



RÈGLEMENTS

Hockey Balle Haut-Richelieu

Dernière mise à jour : 4 avril 202

TABLE DES MATIÈRES

1. Objectif de la ligue.....	3
2. Règles de conduite	3
3. Composition d'une équipe / Alignement	3
4. Équipement	4
Équipement d'un joueur	4
Équipement d'un gardien de but	5
5. Déroulement de la partie	5
Déroulement 3 vs 3	6
Déroulement 4 vs 4	7
Mixte 4 VS 4	7
6. Pénalités	8
Pénalités mineures de 1 minute.....	9
Pénalités majeures de 3 minutes en temps continu et expulsion de la partie	11
Pénalités majeures de 10 minutes et expulsion de la partie	12
7. Statistiques et classement.....	13



1. OBJECTIF DE LA LIGUE

La ligue *Hockey Balle Haut-Richelieu* a pour objectif de promouvoir et encourager la pratique du hockey-balle, et ce, dans un environnement agréable, respectueux et sécuritaire.

2. RÈGLES DE CONDUITE

2.1. Tout comportement négatif ou déraisonnable envers le site du *Hockey Balle Haut-Richelieu* et l'ensemble de ses installations est strictement interdit. Les joueurs et les équipes sont responsables des dommages causés par leurs gestes et devront en assumer les frais monétaires associés aux réparations et/ou remplacements et pourront être suspendus;

2.2. Il est strictement interdit d'apporter vos consommations alcoolisées. De plus, aucune boisson alcoolisée n'est permise d'être consommée au banc des joueurs, dans le stationnement et à l'extérieur du site de compétition;

2.3. Tout joueur sous l'influence évidente d'alcool et/ou drogue se verra immédiatement expulsé de la partie;

2.4. Aucune bagarre ou toute autre violence verbale et physique ne seront tolérées;

2.5. Interdiction de fumer ou de vapoter sur la terrasse ou près d'une surface de jeu;

2.6. La totalité de la saison doit être payée avant le début de la troisième partie.

3. COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE / ALIGNEMENT

3.1. Une équipe se compose au maximum de neuf (9) joueurs et un (1) gardien de but pour les catégories 3 vs 3, au maximum de dix (10) joueurs et un (1) gardien de but pour les catégories de mixtes et les catégories 4 vs 4. Aucune modification à l'alignement ne sera acceptée sauf exception majeure (blessure, déménagement, grossesse, etc.).

3.2. Tous les joueurs se verront attribuer une cote par NBHPA (North American Ball Hockey Players Association). La direction se réserve le droit de reclasser des joueurs à tout moment. Les cotes sont établies en fonction des statistiques des joueurs, de l'équipe pour laquelle le joueur évolue ainsi que par l'intelligence du joueur sur la surface de jeu;

3.3. Chaque joueur doit obligatoirement avoir son passeport NBHPA valide AVANT son premier match. Il est de la responsabilité du capitaine de s'assurer que son alignement soit conforme au tableau des restrictions et que tous ses joueurs se soient enregistrés avant chaque partie;

3.4. Afin d'être éligible aux séries, un joueur doit avoir participé à un minimum de deux (2) parties en saison régulière avec la même équipe et d'une (1) partie en saison régulière avec la même équipe pour un gardien de but;



3.5. Toute femme en début ou pendant la grossesse ne peut participer à une partie;

3.6. Pour remplacer, le joueur doit payer 15\$ avant la partie, gratuit pour les gardiens de but. Si le remplaçant ne paie pas pour le match joué, son équipe **perdra la partie par forfait**;

3.7. Un joueur doit avoir au minimum 16 ans pour jouer dans la catégorie adulte. Il doit obligatoirement faire signer le formulaire d'autorisation parentale et l'apporter à la personne responsable de l'accueil avant son match. Le port de la grille sur le casque est obligatoire pour le joueur d'âge mineur;

3.8. Pour qu'un joueur puisse participer à la partie, le joueur régulier doit se trouver sur l'alignement officiel avant le début de la partie et il doit arriver avant la fin de la deuxième période et avoir fait une présence sur la surface. Un joueur remplaçant doit se trouver sur l'alignement officiel avant le début de la partie et il doit arriver avant la fin de la première période et avoir fait une présence sur la surface.

