



RÈGLEMENTS LNHB

SAISON 2022

Table des matières

1) TROP DE JOUEURS SUR LA SURFACE	3
2) BÂTON.....	3
3) ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT	3
4) ÉQUIPEMENT DU JOUEUR	3
5) COULEUR DES CHANDAILS	4
6) CHANGEMENT DE GARDIEN DE BUT	4
7) JOUEUR BLESSÉ.....	4
8) INJURES, ABUS OU MENACES À UN ARBITRE.....	4
9) MARQUEUR.....	5
10) PÉNALTÉS	5
11) PÉNALITÉ MINEURE	5
12) PÉNALITÉ MAJEURE	5
13) PÉNALITÉ DE MAUVAISE CONDUITE.....	5
14) PÉNALITÉ DE MATCH ET EXPULSION	6
15) PUNITIONS MULTIPLES	6
16) TIR DE PÉNALITÉ.....	6
17) PÉNALITÉ AU GARDIEN DE BUT	7
18) APPELER UNE PÉNALITÉ	7
19) BALLE QUI FRAPPE UN ARBITRE	7
20) BALLE PERDUE DE VUE OU ILLÉGALE	7
21) DÉBUT DE LA PARTIE ET D'UNE PÉRIODE.....	7
22) FERMER LA MAIN SUR LA BALLE	8
23) MISE AU JEU	8
24) REPRISE DU JEU	8
25) PASSE AVEC LA MAIN	8
26) UN BUT AVEC LE PIED OU AUTRE PARTIE DU CORPS	8
27) TEMPS D'ARRÊT.....	8
28) DURÉE DES PARTIES	9
29) BÂTON ÉLEVÉ	9
30) AJUSTEMENT D'UNE PIÈCE D'ÉQUIPEMENT.....	10

31) INCONDUITE	11
32) BALLE À L'EXTÉRIEUR DE LA SURFACE DE JEU.....	11
33) BÂTON BRISÉ OU ÉCHAPPÉ	12
34) IMMOBILISATION DE LA BALLE	12
35) LANCER SON BÂTON	13
36) METTRE LE PIED SUR LA BALLE	13
37) RETARDER LA PARTIE	13
38) TOMBER SUR LA BALLE	14
39) BATAILLE OU COUP DE POING	14
40) BLESSURE VOLONTAIRE	14
41) TRÉBUCHER OU CHUTE OBSTRUCTIVE	14
42) DARDÉ OU SIX POUCES	15
43) DOUBLE-ÉCHEC	15
44) TENTATIVE DE BLESSURE	15
45) TENTATIVE D'AGRESSION	15
46) CRACHER	15
47) DONNER UN COUP DE PIED	15
48) MENACE ENVERS UN MEMBRE DE LA LNHB	15
49) MISE EN ÉCHEC PAR DERRIÈRE	15
50) MISE EN ÉCHEC À LA TÊTE.....	16
51) JOUER LA BALLE DERRIÈRE SON BUT.....	16
52) CHANGEMENT DE LIGNES	16
53) PROPOS RACISTES	16
54) RETIRER SON GARDIEN	17
55) MISE AU JEU	17
56) BRIS D'ÉGALITÉ	Erreur ! Signet non défini.
57) JOUEURS ÉLIGIBLES	17

1) TROP DE JOUEURS SUR LA SURFACE

Une punition de 1 minute sera décernée à l'équipe qui sera prise en défaut pour avoir eu trop de joueurs sur la surface. Au jugement de l'arbitre, si la balle touche accidentellement un joueur qui s'apprête à entrer au banc, sans que celui-ci ne participe au jeu entraîne automatiquement l'arrêt de jeu. Une mise en jeu aura lieu en zone défensive de l'équipe fautive.

Le changement des deux joueurs doit être effectué dans un rayon de 5 pieds.

2) BÂTON

Cependant, un arbitre peut, à tout moment, déclarer une pièce d'équipement illégale lorsque celle-ci est usée ou endommagée et représente des risques de blessures. En cas de bris du bâton, le joueur ne peut plus l'utiliser et participer au jeu. Il doit automatiquement lâcher un bâton brisé.

3) ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT

Le gardien de but doit obligatoirement porter tout l'équipement d'un gardien de but de hockey. Advenant que le gardien de but perd son casque, mitaine ou bloqueur, le jeu sera arrêté immédiatement. Un gardien qui enlève volontairement une pièce d'équipement afin d'arrêter le jeu se verra décerner une punition de 1 minute. Les gardiens de buts devront porter un équipement ayant les dimensions maximales suivantes. En cas d'infraction, 1 minute de pénalité sera décernée au gardien fautif et il devra terminer le match avec un équipement réglementaire. Le mesurage se fera sur demande de l'équipe adverse.

- Jambières : Largeur de 11,5 pouces
- Bloqueur : 8 pouces par 15 pouces
- Mitaine : Circonférence de 46 pouces

4) ÉQUIPEMENT DU JOUEUR

Tous les joueurs doivent obligatoirement porter un chandail identique avec un numéro pouvant les identifier, un casque, des gants, souliers et jambières (genoux couverts) appropriées. Les joueurs doivent avoir des casques de même couleur, sous peine d'amende de 50\$.

Le port de coudes, de lunettes ou visière, d'une coquille n'est pas obligatoire mais fortement recommandé.

Pour tout équipement de joueur, à l'exception des gaines, ceux-ci ne peuvent pas être de marque appartenant à un compétiteur direct au commanditaire LEGEND et DEKADENCE. En cas d'infraction, le joueur recevra une conduite de partie (Expulsion).

