



# **POWERHOCKEY**

## **CANADA**

### **LIVRE DE RÈGLEMENT OFFICIEL DE LA LIGUE POWERHOCKEY CANADA**

**17 octobre 2019**

Ces règles sont sujettes à des révisions  
ou à des modifications si nécessaire.

Visitez [www.powerhockeycanada.com](http://www.powerhockeycanada.com)  
pour les révisions futures.

**I. Règles du jeu**

**VI. Pénalités Mineures**

**XI. Code de conduite**

**II. Zone de jeu**

**VII. Pénalités Majeures**

**XII. Appendice**

**III. Équipement**

**VIII. Calendrier des  
séries**

**IV. Chronomètres,  
arbitres**

**IX. Classifications des  
joueurs**

**V. Stipulations de  
pénalité**

**X. Classement des  
joueurs et ligue  
PowerHockey Canada**

**[Section I]  
REGLES DU JEU**

- A.** 1. Les seules personnes autorisées dans l'aire de jeu des équipes sont les joueurs et les entraîneurs actuellement impliqués dans le jeu, ainsi que tout membre du personnel d'assistance obligatoire (à savoir un intervenant). Tous les spectateurs doivent s'asseoir dans la ou les zones réservées aux spectateurs.
2. Cinq joueurs au total (y compris le gardien de but) sont nécessaires sur le terrain pour disputer une partie.
- B.** Si une équipe n'a pas assez de joueurs pour aligner une équipe compétitive, elle peut être autorisée à remplacer un joueur, sur approbation du commissaire de la partie.
1. Le joueur substitué doit être de rang égal ou inférieur, mais pas supérieur à celui du joueur remplacé. Le joueur substitué doit appartenir à la liste de substitution de joueurs approuvés trouvée dans le tableau des scores. La substitution est subordonnée à l'acceptation de la substitution par l'entraîneur adverse. Si l'entraîneur adverse n'accepte pas la substitution, le jeu doit être joué, malgré tout, sous réserve. À une date ultérieure, le président de ligue PowerHockey Canada de votre région examinera les circonstances et déterminera les mesures appropriées à prendre, le cas échéant. Cela peut entraîner la répétition du jeu à une date ultérieure. Les entraîneurs devraient permettre la substitution chaque fois que possible.
2. Les points accumulés (buts et / ou aides) par un joueur remplaçant ne seront pas enregistrés dans leurs statistiques individuelles, mais compteront dans le score de la partie dans laquelle ils jouent.
3. Si plusieurs joueurs doivent être remplacés par la même équipe, le nombre de joueurs requis doit être atteint. Le jeu sera perdu. Le score final sera officiellement enregistré comme étant 1-0 et l'équipe gagnante recevra deux points.
- C.** Tous les échanges doivent être effectués et approuvés par le président de ligue PowerHockey Canada de la région avant les trois derniers matchs de la saison régulière.
- D.** 1. Une équipe ne peut jouer qu'un seul joueur classé au niveau 1 à la fois. Un joueur classé au niveau 1 ou 2 ne peut être considéré comme un niveau 3 que s'il attache son bâton à sa chaise (voir la classification des joueurs à la section IX du livre des règles). Une équipe ne doit pas jouer un joueur classé au niveau 1 si elle gagne par 5 buts.
2. Un joueur classé au niveau 3 doit être sur le sol à tout moment, occupant une position avancée ou défensive.
3. Les gardiens de but ne peuvent pas être de niveau 1. Un gardien de but peut être joué avec un niveau 2 ou 3. Un niveau 1 n'est autorisé à jouer dans un but que si son bâton est attaché.

- E.** Une équipe peut changer de ligne (changer de joueur) à tout moment de la partie. Le ou les joueurs entrant dans la partie ne peuvent pas venir sur le terrain tant que le joueur qu'il remplace ne se trouve pas à côté du banc de l'équipe.
- F.** 1. Le jeu commencera par une mise en jeu dans le cercle de mise en jeu central. L'arbitre placera le ballon au centre du cercle et sifflera pour commencer à jouer. Après chaque période, les équipes (gardiens de but) changeront de but. En prolongation, les équipes resteront à la fin de la troisième période. Chaque période commencera de la même manière que le début de la partie. Une fois le but marqué, le jeu reprend avec une mise au jeu au centre du cercle de mise au jeu.
2. Lors de toutes les confrontations, le ballon sera placé sur le sol à une marque désignée par l'arbitre. Les lames des bâtons des joueurs effectuant la mise au jeu seront placées à six pouces des côtés opposés du ballon. L'équipe à domicile aura la préférence sur chaque mise au jeu pour déterminer quel côté du ballon elle place son bâton.
- G.** L'arbitre déclenchera une mise au jeu si le ballon devient injouable en se glissant sous le fauteuil roulant d'un joueur, dans la zone du banc d'équipe, dans la zone des marqueurs / chronomètres ou dans une zone injouable, telle qu'un couloir ou des gradins. Si un tir est effectué avec le poignet du joueur au-dessus de l'épaule, l'arbitre organisera une mise au jeu. Les joueurs (sauf les gardiens de but) doivent tenter de se dégager du ballon ou de jouer le ballon, sinon ils risquent de se voir infliger une pénalité de jeu plus tardive (voir les pénalités mineures à la section VI du livre des règles). La mise au jeu aura lieu dans le cercle de mise au jeu le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté. Cela inclut la reprise du jeu après qu'une pénalité ou un temps mort ait été appelé. Si la balle a été tirée au-delà de la ligne médiane [demi-terrain] et devient injouable, la mise au jeu aura lieu dans la zone d'où le ballon a été tiré.
- H.** Un but est marqué lorsque le ballon traverse complètement la ligne de but. Un but ne sera pas autorisé si le ballon a été botté par un joueur offensif et qu'il est entré dans le but soit directement, soit après avoir dévié tout joueur, y compris le gardien de but. Un but ne sera pas autorisé si le joueur est entré en contact avec le ballon au-dessus du niveau de la barre transversale. Frapper la balle avec un bâton élevé entraînera une mise au jeu. Lorsqu'un but est marqué, si une équipe tarde à revenir dans le cercle de mise en jeu, l'arbitre émettra un avertissement. Si cela se reproduit, un retard de pénalité de jeu sera appelé.
- I.** L'arbitre déclenchera une mise en jeu s'il y a une balle de sauvegarde / gelée par le gardien de but ou si le gardien de but est frappé à la tête par le ballon. Le coup de sifflet sera immédiatement sifflé (ce qui équivaut à un décompte de mille et un) lorsque l'arbitre identifie / voit: (1) que le ballon est sous une certaine partie du fauteuil roulant du gardien de but, des pneus arrière aux pneus avant, est coincé en toute sécurité entre le bâton du gardien de but et celui du défenseur, est coincé sous les repose-pieds du gardien de but ou par le gardien de but à l'extérieur du but; (2) lorsque le ballon est tiré ou roule sous le fauteuil roulant du gardien de but et n'entre clairement pas dans le filet ni ne s'éloigne du gardien de but; (3) Aucun joueur ne peut atteindre (lancer un coup de poing ou balayer le ballon) sous le fauteuil roulant d'un gardien de but, des pneus arrière aux pneus avant, ou devant un ballon coincé sous les repose-pieds ou les pieds du gardien de but pour tenter de marquer un but

