



LIVRE DES RÈGLEMENTS

POWERBALL

DERNIÈRE MISE À JOUR :
SAISON HIVER 2026

Contenu

1 - Règles de conduite	3
2 - Équipement obligatoire.....	3
2.1 - ÉQUIPEMENT DE JOUEURS	3
2.2 - UNIFORMES.....	4
2.3 - ÉQUIPEMENT DE GARDIEN DE BUT	5
2.4 - ÉQUIPEMENT GÉNÉRAL	5
3 - Retards et forfaits.....	5
3.1 - RETARDS.....	5
3.2 - FORFAITS	6
3.3 - ANNULATION D'UN MATCH	7
3.4 - DÉSISTEMENT D'UNE ÉQUIPE À LA SAISON	7
4 - Durée des parties	8
5 - Points au classement.....	8
6 - Bris d'égalité au classement.....	8
7 - Écart de buts.....	9
8 - Responsabilités du capitaine.....	9
9 - Règlements généraux.....	10
9.1 - RÈGLES DE JEU.....	10
9.2. - JOUEURS REMPLAÇANTS	13
9.3 - TIRS DE BARRAGE (FUSILLADE).....	13
9.4 - GARDIENS DE BUT.....	14
9.5 - ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS	14
9.6 - ADHÉSION À WWW.CENTRALEDEKHOCKEY.COM	16
10 - Protêts	16
11 - Sanctions et suspensions	16
12 - Catégories « Mixte »	18
13 - Catégories « 3x3 »	19
14 - Séries éliminatoires.....	20
15 - Reprise vidéo.....	22

1 - Règles de conduite

- 1.1- Tout comportement négatif ou déraisonnable envers le Complexe et l'ensemble de ses facilités (surfaces de jeu, bancs des joueurs, vestiaires, etc) est strictement interdit. Le joueur / équipe est responsable de tout dommage causé par raison de ses / leurs gestes. Lors d'une telle situation, le joueur pourra être suspendu. L'équipe(s) impliquée(s) perdra aussi automatiquement leur point de franc jeu pour le(s) match(s) joué(s) cette journée. La direction de la ligue décidera alors si des réclamations monétaires ou des suspensions seront nécessaires. Le joueur / équipe sera tenu totalement responsable pour tous les coûts et dommages associés aux réparations et/ou remplacements causés par l'incident.
- 1.2- Il est interdit de boire de l'alcool apporté de l'extérieur à l'intérieur du Complexe ou dans le terrain de stationnement. Tout joueur pris en délit sera expulsé du Complexe et le cas sera remis à la Ligue pour évaluer les sanctions possibles.
- 1.3- Il est interdit de fumer à l'intérieur du site. Il est permis de fumer à l'extérieur du Complexe à dix pieds des entrées. Tout joueur pris en délit sera expulsé du Complexe et le cas sera remis à la Ligue pour évaluer les sanctions possibles
- 1.4- Tout alcool est interdit à partir de la porte donnant accès à la surface de jeu, incluant le banc des joueurs. Tout joueur pris en délit sera expulsé du Complexe et le cas sera remis à la Ligue pour évaluer les sanctions possibles
- 1.5- Aucun animal n'est autorisé à l'intérieur du Complexe (incluant les chambres ou les bancs des joueurs).

2 - Équipement obligatoire

2.1 - ÉQUIPEMENT DE JOUEURS

- 2.1.1- Un équipement bien défini est exigé afin de prendre part aux parties organisées par la Ligue. Tout joueur ne respectant pas ce règlement verra son équipe recevoir une pénalité mineure et devra aller chercher l'équipement nécessaire pour réintégrer la partie. Les pièces d'équipement suivant sont obligatoires à la participation à un match de la ligue :
 - Un casque de hockey sur glace ou de Dek (mais pas la visière ou la grille, même si le tout est fortement recommandé).
 - Les jambières de Dekhockey (les genoux doivent être couverts donc les protège-tibias ne sont pas permis)
 - Les gants de dekhockey

- 2.1.2- Lorsqu'un joueur perd une pièce d'équipement obligatoire (casque, gant ou jambière), l'arbitre l'avertit et il doit retourner au banc directement sans participer au jeu. Si le joueur ne se dirige pas à son banc ou continue de jouer la balle, une punition mineure lui sera décernée.
- 2.1.3- Les protège-coudes sont autorisés, en autant que les arbitres jugent que ceux-ci ne représentent pas un danger potentiel pour la sécurité des joueurs de l'équipe adverse.
- 2.1.4- Tous les bâtons sont permis, mais aucun ruban ne sera toléré **sous** les palettes des bâtons. Il est toutefois permis d'en mettre sur la palette, en autant qu'il n'y ait aucun contact entre le ruban et la surface de jeu.
- 2.1.5- Toutes les bâtons dont les palettes sont en mauvais état et qui représente un danger ou un risque de blessure pour les joueurs pourront être jugés comme illégaux par les arbitres. À ce moment, le joueur en question devra changer de bâton.

2.2 - UNIFORMES

- 2.2.1- Tout joueur se doit de porter un chandail ayant un numéro unique imprimé dans le dos. De plus, deux joueurs différents ne pourront plus porter le même numéro. Les arbitres ont le dernier mot en ce qui concerne la définition d'un chandail acceptable.
- 2.2.2- Il est obligatoire que TOUS les joueurs d'une équipe portent un chandail de la même couleur, incluant les joueurs remplaçants. Dans le cas contraire, l'équipe au complet se verra obligé d'emprunter un ensemble de chandails d'une couleur différente pour débuter le match.
- 2.2.3- Il est interdit de jouer sans au moins porter un chandail à manches courtes. Donc, sous tout dossard, il doit y avoir un chandail à manches courtes. De plus, il est interdit de jouer en camisole.
- 2.2.4- La décision de demander à l'une des 2 équipes impliquées dans une partie de changer de couleur de chandail revient aux arbitres présents. Dans le cas où cette situation se présente, ce choix sera fait suite à un « pile ou face » entre les capitaines des deux équipes.
- 2.2.5- Le concept de « local » ou « visiteur » n'existe pas : que ce soit pour déterminer quelle équipe doit porter des dossards ou pour toute autre raison jugée pertinente par la Ligue : tout est déterminé au hasard par pile ou face (à l'exception des séries où l'équipe ayant obtenu le meilleur rang au classement général obtient les avantages, et à l'exception de la fusillade – voir le règlement plus loin).