4. ÉQUIPEMENT

4.1. Chaque équipe doit être identifiée d'un uniforme de même couleur avec des numéros uniques au dos;

4.2. Si deux (2) équipes portent un uniforme de même couleur, l'équipe locale aura la possibilité de conserver ses chandails alors que l'équipe adverse devra les changer ou utiliser des dossards fournis par le centre;

4.3. Les espadrilles de sport sont obligatoires;

4.4. Tout joueur ne peut modifier l'ampleur de son équipement de façon à augmenter son efficacité;

4.5. Si un joueur perd toute pièce d'équipement pendant la partie, il doit absolument le remettre ou se diriger à son banc, sinon il y aura perte de possession pour l'équipe fautive;

4.6. Au jugement de l'arbitre, un joueur peut se voir interdire l'accès à la surface de jeu s'il ne dispose pas de l'équipement nécessaire ou s'il représente un danger pour lui ou pour autrui;

4.7. C'est la responsabilité des capitaines de fournir leurs propres balles durant l'échauffement. Durant la partie, c'est la ligue HBHR qui les fournit.

ÉQUIPEMENT D'UN JOUEUR

4.8. En tout temps sur la surface de jeu, un joueur doit porter un casque de hockey muni d'une ganse sous le menton. Le port de la visière et de la grille est fortement recommandé pour prévenir les accidents. Tous les joueurs de moins de 18 ans doivent obligatoirement porter le casque avec la grille;

4.9. Seuls les gants de hockey ou de dek hockey sont acceptés, les gants de travail ne sont pas permis;

4.10. Les jambières doivent obligatoirement recouvrir les genoux et doivent être totalement visibles lors de la partie;

4.11. Aucun ruban adhésif n'est permis en dessous de la palette;

ÉQUIPEMENT D'UN GARDIEN DE BUT

4.12. En tout temps sur la surface de jeu, un gardien de but doit porter un casque, un plastron, une culotte de hockey, une mitaine, un bloqueur, des jambières ainsi qu'un bâton de gardien de but;

4.13. En tout temps, le gardien de but ne peut améliorer ou modifier son équipement avec toute substance (eau, substance lubrifiante comme le WD40, etc.)

5. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

5.1. Si un capitaine souhaite annuler un match, il y aura une pénalité de 200\$. Ce montant devra être payé au capitaine adverse, avant le prochain match à son calendrier. Si le capitaine n'effectue pas le paiement de 200\$ à l'équipe adverse, son équipe ne pourra effectuer de retour au jeu tant que cela ne sera pas réglé.

5.2. Avant de se rendre sur la surface de jeu, le capitaine de chaque équipe doit se rendre au banc du marqueur afin de s'enregistrer et ainsi être éligible à la partie.

5.3. Une période d'échauffement de trois (3) minutes aura lieu avant la partie;

5.4. Une partie se déroule en trois (3) périodes de treize (13) minutes en temps continu avec une (1) minute de pause entre chaque période. La dernière minute de jeu de la troisième période sera à temps arrêté, s'il y a un écart de moins de 3 buts entre les deux équipes;

5.5. Un (1) temps d'arrêt de trente (30) secondes par équipe est autorisé à chaque partie;

5.6. Les équipes doivent être prêtes à l'heure cédulée;

5.7. Les changements sont autorisés en tout temps et le joueur qui effectue le changement se doit d'être à une distance de bras de son banc avant que son coéquipier embarque sur la surface de jeu;

5.8. Lorsqu'un joueur fait une passe avec la main, le jeu sera repris par l'équipe adverse au centre de la surface.

5.9. Il est autorisé de fermer la main sur la balle si celle-ci est déposée au sol pour soi-même. Il est cependant interdit de fermer la main sur la balle et dans tirer un avantage. Cette faute entraîne une perte de possession, le jeu sera repris par l'équipe adverse, au centre de la surface.

5.10. Reprise de balle : Si la balle touche un des poteaux sur un lancer, la balle revient à l'équipe offensive, au centre de la surface. Si une balle, sur un lancer, touche le filet à l'arrière du but et sort de la surface de jeu, la balle revient à l'équipe défensive, derrière son but. Si une balle touche un officiel et sort de la surface de jeu, la mise au jeu se fera au centre de la surface. Si une balle touche un officiel et entre dans le but, le but sera refusé et il y aura mise au jeu, au centre de la surface. Après un lancer de pénalité raté, la balle revient à l'équipe qui a eu le tir, au centre de la surface.

