



## Règlements LDHM

Saison 2026

### Table des matières

Règlements et repêchage LDHM .....	1
Saison 2022.....	1
1) ÉQUIPEMENT DE JOUEUR: .....	3
2) BÂTON DE HOCKEY: .....	3
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 MANQUE DE RESPECT .....	4
7)	MARQUEUR : .....	4
8)	PÉNALTÉS .....	5
9)	PÉNALTÉ MINEURE PUNITION .....	5
10)	DOUBLE PÉNALTÉ MINEUR.....	5
11)	PÉNALTÉ MAJEURE :.....	5
12)	PÉNALTÉ DE MAUVAISE CONDUITE .....	5
13)	PÉNALTÉ DE MATCH ET EXPULSION.....	5
14)	PUNITIONS MULTIPLES :.....	6
15)	TIR DE PÉNALTÉ :.....	6
16)	PÉNALTÉ 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 .....	6
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)	TRÉBUCHER OU 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 .....	8
38)	JOUER LA BALLE DERRIÈRE SON BUT .....	9

39)	CHANGEMENT DE LIGNES .....	9
40)	JOUEURS ÉLIGIBLES .....	9
41)	ÉCHANGES .....	9
42)	LANCÉ FRAPPÉ .....	9
43)	ALCOOL, DROGUE, VAPOTAGE: .....	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.
- 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 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. **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 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.

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, à 3 vs 1, 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

ped, 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.
- 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 remise en jeu derrière son gardien de but.
- 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'une partie est de trois périodes de 15 minutes non chronométrés et 2 minutes entre les périodes. À la fin de la partie, s'il y a égalité, il y aura 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 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 à la tête entraînera une pénalité de 1 minutes. 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.
- 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 ou si elle frappe toutes choses autres que la bande. Il y aura donc une remise en jeu derrière le gardien. 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.
- 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 se fera derrière le gardien de but. 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.

- 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.
- 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 pourrait également y ajouter une suspension.
- 33) **TRÉBUCHER OU 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 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-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.
- 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.
- 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.

- 38) **JOUER LA BALLE DERRIÈRE SON BUT** : Le joueur en possession de la balle derrière son propre filet aura un maximum de 5 secondes pour sortir la balle de la zone de protection délimitée. 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.
- 39) **CHANGEMENT DE LIGNES** : Les changements de ligne sont acceptés peu importe le moment dans la partie.
- 40) **JOUEURS ÉLIGIBLES** : Tous les joueurs doivent être membre LDHM et avoir obtenu son profil avant le repêchage afin de pouvoir y participer.
- 41) **ÉCHANGES** : Tout échange entre capitaine doit être approuvé par le commissaire de la LDHM.
- 42) **LANCÉ FRAPPÉ** : Le lancer frapper doit se limiter à la hauteur des hanches. Tout joueur qui effectue un lancer frapper complet entrainera automatiquement l'arrêt du jeu et sera avertie par l'arbitre.
- 43) **ALCOOL, DROGUE, VAPOTAGE**: Il est interdit de consommer de l'alcool, de la drogue ou de la vapoteuse dans l'établissement et le stationnement de l'école.