2.3 - ÉQUIPEMENT DE GARDIEN DE BUT

- 2.3.1- Les gardiens devront porter un équipement complet composé de jambières, masque, biscuit et mitaine. La Ligue autorise que les gardiens aient des "roller fly" à l'intérieur de leurs jambières.
- 2.3.2- Tout gardien de but qui aura enduit ses jambières d'un produit glissant (cire, WD40, gigaloo etc.) devra quitter la partie immédiatement et aller changer ses jambières pour celles disponibles au Pro Shop. Le gardien de but sera aussi suspendu à son match suivant. Une pénalité mineure sera aussi décernée à l'équipe lors de la reprise du jeu.
- 2.3.3- Tous les bâtons doivent être en bonne condition et sans éclisse. Un gardien de but a aussi le droit d'utiliser un bâton de joueur. Si l'arbitre juge que le bâton n'est pas en bon état, il pourra empêcher le joueur de l'utiliser ou lui demander d'être recouvert de ruban gommé, si c'est suffisant.

2.4 - ÉQUIPEMENT GÉNÉRAL

- 2.4.1- Aucun soulier d'extérieur ne devra être porté sur les surfaces de jeu. Seulement les souliers de course seront tolérés.
- 2.4.2- Avant de participer à une partie, tout joueur se doit de couvrir toute blessure/coupure adéquatement.
- 2.4.3- Les balles utilisées sont des balles avec de l'eau à l'intérieur. Les balles sont fournies par la Ligue lors de tous les matchs.

3 - Retards et forfaits

3.1 - RETARDS

- 3.1.1- Il est permis à toute équipe de débuter un match peu importe le nombre de joueurs présents, mais pas sans gardien.

Trois minutes (3) après l'heure à laquelle le match devrait débuter (i.e. après le réchauffement autorisé), l'équipe qui a décidé de ne pas débuter la partie par manque de joueurs ou par absence de son gardien de but se voit décerner une punition de 2 minutes et le temps du match commence à rouler. À chaque 5 minutes, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe qui est prête à jouer (5min = 1 lancer, 10min = 2 lancers, etc.). Le match débutera donc par le ou les tirs de punition à effectuer, puis un joueur de l'équipe fautive devra aller purger la punition d'équipe.

Si une équipe n'est pas prête à débuter la partie après que les arbitres l'aient averti, celle-ci se verra contrainte d'utiliser son premier temps d'arrêt avant que le match débute.

Exemple :

- Match prévu pour 18h55
- Fin du réchauffement permis : 18h57 – une équipe n'est pas arrivée, est sans gardien ou décide d'attendre des joueurs additionnels
- Arrivée de l'équipe à 19h06 (soit 9 minutes après que le temps ait commencé à rouler) :
 - 1 tir de pénalité
 - 1 punition de deux minutes
 - Le match débute avec 7 minutes restant à la première période.

Après 2 périodes, si l'équipe n'est toujours pas prête à commencer le match, une défaite par forfait leur sera accordée.

3.2 - FORFAITS

- 3.2.1- Si la partie est perdue par forfait, l'équipe gagnante recevra trois (3) points incluant le point franc-jeu. L'équipe perdante ne recevra aucun (0) point. Pour des fins de statistiques, la partie se terminera par la marque de 3 à 0.
- 3.2.2- Si deux équipes s'entendent pour ne pas jouer une partie, celle-ci sera mise comme un résultat nul et les deux équipes ne recevront pas leur point franc-jeu. Pour des fins de statistiques, la partie se terminera par la marque de 0 à 0.
- 3.2.3- L'équipe gagnante par défaut pourra utiliser la surface (sauf lors d'indication contraire de la Ligue) pour la durée de l'heure. Sans la permission de l'équipe gagnante, l'équipe perdante par défaut ne pourra pas utiliser le terrain de jeu lors de cette plage-horaire.
- 3.2.4- Une partie se verra annulée au moment où elle est perçue comme étant hors contrôle à cause d'une série d'incidents disgracieux ou si les arbitres jugent que la situation pourrait dégénérer et nuire à la sécurité des joueurs en présence. Les équipes impliquées ne recevront aucun (0) point au classement. Des suspensions seront imposées par la Direction. Là où le comportement d'une équipe est inacceptable, cette équipe se verra perdre la partie par défaut de 3 à 0 même si elle menait au moment où la partie a été arrêtée. L'équipe gagnante se méritera de tous points incluant le point franc-jeu, à moins que cette dernière l'ait déjà perdu avant la fin de la partie en question.

- 3.2.5- Tout match débuté qui pour une raison ou une autre nécessitera d'être repris à une date ultérieure débutera avec le temps restant au match original ainsi que le pointage au moment de l'arrêt du match, peu importe le temps qui aura été joué. Par contre, pour les matchs de saison régulière, lorsque 2 périodes de jeu ont été complétées, le match sera considéré comme final et il n'y aura aucune reprise.
- 3.2.6- La Ligue sera autorisée à prendre toute sanction qu'elle jugera nécessaire pour une équipe qui perdrait volontairement afin d'influencer le classement.
- 3.2.7- Une partie remportée par forfait suite à la non-présence de l'autre équipe en saison régulière permet d'ajouter un match d'éligibilité à n'importe quel joueur de l'équipe en vue des séries éliminatoires. **À noter que ceci EXCLUT les matchs gagnés par forfait en raison de l'alignement illégal de l'adversaire ou l'arrêt d'un match par les arbitres.** Ces matchs seront ajoutés aux statistiques de votre équipe lors de la dernière journée de la saison (À noter que les matchs seront tout simplement ajoutés aux joueurs pour lesquels il manque des matchs pour accéder aux séries éliminatoires). **Petite précision : Si un joueur ou une joueuse est éligible à jouer en séries avec 2 équipes d'une même catégorie suite à l'ajout de ces matchs, il ou elle devra choisir 1 des 2 équipes seulement).**
- 3.2.8- Une équipe qui déclare forfait à 3 reprises ou plus au cours de la saison régulière ne pourra pas participer aux séries éliminatoires.