5.11. À la suite de l'arrêt du gardien de but, le joueur dispose de trois (3) secondes "sans contact" derrière la ligne horizontale des buts avant que le joueur adverse ne se dirige sur lui. Le joueur adverse doit être complètement de l'autre côté des carrés jaunes (Corps et équipement) . Le joueur qui reprend le jeu peut lancer au but, faire une passe ou repartir avec la balle.

5.11.1 Le joueur défensif voulant protéger la balle derrière son but possède 3 secondes pour sortir l'entièreté de son corps ainsi que la balle. Sans quoi, l'arbitre appellera un changement de possession.

5.12. Un but sera refusé s'il est marqué volontairement avec n'importe quelle partie du corps. Le but est accordé sur un tir ou sur une passe qui dévie sur un joueur et qu'il n'y a pas de mouvement vers le filet. Un but redirigé ou dévié par le pied sera accordé, seul le kicking motion ou le coup de pied en course seront refusés ;

5.13. Le gardien ne peut être retiré que dans les trois (3) dernières minutes de la partie. Le gardien ne peut être retiré que par l'équipe qui tire de l'arrière;

5.14. Une partie, pour toutes les catégories hommes et femmes, est réputée être terminée lorsqu'il y a dix (10) buts d'écart. Pour les catégories mixtes, lorsqu'il y a douze (12) buts d'écart;

5.15. Les équipes sont responsables des actions de leurs spectateurs. Des sanctions pourraient être attribuées au capitaine ou à la personne responsable de l'équipe lors de la partie. Les spectateurs ou entraîneurs ne sont pas admis au banc des joueurs. ENFANTS de moins de 5 ans, il est recommandé de porter un casque avec grille si l'enfant est sur la banc pour la partie d'un parent.

DÉROULEMENT 3 VS 3

5.16. Pour débiter la partie, il faut un minimum de trois (3) joueurs comprenant obligatoirement un gardien de but avec son équipement complet. Un délai de cinq (5) minutes pourra être alloué, après l'échauffement de trois (3) minutes, à l'équipe dont le gardien de but n'est pas arrivé, avec une pénalité à l'équipe fautive : Pénalité mineure (retarder la partie). Par la suite, à chaque quatre (4) minutes écoulées, un (1) but sera alloué à l'équipe adverse. À 3-0, donc après treize (13) minutes de jeu, la partie se termine.



5.17. Lors de la mise au jeu, la balle doit toucher le sol pour entrer en jeu. Les mises au jeu auront lieu au centre de la surface au début des trois (3) périodes;

5.18. À la suite d'une reprise de jeu, l'équipe qui bénéficie de la possession de la balle aura une période de protection de trois (3) secondes derrière la ligne de son but avant que l'équipe adverse ne puisse approcher. Le joueur qui reprend le jeu peut lancer au but, faire une passe ou repartir avec la balle.

5.19. À la suite d'un but, une mise au jeu aura lieu au centre de la surface.

5.20. Une partie qui se termine en égalité sera prolongée en tirs de barrage. Trois (3) joueurs de chaque équipe devront s'exécuter, il ne sera pas obligatoire que chaque joueur s'exécute, après les trois (3) premiers joueurs ayant effectué un tir de barrage, avant qu'un de ses derniers ne puissent retourner tirer. Donc, après les trois premiers tirs, c'est à la discrétion de l'équipe d'envoyer n'importe quel de ses joueurs tirer. Un MAXIMUM de 10 tirs de barrage de chaque côté sera alloué. Si la partie est toujours égale, ce sera partie nulle.

DÉROULEMENT 4 VS 4

5.21. Pour débiter la partie, il faut un minimum de quatre (4) joueurs et obligatoirement un (1) gardien de but avec son équipement complet. Un délai de cinq (5) minutes pourra être alloué, après l'échauffement de trois (3) minutes, à l'équipe dont le gardien de but n'est pas arrivé. Une punition sera décernée à l'équipe fautive soit une punition mineure pour avoir retardé la partie. Par la suite, à chaque quatre (4) minutes écoulées, un (1) but sera alloué à l'équipe adverse. À 3-0, donc après treize (13) minutes de jeu, la partie se termine.

