

Vous trouverez dans ce document tous les anciens règlements ainsi que les nouveaux règlements adoptés lors de la dernière réunion annuelle des membres en juillet 1992. Lors de cette réunion, tous les anciens règlements ont été sujets à un remaniement de la part des membres, c'est pourquoi que vous retrouverez comme date d'entrée en vigueur l'année 1992. A la fin de chaque règlement, en même temps que la date d'entrée en vigueur, il vous est indiqué le nombre de votes pour et contre. Les nouveaux règlements indiquent en plus le numéro de projet. Lorsqu'un règlement a été imposé par le président de la LNHT, il est indiqué suite à l'année les initiales du président (H.T. pour Herman Tremblay).

Afin de mieux vous y retrouvez, vous trouverez un sommaire par titre à la fin de ce document.

REGLES SPECIALES POUR LE LOCAL:

- 1) Laisser souliers ou bottes à l'entrée.
- 2) La cendre de cigarettes dans les cendriers prévus à cet effet (pipe cigare et pot prohibés).
- 3) Ne pas crier trop fort (surtout passé 22 heures).
- 4) Aucunes drogues.
- 5) La boisson est fournie par son consommateur, et il est à noter que la modération à bien meilleur goût.

- J.F. Maillet

les  
Règlements  
de la  
LNHT.

# I. LA LIGUE

- 1.01 Tous les règlements de la LNHT s'appliquent autant en saison régulière qu'en séries éliminatoires.  
[1992/5-0]
- 1.02 a) Les règlements de la LNHT ne peuvent être modifiés qu'à la fin d'une saison, et non au début ou pendant une saison.  
b) Lors de la réunion annuelle des membres, ces règlements peuvent être révisés, rajoutés ou éliminés.  
c) Les changements et/ou décisions se font par vote à main levée. La majorité l'emporte (51% ou plus).  
[1992/5-0]
- 1.03 a) Lors de n'importe quel vote, un vote nul n'est pas valide. Dans un tel cas, le président de la ligue pourra utiliser un tel vote à sa guise.  
b) Si un membre est absent lors d'un vote, son vote sera remplacé par un second vote du président.  
c) Un membre ne peut s'abstenir de voter, sinon son vote sera utilisé par le président de la LNHT.  
[1992/H.T.]
- 1.04 Le total des inscriptions payés pour la saison représente les prix de la grande finale moins \$15 (pour l'achat d'un souvenir personnel au gagnant): 70% pour le gagnant et 30% pour le perdant (en arrondissant les montants).  
[1992/4-1]
- 1.05 a) Le coût de l'inscription n'est pas remboursable. Si un joueur quitte la ligue pendant une saison, il ne peut être remboursé.  
b) Toutes les amendes en argent se rajoutent au montant total des inscriptions des joueurs qui est remis aux participants de la grande finale.  
[1992/H.T.]
- 1.06 Lors de situations exceptionnelles dont aucuns règlements n'ont été conçus; l'arbitre devra alors inventer un règlement temporaire. Par contre, ce règlement sera voté le soir même après la partie en question, par les membres présents afin de devenir officiel.  
[1992/4-1]
- 1.07 Après une partie (dans les deux minutes qui suivront), une équipe qui croit avoir été défavorisé de gagner suite à une décision douteuse de l'arbitre, peut demander un protêt. Pour ce faire, le joueur expliquera sa requête aux autres membres, suite à cela, l'arbitre pourra expliquer sa décision. **LES DEUX PARTIS NE DOIVENT SE PARLER EN AUCUN TEMPS.** Si le joueur parle à l'arbitre; il perd automatiquement son protêt. Si l'arbitre parle au joueur; il perd automatiquement sa prochaine partie face à ce joueur. Suite aux explications des deux partis, les membres non concernés dans la partie en cause auront à décider si le protêt est accepté ou refusé. Les membres concernés sont: les deux joueurs et l'arbitre.

Les choix parmi lesquels une décision devra être prise par les membres non concernés sont:

## 1. LA LIGUE (suite)...

- a) maintenir le résultat de la partie comme tel;
- b) reprendre la partie à partir du moment où l'arbitre aurait fait l'erreur; ou
- c) reprendre la partie au complét.

La décision de la ligue est sans appel. Des sanctions peuvent être prises contre celui qui ne respecterait pas cette décision.