3.3 - ANNULATION D'UN MATCH

- 3.3.1- Une équipe qui ne se présentera à un match sans avoir avisé la Ligue au moins 24h à l'avance recevra une amende de cent dollars (100\$). Cette amende devra être payée en même temps que la date limite des paiements.
- 3.3.2- Lorsque la Ligue est avisée de l'absence d'une équipe à moins de 72h avant le match, il n'y aura aucune possibilité de report
- 3.3.3- Lorsque la Ligue est avisée de l'absence d'une équipe plus de 72h avant le match, elle essaiera de remplacer le match si, et seulement si, il y a une plage horaire libre. Le processus de reprise de partie sera le suivant :
 - 1- La Ligue envoie les dates possibles aux 2 équipes
 - 2- L'équipe qui s'est fait annuler le match choisit la date
 - 3- L'équipe qui a annulé le match confirme si cette date fonctionne
 - 4- Si la date de fonctionne pas, le match sera perdu par forfait par l'équipe qui a annulé.

3.4 - DÉSISTEMENT D'UNE ÉQUIPE À LA SAISON

- 3.4.1- Toute équipe qui se désiste de la Ligue moins d'une (1) semaine avant le début de la saison ne récupérera pas son dépôt de cinq cent dollars (500\$).

4 - Durée des parties

- 4.1- La durée d'une partie est répartie de la façon suivante :
- Échauffement de 2 minutes
 - 3 périodes x 14 minutes à temps continu. Un match ayant un écart de deux (2) buts ou moins jouera les deux (2) dernières minutes du match à temps arrêté.
 - 30 secondes par entracte
 - 1 temps d'arrêt est accordé à chaque équipe lors de la partie
- 4.2- Les équipes auront accès aux vestiaires 25 minutes avant le début de leur partie et devront quitter 25 minutes après la fin de cette partie s'il y a un match après.

5 - Points au classement

- 5.1- Les points de partie seront attribués de la façon suivante :
- Victoire : 2 points
 - Défaite en fusillade : 1 point
 - Défaite en temps réglementaire : 0 point
- 5.2- Le point franc jeu est attribué de la façon suivante :
- 0-5 punitions mineures : 1 point
 - Défaite par forfait OU (6 punitions mineures ou +) OU (1 punition majeure ou inconduite de partie (10min) : 0 point
- 5.3- Le maximum de points qu'une équipe peut obtenir dans un match est de trois (3).

6 - Bris d'égalité au classement

1. Pts (décroissant)
2. Nb victoires (décroissant)
3. Victoires en temps régulier (décroissant)
4. Nb défaites (croissant)
5. Nb défaites en temps réguliers (croissant)
6. Différentiel (décroissant)
7. Fiche entre les deux équipes à égalité
8. Plus de buts pour au total
9. Différentiel dans un match (décroissant)
10. Plus de buts pour dans un match

7 - Écart de buts

- 7.1- Il n'y a pas de « mercy rule » concernant l'écart de buts.
 - 7.2- Lorsqu'il y a un écart de 7 buts ou + après que 2 périodes de jeu soient complétées, l'équipe tirant de l'arrière peut demander d'arrêter le match sans perdre leur points franc jeu.
 - 7.3- Lorsqu'il y a un écart de 7 buts ou +, l'équipe qui mène ne peut pas décider d'arrêter le match. L'arrêt du match de leur part en résulterait d'une défaite par forfait.
-

8 - Responsabilités du capitaine

- 8.1- Avant le début de chaque partie, chaque équipe devra avoir complété sur la feuille de match l'alignement complet de son équipe (nom des joueurs présents & numéros des chandails). C'est la responsabilité du capitaine ou de son représentant d'aller compléter son alignement par lui-même. L'exactitude de l'alignement officiel est la responsabilité de chaque capitaine d'équipe ou de son représentant et ne pourra être modifiée suite au début du match. Dans le cas où l'alignement officiel n'est pas mis à jour correctement avant le début de la partie la partie, l'équipe prise en défaut se verra décerner une punition mineure pour retarder le match en début de partie. À noter qu'aussitôt que la période d'échauffement est débutée, il est considéré trop tard pour remplir son alignement, donc une punition mineure sera décernée à l'équipe fautive.
- 8.2- Le paiement de l'équipe est exigible selon des modalités qui sont indiquées dans le Guide du capitaine sur le site.

Les dates exactes seront toujours affichées dans l'onglet "Guide du capitaine" du site web et envoyé par courriel aux capitaines.

Les différentes façons de payer sont les suivantes :

- Par transfert Interac à l'adresse ralph@hockeyballemtl.com. Vous devez bien indiquer votre nom d'équipe ainsi que catégorie dans les commentaires en plus de mettre Powerball comme réponse à la question de sécurité.
- Par chèque (au nom de Regroupement Hockey Balle Mtl) ou comptant payé directement au Complexe et remis au gérant. Veuillez vérifier l'horaire des matchs de la journée avant de vous déplacer pour faire un paiement.
- Via la plateforme Shark par carte de crédit (À noter qu'un frais de 4% vous sera chargé par la plateforme. Ces frais ne sont pas perçus par Powerball).

- 8.3- En cas de non-respect d'un paiement d'équipe, les pénalités suivantes s'appliquent :
- Non-respect de la date #1 ou #2 (Voir règlement 8.2) : L'équipe perd son point franc jeu pour chaque partie jusqu'à ce que le paiement soit fait. **Ces points ne seront pas récupérables.**
 - Non-respect de la date #3 (Voir règlement 8.2) : L'équipe se verra attribuée des défaites par forfait jusqu'à ce que le paiement soit complété. **Ces défaites seront irréversibles.**
- 8.4- Toute demande de modification à l'alignement d'un match doit être effectuée au PLUS TARD dans les 7 jours suivant une partie. Dans ce cas, c'est la feuille de match papier qui permettra de valider si un joueur était présent au match ou pas. La demande peut être faite uniquement par courriel à ralph@hockeyballemtl.com.
- 8.6- Les capitaines se doivent de prendre en main toute action posée par l'équipe. Ils sont entièrement responsables de l'enregistrement des joueurs et de la collection de tout frais d'enregistrement et amende non-payée.

