dix (10) minutes est prévue avant chaque match.

5.2. Deux (2) périodes de vingt (20) minutes à temps arrêté sont disputées avec une pause de dix (10) minutes entre les périodes.

5.3. Les équipes ont droit à un (1) temps d’arrêt de trente (30) secondes par match.

5.4. Le championnat prend la forme d’un tournoi à la ronde simple suivi d’éliminatoires simples. Les points sont attribués comme suit durant le tournoi à la ronde :

- a. deux (2) points pour une victoire (temps réglementaire ou prolongation/tir de barrage);
- b. un (1) point pour une défaite en prolongation/tir de barrage;
- c. aucun (0) point pour une défaite en temps réglementaire.
- d. Si l’égalité persiste à la fin de la période réglementaire du tournoi à la ronde, une période de prolongation/un tir de barrage est prévu immédiatement après le match pour déterminer l’équipe gagnante. Les points sont attribués conformément au [paragraphe 5.4.](#)

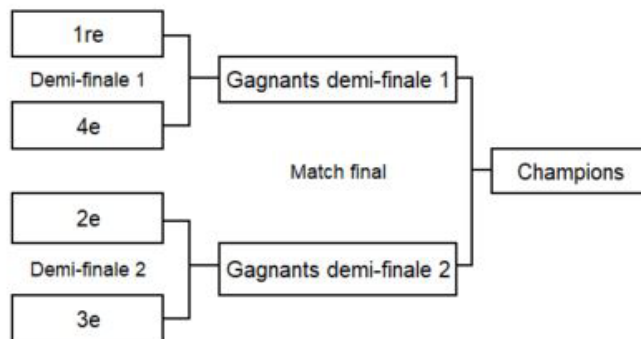
5.5. La période de prolongation se déroule comme suit :

- a. les équipes (4 contre 4 plus les gardiens de but) changent d’extrémité et jouent une période de prolongation décisive de cinq (5) minutes;

b. si l'égalité persiste après la période de prolongation, les équipes procèdent à un tir de barrage qui se déroule comme suit :

- les équipes sélectionnent trois (3) joueurs en uniforme et précisent à l'arbitre l'ordre dans lequel ils effectueront les tirs;
- les joueurs tirent en alternance au but de l'adversaire à raison d'un (1) tir par joueur jusqu'à ce que chaque équipe ait effectué trois (3) tirs au but;
- si l'égalité persiste après que les trois (3) premiers joueurs de chaque équipe ont effectué un tir, l'équipe dont le joueur compte un but sera déclarée gagnante. Tous les joueurs sur la liste/liste d'admissibilité (à l'exception des gardiens de but) doivent effectuer un tir avant que les trois (3) joueurs initiaux/tout joueur puissent procéder à un second tir.

5.6. À la fin du tournoi à la ronde, deux (2) matchs de demi-finales sont disputés. L'équipe en première (1^{re}) place affronte celle qui s'est classée quatrième (4^e) et l'équipe en deuxième (2^e) place joue contre celle en troisième (3^e) place. Les gagnants de chaque demi-finale passent à la finale.



6. PROCÉDURE DES BRIS D'ÉGALITÉ

6.1. En cas d'égalité au classement final du tournoi à la ronde, les équipes qui passent aux éliminatoires sont déterminées comme suit :

- a. si deux (2) équipes sont à égalité, l'équipe qui a vaincu l'autre lors du tournoi à la ronde, y compris les résultats du tir de barrage, passe aux éliminatoires et/ou se glisse devant ses concurrentes au classement des éliminatoires;
- b. si trois (3) équipes ou plus se trouvent à égalité, l'équipe avec la meilleure fiche victoires/défaites, y compris les résultats du tir de barrage, face aux autres équipes lors du tournoi à la ronde passe aux éliminatoires et/ou se glisse devant ses concurrentes au classement des éliminatoires;

Remarque : Après les étapes [6.1.b](#), [6.1.c](#) ou [6.1.d](#) qui déterminent le classement d'une équipe, il convient de répéter au besoin la procédure du bris d'égalité du sous-paragraphe [6.1.a](#).

- c. si l'égalité persiste, le nombre total de buts marqués par chaque équipe lors du tournoi à la ronde est divisé par le nombre total de buts accordés, à l'exception des buts comptés ou accordés au cours des tirs de barrage. L'équipe qui obtient le quotient le plus élevé se classe devant l'équipe concurrente qui se trouvait à égalité;

d. si l'égalité persiste, le nombre total de buts marqués par chaque équipe est divisé par le nombre total de buts accordés lors du tournoi à la ronde, à l'exception des buts comptés ou accordés au cours des tirs de barrage. L'équipe qui obtient le quotient le plus élevé se classe devant l'équipe concurrente qui se trouvait à égalité.

6.2. Durant les éliminatoires, les équipes sont départagées comme suit :

- a. les équipes (5 contre 5 plus les gardiens de but) demeurent à la même extrémité et jouent une période de prolongation décisive de dix (10) minutes;
- b. si l'égalité persiste, les équipes font une pause de dix (10) minutes entre les périodes et changent d'extrémité. Elles jouent une période de prolongation décisive de vingt (20) minutes;
- c. si l'égalité persiste toujours, la méthode indiquée au sous-paragraphe [6.2.b](#) est reprise jusqu'à ce qu'un but est compté.