Si le protêt est accepté, la partie est reprise qu'à la fin du calendrier régulier, seulement si la partie en question changerait la position d'une des deux équipes au classement général, peu importe la position.

[1992 #01/5-0]

- 1.08 Une partie doit être jouée au complét. Dans le cas d'un forfait; le joueur qui entaine le forfait perd automatiquement la partie, peu importe le pointage et du temps à jouer. Le pointage final sera calculé selon les moyennens de buts POUR et CONTRE entre les deux équipes. Si le résultat calculé est en faveur du club qui entraîne le forfait, les chiffres seront alors inversés en faveur de l'autre club.  
[1992/5-0]
- 1.09 a) Toute équipe ne se présentant pas au local de la LNHT lors d'une soirée sans avoir avertie les responsables de la LNHT, perd automatiquement toutes les parties dont l'équipe en question prenait part lors de la soirée (sauf dans une 7<sup>e</sup> partie). Les absences doivent être averties au plus tard dans l'avant-midi de la journée des parties prévues, soit avant 11:00 heures AM du mardi.
- b) Si une équipe ne se présente pas à cause d'un imprévu de dernière minute, sa cause pourra être écouté par les autres membres qui voteront alors entre eux à savoir si l'équipe en question mérite ou non de perdre ses parties prévues.
- c) Une partie perdue s'applique comme le règlement des forfaits (voir 1.08)  
[1992/5-0]
- 1.10 Des sanctions disciplinaires peuvent être prises quand:
- Une équipe écope d'une inconduite à la fin d'une partie;
  - d'un mauvais comportement lors d'une partie;
  - d'un mauvais comportement hors d'une partie; ou
  - pour toutes autres raisons.
- C'est le président qui décide si il y a matière de sanctions disciplinaires envers un joueur. Ce sont les membres (sauf le joueur en question) qui décident si des sanctions sont prises envers le joueur.
- Lors d'une réunion pour mesure disciplinaire, le joueur en cause aura la possibilité de défendre sa cause devant les autres membres dans un délai jugé raisonnable, et devra se conformer au jugement final et sans appel de ces membres qui voteront suites à ses explications. Un joueur qui s'y refuse devra quitter la ligue.
- Les sanctions disciplinaires sont:
- a) Une amende en argent (maximum \$5);
  - b) des défaites automatiques lors de prochaines parties; et/ou
  - c) une inconduite mineure ou majeure lors d'une prochaine partie.
- Une inconduite majeure durant la dernière minute de jeu d'une partie

## 1. LA LIGUE (suite)...

entraîne automatiquement une inconduite majeure lors de la prochaine partie du joueur en cause.

[1992 #03/4-1]

1.11 a) Le président de la LNHT détient le pouvoir de diriger la ligue à sa guise. Il peut imposer de nouveaux règlements, abolir d'anciens règlements, il peut ne pas tenir compte d'un vote des membres, etc. Bref, il détient le pouvoir d'agir au mieux pour le bien de la LNHT. Son mandat prend fin à la réunion annuelle des membres à la fin de la saison, ou pendant une saison si TOUS les membres sont d'accord à changer de président.

b) Si le président est absent, tous les pouvoirs sont remis au vice-président, et si ce dernier est aussi absent, au plus vieux membre de la ligue alors présent (ancienneté).

[1992 #20/5-0]

1.12 Tous les responsables aux postes officiels de la LNHT sont élus à la fin de chaque saison. Ils demeurent en poste que pour un an seulement.

Les postes officiels de la LNHT sont:

- a) Président;
- b) vice-président;
- c) secrétaire/trésorier;
- d) éditeur officiel; et
- e) statisticien.

[1992/H.T.]

1.13 a) Les votes pour les postes officiels de la LNHT se font à la fin de la saison, lors de la réunion annuelle des membres.

b) Lors de cette soirée, les membres désignent qui ils aimeraient avoir aux différents postes, puis votent.

c) Les votes se font cachés et par points (1<sup>ère</sup> place = 3 pts; 2<sup>e</sup> place = 2 pts et 3<sup>e</sup> place = 1 pts).

d) Si il n'y a qu'une personne présentée à un poste, elle est alors élue officiellement à ce poste sans vote.

e) Une personne peut se présenter elle-même à un poste, et peut voter pour elle-même.

[1992/H.T.]