9 - Règlements généraux

9.1 - RÈGLES DE JEU

- 9.1.1- Aucun hors-jeu, ni dégagement refusé.
- 9.1.2- Dès qu'un arrêt de jeu est sifflé par l'arbitre, l'un des deux arbitres prendra la balle et se dirigera au point de mise en jeu. Il débutera alors un compte de 5 et si à la fin du décompte une des deux équipes n'est pas en position jugée adéquate de reprise de jeu, l'équipe prise en défaut sera considérée comme venant de demander un temps d'arrêt. Dans le cas où cette équipe aurait déjà utilisé ses deux temps d'arrêt, une pénalité mineure pourra leur être imposée. En tout temps la décision finale de déterminer la définition de « position jugée adéquate de reprise de jeu » reviendra aux arbitres présents.
- 9.1.3- Les joueurs peuvent changer en tout temps à partir du banc.
- 9.1.4- Peu importe la zone, le jeu sera arrêté lorsqu'un joueur passera la balle avec sa main à un coéquipier. Le jeu reprendra alors dans la zone défensive de l'équipe dont le joueur a effectué une passe avec la main.
- 9.1.5- Peu importe la zone, le jeu sera arrêté lorsqu'un joueur effectue une double-touche avec sa main sur la balle et qu'il se donne un avantage avec celui-ci. Le jeu reprendra alors dans la zone défensive de l'équipe dont le joueur a effectué une passe avec la main.

- 9.1.6- Un joueur a le droit de fermer la main sur la balle et de par la suite la déposer devant lui à ses pieds, et uniquement devant lui et à ses pieds. Aucune pénalité ne sera accordée à un joueur qui ferme la main sur la balle et qui déplace la balle de côté, dans ce cas le jeu reprendra alors dans la zone défensive de l'équipe dont le joueur a fermé la main sur la balle et qui l'a déplacé de côté. La définition de « déplacer la balle de côté » reste à la discrétion de l'arbitre.
- 9.1.7- Un lancer de punition sera accordé à l'équipe en question lorsqu'un joueur ferme la main sur la balle alors qu'il se retrouve dans le demi-cercle de son gardien.
- 9.1.8- Une pénalité mineure sera accordée à un joueur qui fermera la main sur la balle dans le but volontaire de retarder le jeu.
- 9.1.9- Une pénalité mineure sera accordée à un joueur pour tout contact du bâton d'un joueur avec la balle au-dessus de ses épaules ou avec le visage d'un adversaire (incluant le masque d'un gardien de but), incluant suite à un « follow-through » après un lancer. De plus, si un joueur est penché ou s'il saute, ce sont toujours la hauteur « normale » de ses épaules en position debout qui sera considérée comme la hauteur permise.
- 9.1.10- Il n'y a pas de punition supplémentaire lorsqu'un joueur qui saigne après avoir reçu un bâton au visage.
- 9.1.11- Un but est refusé lorsque la balle est touchée plus haut que la barre horizontale.
- 9.1.12- Un but est automatiquement refusé lorsque qu'un joueur entre la balle avec son pied, **que ce soit volontaire ou non.**
- 9.1.13- Le jeu sera arrêté lorsqu'un des pieds d'un joueur est dans le cercle du gardien de but adverse et qu'il y reste après avoir été averti par l'arbitre. Le jeu reprendra alors dans la zone défensive de l'équipe dont le joueur était dans le cercle du gardien de but adverse. Un but sera refusé seulement s'il y a contact avec le gardien ou que ce dernier est dérangé dans son déplacement par le joueur.
- 9.1.14- Une équipe en possession de la balle derrière son but aura un décompte de 5 secondes pour faire traverser la balle à l'extérieur de la zone délimitée par les deux lignes pointillées situées de chaque côté du but et par la ligne de but, sans quoi une punition est accordée. De plus, le décompte de 5 secondes continue même si le joueur en possession de la balle la laisse derrière la ligne des buts pour qu'un autre joueur de son équipe vienne en prendre possession.
- 9.1.15- Si un gardien de but se sert de son bâton comme une hache lorsqu'un joueur adverse passe derrière leur but, c'est une punition aussitôt que le joueur est touché et ce, même si la balle est touchée avant.

9.1.16- Les seuls et uniques joueurs autorisés à embarquer sur la surface sont ceux qui ont été entrés sur la feuille de match. Ces joueurs sont autorisés à arriver en tout temps durant la partie.

9.1.17- La balle est considérée comme étant toujours en jeu sauf lorsqu'elle touche le plafond ou effectue un rebond considéré comme ne faisant pas partie de sa trajectoire normale.

9.1.18- Lorsqu'un lancer est tenté et que la balle quitte la surface après avoir touché le poteau, voici les 2 situations qui s'appliquent :

- Si le lancer provient de la zone offensive : La mise au jeu se fait en zone offensive
- Si le lancer provient de la zone défensive : La mise au jeu se fait en zone défensive

9.1.19- Les seuls temps où la mise au jeu se fait au centre:

- Début de période
- Après un but
- Erreur de l'arbitre
- Défectuosité de la surface ou filet entourant celle-ci
- Balle qui sort près du centre avec impossibilité de déterminer qui est le responsable

9.1.20- Aucune personne autre que les joueurs prenant part au match n'est autorisée à être sur le banc des joueurs (joueur blessé, entraîneur, amis, etc.)

9.1.21- Toutes punitions majeures sont de cinq (5) minutes. Aucune punition de quatre (4) minutes n'est décernée. À noter qu'une punition majeure est automatiquement accompagnée d'une punition de dix (10) minutes d'inconduite de partie et par le fait même, l'expulsion du joueur du match.