Un compétiteur direct est une marque qui œuvre principalement dans le hockey balle. Liste non-exhaustive de compétiteurs directs à LEGEND et DEKADENCE :

- Knapper
- Haggan

- DGeI
- All Black

Le joueur qui perd son casque devra le remettre immédiatement se rendre directement au banc sans participer au jeu, sauf s'il a une chance de marquer seul devant le gardien but. Si le joueur continue de jouer alors qu'il n'est pas en chance de marquer, il se verra décerner une punition de 1 minute pour équipement illégal.

Si une vérification d'équipement est demandée par un entraîneur et que l'équipement en question est légal, une punition de 1 minute sera décernée à l'équipe ayant demandé la vérification pour avoir retardé la partie.

5) COULEUR DES CHANDAILS

Chaque membre d'une équipe doit porter un chandail identique (gardien inclus) avec un numéro pouvant les identifier.

6) CHANGEMENT DE GARDIEN DE BUT

Aucun changement de gardien de but n'est permis lorsque le jeu est en progression, à moins qu'il ne soit remplacé par un joueur additionnel. Un changement de gardien de but peut être fait à n'importe quel moment lors d'un arrêt de jeu. L'entraîneur doit seulement en aviser l'arbitre.

7) JOUEUR BLESSÉ

L'arbitre peut arrêter le jeu en tout temps pour un joueur blessé. Généralement, l'arbitre va laisser aller le jeu jusqu'à ce que l'équipe du joueur pénalisé contrôle la balle. La mise en jeu suivante aura lieu dans le territoire de l'équipe du joueur blessé. Si un gardien de but est blessé, un maximum de 5 minutes est accordé afin qu'il récupère et retourne dans son but. S'il n'est pas en mesure de reprendre l'équipe devra envoyer son gardien de but auxiliaire. Si aucun gardien de but auxiliaire est disponible un maximum de 10 minutes sera accordé à l'équipe pour en habiller un.

8) INJURES, ABUS OU MENACES À UN ARBITRE

MANQUE DE RESPECT : Tout joueur manquant de respect en adressant des injures et/ou menaces à un arbitre ou tout autre officiel, avant, pendant ou après une partie est sujet à des mesures disciplinaires sévères. Une insulte à un arbitre entraîne une punition pour conduite anti-sportive et peut aller jusqu'à l'expulsion du match. Dans la LNHB, les arbitres vous respecteront et vous les respecterez.

ABUS : Tout joueur, instructeur ou responsable qui tente ou qui frappe intentionnellement un arbitre ou tout autre officiel, pendant ou après une partie sera expulsé. Une pénalité de match pour

agression physique envers un arbitre implique une suspension et le dossier sera révisé par le comité de discipline de la LNHB.

9) MARQUEUR

Le marqueur contrôle le temps et signale la fin de chaque période et de la partie. Le marqueur informe l'arbitre du temps à écouler dans la période de (s'il n'y a pas de cadran indicateur). S'il y a une dispute concernant le temps, le tout devra être référé à l'arbitre et celui-ci prendra une décision finale. Avant le début de la partie, le marqueur vérifie si l'alignement des équipes est conforme. Il doit rapporter toute anomalie de l'alignement à l'arbitre.

10) PÉNALITÉS

Les pénalités doivent être classées de la façon suivante :

MINEURE : 1 MINUTE

DOUBLE MINEURE : 2 MINUTES.

MAJEURE : 3 MINUTES & EXPULSION.

PUNITION DE MATCH : 3 MINUTES & EXPULSION.

MAUVAISE CONDUITE : 1 MINUTE.

INCONDUITE DE PARTIE : EXPULSION.

GROSSIÈRE INCONDUITE : EXPULSION ET SUSPENSION.

11) PÉNALITÉ MINEURE

PUNITION : Toute pénalité mineure engendre un avantage numérique d'une minute à 3 vs 2.

PUNITION À RETARDEMENT : Si une 2e punition est appelée à l'équipe qui se défend déjà à cours d'un joueur, celle-ci débutera lorsque la première infraction aura pris fin. Toujours 3 vs 2, jamais à 3 vs 1.

PUNITIONS MINEURES SIMULTANÉES : Si des pénalités mineures sont décernées en même temps à un joueur de chaque côté, le jeu reste 3 vs 3 et les joueurs doivent sortir après le sifflet.

Lorsqu'une pénalité est décernée dans la dernière minute de jeu du match, l'équipe qui a l'avantage peut décider si elle a un tir de pénalité OU l'avantage numérique.

12) PÉNALITÉ MAJEURE

Tout joueur, recevant une pénalité majeure dans une partie, est expulsé de la partie et reçoit une punition de 3 minutes. Ce type de pénalité n'est pas annulé par un but.

13) PÉNALITÉ DE MAUVAISE CONDUITE

Une pénalité de mauvaise conduite sera imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui utilise un langage vulgaire envers un arbitre. Une pénalité mineure de 1 minute sera imposée.

14) PÉNALITÉ DE MATCH ET EXPULSION

Une pénalité de match : 3 minutes de punition et expulsion de la partie.

Une pénalité de match est imposée à tout joueur ou membre d'une équipe qui :

- Profère des menaces verbales à un arbitre.
- Lance un objet en direction d'un arbitre ou d'un joueur.
- Crache, bouscule, frappe, tire sur la grille, les cheveux, mord ou crache sur un arbitre ou adversaire.
- Participe à une bataille.
- Tente de blesser un adversaire en le frappant, soit avec son casque, son pied, son poing, son coude, son genou ou tout autre objet.
- Met en échec son adversaire par derrière ou à la tête.

Tout joueur qui reçoit une pénalité de match, est automatiquement expulsé de cette partie et peut avoir une suspension.

