

Règlements 2023-24

1. Responsabilités de l'organisation

- 1.1. Tous les membres de la Big Hockey League doivent respecter les règlements.
- 1.2. Aucun bri dans les arénas n'est toléré.
- 1.3. Effectuer les paiements selon les termes au contrat. Un retard de paiement entraînera une suspension de l'équipe jusqu'au paiement des sommes des.
- 1.4. Remettre l'alignement de son équipe à l'Officiel avant la partie. L'alignement doit comprendre les numéros des joueurs, leur prénom et nom et identifier le gardien de but partant.
 - 1.4.1. L'équipe qui ne remet pas son alignement en début de partie ne peut avoir les statistiques pour ses joueurs. En conséquence, aucune présence de joueur ne sera comptabilisée pour la partie.
- 1.5. Une équipe désirant déplacer une partie durant la saison doit faire la demande 22 jours avant la date prévue. Aucune demande n'est assurée d'être acceptée.
- 1.6. Les joueurs doivent respecter le personnel de l'aréna. Aucune rondelle n'est permise sur la glace lorsque la porte du personnel de la surfaceuse est ouverte.
- 1.7. Advenant qu'une équipe ne se présente pas à un match cédulé à l'horaire, une amende de 500\$ sera émise à l'équipe fautive. Aucun match ne sera repris pour l'équipe qui s'est absentée. Toute amende devra être payée avant le prochain match, sinon l'équipe ne pourra poursuivre sa saison.

2. Saison régulière

- 2.1. Période de d'échauffement : 5 minutes à temps continue. Lorsque la période d'échauffement est terminée, le temps de la partie commence.
- 2.2. 3 périodes de 15 minutes à temps arrêté.
- 2.3. En cas d'égalité 3 tirs minimums par équipe doivent être effectués. Si l'égalité persiste, 1 tir de chaque équipe doit être fait jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Chaque joueur, à l'exception du gardien, doit tirer une fois avant de revoir un joueur une 2e fois.
- 2.4. Une partie est officielle seulement quand l'équipe à un minimum de 6 joueurs ou 5 joueurs avec 1 gardien. L'équipe recevra une défaite par forfait si elle n'adhère pas au règlement.
- 2.5. Une partie par forfait est de 5 à 0.
- 2.6. Après 5 buts d'écart dans la 3e période, le temps est en continue. Si l'écart diminue le temps redevient chronométré.

2.6.1. Afin d'éviter les débordements, lorsqu'il reste moins de 5 minutes à jouer à une partie, l'arbitre peut utiliser son jugement et mettre fin à un match à la condition qu'il y ait 5 buts ou plus d'écart.

2.6.2. Après 10 buts d'écart dans la 3e période, la partie est gagnée.

2.7. La surfaceuse (Zamboni).

2.7.1. La glace sera faite aux deux périodes. À la discrétion des deux équipes.

3. Partie par forfait, joueur illégal ou protêt

3.1. Tout joueur illégal ou suspendu qui joue durant une partie ou une organisation qui ne respecte pas les règlements perd sa partie par **forfait automatiquement**.

3.2. Une organisation peut faire un protêt sur une partie concernant un joueur adverse seulement dans les 24 h suivant la partie.

3.2.1. Si une équipe doute de l'éligibilité d'un joueur adverse, elle doit demander aux Officiels de l'identifier, et ce, avant la fin de la partie. Si le joueur en question refuse, il sera expulsé du match.

3.3. Chaque joueur doit avoir ses cartes d'identités avant chacune des parties éliminatoires. La BHL pourra faire la demande sans préavis, et si le joueur est incapable de fournir les documents nécessaires, il ne pourra pas jouer la partie.

3.4. L'équipe doit respecter la charte « Calibres des Divisions »

3.4.1. Chaque division a des critères spécifiques sur le calibre joué des joueurs, si le calibre joué n'est pas respecté dans la division le règlement 3.1 s'applique.

4. Séries éliminatoires

4.1. Un joueur admissible pour les séries doit avoir joué 5 parties dans les 22 parties de la saison avec la même organisation.

4.2. Un gardien de but admissible pour les séries doit avoir joué au moins 1 partie durant la saison dans votre division.

4.3. Série simple

4.3.1. Toutes les équipes joueront un minimum de 2 matchs de série. Le format des séries sera confirmé au courant de la saison selon le nombre d'équipe dans la division.

4.3.2. Lorsqu'une équipe fait face à l'élimination, il devra y avoir une prolongation de 10 minutes additionnelles à 5 contre 5, si l'égalité persiste, une prolongation à 3 contre 3 aura lieu jusqu'au prochain but. Aucune partie ne pourra se terminer en tir de barrage.

