

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES HOCKEY COSOM SAISON 2016-2017

ART. 1 IDENTIFICATION DES CATÉGORIES

	CATÉGORIE	Date de naissance
Sec. 1 – 2	Benjamin	du 1 ^{er} octobre 2002 au 30 sept. 2004
Sec. 3 - 4	Cadet	du 1 ^{er} octobre 2000 au 30 sept. 2002
Sec. 5	Juvenile	du 1 ^{er} juillet 1998 au 30 sept. 2000

ART. 2 SURCLASSEMENT / CHAUVACHEMENT

2.1 Surclassement :

Le surclassement est autorisé.

2.2 Chevauchement :

Un athlète perd son admissibilité à la catégorie ou au niveau inférieur lorsqu'il a participé à plus d'un (1) tournoi dans une même année de compétition.

Pour plus de détails, consultez l'article 6.6 des règlements administratifs.

ART. 3 COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

La partie se joue avec 4 joueurs sur le terrain en plus du gardien de but.

Une équipe est composée d'un minimum de 5 joueurs en saison et de 7 joueurs au championnat régional scolaire et d'un maximum de 14 joueurs en uniforme, incluant les gardiens de but.

ART. 3 FORMULE DE RENCONTRE

Benjamin : Tournoi de fin de semaine

Cadet : Tournoi de fin de semaine

Juvenile : Tournoi de fin de semaine

ART. 6 DÉROULEMENT DE LA PARTIE

6.1 Le temps de jeu :

Pour toutes les parties en saison régulière et en CRS, il y aura trois (3) périodes de 15 minutes continues seront allouées pour une partie avec une

pause de 3 minutes entre elles. Les équipes changent de zone à la fin de chaque période. Les 2 dernières minutes de la partie sont chronométrées, sauf s'il y a un écart de 4 buts ou plus.

6.2 Formule des rencontres :

Les tournois seront planifiés selon la formule à la ronde.

6.3 Cas d'égalité :

En cas d'égalité après le temps prévu en saison régulière, on applique le principe de la fusillade à trois (3) joueurs pour déterminer le vainqueur. Advenant encore une égalité après cette première ronde, l'entraîneur désignera un à la fois les joueurs qui participeront à la fusillade. Tous les joueurs, à l'exception du gardien de but, devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois

6.4 Utilisation de la main :

Il est permis à un joueur d'arrêter ou de frapper la balle avec la main ouverte.

Lorsqu'un joueur touche la balle avec la main ouverte, il doit être le premier à la retoucher lorsqu'elle tombe sur la surface de jeu. Si l'un de ses coéquipiers touche la balle avant lui, le geste est considéré comme une passe avec la main.

La sanction pour tout joueur qui ferme la main sur la balle est une mise en jeu au point de remise en jeu le plus prêt de la zone d'infraction à l'intérieur de sa zone.

6.5 Hors-jeu :

Le hors-jeu est attribué à la dernière équipe ayant touché la balle lorsqu'elle quitte la surface de jeu. La mise au jeu s'effectue au point le plus rapproché de l'infraction dans la zone de l'équipe fautive.

Si la balle touche le gardien de but ou le but avant de quitter la surface de jeu, la mise au jeu s'effectue près du gardien de but à la hauteur du point de mise au jeu le plus rapproché.

6.6 Bâton brisé ou modifié :

Un joueur ou un gardien de but qui brise son bâton doit immédiatement le laisser tomber sur la surface de jeu. Une pénalité mineure est imposée à tout joueur qui participe au jeu avec un bâton brisé ou modifié.
Exemple de bâton modifié : palette plus longue que la normale.

6.7 Enceinte du gardien :

Si un joueur offensif pose le pied à l'intérieur de l'enceinte du gardien de but et un but est marqué, ce dernier est annulé et la remise en jeu s'effectue en territoire défensif, si le joueur obstrue le gardien, une punition pour obstruction est décernée.

6.8 Genou(x) au sol :

Seul un genou peut être en contact avec le sol lorsque le joueur touche la balle.

Une balle lancée volontairement par l'adversaire sur un joueur déjà au sol n'entraîne aucune pénalité.

6.9 Temps mort :

Chaque équipe a le droit de prendre un temps d'arrêt de soixante (60) secondes par partie. Les temps d'arrêt doivent être réclamés lors d'un arrêt de jeu. Les joueurs doivent se diriger au banc durant le temps mort.