15) PUNITIONS MULTIPLES

Lorsque plusieurs punitions sont décernées (mineur, majeur ou match), la punition majeur ou match de 3 minutes sera écoulé avant la punition mineure de 1 minute.

16) TIR DE PÉNALITÉ

Un tir de pénalité accordé par l'arbitre doit être effectué comme suit :

- L'arbitre place la balle sur le point central de mise en jeu et le joueur désigné va, au signal de l'arbitre, entreprendre sa descente et tenter de déjouer le gardien de but adverse. Le joueur et la balle doivent constamment être en mouvement en direction de la ligne des buts adverse.
- Le gardien doit demeurer dans son rectangle jusqu'à ce que le joueur touche la balle. Le gardien de but peut tenter d'arrêter la balle de toutes les façons, sauf en lançant son bâton ou tout autre objet. En cas de violation de ce règlement, le lancer peut être repris à nouveau ou le but accordé.
- Si au moment où un tir de pénalité est accordé, le gardien de but avait été retiré de son filet afin d'être substitué par un autre joueur, il peut retourner à son but afin de faire face au tir.
- Durant le tir de pénalité, les joueurs des deux équipes doivent demeurer près de leurs bancs respectifs, de l'autre côté de la ligne centrale. Aucun joueur de l'équipe adverse ne peut interférer, d'aucune manière, avec le joueur qui effectue le tir de pénalité. Le silence est requis.
- Après le tir de pénalité, la mise en jeu aura lieu dans le territoire de l'équipe fautive.

- Le temps requis pour effectuer le tir est inclus à l'intérieur du temps régulier d'une partie. Si l'infraction est à retardement et que le temps de la partie se termine avant que ne soit appelée la pénalité, le tir devra être effectué de toute façon.

17) PÉNALITÉ AU GARDIEN DE BUT

Si le gardien se mérite une pénalité qui mène à une expulsion automatique de la partie, celui-ci pourra être remplacé en respectant le règlement.

Pour immobiliser la balle, le gardien doit obligatoirement avoir une pièce d'équipement dans la zone réservée au gardien de but. Selon le jugement de l'arbitre, pour une première offense il pourra soit avertir le gardien soit donner une punition mineure si l'arbitre juge que le gardien a empêché un joueur adverse de prendre possession de la balle. Une deuxième offense entraînera automatiquement une punition mineure au gardien de but.

Une pénalité au gardien devra être purgée par un joueur étant sur la surface au moment de l'infraction.

18) APPELER UNE PÉNALITÉ

L'arbitre doit siffler immédiatement et indiquer la pénalité si un joueur de l'équipe en possession de la balle commet une infraction sur un règlement.

Note : Si l'arbitre arrête le jeu pour une raison technique, la prochaine mise en jeu aura lieu à l'endroit prévu au règlement à la suite du coup de sifflet.

19) BALLE QUI FRAPPE UN ARBITRE

Le jeu ne doit pas être arrêté lorsque la balle touche à un arbitre, peu importe l'endroit sur la surface de jeu, sauf si la balle dévie directement dans le but ou à l'extérieur de la surface de jeu. Lorsque la balle frappe une partie du corps de l'arbitre et pénètre directement dans le but, le but ne sera pas accordé. La mise en jeu sera exécutée près du but dans la même zone.

20) BALLE PERDUE DE VUE OU ILLÉGALE

S'il y avait attroupement ou qu'un joueur tombe accidentellement sur la balle, entraînant l'arbitre à perdre la balle de vue, le jeu doit être arrêté immédiatement. Lorsque la balle touche les fils électriques des lumières, le jeu doit être arrêté immédiatement. En tout temps lorsque le jeu est en progression, si une autre balle apparaît sur la surface, le jeu ne doit pas être arrêté. Il doit se poursuivre avec la balle légale, jusqu'à ce qu'il y ait arrêt de jeu, à moins que cette balle nuise à la progression du jeu.

21) DÉBUT DE LA PARTIE ET D'UNE PÉRIODE

La partie débute à l'heure prévue, par la mise en jeu initiale effectuée au point central de la surface de jeu.

22) FERMER LA MAIN SUR LA BALLE

Le jeu sera immédiatement arrêté et une mise-au-jeu en zone défensive sera effectuée si un joueur à l'exception du gardien de but, qui ferme la main sur la balle et se faisant, profite d'un avantage sur ses adversaires.

Lorsqu'un joueur ferme simplement la main sur la balle et la laisse tomber sur la surface, sans profiter ou tenter de profiter d'un avantage par ce geste le jeu se poursuivra.

23) MISE AU JEU

Lors d'une mise au jeu, la balle doit toucher la surface avant qu'un joueur ne puisse entrer en contact avec celle-ci. Les joueurs qui exécutent la mise en jeu doivent faire face à l'extrémité de la surface du côté du territoire adverse. Ils sont espacés d'environ une longueur de bâton et présentent la totalité de la palette sur la surface. Leurs palettes doivent libérer entièrement l'espace où la balle sera mise en jeu.

Tous les autres joueurs doivent être situés à au moins 6 pieds de l'endroit où se situent les deux joueurs procédant à la mise en jeu ou à l'extérieur du rond au centre de la surface. Si cette procédure devait être violée, l'arbitre reprendrait la mise en jeu, et demandera au joueur de centre qui a causé cette violation de se faire remplacer par un coéquipier qui est sur la surface.

24) REPRISE DU JEU

Chaque arrêt de jeu doit être repris par une mise en jeu à l'emplacement prévu selon la situation.

Une balle prise dans le grillage entraîne également un arrêt de jeu.

25) PASSE AVEC LA MAIN

La passe avec la main est interdite pour tous les joueurs et ce, partout sur la surface. Un joueur peut cependant pousser la balle avec la main ouverte à la condition que ce soit lui-même qui la récupère.

