

# LIGUE DE HOCKEY SUR TABLE DU SUD-OUEST

## RÈGLES DE JEU

### MIS À JOUR LE 31 JANVIER 2010

- 1- Aucun joueur ne peut fixer ses figurines sur ses embouts à moins d'être en possession de la rondelle.
- 2- Quand la rondelle entre dans la chute de rondelles, celle-ci doit être remise en main propres à la personne qui la jette au centre de la glace, et **non garrochée** en signe de frustration dans le but de préserver le bon état des surfaces de jeu.
- 3- Les buts aidés de la bande ne comptent pas. Advenant que cette situation arrive, l'attaquant ayant effectué le dernier tir garde toujours la possession de la rondelle et demande à l'arbitre de placer la rondelle au joueur de son choix, à l'exception du centre. Un aller-retour ligne des buts-ligne bleue-ligne des buts est requis pour repartir le temps de jeu. Si la rondelle va à un des ailiers, l'aller-retour doit débiter de la ligne bleue.
- 4- À ce qu'un but soit valide, la rondelle doit rentrer dans la chute de rondelles après un tir avec la palette du bâton où des patins de la figurine lorsque la rondelle est en mouvement (voir règle 9). Si la rondelle est poussée avec les patins quand la rondelle est immobile, le but sera refusé. Si la rondelle frappe le déviateur de rondelles et ressort du filet, ce but ne compte pas et le jeu continue.
- 5- La durée d'une joute dans la LHTSO est de 6 minutes réparties en 3 périodes de 2 minutes. L'arbitre effectue toutes les mises au jeu sur le point central, avec comme principale directive d'avoir les patins des 2 joueurs de centre sur ou derrière le cercle bleu au centre. Le temps ne s'arrête seulement lorsque les cas suivants se produisent:
  - la rondelle entre dans la chute de rondelles (but marqué ou non)
  - la rondelle sort du jeu
  - la rondelle est derrière le tracé du gardien de but
  - le joueur en possession de la rondelle demande un temps d'arrêt (**un** seul temps d'arrêt de 30 secondes par joueur est accordé durant le match)
  - bris d'équipement (figurine, gardien, filet et tige de contrôle et son bout pour contrôler la tige)La joute peut se terminer en dessous des 6 minutes réglementaires lorsqu'une différence de 8 buts est atteinte. Si la marque est égale après les 6 minutes, une prolongation de 30 secondes est jouée, le premier but mettant fin au match. Durant les séries, une prolongation de 2 minutes est jouée avec le même principe. Si la marque est toujours égale, d'autres prolongations de 2 minutes seront jouées jusqu'à ce qu'il y ait but.
- 6- Après une mise au jeu, lorsque le centre obtient possession sans l'aide d'aucune autre figurine (attaquante ou adverse) ce centre doit passer la rondelle à un de ses co-équipiers avant de tirer la rondelle vers le but. Les buts marqués directement des mises au jeu seront refusés, et s'il y a doute sur une situation où la rondelle touche un défenseur adverse immobile avant de se retrouver sur le centre attaquant et un but est marqué, ce but sera refusé.
- 7- La figurine en possession de la rondelle n'a que 5 secondes pour manier la rondelle, passer ou tirer au but. Un avertissement sera donné par l'arbitre au joueur fautif et s'il y a récurrence un tir de pénalité sera accordé à l'adversaire. Le centre aura 5 secondes pour faire son tir vers le but.
- 8- Après que la rondelle soit sortie du jeu, celle-ci doit être ramassée et remise à l'arbitre.
- 9- Tous les tirs vers le but doivent être faits avec la palette du bâton des figurines en tout temps ou avec les patins des figurines lorsque la rondelle **est en mouvement**. Si la rondelle est poussée avec les patins lorsque la rondelle est immobile et entre dans la chute de rondelles, ce but sera refusé. Advenant que la rondelle soit accotée sur le côté du filet et que le défenseur l'envoie dans le filet, ce but sera refusé.
- 10- Lorsque la rondelle se trouve entre le tracé du gardien de but et la ligne des buts 2 options se présentent:
  - aviser l'arbitre d'un gel de la rondelle et exiger une mise au jeu sur le point central
  - jouer la rondelle, mais si la rondelle entre dans le filet et dans la chute de rondelles le but sera accordé à l'adversaire. La règle de possession des 5 secondes est toujours en vigueur.
- 11- Lorsqu'un joueur s'aperçoit qu'un élément de son côté de jeu est défectueux, il doit en aviser l'arbitre. L'arbitre a le pouvoir d'arrêter le temps quand il voit une pièce de jeu brisée: la figurine, le gardien et le filet. Un but marqué dû à un bris de jeu sera refusé.
- 12- Advenant qu'un but soit marqué durant le signal de la fin de période ou de match, ce but ne comptera pas.
- 13- Aussitôt la période où le match terminée l'arbitre doit inscrire sur la feuille de match **le nombre de buts marqués, les tirs au but (tout ce qui entre dans le filet ou touche le gardien. Les tirs frappant les poteaux ne comptent pas, mais des exceptions peuvent être faites: arrêt miraculeux), le nombre de secondes jouées lorsqu'une différence de 8 buts est atteinte et, s'il y a prolongation le nombre total de secondes jouées. Si le gardien marque un but, il doit être inscrit sur la feuille de match.**

**S. V. P. RESPECTEZ TOUJOURS LES DÉCISIONS DE L'ARBITRE!!!**  
**MÊME S'IL Y A COMPÉTITION INTENSE,**  
**LE HOCKEY SUR TABLE DEMEURE UN JEU!!!**