1.14 a) Un joueur peut retirer en tout temps son gardien afin de créer un avantage ou un surnombre. Pour ce faire, lors d'un arrêt de jeu de l'arbitre, le joueur annonce qu'il retire son gardien. Le joueur adverse est alors obligé de retirer un de ses joueurs/pions. La partie se continue ainsi tant que le joueur n'annoncera pas qu'il remet son gardien en jeu, alors le joueur adverse pourra remettre son joueur/pion au jeu lui aussi. Pour remettre son gardien en jeu, l'on doit attendre que l'arbitre signal un arrêt de jeu.

b) Lorsque le gardien est retiré, le joueur PEUT UTILISER LA TIGE DU GARDIEN POUR FAIRE DES ARRETS. Le joueur/pion retiré suit la même règle qu'une punition (voir 5.05).

[1992/4-1]

## 2. SAISON ET PARTIES

- 2.01 Un projet de division a été adopté à condition d'avoir 8 équipes ou plus dans la LNHT. Ces divisions seraient fait selon la méthode européenne; les meilleurs clubs dans une, et les moins bons dans l'autre. Une équipe jouerait quelques parties de plus dans sa division.  
[1992 #10/5-0]
- 2.02 Une saison est composé d'un nombre de parties selon le nombre de clubs ayant dans la ligue, c'est-à-dire:
- a) 5 clubs = 80 parties par équipes.
  - b) 6 clubs = 80 " " " .
  - c) 7 clubs = 72 " " " .
  - d) 8 clubs = 76 " " " .
- [1992/5-0]
- 2.03 Une partie est composée de 3 périodes de 5 minutes, pour un total de 15 minutes de jeu.  
[1992/4-1]
- 2.04 Le temps est arrêté si: un but se fait; il y a une punition; la rondelle sort du jeu ou; si l'arbitre le juge nécessaire, et cela en tout temps.  
[1992/5-0]
- 2.05 Une partie nulle n'est pas valable. Une période supplémentaire est jouée si les deux équipes sont à égalités après les 15 minutes de jeu régulières.  
[1992/4-1]
- 2.06 En prolongation, le premier qui compte un but gagne la partie. La partie se continue tant qu'il n'y a pas de gagnant, par période supplémentaires de 5 minutes.  
[1992/4-1]
- 2.07 Afin de départager des équipes occupants la même position au classement général, la LNHT départage ces équipes dans l'ordre qui suit:
- a) L'équipe ayant la plus haute différence entre les buts POUR et CONTRE.
  - b) L'équipe ayant le moins de buts CONTRE.
  - c) La meilleure fiche entre les deux clubs occupants la même position, soit dans l'ordre: Plus de victoires; plus haute différence entre les buts POUR et CONTRE; le moins de buts CONTRE.
- [1992/4-1]
- 2.08
- a) Si il y a 5, 6 ou 7 clubs dans la LNHT: Les 5 meilleurs clubs participent aux séries éliminatoires. Une première série opposera la 4<sup>e</sup> et la 5<sup>e</sup> place. Par la suite, le gagnant de cette série affronte en demie-finale la première place, en même temps que s'affronte la 2<sup>e</sup> et la 3<sup>e</sup> place.
  - b) Si il y a 8 clubs: Les 6 meilleurs clubs au classement général (et non les meilleurs par division) participent aux séries éliminatoires. La façon de faire reste à être déterminé.
- [1992 #09/4-1]

## 2. SAISON ET PARTIES (suite)...

- 2.09 a) 5, 6 ou 7 clubs: La première série entre la 4<sup>e</sup> et la 5<sup>e</sup> place est un 3 de 5, toutes les autres séries sont des 4 de 7.  
b) 8 clubs: La façon de faire reste à être déterminé.  
[1992/5-0 + #09/4-1]
- 2.10 Une série se fait comme suit: Les parties #1-2-5-7 se font chez le meilleur des deux clubs; les parties #3-4-6 se font chez l'autre participant.  
[1992/5-0]
- 2.11 La première série entre la 4<sup>e</sup> et la 5<sup>e</sup> place se fait dans la même soirée. Les demies-finales se font ainsi lors d'une ou deux soirées si nécessaire: Partie #1 et #2 de série A; #1 et #2 de série B; #3 et #4 de série A; #3 et #4 de série B; #5 de A; #5 de B; #6 de A; #6 de B; #7 de A et #7 de B.  
[1992/5-0]
- 2.12 Les gagnants des demies-finales s'affrontent lors de la grande finale.  
[1992/5-0]