Les double-touches (faire plusieurs bonds avec sa main) sont interdites si elles donnent avantages au joueur, à la discrétion de l'arbitre.

26) UN BUT AVEC LE PIED OU AUTRE PARTIE DU CORPS

Lorsqu'un joueur à l'offensive dirige intentionnellement la balle avec son pied ou toute autre partie du corps vers le filet, le but sera automatiquement refusé.

27) TEMPS D'ARRÊT

Un temps d'arrêt de 30 secondes par équipe par partie est alloué.

28) DURÉE DES PARTIES

Le réchauffement doit être de 5 minutes. Le temps d'une partie est de trois périodes de 12 minutes chronométrés, avec des pauses de 3 minutes entre chaque période. À la fin de la partie, s'il y a égalité, il y aura une période de prolongation de 5 minutes chronométrées à trois (3) joueurs de chaque côté plus le gardien de but. Le premier but mettant fin à la partie. Si un but est compté, deux (2) points seront ajoutés à l'équipe gagnante et un (1) point à l'équipe perdante. S'il y a toujours égalité, une fusillade de 3 joueurs de chaque côté sera jouée. À la fin de cette fusillade, l'équipe gagnante aura deux (2) points au classement et l'équipe perdante aura un (1) point de plus au classement. S'il y a toujours égalité après la fusillade de trois (3) joueurs, la fusillade continue à un joueur de chaque côté, jusqu'à ce qu'il y ait un bris d'égalité. Après les 3 lancers n'importe quel joueur peut y retourner. Un joueur qui se trouvait un banc des punitions à la fin de la période de prolongation est admissible à participer à la fusillade. Par contre, un joueur ayant été expulsé au cours de la rencontre ou au cours de la prolongation ne peut participer à la fusillade.

Lors des séries, le temps d'une partie est de trois périodes de 12 minutes chronométrés. À la fin de la partie, s'il y a égalité, il y aura une période de prolongation de 12 minutes, le premier but mettant fin à la rencontre. Il n'y a pas de fusillade en séries éliminatoires. Les joueurs expulsés de la rencontre par l'arbitre ou par un code de punition ne peuvent participer à la période de prolongation. Advenant le cas où un joueur serait au banc des pénalités à la fin des trois (3) périodes réglementaires, il aura le droit de participer à la période de prolongation une fois sa pénalité écoulée. Seuls les joueurs expulsés de la rencontre n'auront pas le droit de participer à la période de prolongation.

29) BÂTON ÉLEVÉ

Tous les joueurs doivent **avoir le plein contrôle de leur bâton, et ce, en tout temps.**

Un bâton élevé résultant d'un tir ou d'une tentative de tir ne sera pas considéré comme une infraction. Il s'agit de la seule exception.

Un bâton élevé qui touche un joueur au casque (visière ou pas) entraînera une pénalité de 1 minutes.

Si le bâton élevé cause du sang, une pénalité de 2 minutes (2 x 1 minutes) sera décernées. Si un but est marqué dans la première minute, le temps de l'avantage numérique sera ajusté à 1 minute. Si un autre but est marqué le jeu reprendra à 3 vs 3.

Un but marqué avec un point de contact plus haut que la barre horizontale sera refusé.

Si un joueur lève son bâton plus haut que les épaules mais qu'il n'y a aucun contact le jeu se poursuit. Si le joueur touche à la balle avec le bâton plus haut que les épaules un arrêt de jeu est signalé.

Un but marqué avec un bâton élevé par l'équipe défensive sera accordé.

30) AJUSTEMENT D'UNE PIÈCE D'ÉQUIPEMENT

Une pénalité mineure pour avoir retardé la partie est infligée à tout joueur ou gardien qui retarde la partie afin d'ajuster une pièce d'équipement ou d'aller changer son bâton au banc des joueurs sans l'autorisation de l'arbitre. La responsabilité ou l'obligation de maintenir les pièces d'équipement en bon état demeure celle du joueur et du gardien. Si un ajustement est nécessaire, le joueur doit quitter la surface et le jeu continue sans interruption en utilisant un joueur substitut. Un gardien de but ne peut retarder intentionnellement la partie en ajustant une pièce d'équipement durant un arrêt de jeu. La violation de ce règlement par un gardien entraîne une pénalité mineure.

31) INCONDUITE

Tout membre d'une équipe est responsable de la bonne conduite de chacun de ses coéquipiers. Il doit prendre tous les moyens nécessaires afin d'empêcher tout désordre ou violence des membres de son équipe, avant, pendant et après une partie, sur ou hors de la surface. Toute l'équipe est imputable en cas de comportement grave (ex. coup de poing, coup à la tête, etc.).

Une pénalité mineure pour conduite antisportive sera infligée à un joueur qui :

- Utilise un langage abusif, obscène ou dégradant sur la surface et n'étant pas adressé vers une personne en particulier.
- Démontre un manque de respect envers un officiel, à un degré moindre de ce qui entraînerait normalement une pénalité d'inconduite.

Une pénalité de mauvaise conduite doit être infligée à tout membre d'une équipe qui :

- Utilise un langage ou démontre des gestes abusifs, obscènes ou dégradants que ce soit contre le marqueur, un arbitre, un adversaire ou tout membre de l'organisation.
- Ne se rend pas directement au banc des pénalités.
- Ne respecte pas la zone réservée aux arbitres.
- Persiste à discréditer ou manquer de respect envers l'arbitre.
- Frappe ou propulse intentionnellement la balle hors de portée d'un arbitre qui allait la récupérer.
- Expédie la balle volontairement à l'extérieur de la surface à la suite d'un but compté ou à une décision de l'arbitre.
- Lance un objet sur la surface que le jeu soit en cours ou non.
- Expédie une pièce d'équipement du joueur adverse à l'extérieur.
- Brise intentionnellement son bâton sur la surface du jeu.
- Persiste à se conduire de façon négative de façon à entraîner un adversaire à recevoir une pénalité.