le gardien de but a une partie de son fauteuil roulant dans la zone du gardien). Tout but marqué de cette manière sera annulé et une mise au jeu aura lieu dans le cercle de mise au jeu le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté. Un arbitre n'appellera pas un ballon arrêté / gelé: (1) Si un ballon est juste assis, il n'est pas pris au piège par un défenseur collé sur / contre le bâton du gardien de but ou roulé / assis libre dans l'enceinte découverte par le gardien de but. Un joueur offensif peut essayer de jouer le ballon dans cette situation.

- J.** Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser leurs pieds ou leurs mains pour porter ou tenir le ballon pendant le jeu, mais ils peuvent utiliser leurs pieds pour arrêter le ballon. Par exemple, si le ballon roule devant un joueur, il peut l'arrêter avec ses pieds et le diriger vers son bâton. Mais ils ne sont pas autorisés à frapper le ballon devant eux, hors de la zone des buts, hors de la zone, devant un coéquipier ou loin d'un joueur adverse. Tous les joueurs (y compris les gardiens de but) ne seront pas autorisés à atteindre, donner des coups de pied, s'étirer ou lever les jambes dans le but de jouer ou de défendre le ballon.

\* Si un gardien de but tente de jouer ou de défendre le ballon en atteignant, en tirant, en étirant ou en levant les jambes ou en couvrant le ballon avec les pieds, un tir de pénalité sera attribué à l'équipe adverse.

- K** Un joueur offensif est OFFSIDE si toute sa chaise traverse la ligne médiane avant le ballon. Si le ballon quitte la zone offensive, les joueurs de cette équipe doivent dégager la zone avant que le ballon puisse être porté ou renvoyé dans la zone offensive. Si le hors-jeu est sifflé, la mise au jeu aura lieu dans la zone de l'équipe fautive au point de mise au jeu le plus proche de la ligne médiane. Si un joueur offensif franchit la ligne avant le ballon, qu'il soit tiré, passé ou dévié, dans la zone offensive, mais qu'un joueur en défense puisse jouer le ballon, l'arbitre doit signaler un HORS-RETARD. La violation du hors-jeu sera annulée si tous les joueurs offensifs de la zone offensive quittent la zone offensive en prenant contact avec le centre de la ligne. La zone offensive doit être complètement dégagée des joueurs offensifs avant qu'un hors-jeu retardé puisse être annulé avec le ballon toujours dans la zone offensive. Au cours du hors-jeu différé, l'arbitre doit arrêter le jeu si un joueur offensif touche le ballon ou tente de prendre possession d'un ballon en liberté alors que le ballon est toujours dans la zone offensive ou oblige le porteur du ballon en défense plus loin dans l'offensive. zone. \* Aucun but ne peut être marqué sur un hors-jeu différé.

- L.** Si le fauteuil roulant d'un joueur devient inutilisable pendant le jeu, son équipe doit prendre possession du ballon pour que l'arbitre puisse arrêter le jeu, à moins que le joueur ne soit en danger. Si l'équipe dont le fauteuil roulant est devenu inutilisable est sur une lancée offensive, l'arbitre doit arrêter de jouer une fois que le ballon lui a été confié. Il n'y a pas d'exemption pour les gardiens de but. L'équipe disposera de deux minutes pour rendre le fauteuil roulant opérationnel. Si ce n'est pas le cas, le lecteur doit être remplacé. Une mise au jeu aura lieu dans la zone défensive de l'équipe dont le fauteuil roulant du joueur est devenu inutilisable. Si un joueur revient après le premier incident et que cela se reproduit, une pénalité de retard de jeu de deux minutes sera infligée. Si le fauteuil roulant d'un joueur nécessite uniquement une réinitialisation manuelle, cela ne comptera pas dans son total pour la partie.

**[Section II]**  
**ZONE DE JEU**

- A.** La superficie de l'aire de jeu doit être au maximum de 50 pieds de largeur sur 100 pieds de longueur et d'au moins 50 pieds de largeur sur 94 pieds de longueur.
- B.** Les filets doivent mesurer environ 183 cm de large sur 91 cm de hauteur, dans une plage allant de 46 cm à une profondeur de 61 cm. Les filets doivent être placés à chaque extrémité du gymnase et centrés entre les plis de but rectangulaires. Le pli de but doit mesurer environ 6 pieds de large [le long de la ligne de but] et se prolonger de 4 pieds de la ligne de but. Il doit y avoir 152 cm [5 pieds] d'arrière du filet aux planches. Il incombe à l'arbitre de s'assurer que les filets restent correctement positionnés pendant le match.
- C.** Sur la surface de jeu, il y aura cinq zones de mise en jeu. Un au centre du terrain et un de chaque côté des deux filets placés à peu près à mi-chemin entre les filets et la ligne médiane. *\*Voir les schémas dans la Section XII - Annexe.*
- D.** Si possible, le pointeur, le chronométrateur, la surface de réparation et les bancs des équipes doivent se trouver d'un côté du terrain.
- E.** Tous les entraîneurs et les joueurs doivent rester dans leurs zones d'équipe tout au long du match.

