



## Règlements LDHM

Saison 2026

### Table des matières

Règlements LDHM.....	1
Saison 2026.....	1
1) ÉQUIPEMENT DE JOUEUR:.....	3
2) BÂTON DE HOCKEY:.....	4
3) ÉQUIPEMENT DE GARDIEN DE BUT.....	4
4) TROP DE JOUEURS SUR LA SURFACE:.....	4
5) JOUEUR BLESSÉ.....	4

6)	INJURES, ABUS OU MENACES À UN ARBITRE.....	4
7)	MARQUEUR :.....	4
8)	PÉNALTÉS .....	5
9)	PÉNALITÉ MINEURE PUNITION .....	5
10)	DOUBLE PÉNALITÉ MINEUR .....	5
11)	PÉNALITÉ MAJEURE : .....	5
12)	PÉNALITÉ DE MAUVAISE CONDUITE .....	5
13)	PÉNALITÉ DE MATCH ET EXPULSION .....	5
14)	PUNITIONS MULTIPLES : .....	6
15)	TIR DE PÉNALITÉ : .....	6
16)	PÉNALITÉ AU GARDIEN DE .....	6
17)	BALLE QUI FRAPPE UN ARBITRE.....	6
18)	DÉBUT DE LA PARTIE ET D'UNE PÉRIODE .....	6
19)	FERMER LA MAIN SUR LA BALLE: .....	6
20)	REPRISE DU JEU .....	6
21)	PASSE AVEC LA MAIN .....	7
22)	UN BUT AVEC LE PIED OU AUTRE PARTIE DU CORPS .....	7
23)	TEMPS D'ARRÊT .....	7
24)	DURÉE DES PARTIES .....	7
25)	BÂTON ÉLEVÉ .....	7
26)	BALLE À L'EXTÉRIEUR DE LA SURFACE DE JEU .....	7
27)	BÂTON BRISÉ OU ÉCHAPPÉ.....	7
28)	IMMOBILISATION DE LA BALLE .....	7
29)	LANCER SON BÂTON.....	8
30)	RETARDER LA PARTIE.....	8
31)	BATAILLE OU COUP DE POING .....	8
32)	BLESSURE VOLONTAIRE .....	8
33)	GLISSADE ET CHUTE OBSTRUCTIVE : .....	8
34)	DARDÉ OU SIX POUCES.....	8
35)	DOUBLE-ÉCHEC .....	8
36)	TENTATIVE DE BLESSURE .....	8
37)	MISE EN ÉCHEC À LA TÊTE .....	9
38)	CHANGEMENT DE LIGNES.....	9

39)	JOUEURS ÉLIGIBLES .....	9
40)	ÉCHANGES .....	9
41)	LANCÉ FRAPPÉ.....	9
42)	ALCOOL, DROGUE:.....	9
43)	Remplaçant : .....	9
44)	Alignement officiel : .....	9
45)	La ligne jaune de défense : .....	9

- 1) **ÉQUIPEMENT DE JOUEUR:** Tous les joueurs doivent obligatoirement porter un chandail identique pouvant les identifier ainsi qu'**un casque et des gants**. Le port des jambières n'est pas obligatoire mais recommandé. Le joueur qui perd son casque devra se rendre directement au banc sans participer au jeu.

- 2) **BÂTON DE HOCKEY:** Tous les joueurs doivent obligatoirement avoir un bâton ne possédant pas de ruban de hockey.
- 3) **ÉQUIPEMENT DE 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. De plus, il est permis d'utiliser les Roller Fly à sa guise et sliders.
- 4) **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 et une mise au jeu au centre.
- 5) **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. Si aucun gardien de but auxiliaire est disponible un maximum de 15 minutes sera accordé à l'équipe pour en habiller un.
- 6) **INJURES, ABUS OU MENACES À UN ARBITRE:** 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. **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 LDHM.
- 7) **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. 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.

8) **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.

9) **PÉNALITÉ MINEURE PUNITION:** Toute pénalité mineure engendre un avantage numérique d'une minute à 3 vs 2. Puis, ajout de temps, si une seconde punition à lieu.

10) **DOUBLE PÉNALITÉ MINEUR:** Si le même joueur est en défaut sur le jeu pour la deuxième fois, une minute de plus lui est rajouté à sa pénalité et il ne pourra sortir de punition qu'à la fin du temps.

11) **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.

12) **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 ou un autre joueur. Une pénalité mineure de 1 minute sera imposée.

13) **PÉNALITÉ DE MATCH ET EXPULSION :**

Le joueur aura 3 minutes de punition et une 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 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 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.

14) 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.

15) TIR DE PÉNALITÉ : Un tir de pénalité est accordé au joueur s'il est accroché par le joueur adverse durant son échappé ou si le gardien de but déplace volontairement son but lors d'un échappé.

16) PÉNALITÉ AU GARDIEN DE BUT : Si l'arbitre juge que le gardien a empêché un joueur adverse de prendre possession de la balle une pénalité mineure lui sera donné et elle sera écoulé par un membre de l'équipe.

