

# LIGUE SCOLAIRE DE HOCKEY COSOM DE LA MAURICIE

## RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 2011-2012

=====

---

**AMENDÉ : 8 JUIN 2011**

---

### 1. CATÉGORIES D'ÂGES

Juveniles : du 1<sup>er</sup> juillet 1993 au 30 septembre 1995  
Cadette : du 1<sup>er</sup> octobre 1995 au 30 septembre 1997  
Benjamin : du 1<sup>er</sup> octobre 1997 au 30 septembre 1999

### 2. NOMBRE DE JOUEURS

**Maximum de joueurs en uniforme : 16 joueurs.**

Minimum de joueurs prêts pour débiter une partie : 6 incluant un gardien.

Maximum de joueurs sur le terrain : 4 joueurs + 1 gardien.

Le nombre minimum de joueur devra être respecté par les deux équipes, aucun arrangement ne sera permis entre les deux entraîneurs avant les joutes.

L'équipe ne pouvant aligner le nombre minimum de joueurs pour le début de la joute perdra automatiquement par défaut. L'équipe fautive perdra aussi ses points d'éthique. Les équipes pourront jouer une joute hors concours. Les arbitres en seront avisés.

En cas de blessure ou d'expulsion une équipe peut terminer une joute avec deux joueurs.

### 3. TENUE VESTIMENTAIRE

- 3.1 Chaque équipe doit identifier ses couleurs. Dans l'éventualité où deux équipes auraient les mêmes couleurs, le choix de l'équipe qui devra porter les dossards est fait au hasard au début de la joute. L'école qui reçoit doit fournir un set de dossards.
- 3.2 Seuls les espadrilles de gymnase peuvent être utilisées, sont exclues les pantoufles en phantex.
- 3.3 Tous les joueurs doivent porter un short ou un pantalon de sport (survêtement).
- 3.4 Le port du protecteur buccal ainsi que de la lunette protectrice est obligatoire.
- 3.5 Les bijoux sont interdits pendant la joute.
- 3.6 L'équipement intérieur de gardien de but est exigé. L'équipement de hockey sur glace est interdit.

### 4. DURÉE DES RENCONTRES

2 demies de 20 minutes chacune. La dernière minute de chaque demie est chronométrée. De plus, il y a un arrêt de 5 minutes à la demie.

TEMPS MORT : 30 secondes

1 par partie par équipe

Après un but ou quand l'équipe a la possession de la balle.

## **5. TERRAIN DE JEU**

Les matchs sont joués dans un gymnase dont la grandeur est laissée à la discrétion de l'école hôte.

## **6. CHANGEMENT DE JOUEURS**

Le changement de joueurs est illimité, sans nécessité d'aviser l'arbitre, en attendant toutefois que le joueur à remplacer soit sorti avant que le partenaire ne pénètre sur le terrain. L'échange peut se faire à n'importe quel moment du jeu.

## **7. PROCÉDURE DE DEMANDE DE CHANGEMENT DE MATCH**

En début de saison, après la confection des calendriers, une période de 5 jours sera allouée pour les demandes de changements de match, après cette période, aucun changement de match ne sera accepté et le calendrier sera officiel. Dès le retour de la pause des fêtes, une seconde période de une semaine sera allouée pour les demandes de changements de match, toute demande sera accompagnée d'une amende de 25.00 \$, après cette période, aucun changement ne sera accepté. Toute demande de changement au calendrier officiel doit être écrite et signée par le responsable des sports de l'école qui en fait la demande au RSEQ Mauricie.

## **8. POINTS AU CLASSEMENT**

Points reliés à la performance	3 pts = Victoire
	2 pts = Nulle
	0 pt = Défaite
	0 pt = Forfait

Points reliés à l'éthique sportive	2 pts = Aucune punition
	1 pt = 1 punition majeure
	0 pt = 2 punitions majeures et plus ou expulsion ou forfait

## **9. SURCLASSEMENT**

Un joueur peut être surclassé pour trois joutes, à sa quatrième joute dans la catégorie supérieure, il demeurera dans cette catégorie supérieure pour tout le reste de la saison et les éliminatoires.