### 3. LA MISE AU JEU

- 3.01 Une mise-au-jeu se fait au centre du jeu au début de chaque période et après un but.  
[1992/5-0]
- 3.02 Si la rondelle se retrouve derrière un filet et qu'aucuns joueurs/pions ne peuvent la toucher; la mise-au-jeu a lieu dans la zone neutre, sauf si c'est un défenseur qui y place la rondelle volontairement ou non. Dans ce dernier cas, la mise-au-jeu a lieu dans la zone du défenseur en faute. Si par contre, la rondelle y est placé suite d'un lancer du défenseur adverse, ce sera alors considéré comme un dégagement refusé, et la mise-au-jeu aura lieu dans la zone du défenseur en faute.  
[1992 #04/4-1]
- 3.03 Si une rondelle sort du jeu après avoir touché un ailier; la mise-au-jeu a lieu dans la zone neutre. Si la rondelle touche un défenseur avant de sortir du jeu; la mise-au-jeu a lieu dans la même zone que le défenseur en faute.  
[1992 #04/4-1]
- 3.04 Pour appliquer les règlements #3.02 et 3.03, le gardien est considéré comme un défenseur.  
[1992 #04/4-1]
- 3.05 a) Pour effectuer la mise-au-jeu, l'arbitre doit être en mesure de voir assez d'espace entre les deux joueurs/pions pour voir le points de la mise-au-jeu. Si il ne peut le voir à cause d'accrochage ou d'obstruction de la part des joueurs, il peut alors demander un "bris": Dans ce cas, les deux joueurs doivent se retirer à l'extérieur du cercle de la mise-au-jeu. Un arbitre ne peut demander un "bris" sans raison valable. (lors d'un point de mise-au-jeu sans cercle, le cercle est alors imaginaire, de la même dimension que le cercle centrale.)  
b) Si la rondelle sort du jeu après un essai; l'arbitre place alors la rondelle sur le point de la mise-au-jeu, et à son signal le jeu continu.  
[1992/5-0 + #19/3-2]

## 4. LES BUTS

- 4.01 La rondelle doit entrer complètement dans le filet et y rester pour que le but soit bon.  
[1992/4-1]
- 4.02 Une rondelle qui rebondit au fond du filet pour ressortir n'est pas considéré comme un but; le jeu continu.  
[1992/4-1]
- 4.03 Une rondelle qui entre dans un filet après avoir rebondi sur une bande n'est pas considéré comme un but, à moins d'avoir touché un joueur/pion avant d'entrer dans le filet.  
[1992/4-1]
- 4.04 Une rondelle qui entre dans un filet après une mise-au-jeu sans avoir touché aucuns autres joueurs/pions que les deux joueurs/pions de la mise-au-jeu, n'est pas considéré comme un but.  
[1992/4-1]
- 4.05 Il est parfois possible de toucher la rondelle dans le filet avec la tige du gardien. Le gardien peut tenter de sortir la rondelle en tout temps, sauf si la rondelle se trouve DESSOUS LA TIGE.  
[1992 #21/4-1]
- 4.06 Une rondelle qui entre dans un filet apres avoir rebondi sur une "pine" d'un joueur/pion pénalisé n'est pas considéré comme un but.  
[1992 #14/3-2]
- 4.07 Si un but est refusé, la mise-au-jeu se fait à l'emplacement d'où le dernier joueur/pion a touché la rondelle en effectuant un lancer.  
[1992 #16/4-1]



