

Certaines règles spécifiques propres à chaque ligue 12 novembre 2013 (rev.3)

Tableau comparatif 2013-1014

	Élite Richelieu	Juvenile	Pee-Wee, Bantam AA et AAA	Espoir	Jr AA	Vallée du Richelieu	Les Rives	St-Laurent	Junior A et B	Féminin Simple Lettre	Féminin Double Lettres	Boucherville
Délai ou retard	#A1	n/a	#A2	#A2	#A1	#A1	#A1	#A1	#A1	#A2	#A3	n/a
Différence de 7 buts	#B1et #B3	#B1	n/a	n/a	#B1 et #B2	#B1, #B3 et #B4	#B1 et #B3	#B3	#B1	n/a	n/a	n/a
Échauffement	#C2	#C4	#C2	#C2	#C2	#C2	#C2	#C2	#C3	#C2	#C2	#C1
Frapper sur la bande	#D1	#D1	#D1	#D1	#D1	#D1	#D1	#D1	#D1	#D1	#D1	#D1
Nombre d'infractions pour expulsion	#E2	n/a	n/a	n/a	n/a	#E1	#E1	#E1	#E1	n/a	n/a	#E1
Nombre minimal de joueur pour débiter une joute	#F2	#F2	#F2	#F2	#F2	#F1	#F1	#F1	#F1	#F1	#F2	#F1
Punitions de bois	#G1	#G1	#G1	#G1	#G1	#G1	#G1	#G1	#G1	#G1	#G1	#G1
Temps de joute	#H3	#H5	#H3 et #H10	#H5 et #H10	#H9	#H1 et #H4	#H1et #H4	#H2 et #H4	#H3	#H6 et #H10	#H7	#H8
Temps de réfection des glaces	#I2	#I1	#I1	#I1	#I3	#I2	#I2	#I2	#I2	#I2	#I2	#I2
Temps d'arrêt	#J1	#J1	#J1	#J1	#J1	n/a	n/a	n/a	n/a	#J1	#J1	n/a
Équipement	n/a	n/a	#K3	#K3	n/a	#K1	#K2	n/a	#K2	#K3	n/a	n/a

Délai ou retard

- #A1** Une équipe qui n'est pas présente à l'heure prévue pour le début de sa rencontre se verra accorder un délai de quinze (15) minutes, et ce incluant la période d'échauffement, afin qu'elle présente le nombre minimal de joueurs sur la patinoire pour débiter la partie. De plus, une pénalité de deux (2) minutes lui est imposée pour avoir retardé la partie. -Après ce délai, l'équipe perd par forfait (0-1).
- #A2** Une équipe qui n'est pas présente à l'heure prévue pour le début de sa rencontre se verra accorder un délai de treize (13) minutes et ce incluant la période d'échauffement. De plus, une punition mineure pour avoir retardé le match sera imposée à l'équipe fautive.
- #A3** Une équipe qui n'est pas présente à l'heure prévue pour le début de sa rencontre : la joute sera annulée.

Différence de 7 buts

- #B1** Lorsqu'il y a une différence de 7 buts après la 2e période, le temps deviendra continu et le restera jusqu'à la fin de la partie.
- #B2** Advenant une différence de 5 buts dans les 5 dernières minutes de jeux, le temps sera continu jusqu'à la fin de la joute.
- #B3** Pour le Midget simple lettre ET double lettre les règles #B1 et #B2 s'applique.
- #B4** Advenant une différence de 10 buts d'écart après 2 périodes de jouées, le match prend fin automatiquement

NB: Les punitions sont toujours à temps chronométrées.

Échauffement

- #C1** 2 minutes pour la période d'échauffement, sifflez avec une minute à faire. À 0:00 seconde si un ou les 2 clubs ne sont pas prêts, aucune conséquence.
- #C2** 3 minutes pour la période d'échauffement, sifflez avec une minute à faire. À 0:00 seconde si un ou les 2 clubs ne sont pas prêts, aucune conséquence.
- #C3** 3 minutes pour la période d'échauffement, sifflez avec une minute à faire. À 0:00 seconde si une équipe n'est pas prête imposez une mineure de banc à l'équipe fautive. -Si les deux équipes ne sont pas prêtes, faire partir le temps de la période sans imposer des mineures de banc.
- #C4** 5 minutes pour la période d'échauffement, sifflez avec deux minutes à faire. Aucune sanction. Il faut inciter les équipes à être prêtes

Frapper la bande

- #D1** Le tapage sur la bande sera autorisé en début de rencontre et périodes ainsi qu'après un but comme geste d'encouragement.

NB: Toutes formes verbales, sonores ou gestuelles de manifestations d'enthousiasme par un joueur ou un membre d'une équipe à la suite d'un contact physique et/ou une implication physique lors d'un duel et/ou mise en échec, seront pénalisées par une punition mineure de banc (A63).

NB: [Toute] récidive de la part d'un joueur ou d'un membre d'une même équipe, l'entraîneur-chef se verra imposer une punition d'extrême inconduite de partie (D63).