4.4. Série finale

4.4.1. L'affrontement sera un 2 de 3.

5. Discipline

5.1. Avis, rencontre disciplinaire, suspension, expulsion et rapport disciplinaire ont été analysés et rédigés par le préfet.

5.1.1. Les matchs de suspension seront doublés si un joueur suspendu tente ou joue un match malgré sa suspension.

5.1.2. Si un joueur est inscrit dans plusieurs organisations et qu'il reçoit une suspension, celle-ci sera appliquée dans l'ensemble des organisations dont il fait partie. Par exemple : un joueur qui a 3 matchs de suspension dans une équipe pourra comptabiliser tous les prochains matchs, y compris ceux des autres équipes, pour totaliser les 3 matchs.

5.1.3. Un joueur suspendu ne peut être derrière le banc de son équipe

5.2. Chaque intervention du préfet se fait dans un délai de 72 h suivant la partie.

5.3. Le joueur sera expulsé à sa 4^e pénalité mineure ou après 1 pénalité majeure.

5.4. Lorsqu'un réserviste reçoit une partie de suspension, il est automatiquement expulsé pour la saison et série. Le réserviste ne doit jamais être impliqué dans un rapport disciplinaire concernant une mauvaise conduite.

5.5. Une organisation doit être identique avec des chandails et des bas d'une couleur similaire de ses joueurs durant une partie. Si l'organisation ne respecte pas l'habillement, elle reçoit une pénalité pour le non-respect de l'équipement. Si un joueur est dans les bancs de pénalité, celui-ci peut se changer lorsqu'il y a un arrêt de jeu. Ce règlement exclut le gardien de but.

5.5.1. La pénalité n'est pas comptabilisée dans les 7 minutes d'un joueur. C'est une pénalité d'équipe.

5.5.2. Un joueur qui arrive au milieu de la partie peut recevoir cette pénalité lors de son arrivée.

5.5.3. Une équipe avec tous les joueurs ayant un bas rouge et un blanc n'est pas accepté, règlement 5.5 applicable.

5.6. Un nouveau joueur peut participer dans la partie avant que la 3^e période commence. Impossible pour un nouveau joueur de jouer la partie s'il arrive au courant de la 3^e période.

5.7. Lorsque le gardien de but est absent après l'échauffement, la partie doit quand même commencer même si le gardien n'est pas présent. L'équipe est obligée de commencer à 6 joueurs puis reçoit une pénalité de 2 minutes (retardé la partie) lorsque le gardien arrive dans la partie.

6. Règlements de jeux

6.1. Les règlements de jeux se réfèrent au livre de règlement de Hockey Canada à l'exception des règlements énumérés ci-dessous.

6.1.1. Les dégagements hybrides sont appelés.

6.1.1.1. Lorsque le joueur défensif arrive en premier à ligne de ringuette, l'arbitre sifflera le dégagement refusé. S'il y a eu course entre le joueur défensif et offensif l'arbitre déterminera lequel des deux joueurs à le plus de chance de prendre possession de la rondelle et ce au niveau des oreilles. Si l'arbitre juge que le joueur en défensive remporte la course, un dégagement refusé sera appelé.

6.1.1.2. L'équipe fautive ne pourra pas faire de changement.

6.1.1.3. Lorsque le gardien sort en dehors de son cercle le dégagement ou simplement un mouvement le dégagement sera accepté automatiquement.

6.1.2. Un joueur jouant sans casque aura une pénalité mineure.

6.1.3. Toutes menaces, agressions physiques aux Officiels, instigateur ou coups à la tête, sur glace et hors glace, assujettira à des sanctions très sévères.

6.1.4. Lorsqu'un tir est porté en direction du but et que la rondelle quitte la surface de la patinoire, la mise au jeu reste à l'intérieur de la zone de jeu peu importe qui a touché la rondelle en dernier.

6.1.5. Le gardien peut jouer la rondelle dans les coins de la patinoire.

6.1.6. Un joueur ne peut remporter une mise au jeu avec sa main sinon un 2 minutes de pénalité sera décerné pour mise en jeu illégale.

6.1.7. Étant donné que le joueur à le choix de porter un protecteur facial complet, un bâton élevé engendra une pénalité de 2 minutes et ce malgré une coupure.

6.1.8. Les codifications des pénalités ont été revues. Vous pouvez vous y référer afin de savoir combien de minutes de punition sont attribuable à chaque pénalité