5.22. Lors de la mise au jeu, la balle doit toucher le sol pour entrer en jeu. Les mises au jeu auront lieu au centre de la surface au début des trois (3) périodes et aussi lorsqu'il y a un but.

5.23. Une partie qui se termine en égalité sera prolongée en tirs de barrage. Trois (3) joueurs de chaque équipe devront s'exécuter, il ne sera pas obligatoire que chaque joueur s'exécute, après les trois (3) premiers joueurs ayant effectué un tir de barrage, avant qu'un de ses derniers ne puissent retourner tirer. Donc, après les trois premiers tirs, c'est à la discrétion de l'équipe d'envoyer n'importe quel de ses joueurs tirer. Un MAXIMUM de 10 tirs de barrage de chaque côté sera alloué. Si la partie est toujours égale, ce sera partie nulle.

MIXTE 4 VS 4

5.24. Le but d'une femme compte pour deux (2) points et une passe compte pour un (1) point. La passe d'un homme sur le but d'une femme vaut (1) point;

5.25. Lors d'une fusillade, il doit obligatoirement y avoir au minimum une (1) femme par équipe sur les trois (3) joueurs de départ. Le but d'une femme en fusillade compte pour deux (2) points;

5.26. Un lancer de pénalité réussi par une femme vaut deux (2) points;

5.27. Pour toutes les catégories mixtes, les lancers frappés sont autorisés pour les femmes, aucun lancer frappé pour les hommes, la palette du joueur ne doit pas quitter la surface;

5.28. Une partie mixte est réputée être terminée lorsqu'il y a 12 buts d'écart;

5.29. Lorsqu'une équipe retire un gardien dans les trois (3) dernières minutes de la partie, celui-ci doit obligatoirement être remplacé par une femme.

5.30. Une partie qui se termine à égalité ira en prolongation à l'aide de tirs de barrage. Trois (3) joueurs de chaque équipe devront s'exécuter, avec, obligatoirement, une joueuse au deuxième tour. Ensuite, c'est à la discrétion du capitaine d'envoyer le joueur qu'il voudra, mais ça doit être une joueuse et un joueur, en alternance. Un même joueur peut retourner tirer une fois que les trois (3) premiers joueurs auront tiré. Le but d'une femme en fusillade compte pour deux (2) points;

Un MAXIMUM de 10 tirs de barrage de chaque côté sera alloué. Si la partie est toujours égale, ce sera partie nulle.

6. PÉNALITÉS

6.1. Toutes les pénalités sont au jugement de l'arbitre et ne peuvent être contestées. Selon la gravité du geste et des blessures encourues, celles-ci peuvent mener à une expulsion;

6.2. Pour du 3 vs 3, une première pénalité entraîne un surnombre à trois (3) joueurs contre deux (2). Une équipe punie de deux (2) joueurs entraîne un surnombre de trois (3) joueurs contre deux (2) avec une pénalité à retardement. Et pour du 4 vs 4, une première pénalité entraîne un surnombre à quatre (4) joueurs contre trois (3). Une équipe punie de deux (2) joueurs entraîne un surnombre de quatre (4) joueurs contre deux (2) et une équipe punie de trois (3) joueurs entraîne un surnombre de quatre (4) joueurs contre deux (2) avec une punition à retardement;

6.3. Le joueur qui purge une pénalité se doit d'être sur le banc des punitions;

6.4. Une pénalité décernée à un gardien de but devra être purgée par un joueur présent sur la surface de jeu au moment de la punition;

6.5. Une pénalité en attente est annulée si l'équipe non fautive compte un but;

6.6. Un joueur sera expulsé à la quatrième (4) pénalité mineure dans la même partie;

6.7. Toutes les pénalités majeures devront être purgées par un joueur de l'équipe fautive en temps continu fixe.

6.8. Un joueur expulsé ne peut rester sur le banc des joueurs pour le restant de la partie;

6.9. Un joueur suspendu ne peut jouer dans aucune équipe, même comme remplaçant, tant que la suspension n'est pas purgée dans l'équipe où la faute a eu lieu;

6.10. Lors d'une pénalité mineure obtenue à moins d'une (1) minute de la fin, l'équipe adverse aura un (1) tir de pénalité contre l'équipe fautive. Une pénalité majeure entrainera trois (3) tirs de pénalité contre l'équipe fautive;