ART. 3 ECART

Après deux (2) périodes complètes de jeu, s'il y a 8 buts d'écart dans une partie, l'entraîneur qui perd peut demander aux officiels d'arrêter la partie.

ART. 7 PÉNALITÉ, SANCTION ET SUSPENSION

Toute pénalité, à l'exception du tir de réparation, nécessite le retrait du joueur fautif.

Lors d'une punition, la mise au jeu s'effectue près du gardien de but de l'équipe fautive.

7.1 Pénalité mineure :

Tout joueur qui reçoit une pénalité mineure, sauf le gardien de but, doit quitter la surface de jeu pour une durée de 2 minutes en temps continu sans qu'un substitut ne puisse le remplacer. Le joueur fautif doit prendre place sur le banc des punitions et aucun autre joueur ne peut le remplacer.

Si un but est marqué contre une équipe qui se retrouve en désavantage numérique suite à une ou plusieurs pénalités mineures, le joueur qui purge sa première ou sa seule pénalité mineure retourne au jeu.

Des pénalités mineures ou de banc, décernées simultanément aux deux équipes ne produisent pas un avantage numérique. Ces pénalités doivent se poursuivre, peu importe le nombre de buts comptés par l'une ou l'autre des équipes concernées.

Trois pénalités mineures décernées à un même joueur entraînent une expulsion automatique du match. Les punitions pour bâton élevé ne seront pas comptabilisées dans ce calcul, à l'exception des bâtons élevés dangereux.

Une pénalité mineure de banc entraîne le retrait d'un joueur pour deux minutes. Le responsable ou l'entraîneur de l'équipe puni doit désigner un joueur de son équipe pour servir la pénalité de banc. Ce dernier doit prendre place au banc des pénalités.

7.2 Pénalité majeure :

Tout joueur, à l'exception du gardien de but, recevant une première pénalité majeure est expulsé du jeu et doit prendre place au banc des pénalités pour une durée de 5 minutes à temps continu sans qu'aucun substitut ne puisse le remplacer. La punition doit se purger en totalité même s'il y a but.

Une deuxième pénalité majeure décernée à un même joueur incluant le gardien de but au cours d'un même match entraîne son expulsion et il reçoit une pénalité d'inconduite de match. Ce joueur sera expulsé du match suivant. Un autre joueur de l'équipe doit immédiatement remplacer le joueur expulsé.

7.3 Pénalité d'extrême inconduite :

La pénalité d'extrême inconduite est décernée à un joueur commettant une infraction qui fait preuve d'un comportement violent, dangereux ou inadmissible d'une façon extrême nécessitant une expulsion. Le contexte et la gravité de l'acte sont les points qui guident l'arbitre dans sa décision.

Tout joueur, sans exception, qui reçoit une punition d'extrême inconduite est expulsé de la partie et devra purger une suspension de deux (2) parties. Son cas sera soumis au comité de vigilance. L'arbitre inscrit alors l'expulsion sur la feuille de match et un rapport d'incident est émis.

7.4 Tir de pénalité :

Un lancer de pénalité est émis lorsque le lancer d'un joueur a été interféré de quelque façon que ce soit alors qu'il s'échappait **seul** devant le gardien de but.

Seul le joueur lésé peut effectuer le tir de pénalité à moins qu'il soit dans l'impossibilité de terminer la partie, étant blessé gravement. L'entraîneur décidera alors du joueur substitut.

Une ou des punitions peuvent être ajoutées suite à l'infraction au joueur fautif selon le jugement de l'arbitre.

7.5 Pénalité pour bâton élevé :

Les pénalités pour bâtons élevés seront sanctionnées aux joueurs fautifs et le joueur doit se rendre au banc de punition pour 2 minutes. Cependant, cette punition ne comptera pas pour le calcul des points d'éthique sportive.

7.6 TYPES DE PUNITIONS

Pénalités mineures

Bâton élevé: Le bâton ne doit pas dépasser la hauteur de la **taille** en tout temps.

Équipement non-conforme: Tout joueur qui utilise une pièce d'équipement non réglementaire ou qui ne dispose pas d'une pièce d'équipement obligatoire. La pièce d'équipement lui est retirée et remise à la fin de la partie.

Genoux au sol: Tout joueur qui pose les deux genoux au sol ou qui effectue une glissade afin de participer au jeu.