32) BALLE À L'EXTÉRIEUR DE LA SURFACE DE JEU

Une balle est considérée à l'extérieur de la surface, si elle quitte la surface de jeu ou si elle frappe toutes choses autres que la bande ou le filet au-dessus de la surface. Les poteaux ou contours des boîtes de joueurs ou du marqueur ne sont pas considérés comme étant à l'extérieur de la surface. Il y aura donc une mise en jeu. Une pénalité pour avoir retardé le match peut être appelée dans le cas où un joueur (ou gardien) expédie volontairement la balle hors de la surface de jeu. À la suite d'un lancer qui frappe directement un poteau sur le devant du but et qui sort de la surface.

33) BÂTON BRISÉ OU ÉCHAPPÉ

Un joueur qui n'a pas de bâton peut toujours continuer de participer au jeu. Un joueur qui a brisé son bâton peut continuer d'évoluer sur le jeu, à condition qu'il laisse tomber immédiatement toutes les parties de son bâton, sinon une pénalité mineure pour équipement illégal lui sera décernée.

Note : Aucune pénalité ne lui sera décernée s'il se rend directement à son banc sans participer d'aucune façon au jeu en cours.

Un joueur dont le bâton est brisé, peut seulement recevoir un autre bâton de façon directe de son banc des joueurs ou d'un coéquipier qui lui donne son bâton.

Un joueur peut remettre le bâton à son gardien de but qui l'aurait échappé, seulement de main à main, toute autre manière de procéder lui vaudra une pénalité mineure pour avoir joué avec un bâton illégal ou obtenu illégalement. Le joueur peut donc avoir l'espace d'un instant deux bâtons dans les mains pour le remettre au gardien à condition qu'il ne s'implique pas dans le jeu pendant ce temps.

Aucun joueur ou gardien ne peut recevoir un bâton ayant été lancé d'une quelconque partie de la surface de jeu, du banc des joueurs ou des pénalités sinon une punition mineure pour équipement illégal lui sera décernée.

Un gardien de but peut poursuivre le jeu avec un bâton brisé jusqu'à ce que le jeu soit arrêté ou jusqu'à ce qu'on lui remette un autre bâton de façon légale. Lors de l'arrêt du jeu, c'est à un joueur de faire le nécessaire afin de procurer un nouveau bâton réglementaire au gardien.

34) IMMOBILISATION DE LA BALLE

Lorsque la balle demeure emprisonnée à l'extérieur du filet de l'un des buts et qu'elle est injouable ou qu'elle est immobilisée entre quelques joueurs opposants, intentionnellement ou pas, l'arbitre doit arrêter le jeu. La mise en jeu aura lieu dans la zone délimitée la plus proche.

Une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu est décernée à un gardien de but lorsqu'il immobilise délibérément la balle d'une manière ou d'une autre, (à l'extérieur de son cercle) ou par l'intérieur de son but et causant ainsi un arrêt de jeu inutile. L'officiel doit mentionner clairement au gardien de jouer la balle, sinon il lui décernera la pénalité.

Si la balle devait s'immobiliser sur le dessus de la bande qui entoure la surface, celle-ci est considérée en jeu et peut être jouée de façon légale avec la main.

35) LANCER SON BÂTON

Tout joueur ou gardien de but qui lance son bâton ou tout autre objet en direction de la balle se méritera :

- Si le geste est posé dans la zone défensive, un tir de pénalité sera accordé. Le capitaine d'équipe devra désigner un joueur qui est sur la surface pour exécuter ce tir.
- Si un joueur se dirige vers le but adverse et qu'aucun joueur ou gardien n'est devant le but et qu'un objet est lancé vers lui (qu'il soit atteint ou non), le but sera accordé (si le but est manqué) au joueur qui était en possession de la balle (aucune autre pénalité ne sera décernée). Tout joueur qui lance délibérément une partie de son bâton ou tout autre objet à l'extérieur de la surface se méritera une pénalité de mauvaise conduite.
- Si le joueur ne fait que disposer d'une partie de son bâton brisé sur le bord de la bande ou à l'extérieur de la surface (pas le lancer), de façon à ne pas interférer au jeu, aucune pénalité ne lui sera imposée.

36) METTRE LE PIED SUR LA BALLE

Tout joueur, à l'exception du gardien de but, qui met le pied intentionnellement sur la balle et retient celle-ci perdra possession de la balle selon la situation suivante :

- Si l'arbitre désigne le joueur défensif responsable de l'arrêt de jeu, la mise au jeu aura lieu dans la zone défensive de l'équipe fautive.
- Si le joueur offensif est responsable de l'arrêt de jeu, une mise en jeu aura lieu dans sa zone.
- Si aucun n'est tenu responsable, une mise au jeu sera effectuée au point de mise au jeu le plus près « zone délimitée ».

37) RETARDER LA PARTIE

- Une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur ou gardien de but qui, avec son bâton, son pied ou sa main, expédie la balle hors du jeu en la lançant, tirant ou frappant de façon intentionnelle (c'est à dire de façon délibérée et sans équivoque – un lancer en hauteur). Un joueur dégage à l'autre bout de la surface et que la balle passe au-dessus du filet ne sera pas puni.
- Une pénalité mineure sera imposée à tout joueur ou gardien de but qui déplace délibérément le but de sa position normale. Si un poteau des buts est délibérément déplacé par le gardien alors qu'un joueur est en échappée, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe non fautive. Ce tir sera effectué par le dernier joueur en possession de la balle.
- L'arbitre doit imposer une pénalité de banc à l'équipe qui prend trop de temps à effectuer une substitution de joueurs.
- Un joueur qui quitte son banc pour discuter avec l'arbitre sans rester sur la surface pour la reprise du jeu se méritera une pénalité mineure pour avoir retardé la partie.