## **10. FORFAIT ET DÉFAUT**

Si une équipe ne se présente pas ou si elle se présente mais avec un nombre de joueurs insuffisants (4 + 1 gardien), elle perd le match par forfait.1-0.

Une équipe qui n'a plus assez de joueur pendant une joute perd par défaut par le pointage de 1-0.

## **11. BRIS D'ÉGALITÉ**

Les critères suivants sont appliqués dans l'ordre :

- 1- Le nombre de victoires
- 2- Résultats des parties entre les équipes à égalité.

- 3- Différence des points pour et des points contre, des parties entre les équipes à égalité.
- 4- Différence des points pour et des points contre, sur l'ensemble du calendrier
- 5- Quotient des points pour et des points contre, sur l'ensemble du calendrier
- 6- Quotient des points pour et des points contre des résultats obtenus contre la meilleure équipe au classement.

## **12. PROLONGATION**

12.1 En cas d'égalité en séries éliminatoires, il y aura une période de prolongation de 5 minutes, la période prendra fin au premier but compté. Si l'égalité persiste, la prolongation sera suivie d'une fusillade.

12.2 Les premiers tirs se font par trois (3) joueurs de chaque équipe (incluant le gardien de but). Si l'égalité persiste, un joueur à la fois sera désigné par l'entraîneur pour effectuer le tir. Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir tiré au moins une fois avant qu'un joueur tire pour la deuxième fois.

## **13. ARBITRAGE**

Les matchs sont arbitrés par un seul arbitre assigné par l'école hôte. Toutes ses décisions pendant le jeu sont sans appel. Il est en droit de sanctionner tout geste d'anti-jeu de la part des joueurs et des entraîneurs. Il doit être assisté d'un marqueur qui est fourni par l'équipe hôtesse (l'école qui reçoit le tournoi).

## **14. EXPULSION**

14.1 Un joueur expulsé est automatiquement suspendu pour la partie suivante.

14.2 Un joueur expulsé ne peut être remplacé sur le jeu et après deux expulsions dans une même équipe, le match est perdu par forfait.

## **15. TIR DE PÉNALITÉ**

Lors d'un tir de pénalité, tous les joueurs doivent se situer dans la demie de terrain non-utilisée par le tireur.

## **16. REMISE EN JEU**

- |                             |  |
|-----------------------------|--|
| Balle coincée ou perdue :   | la dernière équipe à avoir touché la balle en perd la possession à l'adversaire qui la remet en jeu. (L'arbitre nomme verbalement la couleur de l'équipe détentrice de ce droit) |
| Après une infraction :      | La remise se fait par un joueur de l'équipe non fautive sur le lieu de l'infraction.   |
| Après un arrêt du gardien : | Derrière le but par l'équipe en défensive (immunité de 5 secondes).  |

## **17. LANCER PERMIS**

Le lancé frappé est interdit. Le bâton ne doit pas dépasser la hauteur des **genoux** tant à l'avant qu'à l'arrière.

## **18. BÂTON ÉLEVÉ POUR INTERCEPTER LA BALLE OU POUR SE DÉPLACER**

Il est interdit de rabattre au sol avec le bâton une balle plus haute que la hauteur de la **hanche** ou de se déplacer sur le terrain de jeu en portant le bâton haut. Il est également interdit de fermer la main sur la balle en tout temps.

En cas d'infraction, l'arbitre siffle et remet la balle à l'équipe adverse du joueur fautif à l'endroit de l'infraction.

Rabattre avec la main et le pied est permis (et conseillé) tant qu'il n'y a pas de passe ou de but réalisé par cette action. Dans cette éventualité, l'arbitre siffle et remet la balle à l'équipe adverse.

## 19. JOUEUR EN POSSESSION DE LA BALLE LE LONG DES MURS

Un joueur en possession de la balle peut se retrouver près du mur et tourner le dos au jeu alors qu'il est marqué de près. Après 5 secondes de manœuvre, l'arbitre siffle et déclare une perte de possession de la balle si le joueur ne fait pas d'effort pour faire face au jeu.