6.11. Une partie perdue par défaut n'est pas considérée comme étant une partie sanctionnée pour un joueur suspendu. Une partie de suspension sanctionnée sera accordée lorsque l'équipe aura joué une partie règlementaire du début à la fin;

6.12. Tous les cas d'expulsion sont soumis au Comité de discipline et les décisions qui en résultent sont finales et sans appel;

6.13. En tout temps, l'arbitre et les dirigeants de la ligue peuvent arrêter une partie si celle-ci est hors de contrôle ou que des comportements antisportifs ou jugés dangereux se produisent sur la surface de jeu;

6.14. Lorsqu'un joueur est suspendu d'une équipe ou d'une catégorie, il est suspendu de toute la ligue d'HBHR tant et aussi longtemps que la suspension n'a pas été purgée dans sa propre catégorie. Par exemple, un joueur ayant écopé de deux (2) matchs de suspension dans une catégorie, ne pourra pas jouer ou garder les buts dans une autre catégorie tant que ses deux (2) matchs ne sont pas purgés. Donc, tout joueur suspendu qui évolue dans plusieurs classes devra purger sa suspension dans sa classe principale avant de pouvoir jouer dans une autre classe.

6.15. Toute équipe punissable d'aligner un joueur sur une fausse identité sera suspendu automatiquement une (1) partie chez HBHR, et ce, sans révocation. Si une équipe présente un alignement avec un ou des joueurs illégaux et qu'il y a protêt, l'équipe opposée remportera automatiquement le match 3 à 0. De plus, le cas échéant, les points au classement seront retirés;

6.16. Un joueur qui agresse, bouscule, fait des menaces à un arbitre ou à un représentant de la ligue sera suspendu automatiquement indéfiniment et aucun appel ne sera entendu par la ligue ensuite. Cette décision est finale.

PÉNALITÉS MINEURES DE 1 MINUTE

Toutes les pénalités sont au jugement de l'arbitre et selon la gravité du geste et des blessures encourues, celles-ci peuvent mener à une expulsion.

Bâton élevé	<p>Tous les joueurs doivent avoir le plein contrôle de leur bâton, et ce, en tout temps.</p> <p>L'action du tir "Follow trough" est non punie si le joueur atteint l'adversaire au visage. S'il y a contact à la tête de l'adversaire ou d'un arbitre, que le geste soit</p>
--------------------	--

	<p>volontaire ou non, l'arbitre doit immédiatement décerner 1 pénalité de 1 minute. L'action de porter son bâton au-dessus de la barre horizontale du but ou de la bande est tolérée. Un but marqué avec le bâton au-dessus de la barre horizontale du filet ne sera pas accordé.</p>
Bâton illégal	<p>Un joueur ne peut s'impliquer dans le jeu avec un bâton brisé. Il devra se rendre à son banc, avec son bâton, sans s'impliquer dans le jeu.</p>
	<p>Un joueur ne peut avoir 2 (ou plus) bâtons dans les mains, en même temps. Un joueur ne peut donc pas donner, lancer, projeter ou glisser un bâton à un autre joueur. Exceptions:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un joueur peut redonner le bâton au gardien de but, sans s'impliquer dans le jeu. • Un joueur qui se rend à son banc, avec son bâton brisé, peut faire un échange, de main à main, avec un autre joueur, qui lui remet un bâton en bon état.
	<p>Si le bâton d'un adversaire est au sol, il est interdit de le déplacer ou lancer volontairement. Exception : si le joueur est retourné à son banc ou s'il a récupéré un autre bâton, à ce moment vous pouvez déplacer le bâton pour le mettre hors de nuisance.</p>
Retarder la partie	<p>Lorsque le gardien gèle la balle derrière le filet ou que ses pieds sont à l'extérieur de sa zone de protection;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Première offense : Perte de possession • Deuxième offense : Pénalité
	<p>Lorsqu'un joueur ou gardien de but envoie la balle à l'extérieur de la surface de jeu de façon volontaire;</p>
	<p>Suite à une blessure du gardien de but ne pouvant terminer la partie et qu'un joueur doit enfiler l'équipement du gardien de but en dépassant le temps alloué de 5 minutes;</p>
	<p>Jouer sans pièce d'équipement conforme;</p>
Trop de joueurs	<p>Lorsqu'il y a trop de joueurs sur la surface de jeu ou des joueurs non enregistrés;</p>
	<p>Mauvais changement : S'il y a un avantage par l'équipe fautive lors d'un</p>