## 5. LES PENALITES

- 5.01 Les joueurs ne peuvent bouger la table de jeu.  
[1992/5-0]
- 5.02 Aucun contact violent n'est toléré, soit envers les tiges du jeu ou envers le jeu.  
[1992/5-0]
- 5.03 Les joueurs ne peuvent toucher ou émettre des commentaires sur l'arbitre ou le marqueur.  
[1992/5-0]
- 5.04 a) Il y a retard de jeu quand le même joueur/pion possède la rondelle pendant plus de 5 secondes (dans ce cas, des punitions spéciales sont accordées - voir 5.09).  
b) Il y a retard de jeu quand un joueur refuse de reprendre le jeu.  
[1992 #08/5-0]
- 5.05 a) Le joueur qui écope d'une pénalité, doit retirer un de ses joueurs/pions à son choix, peu importe d'où la pénalité a été annoncée. Une fois le joueur/pion retiré, le joueur pousse la tige du joueur/pion pénalisé de sorte qu'elle ne le dérange pas dans ses mouvements. Tant que la punition ne sera pas terminée, le joueur ne pourra pas utiliser cette tige.  
b) Si la rondelle est dans la zone d'une tige dont le joueur/pion est pénalisé et qu'aucuns autres joueurs/pions ne peuvent la toucher; la rondelle est alors remise au joueur/pion adverse le plus près.  
Même si la tige ne peut être utilisée par le joueur, la "pine" peut bloquer un tir.  
d) Un joueur qui utilise une tige dont le joueur/pion est pénalisé écope d'une pénalité pour avoir retardé le jeu.  
[1992 #14/3-2]
- 5.06 Une équipe doit avoir sur le jeu un minimum de 3 joueurs/pions + le gardien. Si un joueur ayant en même temps 2 pénalités et qui écope d'une troisième punition, cette troisième punition comme pour les suivantes s'appliquent seulement après la fin d'une des deux punitions qu'il avait déjà, de sorte qu'il y aie toujours 3 joueurs/pions + le gardien sur le jeu.  
[1992 #06/5-0]
- 5.07 Les pénalités possible sont:  
a) RUDESSE;  
b) INCONDUITE; et  
c) RETARD DE JEU.  
[1992/5-0 + #08/5-0]

## 5. LES PENALITES (suite)...

- 08 Les temps des pénalités sont (sauf pour les retards de jeu avec le chronomètre en marche):
- a) 1 minutes (MINEURE);
  - b) 5 minutes (MAJEURE);
  - c) INCONDUITE DE PARTIE.
- [1992/5-0]
- 5.09 Les temps des pénalités de retard avec chronomètre en marche sont:
- a) Première offense = 1 minute;
  - b) 2<sup>e</sup> offense = 2 minutes;
  - c) 3<sup>e</sup> offense = 5 minutes; et
  - d) 4<sup>e</sup> et plus = INCONDUITE DE PARTIE.
- [1992 #08/5-0]
- 5.10 Il y a deux sortes de retard de jeu; avec le chronomètre en marche et avec le chronomètre arrêté.
- a) Lorsqu'un retardement de jeu est annoncé pendant que le chronomètre fonctionne; les pénalités de retard du règlement #5.09 sont alors appliqués.
  - b) Lorsqu'un retard de jeu est annoncé pendant que le chronomètre est arrêté; les pénalités s'appliquent comme au règlement #5.08.
- [1992 #08/5-0]

## 6. LES ARRETS DE JEU

- 6.01 Le temps de jeu est arrêté par l'arbitre après un but, une punition ou si la rondelle sort du jeu.  
[1992/5-0]
- 6.02 L'arbitre peut demander un "time" si il y a une punition qui prend fin, afin de remettre au jeu le joueur/pion.  
[1992/5-0]
- 6.03 a) Un joueur peut demander un "time" quand: un de ses joueurs/pions est tombé de sa tige (y compris le gardien), il y a un bris sur le jeu, ou pour toutes autres raisons jugé valable par l'arbitre.  
b) Lorsqu'un "time" est accordé par l'arbitre; le jeu s'arrête et la rondelle demeure là où elle était lors de l'arrêt de jeu, tout comme les joueurs/pions. Une fois le "time" est terminé, le jeu reprend seulement au signal de l'arbitre. Si un joueur bouge avant le signal de l'arbitre, il écope automatiquement d'une punition pour avoir retardé le jeu.  
c) Ce n'est pas le joueur qui décide si le jeu est arrêté lorsqu'un "time" est demandé, c'est l'arbitre seul.  
[1992/5-0 + #02/5-0]
- 6.04 Chaque joueur a droit à un temps d'arrêt de 30 secondes par partie (à ne pas confondre avec un "time"). Le joueur peut demander un temps d'arrêt lorsque le jeu est arrêté.  
[1992/5-0]
- 6.05 a) Le gardien peut geler la rondelle. Pour ce faire, il doit être en possession de la rondelle et si aucuns joueurs/pions adverse ne peut avoir la possession de la rondelle; le joueur peut alors annoncer qu'il gèle la rondelle, sur ce, l'arbitre attend 5 secondes avant d'arrêter le jeu.  
b) Si la rondelle pénètre dans le filet pendant le décompte des 5 secondes; le but est accordé.  
c) Pour geler une rondelle, la rondelle doit être dans le rectangle réservé au gardien.  
[1992 #07/5-0]