9.1.22- La notion de punition mineure double n'est pas appliquée. Cela veut donc dire que si des punitions coïncidentes sont décernées, les 2 joueurs devront purger leur punition complète et celles-ci seront affichées au tableau indicateur. Le jeu se jouera donc à 1 joueur de moins de chaque côté lors du temps des punitions.

9.1.23- Exception au règlement 9.1.22 : Lors des cinq (5) dernières minutes de jeu, les punitions mineures doubles ne seront pas affichées au tableau indicateur et aucun joueur ne sera retiré de la surface de jeu. Toutefois, les joueurs fautifs devront tout de même purger leur punition 2 minutes sur le banc. Exception à ce règlement : Si une équipe n'a pas assez de joueurs pour permettre d'appliquer ce règlement, le règlement sera traité selon 9.1.22.

9.1.24- Lors d'une punition de banc ou une punition au gardien de but, l'équipe n'est pas obligée de déterminer un joueur pour purger la punition.

9.2. - JOUEURS REMPLAÇANTS

- 9.2.1- À l'exception des gardiens de but, chaque joueur ne faisant pas partie de l'alignement de joueurs réguliers d'une équipe doit payer un montant de 17\$ pour les frais d'enregistrement avant le début du match. Ce joueur ne sera pas autorisé à débuter le match tant que le paiement n'aura pas été fait au bureau du gérant. Les capitaines d'équipes sont responsables pour l'enregistrement des joueurs de leur équipe.
- 9.2.2- En cas de non-respect du règlement 9.2.1 et qu'un joueur remplaçant prend part au match sans avoir procédé au paiement :
- 1ère offense : L'équipe perdra son point franc jeu. Le montant non-payé sera aussi ajouté à la facture de l'équipe.
 - 2e offense : L'équipe se verra perdre le match par forfait. Le montant non-payé sera aussi ajouté à la facture de l'équipe.
- 9.2.3- Aucun joueur ou gardien de but ne peut jouer pour une 2e équipe d'une même catégorie s'il fait partie de l'alignement des joueurs « réguliers » d'une équipe et ce, peu importe sa position dans l'équipe (Exemple : Un gardien qui fait partie de l'alignement régulier d'une équipe **NE PEUT PAS** remplacer avec une équipe de la même catégorie comme attaquant, et vice-versa).
- 9.2.4- Aucun joueur ne peut jouer pour une 2e équipe d'une même catégorie dès qu'il a joué le nombre de parties **COMME ATTAQUANT** faisant de lui un joueur « régulier » d'une équipe (le nombre de parties requis variant selon le nombre de parties de la saison régulière – Voir séries éliminatoires). Il est alors considéré comme un joueur régulier de cette équipe.
- 9.2.5- Un gardien de but qui **NE FAIT PAS** partie de l'alignement régulier d'une équipe d'une catégorie peut remplacer autant de parties qu'il le désire avec toutes les équipes de cette catégorie.

9.3 - TIRS DE BARRAGE (FUSILLADE)

- 9.3.1- En saison régulière, toute partie terminant en égalité se terminera en fusillade. Ce dernier débutera avec 3 joueurs de chaque équipe. Dès que les 3 joueurs de chaque équipe ont tiré, si l'égalité persiste, un même joueur peut alors revenir effectuer un lancer autant de fois qu'il le désire (il n'y a donc plus d'ordre à suivre et ce même si certains joueurs n'ont pas encore effectué un lancer de punition – dans le Mixte la règle d'alternance gars/fille tient par contre toujours même à ce moment)
- 9.3.2- Il y aura maximum de six (6) lancers de punition de chaque côté. Si c'est toujours égal après 6 lancers de chaque côté (12 au total), la partie se termine avec une nulle. Par contre, la fusillade ne peut pas se terminer par un but de chaque côté (Exemple : Si les 2 joueurs marquent au 6e tour, il y aura un 7e tour. Si les 2 joueurs marquent encore au 7e tour, il y aura un 8e tour, etc.).

9.3.3- Pour la fusillade, si un joueur termine la partie dans la boîte de punitions, ce joueur ne pourra pas être un des 3 premiers joueurs à tirer durant les fusillades.

9.3.4- En fusillade, le tir de punition devient mort dès que les pieds du joueur en question cessent d'aller vers l'avant.

9.4 - GARDIENS DE BUT

9.4.1- Lorsqu'un gardien doit se retirer d'un match **pour une raison autre qu'une expulsion**, il peut être remplacé par n'importe qui (pas besoin d'un joueur qui est inscrit sur l'alignement) sauf par un gardien jugé de calibre trop élevé pour la catégorie en question ou un gardien régulier d'une autre équipe de la même catégorie. Le temps sera arrêté à ce moment et un chronomètre de dix (10) minutes débutera. Si après ces dix (10) minutes, le nouveau gardien n'est toujours pas prêt, une punition pour avoir retardé le match sera octroyée à l'équipe en défaut et le temps du match recommencera à rouler.

9.4.2- **Lorsqu'un gardien est expulsé d'un match**, il ne peut être remplacé que par un joueur indiqué sur l'alignement. Si le joueur a une cote de gardien de but, sa cote doit respecter les restrictions de la catégorie.

9.4.3- Le gardien ne peut pas être retiré de son filet pour être remplacé par un joueur avant les trois (3) dernières minutes d'un match.

9.5 - ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS

9.5.1- À chaque saison sont rendues disponibles les règles reliées à l'éligibilité des joueurs et joueuses dans chacune des catégories. Afin d'assurer la parité dans les différentes catégories, la Ligue se réserve aussi le droit d'évaluer sur le champ tout joueur ne faisant pas partie de la liste officielle de joueurs cotés et qui se joindrait à une équipe pour une ou plusieurs parties. Les équipes essayant de « contourner » ce règlement pourront être rencontrées par la Ligue afin d'évaluer la force de leurs effectifs en présence - le but ultime étant toujours d'assurer la parité dans les différentes catégories.

La Ligue se réserve aussi le droit d'approuver certaines exceptions à cette règle pour une équipe qui malgré l'exclusion aura un alignement représentatif de la catégorie dans laquelle elle joue.

9.5.2- Si une équipe est prise à avoir un joueur illégal dans son alignement, la partie concernée sera perdue par forfait.