Obstruction: Tout joueur qui enlève délibérément le bâton des mains d'un adversaire ou qui empêche un adversaire de reprendre le bâton qu'il a perdu ou échappé.

Tout joueur qui empêche le déplacement du gardien ou d'un joueur.

Accrochage: Tout joueur qui tente d'entraver le jeu de l'adversaire en l'accrochant avec son bâton.

Retenue: Tout joueur qui retient le bâton ou le corps d'un adversaire.

Pénalités autres

Donner du coude et du genou: Tout joueur qui frappe un adversaire avec le coude ou le genou reçoit une pénalité mineure ou majeure, à la discrétion de l'arbitre.

Mise en échec, double échec et assaut: Aucune mise en échec ou contact physique dont la violence de l'impact peut déséquilibrer l'adversaire n'est admis. Une pénalité mineure ou majeure est imposée à tout joueur qui utilise le contact physique pour en arriver à ses fins.

La violence de l'impact et le contexte dans lequel se déroule le geste de rudesse sont les éléments qui guident l'arbitre dans sa décision.

Une inconduite extrême est décernée à tout joueur qui inflige une mise en échec par derrière à l'adversaire. Le joueur fautif passe également devant le comité de vigilance.

Dardage: Une inconduite extrême est décernée à tout joueur qui inflige un dardage à l'adversaire. Le joueur fautif passe également devant le comité de vigilance.

Blessures: S'il y a trace de sang après une infraction, le joueur fautif reçoit automatiquement une pénalité majeure.

Tout joueur, entraîneur ou gérant qui menace ou frappe un arbitre ou tout autre officiel avant, pendant ou après une partie reçoit une inconduite de partie et est expulsé du match et du match suivant. Son cas sera référé au comité de vigilance.

Bagarre et mêlée: Tout instigateur et tout joueur participant activement à une bagarre ou à une mêlée sont automatiquement expulsés du match. Tout autre joueur qui interfère dans une bagarre ou une mêlée sera passible d'une punition d'inconduite extrême.

Lancer un bâton: Lorsqu'un joueur à la défensive, incluant le gardien de but, lance son bâton ou toute autre pièce d'équipement vers la balle, l'arbitre laisse

le jeu se dérouler et si le but n'est pas marqué, une pénalité mineure est décernée au joueur fautif.

Si un joueur lance son bâton ou tout autre objet vers la balle ou le porteur qui s'échappe seul devant le gardien, une pénalité mineure est décernée et un lancer de pénalité est accordé au porteur seulement si son lancer a été interféré. Si le lancer est effectué de façon libre, seule la punition mineure est appliquée.

Une pénalité de conduite antisportive est imposée à tout joueur qui lance son bâton pour manifester son mécontentement, sa frustration ou pour blesser un adversaire. Ce règlement s'applique en tout temps et à tout endroit de l'aire de jeu, qu'il y ait ou non des personnes blessées. La sanction peut être plus sévère selon la gravité de l'action posée.

Tentative de blessure: Tout joueur qui tente de blesser ou blesse délibérément un adversaire reçoit une punition d'extrême inconduite. Son cas sera référé au comité de vigilance.

Abus de langage ou menaces contre un officiel: Tout joueur, entraîneur ou gérant qui menace ou frappe un arbitre ou tout autre officiel avant, pendant ou après une partie reçoit une inconduite de partie et est expulsé de la ligue. De plus, son cas sera soumis au comité de vigilance afin que des mesures disciplinaires soient prises.

Si un des entraîneurs est expulsé et qu'il n'y a pas d'assistant, l'équipe est déclarée « forfait ».

Une pénalité majeure est imposée à tout joueur ou entraîneur qui fait preuve de conduite antisportive, d'un langage abusif ou de gestes obscènes, lance son bâton, etc. Si cette même personne récidive lors du match, elle reçoit une pénalité d'extrême inconduite et est expulsée de la partie et de la partie suivante.