## 7. TIR PENALITE

## 8. L'ARBITRE

- 7.01 Si après un but, l'arbitre qui a demandé conseil au marqueur, n'est toujours pas convaincu de la validité du but, peut accordé un tir de pénalité.  
[1992/5-0]
- 7.02 Lors d'un tir de pénalité, le joueur/pion et la rondelle ne peuvent dépasser la ligne bleu, sinon le but n'est pas bon. Le joueur s'exécute après le signal de l'arbitre. Il n'y a pas de reprise du lancé.  
[1992/4-1]
- 8.01 L'arbitre est le seul maître d'une partie. Il peut interpréter les règlements à sa façons en autant qu'il ne modifie pas un règlement évident  
EXEMPLE: Un "roughing" peut être interprété de différentes façons, mais une rondelle qui entre dans un filet après avoir bondit sur une bande demeurera toujours un but illégal). A celà, s'ajoute le règlement #1.06.  
[1992/4-1]
- 8.02 L'arbitre peut demander conseil ou avis au marqueur, mais seul l'arbitre prend la décision finale. CECI NE S'APPLIQUE QUE POUR UN BUT DOUTEUX.  
[1992/4-1]
- 8.03 a) L'arbitre peut décerné une punition (rudesse, inconduite ou retard) à tout moment, il n'est pas obligé d'attendre une deuxième réplique ou de donner un avertissement.  
b) L'arbitre peut donner des avertissements aux joueurs que lorsque les infractions ne sont pas évidents. UNE INFRACTION EVIDENTE DOIT ETRE PUNIE. L'avertissement peut être utilisé aussi afin d'indiquer la tolérance de l'arbitre aux joueurs.  
[1992/5-0]
- 8.04 a) Lorsqu'il est question de reprendre le jeu au signal de l'arbitre, le signal utilisé est le bruit ("bip") sonore du chronomètre officiel de la LNHT.  
b) Si le chronomètre officiel de la LNHT n'est pas utilisé, l'arbitre utilise alors sa voix comme signal sonore.  
[1992/H.T.]

## 9. LE MARQUEUR

- 9.01 a) C'est le marqueur qui a la responsabilité, lorsqu'un but est marqué et accordé officiellement pas l'arbitre, de donner la propriété du but et de la passe. Si il a un doute, il peut demander conseil à l'arbitre, mais c'est au marqueur de prendre la décision finale.
- b) Il est STRICTEMENT défendu de parler au marqueur ou d'essayer d'influencer une décision pour un but et/ou une passe. Le marqueur doit décerner une pénalité à un joueur qui agit dans le sens contraire de cette règle.  
[1992/4-1 + #05/3-2]
- 9.02 Le marqueur ne peut prendre de décisions à la place de l'arbitre, sauf si ce dernier lui demande son avis (et à l'exception du règlement #9.03).  
[1992/4-1]
- 9.03 Le marqueur est aussi un arbitre auxiliaire. Il peut décerner une pénalité si un "roughing" a échappé à l'arbitre. Il peut aussi décerner des pénalités d'inconduites si il subit des pressions, des bousculades ou pour toutes autres raisons raisons.  
[1992 #05/3-2]

SOMMAIRE PAR TITRE DES REGLEMENTS:

---

1. LA LIGUE (page 3, 4 et 5)
  - 1.01 LES REGLEMENTS EN SAISON REGULIERE ET EN SERIE ELIMINATOIRE.
  - 1.02 PRESENTATION D'UN PROJET DE REGLEMENT.
  - 1.03 LE VOTE.
  - 1.04 L'INSCRIPTION.
  - 1.05 L'INSCRIPTION NON-REMBOURSABLE ET AMENDE.
  - 1.06 LES REGLEMENTS TEMPORAIRE.
  - 1.07 LE PROTET.
  - 1.08 LE FORFAIT.
  - 1.09 L'ABSENCE.
  - 1.10 LES SANCTIONS DISCIPLINAIRES.
  - 1.11 LES POUVOIRS DU PRESIDENT.
  - 1.12 LES POSTES OFFICIELS DE LA LNHT.
  - 1.13 LES ELECTIONS POUR LES POSTES OFFICIELS.
  - 1.14 LE RETRAIT DU GARDIEN.
2. SAISON ET PARTIES (page 5 et 6)
  - 2.01 LES DIVISIONS.
  - 2.02 NOMBRE DE PARTIES.
  - 2.03 LE TEMPS DE JEU.
  - 2.04 L'ARRET DU TEMPS.
  - 2.05 PARTIE NULLE.
  - 2.06 LA PROLONGATION.
  - 2.07 LE DEPARTAGE D'EQUIPES A LA MEME POSITION.
  - 2.08 LE NOMBRE DE CLUBS AUX SERIES ELIMINATOIRES.
  - 2.09 NOMBRE DE PARTIES EN SERIES ELIMINATOIRES.
  - 2.10 LE DOMICILE EN SERIES ELIMINATOIRES.
  - 2.11 LE FONCTIONNEMENT DES SERIES ELIMINATOIRES.
  - 2.12 LA GRANDE FINALE.
3. LA MISE-AU-JEU (page 7)
  - 3.01 LE LIEU DE LA MISE-AU-JEU
  - 3.02 LE LIEU DE LA MISE-AU-JEU/DEGAGEMENT.
  - 3.03 LIEU DE LA MISE-AU-JEU LORSQUE LA RONDELLE SORT DU JEU.
  - 3.04 GARDIEN=DEFENSEUR.
  - 3.05 LE FONCTIONNEMENT DE LA MISE-AU-JEU.
4. LES BUTS (page 8)
  - 4.01 LA RONDELLE DANS LE FILET
  - 4.02 LA RONDELLE QUI SORT DU FILET
  - 4.03 UN BUT APRES UNE BANDE.
  - 4.04 UN BUT SUR UNE MISE-AU-JEU.
  - 4.05 LA RONDELLE DESSOUS LA TIGE DU GARDIEN DANS LE FILET.
  - 4.06 LE BUT APRES AVOIR BONDIT SUR UNE "PINE".
  - 4.07 BUT REFUSE.
5. LES PENALITES (page 9 et 10)
  - 5.01 LA TABLE DE JEU.
  - 5.02 LES CONTACTS VIOLENTS.
  - 5.03 COMMENTAIRES ENVERS L'ARBITRE OU LE MARQUEUR.
  - 5.04 RETARD DE JEU.
  - 5.05 LE DEROULEMENT D'UNE PENALITE.

(suite page suivante)

## SOMMAIRE PAR TITRE DES REGLEMENTS (suite)...

- 5.06 MAXIMUM DE PENALITES.
- 5.07 LES PENALITES.
- 5.08 LES TEMPS DES PENALITES.
- 5.09 LES PENALITES DE RETARD DE JEU AVEC CHRONO EN MARCHE.
- 5.10 RETARD DE JEU AVEC CHRONO EN MARCHE ET ARRETE.
  
- 6. LES ARRETS DE JEU (page 11)
  - 6.01 L'ARRET DU TEMPS.
  - 6.02 LE "TIME" POUR LA FIN D'UNE PUNITION.
  - 6.03 LE "TIME".
  - 6.04 LE TEMPS-D'ARRET.
  - 6.05 GELER LA RONDELLE.
  
- 7. LE TIR DE PENALITE (Page 12)
  - 7.01 QUAND AVOIR DROIT A UN TIR DE PENALITE.
  - 7.02 LE DEROULEMENT DU TIR DE PENALITE.
  
- 8. L'ARBITRE (page 12)
  - 8.01 LES DROITS DE L'ARBITRE.
  - 8.02 L'AVIS DU MARQUEUR POUR L'ARBITRE.
  - 8.03 PENALITES ET AVERTISSEMENTS.
  - 8.04 LE SIGNAL DE L'ARBITRE.
  
- 9. LE MARQUEUR (page 13)
  - 9.01 LA RESPONSABILITE DU MARQUEUR.
  - 9.02 L'AVIS DU MARQUEUR POUR L'ARBITRE.
  - 9.03 MARQUEUR=ARBITRE AUXILIAIRE.