9.5.3- Si une équipe est prise à faire jouer un joueur sous un faux nom dans leur alignement, le joueur en question ainsi que le responsable de l'équipe seront suspendus pour une partie. Dans le cas de récidive, le nombre de matchs de suspension sera décidé par la Ligue.

9.5.4- À l'exception d'indications contraires de la Ligue, chaque catégorie est considérée comme distincte, même dans les divisions où il y a des parties inter-catégories (exemple : le FR+/FR est une catégorie avec 2 divisions, ces 2 divisions sont considérées comme distinctes même s'il peut y avoir des matchs entre les 2). Cela veut donc dire qu'un joueur pourrait être régulier dans ces 2 divisions.

9.5.5- Si une catégorie a une division Hebdo et une division Week-end, ces 2 catégories sont considérées comme distinctes. (Exemple : le E1 Hebdo et le E1 Week-end sont considérées comme 2 divisions distinctes même s'il peut y avoir des matchs entre les 2). Cela veut donc dire qu'un joueur pourrait être régulier dans ces 2 divisions.

9.5.6- **Matchs inter-catégories.** Voici les spécificités :

- **Restrictions** : Toute équipe jouant contre une équipe du calibre supérieur est autorisée à avoir un alignement respectant les restrictions de cotes du calibre supérieur en question.
- **Nombre de joueurs** : Toute équipe jouant contre une équipe du calibre supérieur est autorisée à avoir un alignement de 11 joueurs + gardien (plutôt que 10 + 1 habituellement).
- **Remplaçant gratuit** : Toute équipe jouant contre une équipe du calibre supérieur a automatiquement droit à un (1) remplaçant gratuit pour son match.
- **Joueur régulier dans 2 équipes** : Si vous avez un (ou plusieurs) joueur régulier dont les 2 équipes s'affrontent, le montant du match lui sera crédité dans l'équipe pour laquelle il ne jouera pas. Afin que le crédit soit appliqué, le capitaine de l'équipe doit envoyer un courriel à ralph@hockeyballemtl.com

9.5.7- Les seuls joueurs autorisés à jouer pour deux équipes de la même catégorie sont ceux qui ont été approuvés en début de saison dans une catégorie et dont l'équipe changerait de catégorie après les premières semaines de jeu pour se retrouver dans une catégorie où il était déjà régulier. En séries éliminatoires, ces joueurs seront aussi autorisés à jouer avec les deux équipes en question.

9.5.8- Les joueurs sont autorisés à jouer dans la Ligue à compter de 16 ans. Toutefois, pour les joueurs de 16 & 17 ans, une autorisation signée par les parents doit être remise à la Ligue et ces joueurs doivent porter une grille ou une visière complète.

9.5.9- Les filles sont autorisées à jouer dans les calibres hommes. Veuillez consulter les tableaux de restrictions des joueurs afin de consulter les équivalences de cotes.

9.6 - ADHÉSION À WWW.CENTRALEDEKHOCKEY.COM

- 9.6.1- Tous les joueurs faisant partie de l'alignement régulier d'une équipe doivent adhérer à www.centraledekhockey.com et s'assurer d'avoir un profil HKQC valide en tout temps (le renouvellement se fait 1 fois par année). Aucun joueur ne pourra prendre part à un match sans avoir un profil valide, sans quoi il sera considéré comme un joueur illégal.
- 9.6.2- Tel que mentionné au règlement 9.2.3, les joueurs remplaçants doivent avoir un profil valide sur www.centraledekhockey.com à partir de leur troisième (3e) match lors d'une même saison (et ce, peu importe l'équipe et la catégorie). Si un joueur prend part à un match sans avoir préalablement fait son adhésion à Cotesdekhockey, l'équipe se verra perdre le match par forfait (Sauf lors d'un bug du système approuvé par la Ligue).

10 - Protêts

- 10.1- Un protêt concernant une partie peut notamment se faire pour les raisons suivantes :
- Alignement jugé illégal
 - Joueur mis sous un faux nom
 - Autre situation jugée admissible par la Ligue
- 10.2- Tout protêt doit être déposé par le responsable d'équipe au plus tard dans les 48 heures suivant une partie. Après ce délai de 48h, aucun protêt ne sera accepté.
- 10.3- Tout protêt doit être déposé par courriel uniquement. Aucune autre voie de communication ne sera acceptée. Le courriel doit être envoyé à ralph@hockeyballemtl.com, en indiquant pour quelle partie le protêt est fait, ainsi que tous les détails nécessaires pour que la situation soit regardée par la Ligue. Veuillez prévoir quelques jours pour une réponse à votre demande.

11 - Sanctions et suspensions

- 11.1- Un joueur qui reçoit une punition de 5 minutes incluant une inconduite de partie devra quitter le terrain de jeu. Un autre membre de l'équipe devra subir sa sanction au banc de punition. Tout joueur expulsé de la partie doit se diriger automatiquement au vestiaire ou à l'extérieur du Complexe et il ne lui est pas permis de retourner sur le terrain de jeu lors de la partie en question.
- 11.2- Pour des raisons de sécurité évidentes, veuillez noter qu'il est strictement interdit d'asperger d'eau le cercle du gardien de but pour favoriser ses déplacements.