	<p>changement, une pénalité sera décernée.</p> <p>Au jugement de l'arbitre, si une balle touche le joueur qui entre au banc et qu'aucun avantage n'est pris, l'arbitre pourra décerner une perte de possession à l'équipe fautive ou laisser aller le jeu si le rebond de la balle avantage l'équipe non fautive ;</p>
Coup de bâton	Tout joueur ou gardien de but qui donne un coup de bâton à un adversaire;
Obstruction	Tout joueur qui interfère ou empêche la progression d'un adversaire qui n'est pas en possession de la balle;
	Enlève délibérément le bâton des mains de son adversaire ou empêche un adversaire qui a perdu ou échappé son bâton d'en reprendre possession;
Glissade	S'il a un impact avec le joueur (au jugement de l'arbitre) et si le joueur qui glisse fauche le joueur avec la balle, une pénalité sera décernée, et ce même si le joueur en glissade touche la balle en premier ;
Retenir	Tout joueur qui retient son adversaire avec son bâton ou une partie de son corps;
Accrocher	Tout joueur qui accroche son adversaire avec son bâton ou une partie de son corps;
Trébucher	Tout joueur qui fait trébucher son adversaire avec son bâton ou une partie de son corps;
Rudesse	Tout joueur qui bouscule, pousse ou utilise une force jugée trop grande contre un adversaire;
Donner de la bande	Tout joueur ayant chargé un adversaire de manière à le projeter vers la bande;
Double échec	Tout joueur ayant chargé son adversaire avec son bâton;
Antisportif	Tout comportement jugé inadéquat par l'arbitre (crier des injures à un joueur adverse, frapper violemment la bande ou tout objet sur la surface, crier ou insulter l'arbitre, etc.)

PÉNALITÉS MAJEURES DE 3 MINUTES EN TEMPS CONTINU ET EXPULSION DE LA PARTIE

Toutes les pénalités sont au jugement de l'arbitre et selon la gravité du geste et des blessures

encourues

Celles-ci peuvent mener à une expulsion.

Tentative de blessure	Tout joueur qui, délibérément, tente de blesser ou blesse un adversaire;
Mise en échec	Tout joueur ayant chargé un adversaire au centre de la surface ou sur la bande;
Donner un six (6) pouces	Un joueur ayant frappé un adversaire avec le bout du manche de son bâton;
Bagarre	Tout joueur ou gardien de but qui donne un coup de poing avec ou sans les gants ou participe à une bagarre;
Mauvaise conduite	Conduite antisportive;

PÉNALITÉS MAJEURES DE 10 MINUTES ET EXPULSION DE LA PARTIE

Toutes les pénalités sont au jugement de l'arbitre et selon la gravité du geste et des blessures encourues, celles-ci peuvent mener à une expulsion.

Pour chaque punition majeure donnée, un rapport sera fait et le comité de discipline examinera le dossier et rendra une décision.

Abus verbal ou racial	Tout abus verbal ou racial envers un officiel, un marqueur, un représentant de la ligue ou un joueur adverse;
Mauvaise conduite majeure	Conduite antisportive extrême;
Inconduite	Tous gestes violents pendant le jeu ou sur le banc, des gestes de frustrations pouvant blesser ou briser l'équipement, un langage abusif envers les officiels ou les adversaires, incitation à la violence ou invitation à se battre;

Veillez noter que la liste de pénalités n'est pas exhaustive.

7. STATISTIQUES ET CLASSEMENT

7.1. Une victoire par défaut affichera le pointage de trois (3) à zéro (0) en faveur de l'équipe non fautive;

7.2. À la fin de la saison régulière, si deux (2) équipes présentent le même nombre de points, les bris d'égalité se feront en ordre de priorité:

1. Nombre de points cumulés en saison
2. Nombre de victoires en temps régulier
3. Différentiel de buts marqués par l'équipe
4. Nombre de buts marqués par l'équipe
5. Nombre de buts accordés par l'équipe