17) 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 remise en jeu sera exécutée derrière le but.

18) 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. **En cas de retard d'une équipe une pénalité mineure sera attribué à cette équipe en début de partie.**

19) FERMER LA MAIN SUR LA BALLE: Le jeu sera immédiatement arrêté et une punition mineure sera imposée a tout 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.

20) REPRISE DU JEU : Chaque arrêt de jeu doit être repris par une mise aux jeux de l'arbitre.

- 21) **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.
- 22) **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.
- 23) **TEMPS D'ARRÊT** : Un temps d'arrêt de 30 secondes par équipe par partie est alloué.
- 24) **DURÉE DES PARTIES** : Le temps d'échauffement est de 5min alloué par partie. Le temps d'une partie est de trois périodes de 12 minutes non chronométrés. Entre les périodes, chaque équipe à 1 minute de repos. À la fin de la 3<sup>e</sup> périodes, le dernier 3 minutes sera chronométré.  
À la fin de la partie, s'il y a égalité, il y aura un tir de barrage.
- 25) **BÂTON ÉLEVÉ** : Tous les joueurs doivent avoir le plein contrôle de leur bâton, et ce, en tout temps. Un bâton élevé entrainera une pénalité de 1 minute.
- 26) **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. Une remise en jeu sera fait par l'arbitre. Si la balle touche le filet de sécurité le jeu se poursuit.
- 27) **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. 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.
- 28) **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 remise en jeu sera fait par l'arbitre.

29) **LANCER SON BÂTON** : Tout joueur ou gardien de but qui lance son bâton ou tout autre objet en direction de la balle se méritera une pénalité mineure.

30) **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. Une pénalité mineure sera imposée à tout joueur ou gardien de but qui déplace délibérément le but de sa position normale.

31) **BATAILLE OU COUP DE POING** : Dans la LDHM un joueur donnant un coup de poing à un adversaire sera expulsé de la partie et risque une suspension. Dépendamment de la gravité de la situation les arbitres pourrait se consulté après la partie afin de soumettre un verdict.

32) **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 (arbitres) pourrait également y ajouter une suspension.

33) **GLISSADE ET CHUTE OBSTRUCTIVE** : Une pénalité mineure ou majeure, basée sur le degré de violence, doit être infligée à tout joueur qui glisse, ou qui place son bâton (ou une partie de son corps) sur la surface de façon que cela amène le joueur adverse à tomber.

34) **DARDÉ OU SIX POUCES** :

Une Expulsion de partie est infligée à tout joueur qui blesse un adversaire après avoir dardé ou donné un six pouces. Le comité de discipline (arbitres) pourra également y ajouter une suspension.

35) **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-échet à un adversaire. Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui donne un double-échet à un adversaire et entraînant une blessure. Le comité de discipline (arbitres) pourra également y ajouter une suspension.

36) **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. Le comité de discipline (arbitres) pourra également y ajouter une suspension.

- 37) **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. Le comité de discipline (arbitres) pourra également y ajouter une suspension.
- 38) **CHANGEMENT DE LIGNES** : Les changements de ligne sont acceptés peu importe le moment dans la partie.
- 39) **JOUEURS ÉLIGIBLES** : Tous les joueurs doivent être membre LDHM et avoir fait leur inscription en ligne avant la date limite **le 13 avril**. **Pour être éligible à jouer, tous les joueurs doivent avoir fait leur paiement avant la première partie de la saison régulière.**
- 40) **ÉCHANGES** : Tout échange entre capitaine doit être approuvé par la direction de la LDHM.
- 41) **LANCÉ FRAPPÉ** : Le lancer frapper complet est permis dans la ligue.
- 42) **ALCOOL, DROGUE**: Il est interdit de consommer de la drogue dans l'aréna. **Il est interdit d'apporter de l'alcool de l'extérieur** étant donné que le service de bar est disponible durant les activités de la ligue.
- 43) **Remplaçant** : **Il est impossible de prendre des joueurs et ou gardien d'une autre équipe adverse.** Chaque équipe dispose de **3 remplaçants** et le restant des joueurs devienne accessible à tous. **Un remplaçant** qui joue **2 partie** ou plus dans la même équipe peu **participer aux séries** avec cette même équipe. Si une **équipe ne trouve pas de gardien remplaçant un joueur de cette même équipe devra s'habiller et garder les buts.** Sans quoi l'équipe devra déclarer forfait.
- 44) **Alignement officiel** : Chaque équipe n'a droit qu'à 6 joueurs maximum au banc et un gardien. Aucun joueur supplémentaire ne sera accepté au banc.
- 45) **La ligne jaune de défense** : Un lancer effectué derrière la ligne jaune et qui rentre directement dans le but adverse sera refusé automatiquement. La mise aux jeux sera fait dans la zone défensive de l'équipe qui aura effectué le lancer. Si un lancer derrière la ligne jaune est dévié devant le filet le but sera accordé.