Nombre d'infraction pour expulsion

#E1 Tout joueur se méritant trois (3) infractions (punitions) de quelque nature que ce soit durant la même partie écoper d'une expulsion de match. Il devra se retirer à son vestiaire pour le restant de la partie. Il ne sera pas suspendu à moins de s'être mérité une punition encourageant une suspension.

NB: Lorsqu'une équipe écoper d'une punition mineure de banc, cette punition doit être purgée par un joueur qui était sur la glace au moment de l'infraction. Cette punition purgée par ce joueur ne sera pas comptabilisée pour faire partie des trois (3) infractions entraînant une expulsion de match, sauf si ledit joueur est responsable de la punition mineure de banc à son équipe. L'entraîneur aura le choix de désigner un joueur sur la glace pour servir la pénalité.

NB: Une double punition mineure pour darder compte pour une infraction, même interprétation pour coup de tête et «six-pouces».

#E2 Pour la ligue élite du Richelieu, la règle #E1 s'applique seulement pour le Midget BB.

Nombre minimal de joueurs pour débiter une joute

#F1 Le nombre minimal pour débiter une joute est de 8 joueurs plus un gardien de but. Article 7.2.1 (A) Règlements administratifs Hockey Québec

#F2 Le nombre minimal pour débiter une joute est de 10 joueurs plus un ou deux gardiens de but. Article 7.2.1 (B) Règlements administratifs Hockey Québec

Punitions de bois

#G1 Une punition d'expulsion du match sera infligée à tout joueur cumulant un total d'au moins trois punitions pour des infractions avec le bâton pendant le même match. (Réf. Article 4.2 Les punitions mineures (f)).

Temps de joute

#H1 Temps de joute pour 50 minutes est de 3 périodes de 10 minutes temps chrono.

#H2 Temps de joute pour 50 minutes est de 3 périodes de 12 minutes temps chrono.

#H3 Temps de joute pour 80 minutes est de 3 périodes de 15 minutes temps chrono.

#H4 Temps de joute pour 80 minutes est de 3 périodes de 16 minutes temps chrono.

#H5 Temps de joute pour 110 minutes est de 1 période de 15 minutes et 2 périodes de 20 minutes temps chrono. Si le temps restant à jouer en 3^{ième} période est de 36 minutes et moins diviser ce temps par deux et ajouter 2 minutes. N-B : La 3^{ième} période ne peut excéder 20 min temps chrono. L'arbitre accordera un repos d'une minutes (1) entre la 1^{ière} et la 2^{ième} période.

#H6 Temps de joute pour 80 minutes est de 2 périodes de 15 minutes et la troisième : L'arbitre divise le temps disponible par 2 et ajoute 5 minutes à ce temps pour déterminer la durée de la 3^{ième} temps chrono. N-B-la 3^{ième} période ne peut excéder 20 min temps chrono.

#H7 Temps de joute pour 80 minutes : Dans le Pee-Wee est de 3 périodes de 17 minutes temps chrono. Dans le Bantam et Midget est de 3 périodes de 15 minutes temps chrono. L'arbitre accordera un repos d'une minute (1) entre la 1^{ière} et la 2^{ième} période et 3 minutes entre la 2^{ième} et la 3^{ième} période.

#H8 Temps de joute pour les joutes est de 2 périodes de 12 minutes avec les deux dernières minutes chronos et la troisième période c'est le temps qui reste avec les deux dernières minutes chronos.

#H9 Temps de joute pour 110 minutes est de 2 périodes de 15 minutes et 1 période de 20 minutes temps chrono.

#H10 L'arbitre accordera un repos de deux (2) minutes entre les périodes où il n'y a pas de réfection de la glace.

Temps de réfection des glaces

#I1 La réfection sera faite à toutes les 2 périodes.

#I2 La réfection à la fin de la joute.

#I3 La réfection sera faite après chaque période.

Temps d'arrêt (Time out)

#J1 Chaque équipe aura le droit de prendre un temps d'arrêt de trente secondes (30 sec.) pendant le temps réglementaire ou la prolongation d'une partie.

Équipement

#K1 Les joueurs doivent porter 2 bas identiques. PAS NÉCESSAIREMENT les bas de l'équipe, mais identiques.

NB: Sur un jeu d'appel de l'équipe adverse, AU PLUS TARD LORS DU PREMIER ARRÊT DE JEU il faudra imposer une punition au joueur fautif (A99).

#K2 Tous les joueurs d'une même équipe, à l'exception du gardien de but, ont l'obligation de porter deux bas identiques aux couleurs de l'équipe.

NB: Sur appel seulement, au plus tard au premier arrêt de jeu, une punition mineure (A99) sera imposée à l'équipe fautive.

#K3 Dans le cas où un des deux gardiens de but oublie son chandail, seule le gardien de but substitut pourra porter un chandail d'une autre couleur. Toutefois, s'il est appelé à remplacer le gardien de but partant, il devra alors changer avec ce dernier afin de porter la même couleur que ses coéquipiers. De plus, une punition mineure pour avoir retardé le match sera imposée à l'équipe fautive.