Le but de cette règle est de forcer le joueur qui est en possession de la balle à faire face au jeu et d'empêcher celui qui le marque de commettre des gestes illégaux ou violents par derrière.

## 20. INFRACTIONS ET SANCTIONS

<b>Infractions à caractère technique : 1 minute</b>	
-Faire trébucher	- Obstruction du banc (nuire à l'adversaire)
-Pénétrer dans la zone du gardien adverse (que ce soit avec un pied ou avec le corps au complet)	-Immobilisation de la rondelle hors de la zone du gardien de but
-Retenir	-Obstruction ou chute obstructive
-Retarder le jeu	-Lancer frappé
-Trop de joueurs sur le jeu (mis à part le cas des mineures doubles)	-Accrocher

  

<b>Infractions abusives : 10 minutes</b>	
-Mise en échec	-Infraction technique appliquée de façon violente
-Cinglage	-Rudesse
-Bâton élevé	-Coupe de poing
-Conduite anti-sportive	

  

<b>Infractions verbales abusives envers l'arbitre</b>	
<b>1<sup>ère</sup> offense</b> : Pénalité de 10 minutes	
<b>2<sup>ème</sup> offense</b> : Expulsion du match et du match suivant	
<b>3<sup>ème</sup> offense</b> : Expulsion pour la session	

### 20.1 SANCTIONS PARTICULIÈRES

3 pénalités mineures dans la même partie par un même joueur = expulsion du match.

### 20.2 LES PÉNALITÉS

Le joueur termine sa pénalité même s'il y a un but. Son équipe pourra malgré tout jouer avec une formation complète. Si la pénalité se termine pendant un arrêt de jeu, le joueur en faute doit attendre la remise en jeu pour revenir sur le terrain.

### **20.3 POSITION DU FILET**

Lorsque le filet est déplacé de son emplacement préliminaire, le but sera accordé si la balle franchit la ligne des buts.

### **20.4 LANCER DE PUNITION**

Après chaque pénalité excédant la 6<sup>ème</sup> (sur les 40 minutes de jeu), l'équipe adverse obtient un lancer de punition. S'il y a un but lors du lancer, la pénalité n'a pas lieu. Le lancer doit être effectué par le joueur sur lequel la faute a été commise. Si la pénalité ne s'applique pas contre un joueur adverse (ex. : trop de joueur sur le jeu), un joueur au choix de l'équipe pénalisée peut alors être désigné mais celui-ci doit être obligatoirement sur le jeu lors de l'infraction.

Le lancer de punition est accordé si un joueur autre que le gardien de but «gèle» la balle dans sa zone de but, si un joueur tire son bâton pour nuire à un adversaire ou si toute action illégale empêche la réalisation d'un but certain.

### **21. PLAINTE**

Toute plainte concernant le niveau d'arbitrage, l'attitude d'une équipe ou d'un entraîneur doit être adressée par écrit au RSEQ Mauricie.

### **22. SANCTIONS**

- 22.1 Toute infraction grave commise contre un arbitre entraîne la suspension immédiate du joueur pour la saison.
- 22.2 L'équipe qui reçoit est responsable de la sécurité de l'arbitre.

### **23. LOCAL DES ARBITRES**

Un local doit être mis à la disposition des arbitres.

### **24. ÉCOLE HÔTESSE**

**L'école hôtesse doit nommer un responsable pour la journée.**

- **L'école qui reçoit doit afficher les résultats.**
- **L'école hôtesse doit prévoir une trousse de premiers soins et de la glace.**
- **Les plateaux doivent être aménagés avant l'arrivée des joueurs pour 8h30 au plus tard.**
- **Assurer la présence d'un officiel mineur ayant les connaissances suffisantes**
- **Prévoir des poubelles pour que les équipes puissent y déposer leurs déchets. (Près de la table du marqueur et à l'endroit où les repas sont pris.) Prévoir un endroit pour les repas.**