- 11.3- Un joueur remplaçant (i.e. ne faisant pas partie de l'alignement régulier de l'équipe dans laquelle l'incident s'est produit) qui est suspendu ne pourra plus jouer aucun match dans cette catégorie durant la saison en cours, et ce, peu importe la durée de la suspension.
- 11.4- Un joueur se voyant octroyer une suspension de 4 parties ou plus n'est autorisé à jouer avec AUCUNE équipe de la ligue (incluant ses autres équipes régulières) tant que cette suspension n'est pas purgée complètement avec l'équipe pour laquelle l'incident s'est produit. Un joueur suspendu pour 1, 2 ou 3 parties a le droit de jouer avec les autres équipes pour lesquelles il fait partie des joueurs réguliers, mais il ne peut pas remplacer avec d'autres équipes.
- 11.5- Lors d'une altercation, les arbitres ont le droit de faire arrêter le temps.
- 11.6- Les arbitres peuvent arrêter une partie en tout temps s'ils trouvent que celle-ci est hors de contrôle.
- 11.7- L'abus envers les arbitres, les marqueurs et les représentants officiels de la Ligue ne sera pas toléré et sera sanctionné.
- 11.8- Tout abus verbal ou physique envers un arbitre, un marqueur, un représentant officiel de la Ligue ou un joueur adverse sera sanctionné et fortement pénalisé. Des suspensions et amendes seront imposées par la Ligue.
- 11.9- Tout joueur expulsé d'une partie, peu importe la raison, se doit de quitter le Complexe ou de retourner à son vestiaire et y rester pour le restant de la partie. **Il ne peut donc être en aucun temps autour d'aucune des surfaces de jeu.** L'équipe d'un joueur expulsé qui ne respectera pas cette consigne obtiendra des pénalités mineures jusqu'à ce que le joueur se rende à son vestiaire et y reste.
- 11.10- Tout joueur impliqué dans une bataille sera suspendu automatiquement.
- 11.11- Tout joueur qui quitte son banc lors d'une altercation sera suspendu automatiquement.
- 11.12- Tout joueur qui arrive comme 3e homme dans une altercation (autre que pour enlever de façon claire et évidente son joueur) sera suspendu automatiquement.
- 11.13- Si les deux équipes se retrouvent dans une bataille considérée comme « générale », les deux équipes seront suspendues pour un nombre de matchs qui sera déterminé par la Ligue et perdront automatiquement cette partie.
- 11.14- L'historique d'un joueur ou d'une équipe sera toujours considéré lors de la prise de décisions reliée à des incidents. Cet élément pourra avoir un impact autant sur la durée de la suspension que des différentes sanctions imposées.

11.15- Les incidents impliquant des joueurs de la Ligue à l'extérieur des surfaces de jeu (vestiaires, stationnement, etc) seront considérés de la même façon par la Ligue et seront sujets à des suspensions, des amendes et toute autre sanction jugée adéquate.

11.16- La Ligue se réserve le droit de suspendre toute équipe à n'importe quel moment, et ce, pour une durée déterminée ou indéterminée. Ce règlement sera employé lors de graves situations précises. Toute équipe suspendue de la Ligue ne recevra aucun remboursement.

11.17- Après avoir consulté le rapport d'incident et/ou la reprise vidéo (si celle-ci est concluante), le comité de suspension de la Ligue tranchera et des sanctions pourront être encourues. Le capitaine de l'équipe fautive sera avisé dans les jours suivant l'incident de la pénalité encourue.

11.18- En saison régulière, un joueur qui est expulsé d'un match pour une punition de 5min et/ou 10min ne pourra pas rejouer le soir-même, ni comme remplaçant, ni comme régulier.

11.19- Exception au règlement 11.18: En séries éliminatoires, un joueur ne pourra pas rejouer le soir-même lors d'une bataille ou d'une tentative de blessure.

11.20- Veuillez consulter l'annexe Suspensions pour plus de détails

12 - Catégories « Mixte »

12.1- Deux filles doivent être sur le jeu (sauf en désavantage numérique si c'est un gars qui est en punition) :

- S'il y a une punition de gars : 1 seul gars peut être sur la surface
- S'il y a une punition de fille : 1 seule fille peut être sur la surface
- S'il y a deux pénalités coïncidentes impliquant 1 gars et une fille : durant la punition, le match se joue à 3x3 avec d'un côté 2 filles et 1 gars (équipe pour laquelle 1 gars a été pénalisé) et de l'autres deux gars et une fille (équipe pour laquelle 1 fille a été pénalisée)

12.2- Une équipe ne peut pas jouer (par exemple) avec 1 seul gars et 3 filles sur le jeu parce qu'elle compte seulement deux gars présents au match et qu'elle désire les faire jouer en alternance (l'inverse étant aussi vrai). Dans ce cas, l'équipe peut jouer avec moins de 4 joueurs sur la surface.

12.3- Si une équipe enlève le gardien : il doit être remplacé par une fille.

12.4- Pour une punition de banc ou une punition au gardien de but : l'équipe décide quel joueur (gars ou fille) elle désire placer au banc des punitions

- 12.5- Les buts de filles valent 2 (incluant en fusillade). Un but est accordé à une fille dès qu'elle est la dernière personne de SON équipe à avoir touché à la balle, que le geste soit volontaire ou non.
- 12.6- Lancer aux chevilles pour les gars (autrement c'est une punition).
- 12.7- Une feinte de lancer frappé est considérée comme un lancer frappé (donc punition).
- 12.8- Un lancer du genre coup de golf, du revers, où le bâton dépasse la hauteur des chevilles est considéré comme un lancer frappé (donc punition).

S'il y a tirs de barrage (fusillade):

- 4 joueurs par équipe
 - L'ordre suivi est toujours : fille, gars, fille, gars
 - 5e : fille – 6e : gars...etc
 - Toutes les filles et tous les gars doivent passer (une équipe qui a plus de filles peut renvoyer la même fille lorsque l'autre équipe a passé toutes ses filles - idem pour les gars)
 - Un but de fille vaut aussi 2 en fusillade
- 12.9- L'équipe en zone défensive décide si c'est un gars ou une fille qui prendra la mise en jeu. Si une équipe décide de mettre un gars, l'autre équipe peut aussi mettre un gars. Toutes les mises en jeu au centre de la surface sont prises par les filles.
- 12.10- À titre exceptionnel lors des séries éliminatoires seulement, l'équipe peut demander d'aller à la reprise pour savoir si le but a été compté par une fille plutôt qu'un gars (ou vice-versa)

13 - Catégories « 3x3 »

- 13.1- Les punitions sont d'une (1) minute à temps arrêté.
- 13.2- 7 joueurs + le gardien est le maximum de joueurs permis lors d'un match.
- 13.3- Si une équipe a 2 punitions, le jeu se jouera à 4vs2. Lors de la fin des punitions, le jeu se déroulera à 4vs4 jusqu'au prochain coup de sifflet. Par la suite, le jeu sera de retour à 3vs3.