## [Section III] ÉQUIPEMENT

- A. BÂTONS:** Tous les bâtons doivent être fabriqués avec un manche, une tige et une lame en plastique (ou en matériau composite). Les arbres en bois ou en métal ne sont pas autorisés, pas plus que les arbres en composite avec du bois ou du métal dans leur composition. Les bâtons composites de hockey sur glace ne sont pas autorisés. Les gardiens de but peuvent utiliser un bâton de style gardien de but s'ils le souhaitent, mais ce bâton doit également suivre les directives en matière plastique ou composite..

\*Les dimensions maximales (hauteur, longueur, largeur) des manches et des couteaux sont les suivantes:

- 1.) Une longueur de manche de 52 pouces (132 cm) de l'extrémité du manche au talon de la lame.
- 2.) La lame doit être d'env. 10 pouces (25 cm) du talon à la fin de la lame. La lame doit avoir une hauteur maximale de 3 pouces (7,5 cm) sur toute sa longueur.
- 3.) Les lames de bâtons de gardien de but doivent être à environ 40 cm du talon au bout de la lame. La lame doit avoir une hauteur maximale de 4 pouces (10 cm) sur toute sa longueur.

### **B. ADAPTATIONS DES BATONS**

1.) Goujon: Un goujon peut être inséré à travers la lame du bâton pour les joueurs ayant une capacité limitée de bâton. Le goujon doit être en plastique ou en un matériau similaire (le goujon ne peut pas être en métal) et ne doit pas dépasser 3 pouces de longueur de chaque côté de la lame et il ne doit pas dépasser 1/2 pouce de diamètre. Les goujons en bois seront autorisés (dans la mesure où ils respectent les mesures requises énumérées ci-dessus), mais c'est la seule partie du bâton qui peut être faite de bois, et il doit être recouvert de ruban adhésif pour des raisons de sécurité. Les bâtons de goujon sont principalement utilisés par les joueurs qui fixent le bâton sur leur fauteuil roulant (joueurs de niveau 3), mais d'autres joueurs peuvent également utiliser cette adaptation.

2.) T-Stick: Semblable à la fonction «bâton de goujon», il s'agit du moment où un morceau de matériau plus grand (plastique) est collé sur chaque côté (ou passé à travers la lame) de la lame du bâton pour créer un "T". Actuellement, nous n'acceptons pas la version européenne d'un "T-stick", qui est assez volumineuse, mais nous accepterons une version nord-américaine d'un "T-Stick" respectant ces normes. Un "T-Stick" peut uniquement être fabriqué à partir d'une lame de bâton de hockey acceptable et discutée ci-dessus. Le "T" ou les «ailes» ne peuvent dépasser que de 3 pouces de chaque côté et ne peuvent pas être plus hauts que la lame du bâton. Il doit être de largeur similaire. Les "T-Sticks" sont principalement utilisés par les joueurs qui fixent le bâton à leur fauteuil roulant (joueurs de niveau 3), mais d'autres joueurs peuvent également utiliser cette adaptation.

3.) Courbure: La courbure du bâton est autorisée, mais la lame du bâton ne peut envelopper / entourer plus des 3/4 de la balle. \* Cela permet une courbe beaucoup plus grande que les règles habituelles du hockey sur glace, mais permet aux joueurs de mieux contrôler la balle, car il est beaucoup plus difficile de tenir la poignée avec

une seule main. Essentiellement, le bâton courbé de manière excessive remplit la même fonction que le bâton "à cheville".

4.) Un joueur peut coller le bâton à son fauteuil roulant (la lame doit être placée à l'avant de la roue avant du fauteuil roulant) ou à sa main / bras / jambe s'il est incapable de tenir / tenir le bâton. Les joueurs sont autorisés à utiliser des supports ou des bâtons bâtons, à condition que la lame soit placée à l'avant de la roue avant du fauteuil roulant et que le ballon ne puisse pas rouler sous le fauteuil roulant. Un matériau autre que plastique ou composite peut être utilisé pour réaliser un support ou un bâtonnet. Aucune lame de bâton ne peut être placée entre les pneus avant et arrière, gênant le passage de la balle dans cette zone.

\* Une équipe peut contester la légalité de l'équipement d'un joueur de l'opposition (voir Section VI - Sanctions mineures).

\* Tous les objets / accessoires considérés comme dangereux doivent être couverts (collés / rembourrés).

- C.** Tous les gardiens de but DOIVENT porter et utiliser des repose-pieds. Si un gardien de but choisit d'utiliser un bâton de gardien de but standard (lame plus grande / plus épaisse), le bâton doit être collé / monté / collé au fauteuil roulant, comme défini à la section III (B). Seuls les gardiens de but sont autorisés à utiliser ces types de bâtons à grande lame. Si un gardien de but est déplacé à un autre poste, il doit passer à un bâton non destiné au gardien de but. Un gardien de but peut utiliser une adaptation au "goujon" ou au "baton".
- D.** Tous les joueurs doivent obligatoirement utiliser un fauteuil roulant électrique dans leur vie quotidienne. Les joueurs qui n'utilisent que des fauteuils roulants manuels dans leur vie quotidienne ne seront pas autorisés à passer d'un fauteuil roulant manuel à un fauteuil roulant électrique (électrique) dans le seul but de jouer au hockey.
- E.**
  - 1. Aucune modification ne doit être apportée à un fauteuil roulant empêchant le ballon de rouler librement sous ou autour du fauteuil. Aucune lame de bâton ne peut être placée entre les pneus avant et arrière, gênant le passage de la balle dans cette zone.
  - 2. Les chaises ne peuvent pas dépasser une vitesse de 9 mph.
  - 3. Les scooters / chariots électriques ne sont pas autorisés.
  - 4. Tous les fauteuils roulants électriques fabriqués à des fins sportives ne sont pas autorisés. Tous les fauteuils roulants électriques utilisés doivent être fabriqués pour une utilisation quotidienne.
- F.** La balle au sol Salming Aero + sera utilisée comme balle de jeu officielle.
- G.** Les participants sont fortement encouragés à porter un équipement de protection tel qu'un casque et des protège-jambes, genoux, bras ou poitrine. Cependant, rien de tout cela n'est requis. Tout équipement de protection utilisé doit être globalement adapté au corps de la personne. Tous les types de rembourrage ne doivent pas dépasser de manière excessive les différentes parties du corps du joueur. Par exemple, un gardien utilisant un type de jambièrre ne sera pas autorisé à laisser le

rembourrage s'étendre au-delà de ses pieds ou à plus de deux pouces au-dessus de son genou. Tous les rembourrages, y compris ceux des gardiens de but, peuvent ne pas être trop épais.