ART. 8 CLASSEMENT

Le comportement des joueurs d'une équipe vaut des points de bonification à celle-ci lorsqu'elle a:

pointage :

victoire	▶	3 points
fusillade gagnée	▶	2 points
fusillade perdue	▶	1 point
défaite	▶	0 point

Éthique :

6 minutes et moins de punition	▶	2 points
7 à 10 minutes de punition	▶	1 point
plus de 10 minutes	▶	0 point

- ▶ Expulsion = aucun point d'éthique pour l'équipe fautive
- Anti-sportif = perte d'un (1) point d'éthique pour l'équipe fautive

- ▶ Victoire par forfait : 3 points + 2 points pour bonification d'éthique sportive.
- ▶ Défaite par forfait : 0 point + aucun (0) point pour bonification d'éthique sportive
- ▶ Une équipe qui ne respecte pas le nombre minimal de joueurs (article 2) durant toute la durée d'un même tournoi mais qui est apte à jouer (6 joueurs incluant le gardien), des défaites (*forfaits*) lui seront attribuées à chacun des matchs prévus à l'horaire. Cependant, l'équipe fautive se verra retirer ces points d'éthique que pour l'équivalent d'une seule partie (*à moins qu'elle ne les perde lors des matchs joués « forfait »*)

ART. 10 CHAMPIONNAT RÉGIONAL SCOLAIRE

Les 4 premières équipes au classement participent au championnat régional scolaire. (CRS à 4 équipes seulement)

Lors du championnat scolaire régional, en cas d'égalité après le temps prévu pour un match, les deux équipes en égalité joueront une prolongation de 5 minutes à temps continu. Le jeu se termine dès qu'un but est compté.

Points d'éthique lors des régionaux :

S'il y a prolongation lors du championnat régional scolaire, une équipe qui perd tous ses points d'éthique (plus de 10 min de pénalité) lors de cette partie devra jouer la prolongation complète avec un joueur en moins.

Si l'égalité persiste après la période supplémentaire, on applique le principe de la fusillade à trois (3) joueurs. Advenant encore une égalité après cette première ronde, l'entraîneur désignera un à la fois les joueurs qui participeront à la fusillade. Tous les joueurs, à l'exception du gardien de but, devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois.

Un élève qui représente son école lors du championnat régional scolaire devra avoir participé activement à au moins **30 %** des matchs de son équipe.

ART. 9 RÉCOMPENSES

- 9.1** Lors du championnat régional scolaire, des médailles seront remises à chacun des membres des équipes qui au classement général se seront respectivement classés :

Première : médailles d'or
Deuxième : médailles d'argent
Troisième : médailles de bronze

- 9.2** Une bannière régionale sera remise à l'équipe gagnante du CRS.

- 9.3** Une bannière locale sera remise à l'équipe championne du calendrier régulier de chaque section.

ART. 4 ÉQUIPEMENT ET VÉRIFICATION DE L'ÉQUIPEMENT

4.1 Bâtons :

L'utilisation des bâtons de hockey en plastique ou en fibre (pas de fibre de carbone) est obligatoire. Aucun bâton de bois ne sera toléré, sauf pour le gardien de but. Les bâtons de marque Mylec sont refusés.

Le bout du manche du bâton de hockey cosom doit être recouvert d'un capuchon ou d'une mailloche de « tape » pour éviter les blessures. Le capuchon doit être fixé au bâton.

La palette du hockey cosom doit être l'originale ou être en plastique si elle a été remplacée. La palette doit être fixée au bâton (Les palettes de plastique à trous sont acceptées).

4.2 L'équipement du joueur :

Chaque joueur doit posséder un chandail numéroté. Les chaussures de sport sont obligatoires. Celles-ci ne doivent en aucun cas laisser de marques apparentes sur la surface de jeu.

Les genouillères et les jambières de matière plastique moulant la jambe sont acceptées.

Le port de lunettes protectrices, correctrices, ou d'un casque avec visière trois quart est **obligatoire** pour toutes les catégories. Les joueurs portant des lunettes qui ne sont pas conçues pour faire du sport doivent porter une attache derrière la tête pour les tenir en place. Dans le cas contraire, une punition mineure est émise pour l'équipement non réglementaire. Le joueur en faute devra s'en procurer avant de pouvoir jouer.

Les gants de hockey sur glace sont permis. Le port de casquette ou de tuque est interdit. Les bandeaux sur le front sont tolérés. La tenue sportive est obligatoire (short ou survêtement). Le pantalon en denim n'est pas autorisé.

Aucun bijou ne sera toléré pendant des parties.

4.3 L'équipement du gardien de but :

L'équipement de gardien accepté est un équipement pour le hockey cosom seulement. Tout matériel pouvant servir à du hockey sur glace n'est pas accepté. La largeur maximale des jambières est de 30 centimètres.

Le plastron permis doit être celui utilisé au hockey de rue (street hockey). Les deux modèles recommandés sont : Going One ou Reebok.