*** Tous les autres règlements sont les mêmes que pour les catégories 4vs4 ***

14 - Séries éliminatoires

- 14.1- Après chaque ronde, les opposants sont déterminés en fonction de leur classement en saison régulière meilleur contre moins bon, 2e meilleur contre 2e moins bon...etc)
- 14.2- L'équipe ayant obtenu le meilleur rang en saison régulière obtient l'avantage de conserver son gilet (si les 2 équipes ont la même couleur) et de déterminer qui tirera en 1er s'il y a fusillade.
- 14.3- Un (1) temps d'arrêt par partie est permis pour tous les matchs. Aucun temps d'arrêt additionnel n'est permis en prolongation.
- 14.4- Lorsqu'une équipe perd son point franc jeu, elle commence avec une punition mineure en prolongation (si les 2 équipes le perdent, la prolongation commence à 3 contre 3).
- 14.5- Nombre de matchs requis (NMR) : Un joueur doit avoir joué au moins le NMR avec l'équipe en question pour être admissible aux séries (exception à ce règlement : les gardiens remplaçants qui doivent avoir joué au moins une partie dans la Ligue dans la saison en cours, sans appartenir à une équipe de la catégorie où il est demandé comme remplaçant). Voici le tableau du nombre de NMR selon le nombre de matchs en saison régulière :

Nbre de matchs en saison régulière	NMR
1 à 6	1
7 à 10	2
11 à 15	3
16 à 19	4
20 à 23	5
24 à 27	6
28 et +	7

- 14.6- Quelques explications supplémentaires :

- Un joueur qui a joué le NMR parties comme gardien de but n'est PAS éligible à jouer à l'avant en séries (sauf s'il se qualifie aussi comme joueur d'avant en ayant joué le NMR à l'avant).

- Un joueur qui a joué le NMR comme joueur est autorisé à garder les buts en séries.
- Un joueur a le droit de jouer seulement avec une équipe d'une même catégorie en séries (sauf les joueurs approuvés en début de saison suite à un changement de catégorie).
- Afin d'être éligible aux séries avec une équipe, un joueur se doit d'avoir participé en saison régulière avec cette équipe au nombre minimal de parties communiqué par la ligue.
- Un gardien est éligible s'il a joué au moins un match en saison régulière avec une équipe de la Ligue dans la saison en cours et qu'il n'était pas considéré comme le gardien régulier d'une autre équipe de la même catégorie. Un gardien n'a le droit de garder les buts que pour une seule équipe lors des séries d'une catégorie.
- En tout temps, l'alignement d'une équipe en séries doit respecter les cotes permises dans la catégorie en question.
- En cas de doute sur l'éligibilité d'un joueur, il sera très important pour les responsables d'équipes de contacter l'un des responsables à l'avance pour vérifier puisqu'une équipe perdra le match par défaut si un joueur y participe alors qu'il n'est pas éligible.

14.7- Lors des deux (2) dernières minutes de jeu d'un match (ou en prolongation), l'arbitre peut aller à la reprise vidéo sans qu'une équipe en ait fait la demande.

14.8- À titre exceptionnel, l'équipe peut demander d'aller à la reprise vidéo pour lors d'un but pour les motifs suivants :

- Voir si la balle est entrée dans le filet ou non
- Voir s'il y a eu obstruction sur le gardien
- Voir s'il le but a été compté au-dessus de la barre horizontale
- Voir s'il y a eu un "Kicking motion" lors d'un but avec le pied

14.9- Tel que mentionné au règlement 12.10, à titre exceptionnel, dans les catégories Mixte, l'équipe peut demander d'aller à la reprise pour savoir si le but a été compté par une fille plutôt qu'un gars (ou vice-versa)

15 - Reprise vidéo

- 15.1- Chaque équipe a le droit une fois par match de demander que la décision d'accorder un but (ou non) par les arbitres soit revue par reprise vidéo.
- 15.2- Uniquement l'éligibilité d'un but (ou non) peut être revue par reprise vidéo. Il n'est pas possible de faire la demande pour savoir si le but a été fait au-dessus de la limite permise par exemple. Quelques exceptions sont faites en séries éliminatoires, voir les règlements 14.8 et 14.9
- 15.4- Cette demande ne peut être effectuée que par une équipe et **jamais** à la demande des arbitres. Une exception est faite en séries éliminatoires, voir le règlement 14.7.
- 15.5- Le gérant sur place sera responsable de la reprise vidéo. Dans le cas où peut être prise de façon **claire et évidente** une décision permettant de renverser de façon concluante la décision initiale prise en situation de match par les arbitres, alors la décision sera renversée et des explications seront données aux capitaines, au besoin.
- 15.6- Dans le cas où NE peut être prise de façon **claire et évidente** une décision permettant de renverser de façon concluante la décision initiale prise en situation de match par les arbitres, alors c'est cette décision qui tiendra et les capitaines seront avisés.
- 15.7- Une équipe qui aura déjà pris son temps d'arrêt pourra tout de même demander d'aller à la reprise vidéo.
- 15.8- Une équipe qui mène par 5 buts ou plus ne pourra pas demander de reprise vidéo, sauf en séries éliminatoires.

La Ligue a droit de regard final en ce qui a trait à tout ce qui concerne l'interprétation de toute règle et / ou de toute situation.

Tous les joueurs participant à une partie acceptent les risques inhérents liés à la pratique du hockey balle. La ligue de hockey balle Powerball se dégage de toute responsabilité qu'on pourrait tenter de lui imputer pour tout dommage ou préjudice causé à l'occasion d'une partie ou résultant de l'organisation ou du déroulement de la ligue ou qui est relié au transport vers ou au retour d'une partie. Tous les joueurs renoncent à tout recours ou réclamation à cet égard.

La Ligue reste ouverte à toute question, commentaire ou suggestion reliée aux règlements ou à son interprétation d'un membre de la Ligue, si cela est effectué de manière professionnelle et par l'intermédiaire d'un capitaine. Les capitaines d'équipes pourront aussi s'adresser aux arbitres de la Ligue après les heures de joute. Tout questionnement pourra se faire en personne ou via téléphone ou courriel.