38) TOMBER SUR LA BALLE

1. Une pénalité mineure pour avoir saisi ou gelé la balle doit être infligée à tout joueur, à l'exception du gardien de but, qui se laisse tomber sur la balle de façon délibérée ou qui ramène la balle sous son poids, de quelque façon que ce soit, lorsque celui-ci se retrouve étendu ou dans une quelconque position sur la surface de jeu entraînant ainsi un arrêt de jeu par l'arbitre.
2. Une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu doit être infligé à un gardien de but qui, de façon délibérée, tombe sur la balle, ramène la balle sous son poids, place la balle sur une partie du but ou de la bande, lorsque la balle est derrière la ligne des buts, et que son corps se retrouve complètement en dehors de la boîte du gardien entraînant ainsi un arrêt de jeu par l'arbitre.
3. Lorsque la balle est dans la zone du gardien, un tir de pénalité (on n'ajoute pas une pénalité mineure) pour avoir saisi ou gelé la balle doit être accordé contre l'équipe prise en défaut, lorsqu'un joueur défensif (à l'exception du gardien de but) :
 - Tombe sur la balle volontairement.
 - Ramène la balle volontairement sous lui.
 - Ferme la main sur la balle.
 - Ramasse la balle avec sa main fermée.

Note : Si le joueur donne une tape sur la balle à main ouverte, il n'y aura pas de tir de pénalité, ni de pénalité mineure.

39) BATAILLE OU COUP DE POING

LES BATAILLES ET COUPS DE POING SONT INTERDITS DANS LA LNHB

Un joueur donnant un coup de poing à un adversaire sera expulsé de la partie et risque une suspension.

40) BLESSURE VOLONTAIRE

Une **EXPULSION DE PARTIE** est infligée à tout joueur qui blesse volontairement un adversaire, et ce, peu importe la façon. Le comité de discipline pourrait également y ajouter une suspension.

41) TRÉBUCHER OU CHUTE OBSTRUCTIVE

Une pénalité mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur (excluant le gardien dans sa zone réservée) qui glisse, ou qui place son bâton (ou une partie de son corps) sur la surface de façon à ce que cela amène le joueur adverse à tomber.

Note : Que le geste soit volontaire ou non, la pénalité sera décernée au joueur fautif. Le fait que le joueur ait touché à la balle avant de faire tomber le joueur adverse n'a pas d'importance, car une pénalité lui sera quand même décernée.

42) DARDÉ OU SIX POUCES

Une pénalité double mineure ou majeure avec expulsion, basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur qui donne un six-pouces ou darde un adversaire. Le comité de discipline pourra également y ajouter une suspension.

43) DOUBLE-ÉCHEC

Une pénalité mineure, double mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur qui donne un double-échec à un adversaire.

Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui donne un double-échec à un adversaire et entraînant une blessure.

44) TENTATIVE DE BLESSURE

L'EXPULSION DE LA PARTIE sera infligée à tout joueur qui tente de blesser un adversaire, un arbitre, un spectateur, d'une manière ou d'une autre.

45) TENTATIVE D'AGRESSION

Un joueur qui enlève ses gants pour se battre, ou qui provoque quelqu'un à le faire, se méritera une **EXPULSION DE PARTIE**. Il sera aussi à risque d'une suspension.

46) CRACHER

Une **EXPULSION DE PARTIE** sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui délibérément, crache sur ou vers un adversaire et/ou un arbitre. Une suspension pourrait également y être ajoutée.

47) DONNER UN COUP DE PIED

Une **EXPULSION DE PARTIE** sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui tentent de donner ou qui donnent délibérément un coup de pied sur un adversaire et/ou un arbitre.

48) MENACE ENVERS UN MEMBRE DE LA LNHB

Toute menace à un membre de l'organisation (dirigeants, employés, bénévoles, etc.) entraînera une **EXPULSION DE PARTIE** pour tout joueur. Ce geste sera aussi soumis à une suspension prolongée.

49) MISE EN ÉCHEC PAR DERRIÈRE

Une **EXPULSION DE PARTIE** sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui tentent de donner ou donnent délibérément une mise en échec par derrière à un adversaire.

50) MISE EN ÉCHEC À LA TÊTE

Une **EXPULSION DE PARTIE** sera imposée à tous joueurs ou gardiens, qui donne délibérément une mise en échec à la tête d'un adversaire.

51) JOUER LA BALLE DERRIÈRE SON BUT

Dans le but d'avoir du jeu excitant, rapide, le joueur en possession de la balle derrière son propre filet aura un maximum de 5 secondes pour sortir la balle ainsi que son corps en entier de la zone de protection délimitée. En l'absence d'une telle zone, les poteaux de buts seront utilisés comme référence. ****Aussi applicable en infériorité numérique****. Lors de la première infraction, l'équipe fautive recevra un avertissement. Dans le cas d'une deuxième infraction au cours de la même partie, l'équipe fautive recevra une punition mineure pour avoir retarder la partie.