7. ÉQUIPEMENT

7.1. La balle officielle du championnat est la balle D-Gel Pro (modèle n° 330).

7.2. Tous les participants doivent porter l'équipement précisé dans le tableau ci-dessous conformément au Livre de règlements de [l'Association canadienne de hockey-balle \(ACHB\)](#) à moins d'indication contraire.

OBLIGATOIRE	RECOMMANDÉ
Joueurs	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ casque de hockey homologué CSA (l'étiquette doit être sur le casque) auquel est fixée une grille protectrice intégrale et <u>non</u> modifiée ▪ coudières ▪ gants de hockey ou gants de hockey-balle approuvés (tous les autres gants ne sont <u>pas</u> autorisés) ▪ protège-tibias une pièce de hockey-balle qui couvrent les tibias et les genoux ▪ coquille protectrice ▪ Toutes les sortes d'épaulières sont <u>interdites</u>. ▪ Seules les chaussures de course comportant une semelle antidérapante sont autorisées (les chaussures à embout d'acier sont <u>interdites</u>). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ protecteur buccal ▪ support pour cheville semi-rigide
Gardiens de but	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ masque homologué CSA auquel est fixé un protège-gorge en plastique. La grille doit être solidement attachée. Les masques de type œil de chat ne sont <u>pas</u> autorisés. ▪ plastron et brassards; ils doivent être complètement couverts par le maillot. ▪ gant bloqueur ▪ mitaine d'attrape ▪ jambières de gardien de but ▪ coquille protectrice ▪ culotte de gardien de but; 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Chaussures à embout d'acier ▪ Protecteur buccal ▪ Support pour cheville semi-rigide

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les chaussures du gardien de but ne sont pas limitées aux chaussures de course; d'autres types de chaussures sont permises. 	
Officiels	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ casque homologué CSA et au moins une demi-visière 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ coquille protectrice ▪ protecteur buccal ▪ support pour cheville semi-rigide

- 7.3. **Bâtons** : Les bâtons de hockey-balle sont examinés selon les règles suivantes :
- a. tous les bâtons (y compris ceux des gardiens de but) doivent être faits de bois, de fibre de verre ou d'aluminium. Les lames de plastique ne sont pas autorisées;
 - b. la largeur du bâton doit mesurer entre deux (2) pouces et trois (3) pouces;
 - c. les lames des bâtons peuvent avoir n'importe quelle courbure.
- 7.4. Toute modification d'ordre physique à l'équipement de protection est interdite et fera l'objet d'une punition, conformément au [Livre de règlements de l'Association canadienne de hockey-balle \(ACHB\)](#).

8. PRÉVENTION DES BLESSURES

- 8.1. Il est important que tous les membres de l'équipe, les entraîneurs, les officiels, les soigneurs et les organisateurs passent en revue les stratégies de prévention des blessures. Le [Chapitre 6](#) renferme des renseignements supplémentaires concernant la prévention des blessures.

9. RÉCOMPENSES

- 9.1. À la fin de chaque match du championnat national, les membres du jury d'appel choisissent les deux (2) Joueurs les plus utiles du match, dont un (1) de chaque équipe.
- 9.2. L'équipe gagnante reçoit une bannière et un trophée. Des médailles individuelles sont remises aux membres des équipes occupant les premier et deuxième rangs.
- 9.3. À la fin du championnat régional/national, les membres du jury d'appel choisissent le Joueur le plus utile du championnat.
- 9.4. À la fin du championnat national, chaque équipe choisit le Joueur le plus utile de l'équipe.
- 9.5. À la fin du championnat national, chaque équipe soumet la candidature d'un joueur qui a fait preuve d'un esprit sportif exceptionnel, y compris d'un comportement responsable et conforme à l'éthique, de franc-jeu, d'intégrité et de respect combinés à des habiletés athlétiques remarquables. Le jury d'appel/l'officiel en chef choisit le récipiendaire selon les candidatures reçues.
- 9.6. Voici le tableau des récompenses :

Prix/reconnaissance	Quantité	National	Régional
Trophée	1	✓	À déterminer selon la Constitution régionale
Bannière du championnat	1	✓	À déterminer selon la Constitution régionale
Médailles d'or	21	✓	✓
Médailles d'argent	21	✓	✓
JPU du championnat	1	✓	✓
JPU de l'équipe	4	✓	S.O.
JPU du match	2 par match	✓	À déterminer selon la Constitution régionale

Prix de l'esprit sportif	1	✓	À déterminer selon la Constitution régionale
Officiels	11	✓	À déterminer selon la Constitution régionale
Soigneurs	3	✓	À déterminer selon la Constitution régionale
Jury d'appel	3	✓	À déterminer selon la Constitution régionale
Invités de marque/ Présidents d'honneur	1	✓	À déterminer selon la Constitution régionale