\* En tant que référence générale pour le rembourrage acceptable des jambes, de la poitrine et des bras, les joueurs doivent essayer de trouver un équipement pouvant se glisser sous leurs vêtements (maillot, pantalon, etc.). Il n'est pas obligatoire de porter un rembourrage sous les vêtements, mais donne aux joueurs une idée de la taille du rembourrage acceptable. Par exemple, les gardiens de but NE peuvent PAS utiliser de protecteurs de gardien de hockey sur glace tels que de larges protège-jambes, un bloqueur de bras, un gant de gardien de but, etc.

\*\* Le conseil d'administration de ligue PowerHockey Canada peut refuser tout équipement de protection à tout moment s'il estime que sa taille est excessive et injuste

**REMARQUE IMPORTANTE:** le conseil d'administration de ligue PowerHockey Canada peut interdire l'utilisation de tout équipement pendant le jeu, à tout moment.

- H.** Les membres de l'équipe doivent porter le même maillot de couleur / style. Le numéro du maillot doit être visible par l'arbitre si nécessaire. Tous les joueurs doivent porter leur chandail à chaque match, sinon ils ne seront peut-être pas autorisés à jouer.
- I.** L'utilisation d'appareils électroniques pour la communication ou l'assistance pendant le jeu est interdite. (Par exemple: casques sans fil, casques-radios, commandes de fauteuils roulants télécommandés, etc.)
- J.** Les joueurs sont autorisés à changer de chaise avec leurs coéquipiers ou avec une chaise de rechange sur leur banc. Un joueur est autorisé à changer de chaise entre les jeux si nécessaire.
- K.** Les caméras d'action (style GoPro) ne sont autorisées que si elles sont montées directement sur le fauteuil roulant du joueur. Les caméras doivent être montées de manière à rester dans les paramètres extérieurs du fauteuil roulant du joueur. Les caméras ne doivent pas dépasser 15 cm (6 pouces) du point de montage. Les montures corporelles (tête, poitrine, bras) ne sont pas autorisées. Les caméras doivent être approuvées par les officiels du jeu avant chaque jeu dans lequel elles sont utilisées.
- L.** Tous les joueurs doivent porter une ceinture de sécurité.
- M.** Tous les joueurs doivent porter des lunettes de protection. Les lunettes de vue sont autorisées. Il est de la responsabilité de chaque joueur de s'assurer qu'il est équipé et porte des lunettes appropriées. Aucun joueur ne sera autorisé à jouer sans lunettes appropriées.
- N.** Tous les sacs / sacs à dos doivent être retirés des fauteuils roulants avant les jeux.

**[Section IV]**  
**CHRONMÈTREURS, ARBITRES**

- A. Il appartient à l'arbitre de s'assurer que le chronométrateur et le marqueur sont prêts pour le début de chaque match.
- B. Chaque match comprendra trois périodes de quinze minutes. Chaque période sera jouée sur une base d'exécution, ce qui signifie que l'horloge ne sera pas arrêtée à chaque coup de sifflet. Les deux dernières minutes de la troisième période seront jouées sur une base chronométrique.

Entre chaque période, il y aura une pause de deux minutes. Après la pause, les équipes changeront de match. Chaque équipe aura droit à un temps-mort par match de deux minutes. Une équipe ne peut appeler un temps mort pendant un arrêt de jeu. Si une partie en séries éliminatoires passe en prolongation et qu'une équipe n'a pas utilisé son temps mort, celui-ci sera reporté à la période de prolongation.

Si une partie est à égalité à la fin du temps réglementaire dans une partie en séries éliminatoires, il y aura une période supplémentaire de 5 minutes pour la mort subite. Si le match est toujours à égalité, il y aura une fusillade [Section VIII / B].

\*Les pénalités seront purgées sur un arrêt de jeu, ce qui signifie que le chronomètre sera arrêté après chaque coup de sifflet [arrêt du jeu], afin que les équipes ne perdent pas de temps en match de puissance. Le temps d'arrêt sera utilisé même si les deux équipes ont un joueur dans la surface de réparation (pénalités fortuites)

- C. L'horloge officielle doit être suffisamment grande et suffisamment haute pour que les arbitres puissent la voir de n'importe où sur l'aire de jeu.
- D. Le chronométrateur est responsable du suivi du temps de chaque période, des temps morts et du temps des pénalités. Le chronométrateur doit également indiquer au joueur pénalisé quand il / elle peut revenir au match.
- E. Le marqueur enregistrera le temps de chaque but, le nom et le numéro du joueur qui a marqué le but et le nom et le numéro du ou des joueurs ayant contribué au but. Le marqueur est également responsable de l'enregistrement de toute information concernant les pénalités et les modifications apportées au gardien de but pendant une partie.
- F. Il incombe aux arbitres d'informer le chronométrateur et le marqueur de chaque but, du nom et du numéro du joueur qui a marqué le but, ainsi que du nom et du numéro du ou des joueurs qui ont contribué au but.

**[Section V]**  
**STIPULATIONS DE PENALITE**

- A. Si un gardien de but reçoit une pénalité, un coéquipier sur le sol au moment de la pénalité doit la servir. Le joueur qui purge la pénalité sera choisi par l'équipe pénalisée.

