



# Règlement

## RÈGLE DU JEU

- A. Aucun contact n'est toléré.
- B. Les parties sont de 3 périodes de 15 minutes à temps continu.
- C. Aucun dégagement refusé.
- D. Aucun hors-jeu.
- E. Pas de ligne rouge.
- F. Les mises au jeu auront lieu au début de chaque période au centre de la patinoire.
- G. Les équipes changent de côté de patinoire après chaque période.
- H. **Pour la catégorie pré-novice**, les changements se feront au signal sonore « buzzer » seulement, et ce, à chaque 1 minute 30 secondes.
- I. **Pour les autres catégories, les changements** se feront durant le jeu. Il n'y a pas de signal sonore « buzzer » pour faire les changements.
- J. **Les buts** – aucun joueur ne peut compter plus de 2 buts par période. Le chronométreur va comptabiliser le nombre de but pour chaque joueur. Si un joueur compte un 3<sup>e</sup> but dans une même période, le but ne sera pas alloué.
  - Lorsqu'un joueur a 2 buts dans une période et qu'il **obtient un lancer de punition, le but sera alloué s'il marque.**
  - Si une équipe perd par plus de 3 buts, la règle de 2 buts par période par joueur ne s'applique plus. Si l'écart revient à moins de 3 buts la règle de 2 buts par période redeviendra active.
- K. Changement de possession
  - **Si la rondelle quitte la surface de la patinoire**, l'équipe qui a lancé la rondelle hors de la patinoire, doit donner un minimum de 10 pieds à l'équipe adverse qui doit partir de l'endroit où l'arbitre met la rondelle.
  - **Après un but**, l'équipe qui a compté doit quitter la zone offensive pour se placer à l'extérieur de la ligne bleue et laisser l'équipe adverse sortir avec la rondelle. Donc, l'équipe qui a compté ne peut sortir et rentrer dans la zone pour aller soutirer la rondelle à l'équipe qui vient de se faire compter. Cette dernière a 10 secondes pour sortir de la zone, sinon, un lancer de punition est accordé à l'autre équipe.
  - **Le gardien gèle la rondelle** – L'équipe qui attaque devra se placer en arrière des oreilles sur les cercles de mise au jeu pour que l'autre équipe puisse repartir le jeu.
- L. Aucun temps d'arrêt n'est accordé.





- M. L'équipe peut enlever son gardien pour un joueur de plus lors des 3 dernières minutes de la partie ou lors d'une punition à retardement.
- N. La réfection de la glace se fera après la 2<sup>e</sup> période.
- O. Il n'y aura pas de prolongation durant la saison régulière. Les parties vont prendre fin après la troisième période.

### ALIGNEMENT

- A. **Il n'y aura pas plus de 9 joueurs et 1 gardien sur la feuille d'alignement** et sur le banc des joueurs pour chaque partie. Il n'y aura pas d'exception.
- B. Une équipe doit avoir un minimum de 5 joueurs dans l'alignement pour une partie. Tous les efforts nécessaires doivent être déployés pour avoir ce minimum requis. Demandez au responsable de la ligue pour de l'aide.
- C. On ne peut avoir plus de 3 entraîneurs derrière le banc des joueurs, et ce à n'importe quel moment.
- D. Si la couleur de chandail se ressemble trop, demandez au responsable de la ligue pour qu'il vous prête des dossards ou d'autres chandails.
- E. Chaque entraîneur doit faire leur possible pour faire en sorte que chaque joueur ait le même temps de glace lors d'une partie. ☺ **ON S'AMUSE S.V.P.**
- F. Chaque joueur doit avoir rempli la feuille de résiliation avant d'aller sur la glace. Ce formulaire va vous aider lors d'une réclamation d'assurances.
- G. Chaque entraîneur doit remettre la feuille d'alignement avant chaque partie incluant le ou les noms des réservistes s'il y a lieu.
- H. Si un gardien de but est absent, l'équipe devra jouer avec 3 joueurs plus 1 joueur désigné qui ne pourra pas dépasser la ligne rouge.
- I. Il n'est pas permis à un joueur substitut de monter de deux divisions.  
(Exemple : un joueur atome ne peut aller remplacer dans une division bantam)
- J. Un réserviste devra avoir joué au moins 4 parties pour être éligible aux séries.





## PÉNALITÉ

- A. Une pénalité a comme résultat un lancer de punition.
  - B. Lorsqu'une pénalité est accordée, le temps continu.
  - C. Le joueur qui prend le lancer de punition doit s'aligner au centre de la glace.
  - D. Les autres joueurs doivent s'aligner sur la ligne bleue en arrière de la ligne rouge.
  - E. Tous les joueurs partent d'une position arrêtée.
  - F. L'arbitre siffle pour signaler le départ de tous les joueurs.
  - G. Le jeu continue si le lancer de punition est manqué.
  - H. S'il y a but, les joueurs doivent quitter la zone. (Jeu normal)
- 
- 1. Un joueur qui reçoit 3 pénalités mineures se verra décerner une expulsion de partie.
  - 2. Durant une pénalité mineure double, chaque joueur recevra sa pénalité pour qu'elle soit comptabilisée par le chronométrateur, mais aucun lancer de punition ne sera accordé. Une pénalité mineure double repartira avec une mise au jeu au centre de la glace.
  - 3. Aucun changement de joueur ne pourra être effectué après une pénalité décernée à un joueur.
  - 4. Lors d'une pénalité majeure, le joueur sera expulsé immédiatement de la partie et un lancer de punition sera accordé. Un rapport de l'officiel sera remis aux responsables de la ligue pour donner une suspension s'il y a lieu.
  - 5. Si une bagarre survient lors d'un match, l'expulsion sera immédiate de la partie et un rapport sera donné aux responsables de la ligue pour réviser la situation et donner les parties de suspension rapportés à l'incident. Une suspension pour le reste de la saison peut en résulter.
  - 6. Chaque éjection d'une partie lors de la troisième période sera révisée par les responsables de la ligue.
  - 7. Lors d'une partie, la décision de l'arbitre est finale. Aucune tolérance ne sera acceptée par les responsables de la ligue envers des comportements agressifs des parents ou entraîneurs.
  - 8. Aucun changement concernant les statistiques individuelles ne sera fait durant la saison.

LES HORAIRES ET LES STATISTIQUES SERONT SUR LE SITE :

[www.mtlkingsaaa.com](http://www.mtlkingsaaa.com)

**Bonne saison à tous!**