52) CHANGEMENT DE LIGNES

À la suite d'un arrêt du jeu, l'arbitre appliquera la procédure suivante de changement de ligne lorsqu'il aura jugé que la procédure peut commencer :

- (i) L'arbitre accordera un maximum de cinq (5) secondes à l'équipe qui visite pour effectuer son changement de ligne.
- (ii) L'arbitre lèvera la main pour indiquer à l'équipe qui visite qu'elle ne peut effectuer d'autre changement et indiquer à l'équipe locale qu'elle peut entreprendre ses changements.
- (iii) L'arbitre accordera un maximum de sept (7) secondes à l'équipe locale pour effectuer son changement de ligne.
- (iv) L'arbitre abaissera la main pour indiquer à l'équipe locale qu'elle ne peut faire d'autres changements.
- (v) Toute tentative par l'une ou l'autre des équipes d'effectuer un changement après le signal de l'arbitre, de placer trop de joueurs sur la glace lors du changement ou de tenter de faire un autre changement de joueur ne sera pas permise et l'arbitre devra renvoyer à leur banc les joueurs ayant tenté le changement. L'arbitre avisera alors l'entraîneur de l'équipe fautive que toute autre infraction au cours du match (y compris la prolongation) résultera en une punition mineure de banc pour avoir retardé le match. Cette punition sera annoncée comme étant "Punition mineure de banc pour avoir retardé le match par un changement de ligne non réglementaire".

53) PROPOS RACISTES

ZÉRO tolérance pour tout propos raciste. Une **EXPULSION DE PARTIE** et des sanctions plus sévères seront imposées à la suite d'événements de ce type.

54) RETIRER SON GARDIEN

Il est possible de retirer le gardien de but lorsqu'il reste moins de 2 minutes à la partie et que l'équipe est en avance ou à égalité au pointage OU si une punition est appelée (à tout moment) à l'autre équipe et que vous êtes en possession de la balle. Sinon, il est interdit de retirer son gardien.

55) MISE AU JEU

La rondelle sera mise en jeu par un arbitre ou juge de lignes en la laissant tomber entre les bâtons des joueurs effectuant la mise au jeu. Ces joueurs se tiendront carrément face à l'extrémité opposée de la glace, à une distance approximative d'un bâton et les lames de leur bâton sur la surface.

Le joueur défensif devra être le premier à placer son bâton dans la zone désignée, suivi immédiatement du joueur offensif. Lorsque la mise au jeu se fait au point de mise au jeu au centre de la surface, le joueur de l'équipe qui visite devra être le premier à placer son bâton sur la surface.

Aucun autre joueur ne pourra pénétrer dans le cercle de mise en jeu.

56) JOUEURS ÉLIGIBLES

IMPORTANT : Tous les joueurs doivent être membre NBHPA et avoir obtenu son profil LNHB avant le repêchage afin de pouvoir participer à la LNHB.

56) PERSONNEL ADMISSIBLE AU BANC DES JOUEURS

Outre les joueurs sur l'alignement de match, il doit y avoir un maximum de 3 personnes derrière le banc de l'équipe.

LIGUE NATIONALE DE HOCKEY BALLE



CODIFICATION DES PUNITIONS - SAISON 2022

Code	Signification	Temps
A	Punition Mineure ou Mineur de banc	1 minute
B	Punition Majeure	3 minutes
C	Punition d'inconduite	10 minutes
D	Punition d'extrême inconduite ou grossière inconduite	(Expulsion)
E	Punition de Match	(Expulsion)
F	Tir de punition	

Groupe 1 - Fautes relatives aux batailles				
No	Infractions	Description	1e offense	2e offense
1	A1+B2+D2	Agresseur (bataille un seul joueur impliqué)	5 parties + comité	Comité
1	A1+B1+D1	Joueur qui continue à se battre après intervention des juges de lignes	Comité	Comité
2	B2+D2	Bataille	Minimum 3 matchs + comité	Comité
3	B3+D3	Coup de poing	2 parties + comité	Comité
4	A4+B4+D4	Instigateur	Comité	Comité
5	B5	Demeurer sur les lieux d'une bataille	aucune	Comité
6	D6+B2+D2	Deuxième bataille ou bataille subséquente au cours d'un même arrêt de jeu (Doit être jumelé au code 2)	5 parties + comité	Comité
7	D7	Troisième ou autre joueur à intervenir dans un bataille, pacificateur (Peut être jumelé au code 2 ou 3)	3 parties + comité	Comité
8	A8+A8+D8	Premier joueur à quitter le banc lors d'une bataille ou pour entreprendre une bataille, qui ne se bat pas.	5 parties + comité	Comité
9	A9	Gardien qui quitte son enceinte lors d'une bataille	aucune	aucune
10	A10	Saisir les cheveux, protecteur facial, casque protecteur, ou la mentonnière, sans en tirer avantage pour infliger une correction ou blessure	aucune	aucune
10	B10+D10	Saisir les cheveux, protecteur facial, casque protecteur, ou la mentonnière, sans en tirer avantage pour infliger une correction ou blessure.	1 partie	Comité
11	B11+E11	Saisir les cheveux, protecteur facial, casque protecteur, ou la mentonnière, pour en tirer avantage pour infliger une correction ou blessure.	4 parties	Comité
12	B12+E12	Utiliser son protecteur facial comme une arme	2 parties + comité	Comité
13	B13+D13	Enlever son casque pour se battre ou inviter un adversaire à se battre.	Comité	Comité
Groupe 2 - Fautes commises avec le bâton				
No	Infractions	Description	1e offense	2e offense
14	A14	Coup de bâton	aucune	aucune
14	B14+D14	Coup de bâton - violent	1 partie + comité	Comité
14	B14+E14	Coup de bâton - tentative de blessure	3 parties + comité	Comité
14	F14	Coup de bâton	aucune	aucune
15	A15+A15	Darder	aucune	aucune
15	B15+E15	Darder	2 parties + comité	Comité
16	A16+A16	Donner un six pouces	aucune	aucune
16	B16+E16	Donner un six pouces	2 parties + comité	Comité
17	A17	Faire double-échec	aucune	aucune
17	B17+D17	Faire double-échec - violent	1 partie	Comité
17	B17+E17	Faire double-échec - tentative de blessure	3 parties + comité	Comité
18	A18	Porter son bâton trop élevé	aucune	aucune
18	A18+A18	Porter son bâton trop élevé - sang	aucune	aucune
18	B18+D18	Porter son bâton trop élevé - violent intentionnel	2 parties + comité	Comité
18	B18+E18	Porter son bâton trop élevé - tentative de blessure	3 parties + comité	Comité