- B.** Un joueur qui purge une pénalité doit retourner sur l'aire de jeu après avoir complété une pénalité avant de pouvoir être remplacé.
- C.** Tout joueur ou entraîneur victime d'une faute de jeu doit quitter l'aire de jeu et est banni du gymnase pour le reste de la partie. Un joueur ou un entraîneur peut faire l'objet de mesures disciplinaires supplémentaires de la part du conseil d'administration du ligue PowerHockey Canada lors de son examen.
- D.** Si un joueur classé au niveau 1 purge une pénalité, son équipe ne peut PAS avoir de joueur classé au niveau 1 sur le terrain jusqu'à l'expiration de la pénalité. Le joueur classé au niveau 1 qui purge la pénalité est toujours considéré comme étant sur cette ligne même s'il se trouve dans la surface de réparation. Si un joueur de niveau 3 purge une pénalité, le joueur est toujours considéré comme étant sur cette ligne et son équipe n'a pas besoin de mettre un autre niveau 3 sur le sol pour remplacer le joueur pénalisé.
- E.** Si des pénalités fortuites sont sifflées / appelées (ce qui signifie qu'un joueur de chaque équipe est appelé pour une pénalité), les équipes joueront en infériorité numérique [quatre contre quatre].
- F.** Tout joueur, y compris le gardien de but, doit être expulsé du jeu s'il reçoit trois (3) pénalités de tout type pendant le match. Un joueur qui est éjecté du jeu doit quitter la salle de gym. Ils ne seront pas autorisés à regarder le match depuis la zone des spectateurs.
- G.** Pour que le jeu reprenne, il doit y avoir un minimum de trois (3) joueurs par équipe sur la surface de jeu, y compris le gardien de but. Si une autre pénalité est appelée, le temps commencera après l'épuisement d'une des pénalités précédentes. En cas d'impossibilité de mettre trois (3) joueurs au sol, un tir de pénalité sera accordé
- H.** Les gardiens de but doivent purger toutes les pénalités majeures qu'ils encourent. Un coéquipier sera autorisé à jouer à la position de but jusqu'à l'expiration de la pénalité.
- I.** Si un joueur reçoit trois inconduites de jeu en une saison, ligue PowerHockey Canada examinera son statut de joueur actif et il / elle pourra être suspendu pour le reste de la saison.

## **[Section VI] PENALITES MINEURES**

- A.** ACCROCHAGE: Lorsqu'un joueur place son bâton autour d'un autre joueur, de son bâton ou de son fauteuil roulant pour tenter d'arrêter ou de retenir le joueur. [Pénalité de deux minutes]
- B.** EMBARQUEMENT: "Conduire" imprudemment un joueur dans le tableau avec un excès. [Pénalité de deux minutes]

- C. HOLDING:** Lorsqu'un joueur, avec ses mains ou son fauteuil roulant, entrave la progression d'un autre joueur en le tenant par la main, son bâton ou son fauteuil roulant. [Pénalité de deux minutes]
- D. INTERFERENCE:** Prise de contact avec un autre joueur qui n'est pas en possession du ballon. [Pénalité de deux minutes]
- E. CONDUITE INSPIRANTE:** Assermenter, argumenter ou abuser d'autres joueurs, officiels ou de l'équipement. [Pénalité de deux minutes] Voir la section XI (Code de déontologie).
- F. À L'ÉCOULEMENT:** Aucun joueur, à l'exception du gardien de but, n'est autorisé dans la zone de but, à moins que le ballon aille dans la zone de but en premier. Les joueurs peuvent entrer dans la zone des buts si le ballon y est en premier, mais ils doivent immédiatement tenter de sortir de la zone des buts en traversant ou en reculant. Si vous arrêtez / garez une partie de votre fauteuil roulant dans la zone du gardien de but à tout moment, vous encourez une pénalité de deux minutes. Si un joueur est pris au piège [dans une boîte, incapable de reculer ou de sortir] alors qu'il tente de sortir de la zone du gardien, un sifflet est déclenché et une mise au jeu aura lieu au centre du terrain. Les joueurs ne sont autorisés à placer leur bâton dans la zone des buts que si le ballon entre en premier dans la zone des buts. Si le bâton d'un joueur est dans l'enceinte avant le ballon, une pénalité sera appelée et tout but marqué sur ce jeu sera annulé. Si un but est marqué en violation de cette règle, il sera alors interdit. [Pénalité de deux minutes]
- G. BENCH MINORS:** Peut être appelé contre des joueurs ou des entraîneurs pour avoir commis des abus contre des officiels ou d'autres joueurs. ou pour trop de joueurs de niveau 1, ou de joueurs en général, au sol; ou pour ne pas avoir un joueur de niveau 3 sur le sol. [Pénalité de deux minutes] Voir la section I (D / 1-2) et la section XI (Code de déontologie).
- H. R RAMMING:** Un joueur ne peut pas délibérément rencontrer un autre joueur avec son fauteuil roulant. Un joueur ne peut "faire sortir un autre joueur". Contact d'un côté à l'autre seulement. Reculer dans un autre joueur au fur et à mesure, utiliser l'avant du fauteuil d'un joueur pour établir le contact ou essayer de pousser le fauteuil d'un joueur à l'écart, n'est pas autorisé. [Pénalité de deux minutes].
- I. CONDUITE DANGEREUSE:** L'arbitre peut appeler cette pénalité s'il / elle estime qu'un joueur conduit dangereusement ou de manière imprudente. Cela inclut la conduite en marche arrière à une vitesse élevée pendant plus de deux longueurs de chaise ou dans une foule (discrétion des arbitres). Un joueur est autorisé à faire marche arrière pendant plus de deux longueurs de chaise seulement s'il tente de se replier en défense et qu'il est le seul défenseur dans sa zone. [Pénalité de deux minutes]
- J. CHARGEMENT:** Frapper délibérément un autre joueur avec plus de deux longueurs de fauteuil roulant. [Pénalité de deux minutes]
- K. HIGH STICKING:** Une punition élevée est imposée à tout contrevenant qui frappe un adversaire avec le bâton à la tête ou au visage. Un joueur peut lever le bâton à la hauteur de son bâton lorsqu'il tire ou frappe le ballon (y compris la reprise et le suivi).