Une gaine (moulée au corps) pourra être portée par le gardien de but à titre de protection.

Le port du chandail de gardien de but de hockey sur glace est interdit.

4.4 Balles :

La balle officielle est une balle trouée, lestée avec un chiffon J, recouverte de « tape » de hockey en tissu de couleur.

4.5 Buts :

Le but officiel mesure 4' x 6'. Dans l'éventualité où une école ne pourrait fournir ce type de but, le RSEQLL doit en être informé le plus rapidement possible afin de prévenir les autres écoles qui participeront à ce tournoi.

4.6 Vérification des pièces d'équipement :

Aucun mesurage de quelque pièce d'équipement que ce soit n'est effectué par l'arbitre, si aucune demande formelle n'est demandée par une des deux équipes.

Un seul mesurage est permis au cours d'un même arrêt de jeu.

Tout équipement jugé illégal par l'arbitre devra être retiré du jeu ou modifié selon les normes établies par les règlements.

Les gardiens de but doivent demeurer dans leur enceinte lors d'un mesurage, que les vérifications concernent leur pièce d'équipement ou non.

Si une plainte concernant un bâton ou une pièce d'équipement s'avère non fondée, l'équipe ayant demandé la vérification reçoit une pénalité mineure de banc.

Seul l'arbitre peut procéder aux vérifications des pièces d'équipement.

Tout mesurage s'effectue dans l'enclave du marqueur. Seuls les capitaines des deux équipes sont autorisés à accompagner l'arbitre dans l'enclave du marqueur.

Une pénalité mineure est imposée à tout joueur utilisant ou portant une pièce d'équipement non conforme aux règlements. Le joueur fautif doit enlever sur-le-champ la pièce non réglementaire. Aucun temps n'est alloué au joueur fautif pour remplacer les pièces d'équipement. (Cela concerne également le changement d'équipement pour le gardien de but).

L'arbitre doit imposer une pénalité mineure et pénalité d'inconduite (10 min.) à tout joueur qui refuse de remettre son bâton ou toute autre pièce d'équipement suite à sa demande.

ART. 5 BUT

La décision finale sur un but controversé revient à l'arbitre en place. On accorde un but lorsque la balle a entièrement franchi l'épaisseur de la ligne de but.

Si un attaquant fait dévier une balle frappée par le pied d'un partenaire, le but n'est pas alloué.

Le but est refusé si la balle est lancée ou déviée volontairement avec tout autre chose que le bâton.

Un but compté à l'aide d'un bâton élevé, c'est-à-dire plus haut que la taille, est automatiquement annulé. Le bâton ne doit en aucun cas, alors que le joueur est en possession de la balle ou non, lever plus haut que la taille, soit dans le mouvement avant ou le mouvement arrière.

Si la balle touche un officiel et dévie directement dans le but, le jeu est automatiquement arrêté et le but refusé. Si par contre la balle touche un officiel sans qu'il n'y ait but, le jeu continue.

ART. 3 LA SURFACE DE JEU

La surface de jeu utilisée est la grandeur d'un gymnase simple.

3.1 Enclave du gardien de but :

En face de chaque filet, on retrouve une enclave délimitée réservée au gardien de but. Cette dernière présente une profondeur de 5 pieds et une largeur de 9 pieds.

3.2 Banc des pénalités :

Si le banc des pénalités se trouve à l'extrémité du gymnase, le joueur réintégrant le jeu doit aller toucher la ligne centrale avec la main avant d'entrer dans le jeu, en longeant le mur. Dans le cas contraire, une pénalité mineure est décernée au joueur fautif. Ce règlement s'applique en tout temps.

3.3 Banc des joueurs :

Seuls les joueurs et l'entraîneur sont admis au banc des joueurs.

3.4 Point de mise au jeu :

La mise au jeu s'exécute au centre du terrain après chaque but et au début des deux périodes.

Il y a quatre points de remise en jeu dans chaque demi-terrain. La remise en jeu se fait du point le plus près de l'endroit où le jeu a été arrêté

ART. 11 CRÉDIT D'ORGANISATION

Pour les établissements qui reçoivent un ou des tournois en saison régulière (plus de 3 parties), un crédit leur sera accordé au montant de 40\$ par tournoi.

ART. 12 LES RÈGLEMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS

Les règlements spécifiques du RSEQLL sont les règlements officiels. Les règlements administratifs du RSEQLL devront également être respectés.