Groupe 3 - Fautes physiques				
No	Infractions	Description	1e offense	2e offense
19	B19+E19	Tentative de blessure	3 parties + comité	Comité
20	A20	Coup de coude	aucune	aucune
20	B20+D20	Coup de coude - intentionnel	aucune	Comité
20	B20+E20	Coup de coude - tentative de blessure	2 parties + comité	Comité
21	B21+E21	Donner un coup de tête	2 parties + comité	Comité
22	B22+D22	Mise en échec par derrière	Comité	Comité
22	B22+E22	Mise en échec par derrière - intentionnel	1 partie + comité	Comité
23	A23	Donner de la bande	aucune	aucune
23	B23+D23	Donner de la bande - intentionnel	aucune	aucune
24	A24	Rudesse	aucune	aucune
24	B24+D24	Rudesse excessive	1 match	Comité
24	B24+E24	Rudesse excessive - 3 dernières minutes du match	1 match	Comité
24	A24	Contact	aucune	aucune
25	B25+E25	Mise en échec à la tête	3 parties + comité	Comité
Groupe 4 - Fautes d'entrave				
No	Infractions	Description	1e offense	2e offense
26	A26	Retenir	aucune	aucune
27	A27	Avoir retenu le bâton	aucune	aucune
28	A28	Accrocher	aucune	aucune
28	F28	Accrocher	aucune	aucune
29	A29	Faire trébucher	aucune	aucune
29	F29	Faire trébucher	aucune	aucune
30	A30	Glissade obstructive	aucune	aucune
30	F30	Glissade obstructive	aucune	aucune
31	A31	Obstruction	aucune	aucune
31	F31	Obstruction	aucune	aucune
32	A32	Obstruction de banc	aucune	aucune
32	F32	Obstruction de banc	aucune	aucune
33	A33	Obstruction sur le gardien de but	aucune	aucune
Groupe 5 - Fautes relatives au comportement				
No	Infractions	Description	1e offense	2e offense
34	A34	Abus verbal envers les officiels, conduite antisportive et inconduite	aucune	aucune
34	B34+D34	Abus verbal envers les officiels, conduite antisportive et inconduite	aucune	Comité
34	B34+E34	Abus verbal envers les officiels, conduite antisportive et inconduite	1 partie	Comité
34	C34	Inconduite de partie	aucune	aucune
35	D35	Se livrer à des insultes ou intimidation de nature discriminatoire	3 parties + comité	Comité
36	D36	Inconduite grossière pour tourner le match en dérision	2 parties + comité	Comité
37	A37	Langage, geste abusif et obscène	aucune	aucune
37	B37	Langage, geste abusif et obscène	aucune	aucune
37	B37+D37	Langage, geste abusif et obscène	Comité	Comité
38	B38	Ne pas se rendre immédiatement au banc des punitions	aucune	aucune
39	B39	Provoquer l'adversaire	aucune	aucune
40	B40+E40	Menacer de frapper ou tenter de frapper un officiel	2 parties + comité	Comité
41	B41+E41	Agression physique envers un officiel	5 parties + comité	Comité
42	B42+E42	Cracher	2 parties + comité	Comité

Groupe 6 - Fautes relatives au comportement				
No	Infractions	Description	1e offense	2e offense
43	A43	Trop de joueurs sur la surface	aucune	aucune
43	F43	Trop de joueurs sur la surface	aucune	aucune
44	A44	Jouer avec plus d'un bâton ou un bâton brisé	aucune	aucune
45	A45	Participer au jeu sans l'équipement protecteur approprié	aucune	aucune
46	D46	Porter un équipement de façon non conforme aux standards de ligue	aucune	aucune
47	A45	Punition de banc ou d'équipe	aucune	aucune
48	D48	Deuxième punition d'inconduite	1 partie + comité	Comité
49	B49+D49	Quitter le banc des punitions (s'applique avec le code 2 ou 3)	Comité	Comité
50	A50	Lancer son bâton ou tout autre objet	aucune	aucune
50	B50	Lancer son bâton ou tout autre objet	aucune	Comité
50	F50	Lancer son bâton ou tout autre objet	aucune	aucune
51	A51	Retarder le jeu	aucune	aucune
51	F51	Retarder le jeu	aucune	aucune
52	A52	Déplacer intentionnellement le but de sa position	aucune	aucune
52	F52	Déplacer intentionnellement le but de sa position	aucune	aucune
53	A53	Joueur inadmissible	aucune	aucune
54	B54+D54	Refus de se mettre au jeu ou refus de quitter le banc ou la surface	1 partie + comité	Comité
55	D55	Quitter le banc en fin de période et/ou de match	2 parties + comité	Comité
99	A99	Divers (expliquer)	aucune	aucune
99	B99	Divers (expliquer)	aucune	aucune
99	C99	Divers (expliquer)	aucune	aucune
99	D99	Divers (expliquer)	aucune	Comité
99	E99	Divers (expliquer)	Comité	Comité
99	F99	Divers (expliquer)	aucune	aucune