Si le bâton surélevé du joueur entre en contact avec un joueur adverse, une pénalité sera appelée. [Pénalité de deux minutes]

- L. RETARD DE JEU:** (1) Une pénalité sera appelée si le ballon est sous la chaise du joueur et qu'il / elle ne tente pas de s'écarter du ballon ou de jouer le ballon (cela n'inclut pas les gardiens de but). (2) Les gardiens de but se verront infliger une pénalité s'ils frappent à plusieurs reprises le but de la ligne de but / but. (3) Une pénalité sera également appelée pour avoir pris trop de temps pour revenir au cercle de mise au jeu après un but ou un autre arrêt de jeu. (4) Une pénalité sera appelée si un joueur tire délibérément le ballon par dessus le tableau. Par exemple, si un joueur piégé dans sa propre zone lâche le ballon par dessus le tableau (comme stratégie défensive) pour forcer une mise au jeu. Une pénalité sera appelée si le joueur ne regarde pas vers le terrain ou face au terrain en essayant de déplacer la balle vers le terrain. [Pénalité de deux minutes]
- M. EQUIPEMENT ILLICITE:** Pendant un arrêt de jeu, une équipe peut demander à l'arbitre d'examiner l'équipement du joueur pour voir s'il enfreint les règles. Si l'équipement du joueur est illégal, le joueur recevra une pénalité. Si l'équipement est jugé légal, l'équipe exigeante se verra infliger une pénalité de retard. [Pénalité de deux minutes]
- N. JETER / JETER LE STICK:** Une pénalité sera appelée si un joueur lance, laisse tomber ou tire délibérément un bâton (ou tout autre objet) sur le ballon pour empêcher un but, ou un joueur de progresser avec le ballon. [Pénalité de deux minutes] Si le joueur avec le ballon avance vers le gardien de but sans défenseur entre lui et le gardien de but et qu'un bâton est lancé ou tire sur le ballon, empêchant ainsi un but, un tir de pénalité sera accordé au joueur qui avance. Si le joueur avec le ballon avance vers un filet vide et qu'un bâton est lancé, lâché ou tiré sur le ballon, empêchant ainsi un but, l'arbitre attribue un but au joueur qui avance
- O. SLASHING:** contact de mouvement non-tirant avec le bâton de hockey sur le corps d'un autre joueur. [Pénalité de deux minutes]
- P. TIPPING:** Un joueur fautif pour avoir fait basculer un fauteuil roulant. Le joueur fautif peut être le benne basculante ou le tippee. [Pénalité de deux minutes]

\*Si un incident survient à la suite du renversement d'un joueur, d'une pénalité majeure ou d'une infraction à la politique du code de conduite, un processus de révision sera mis en place pour déterminer si des mesures disciplinaires supplémentaires sont justifiées. Si l'incident implique un ou plusieurs joueurs, le directeur des opérations mènera une série d'entretiens. Le directeur des opérations interrogera les entraîneurs des deux équipes impliquées, le ou les joueurs impliqués, ainsi que les officiels qui ont arbitré le match dans lequel l'incident s'est produit. Une fois les entretiens terminés, le conseil d'administration de ligue PowerHockey Canada examinera les informations et décidera des mesures disciplinaires à prendre.

## **[Section VII] PÉNALTÉS PRINCIPALES**

- A. **TIRAGE DE SANG:** Si un joueur saigne après une pénalité mineure, une pénalité majeure est alors infligée. [Pénalité de joueur de cinq minutes] À la discrétion des arbitres, un joueur pénalisé peut être victime d'une faute de jeu et être expulsé du match.
- B. **SLASHING:** contact délibéré / intentionnel avec le bâton de hockey sur le corps ou le fauteuil roulant d'un autre joueur. [Pénalité de joueur de cinq minutes] À la discrétion des arbitres, un joueur pénalisé peut être victime d'une faute de jeu et être expulsé du match.
- C. **JOUER:** Utiliser la lame du bâton de hockey pour lancer un autre joueur. [Pénalité de joueur de cinq minutes] À la discrétion des arbitres, un joueur pénalisé peut être victime d'une faute de jeu et être expulsé du match.
- D. **FIN DU JEU:** Utiliser l'extrémité du bâton de hockey pour frapper un autre joueur. [Pénalité de joueur de cinq minutes] À la discrétion des arbitres, un joueur pénalisé peut être victime d'une faute de jeu et être expulsé du match.
- E. **TENTATIVE DE BLESSER:** À la discrétion des officiels, toute tentative consciente de blesser un autre joueur. [Pénalité de joueur de cinq minutes] À la discrétion des arbitres, un joueur pénalisé peut être victime d'une faute de jeu et être expulsé du match.
- F. **COMBAT:** Utiliser un corps ou un fauteuil roulant pour se battre avec ou blesser un autre joueur. [Pénalité de joueur de cinq minutes] À la discrétion des arbitres, un joueur pénalisé peut se voir infliger une faute de jeu et être expulsé du match..

### **[Section VIII] CALENDRIER DES LÉCTURES**

- A. Après la saison régulière, l'équipe qui termine avec le meilleur record affrontera l'équipe avec le pire [deuxième meilleur record, deuxième pire, etc.] Cet horaire peut varier en fonction du nombre d'équipes.
- B. Si le score est à égalité à la fin du temps réglementaire, il y aura une période de temps supplémentaire de cinq minutes. La période de prolongation se jouera sur une base chronométrique [comme indiqué dans la Section IV / B.], La première équipe à marquer le point gagnant. Si la prolongation se termine à égalité, il y aura une fusillade. Chaque équipe a droit à trois joueurs qui tireront chacun une fois. Les équipes alterneront [switch] après chaque coup. Si le score est à égalité après que chaque équipe ait tiré trois fois, la fusillade se poursuivra dans un format de mort subite. Une équipe doit choisir des tireurs différents de ceux des tireurs des trois premiers tours, jusqu'à la fin du cinquième tour. S'il y a égalité après cinq rounds, les équipes peuvent réutiliser les tireurs qui ont déjà tiré. Le format de sélection du tireur de mort subite se poursuivra par incréments de cinq rounds. L'équipe qui marque le premier but, après que les deux équipes aient eu le même nombre de tirs, sera déclarée vainqueur. Le gardien de but qui était au filet pendant la majeure partie de la partie doit continuer au filet pour la fusillade. Un gardien de but ne peut être

remplacé que s'il a un problème mécanique avec son fauteuil roulant et a été remplacé pendant le match. Le gardien de but ne peut être l'un des joueurs choisis pour être l'un des tireurs lors des tirs au but. L'équipe à domicile [tête de série la plus élevée des deux équipes] aura l'option d'être la première ou la deuxième équipe à tirer. Si les deux équipes sont classées de la même manière, une pièce de monnaie au début du jeu déterminera quelle équipe est l'équipe locale.

- C. Aucun nouveau joueur ne peut être ajouté à une équipe pendant les séries éliminatoires.
- D. Un joueur doit avoir joué dans au moins 50% des matchs de la saison régulière pour pouvoir se qualifier pour les matchs d'après-saison.
- E. Aucune substitution de joueur n'est autorisée dans les parties éliminatoires.

## **[Section IX] CLASSIFICATIONS DES JOUEURS**

### **A. Joueurs de niveau 1:**

Un joueur qui a la force du haut du corps pour lever le bâton et frapper la balle à bonne distance et avec rapidité. Ces joueurs ont la capacité de tirer et de passer le ballon rapidement et avec rapidité. Ces joueurs peuvent généralement passer facilement le ballon du coup droit au revers (ou vice-versa), ce qui permet une bonne capacité à porter, contrôler et manœuvrer le ballon dans / autour des autres joueurs. Ce sont des joueurs qui peuvent tendre leur bâton assez facilement pour le contrôler ou pour l'emporter à un autre joueur, que ce soit devant, derrière ou même derrière son fauteuil roulant.

### **B. Joueurs de niveau 2:**

Ce niveau varie de (a) les joueurs qui sont capables de soulever le bâton et de frapper la balle avec une distance et une vitesse correctes, mais qui manquent de puissance et de capacité à atteindre les niveaux 1, à (b) des joueurs qui peuvent compter sur la force / l'élan du fauteuil roulant pour tirer et passer le ballon, et risquent de ne pas pouvoir soulever et balancer facilement le bâton. Ces joueurs gardent généralement le bâton d'un côté de leur chaise ou le tiennent entre leurs jambes. Ils peuvent avoir ou non le bâton collé / attaché à leur main / bras / jambe.

Les joueurs de niveau 2 n'ont pas la capacité de toucher facilement ou efficacement plus d'un côté de leur chaise ou de leur corps. Ces joueurs sont capables de porter et de contrôler le ballon, mais leur capacité limitée à toucher limite leur capacité à manœuvrer avec le ballon à travers et autour des autres joueurs. Un joueur de niveau 2 n'a généralement pas la force d'utiliser facilement ou efficacement son revers pour tirer, contrôler le ballon ou le faire passer avec force.

\*Remarque importante: de nombreux joueurs de niveau 2 auront la possibilité de tirer / passer le ballon avec leur propre force et pourront éventuellement prendre le ballon d'un autre joueur. Contrairement à un joueur de niveau 1, ces joueurs sont incapables d'atteindre facilement devant, derrière ou à travers son fauteuil roulant avec leur bâton.

**C. Joueurs de niveau 3:**

Un joueur qui tape / monte / attache le bâton au fauteuil roulant ou peut le tenir, mais s'appuie presque entièrement sur la force / l'élan du fauteuil roulant pour tirer, passer et contrôler le ballon. Ils sont très limités dans leur capacité physique / force à manœuvrer avec la balle à travers / autour des autres joueurs, et sont incapables d'atteindre leur bâton.

Ce système de classification est basé uniquement sur la force physique. Il ne prend pas en compte les connaissances d'un joueur dans le jeu de PowerHockey. Il peut être courant qu'un joueur de niveau 2 ou 3 soit plus bénéfique pour une équipe en raison de sa connaissance du jeu.

**[Section X]**

**CLASSIFICATION DES JOUEURS ET LIGUE POWERHOCKEY CANADA**

- A.** Le classement des joueurs sera effectué par ligue PowerHockey Canada avec l'aide de divers entraîneurs et dirigeants expérimentés. Ligue PowerHockey Canada se réserve le droit d'apporter des modifications au classement des joueurs et de modifier ou d'apporter les règles nécessaires.

**[Section XI]**

**POLITIQUE DE CODE DE CONDUITE**

Toute conduite antisportive ne sera pas tolérée sur ou hors de la surface de jeu. Cela inclut un langage obscène, des abus verbaux, des comportements incitatifs ou incitatifs, des abus physiques ou des abus matériels. Les spectateurs qui adoptent ce comportement recevront un avertissement pour leur comportement. Si leur conduite continue à être répréhensible, il leur sera demandé de quitter les lieux. Si la partie en question est un joueur de ligue PowerHockey Canada, l'incident fera l'objet d'un examen par le conseil d'administration et pourra donner lieu à des mesures disciplinaires supplémentaires.

Ligue PowerHockey Canada aura une tolérance zéro pour toute conduite liée au harcèlement sexuel ou à la mauvaise conduite. Une telle conduite entraînera une suspension immédiate jusqu'à nouvel avis et un examen est effectué par le conseil d'administration afin de déterminer si des mesures disciplinaires supplémentaires sont justifiées.

La consommation d'alcool ou de drogues illicites avant ou pendant un match ne sera pas tolérée. De tels incidents entraîneront une suspension.

Ligue PowerHockey Canada se réserve le droit exclusif de déterminer et d'administrer des mesures disciplinaires à sa discrétion.

**SPECTATEURS**

Les spectateurs sont priés de se conformer aux règles de conduite suivantes:

- Faites preuve d'esprit sportif en encourageant de manière positive et en encourageant le fair-play.
- Respectez toujours les joueurs, les entraîneurs et les officiels, quel que soit le score du match.
- Ne pas narguer ou déranger les joueurs, les entraîneurs, les officiels ou autres spectateurs au moyen d'appâts, de ridicules, de menaces de violence physique ou de violence physique.
- Pas de blasphème et des acclamations ou des gestes choquants envers quiconque.
- Aucun objet ne peut être lancé dans la zone de vision du spectateur, sur le banc du joueur, dans la surface de réparation ou sur la surface de jeu
- Aucune entrée sur le banc d'équipe pendant les matchs.

**En cas de violation de la conduite, le jeu sera arrêté par l'arbitre en chef.** L'arbitre en chef identifiera les contrevenants auprès des entraîneurs et / ou un membre du conseil d'administration de ligue PowerHockey Canada dans le but de retirer les spectateurs de la zone de visualisation et de la partie réservée aux spectateurs. La personne fautive est bannie du gymnase pour le reste de la partie. Une fois retiré, le jeu reprendra. Les contrevenants peuvent être soumis à des mesures disciplinaires supplémentaires de la part du conseil d'administration de powerhockey, pouvant aller jusqu'à une interdiction pour une durée déterminée. Si un spectateur refuse de quitter la zone de visionnage à temps, les autorités locales sont appelées.

## **JOUEURS**

Une punition mineure pour conduite antisportive (tolérance zéro) sera infligée chaque fois qu'un joueur:

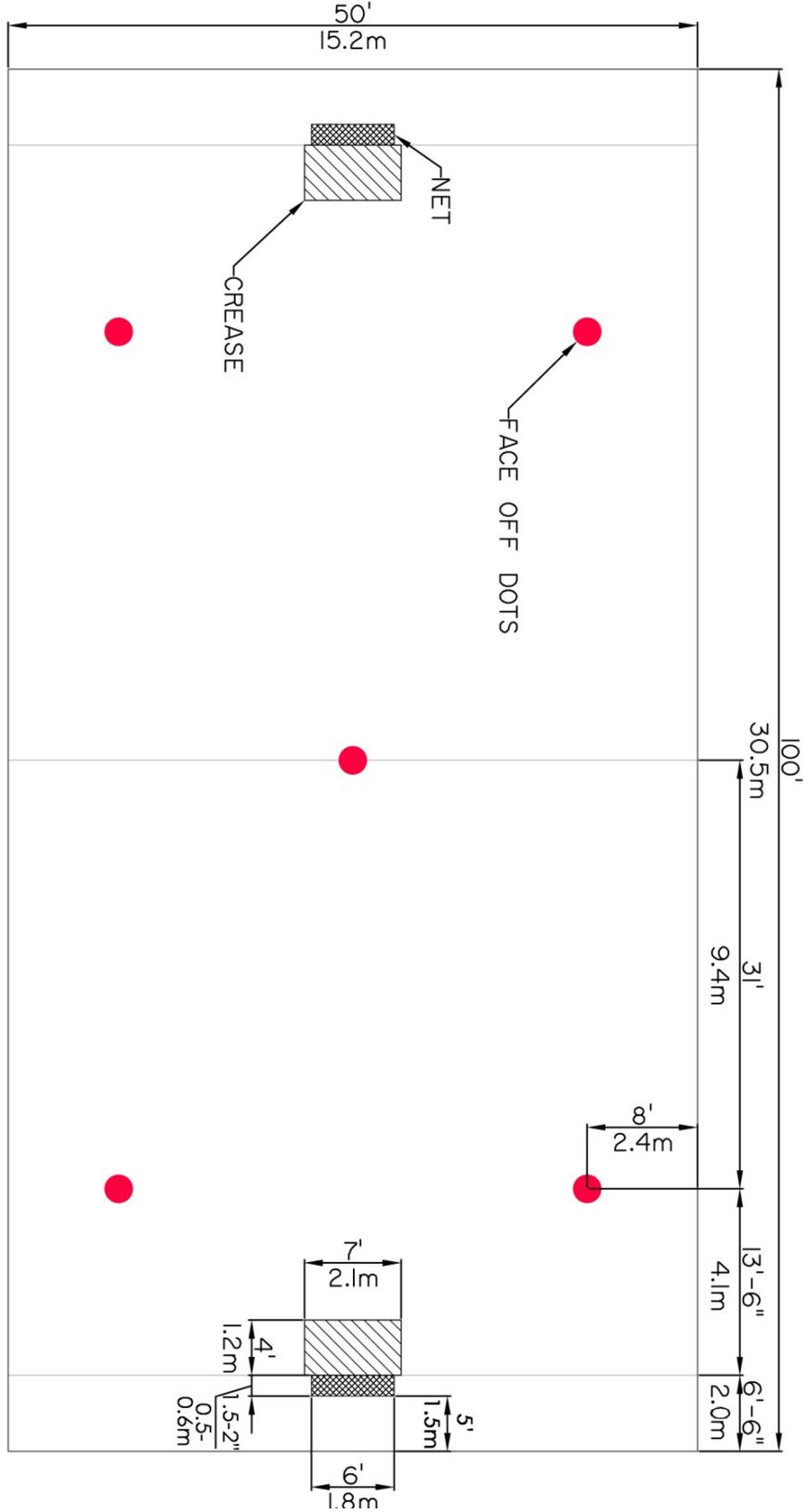
- 1.) Discute ouvertement et agressivement avec un officiel au cours d'un appel. Les joueurs ne sont autorisés à discuter d'un appel que de manière calme et respectueuse.
- 2.) Utilise un langage obscène ou vulgaire d'une manière turbulente pour quiconque à tout moment.
- 3.) Démonstration visuelle persistante d'insatisfaction à l'égard de la décision d'un officiel. *Si le joueur poursuit cette action après avoir reçu une pénalité mineure pour ce type de violation, il en résulte une faute de jeu.*

## **ENTRAÎNEURS**

Une pénalité mineure pour conduite antisportive (tolérance zéro) sera infligée chaque fois qu'un entraîneur:

- 1.) Conteste ou conteste ouvertement toute décision prise par un fonctionnaire. Les entraîneurs ne sont autorisés à discuter d'un appel que de manière calme et respectueuse..
- 2.) Utilise un langage obscène ou vulgaire d'une manière turbulente pour quiconque à tout moment
- 3.) Démonstration visuelle persistante d'insatisfaction à l'égard de la décision d'un officiel (notamment de se rendre sur le terrain avec l'intention d'inciter les officiels, les joueurs ou les spectateurs). *Une faute de match sera commise si l'entraîneur poursuit une telle action après avoir reçu une pénalité mineure pour ce type de violation.*

[Section XII]  
APPENDICE



GYM LAYOUT MAXIMUM 100' BY 50'