

LIGUE DE HOCKEY COSOM INTRAMUROS – RÈGLEMENTS - **Table des matières**

Déroulement des matchs	2
Ponctualité	2
Nombre minimal de joueurs	2
Durée de la partie	2
Temps d'arrêt	2
Discussions avec les officiels	2
Changements au banc durant la partie.....	3
Jouer au sol :	3
Zone du gardien.....	3
Remises en jeu.....	3
Décompte.....	3
Mauvaises remises.....	3
Remise en jeu sur le côté	3
Remise en jeu derrière le filet.....	4
Remise en jeu par entre-deux	4
Composition des équipes	4
Éligibilité des joueurs	4
Éligibilité des joueurs en séries	5
Joueurs évoluant dans plus d'une équipe.....	5
Équipement	5
Prêt d'équipement	5
Bâton	5
Gardien de but	5
Jambières	5
Gants.....	5
Chandail	5
Bijoux et accessoires	5
Approbation des officiels	6
Pénalités	6
Bâtons élevés.....	6
Jouer de dos.....	6
Pénalités mineures – 1 minute.....	6
Chute obstructive :	6
Pénalités mineures – 2 minutes	6
Pénalités majeures – 5 minutes	6
Pénalités de match – Expulsion du match + suspension automatique 1 partie + (?).....	6
Tirs de pénalité	7
Pénalités répétitives.....	7
Majeure – 5 minutes automatique (code 50).....	7
Grave – Expulsion du match + suspension automatique 1 partie + (?).....	7
Pénalités – Procédures	7
Suspension	7
Système de pointage.....	8
En saison	8
En séries	8
Fusillade :	8

Déroulement des matchs

Ponctualité

Les joueurs sont tenus de se présenter aux responsables avant le match afin de remettre leur carte étudiante ou carte d'usager occasionnel (U.O.)

Les capitaines de chaque équipe sont tenus de donner les numéros de dossard des joueurs afin de comptabiliser les présences pour le match.

Les joueurs doivent être prêts à jouer à l'heure prévue à l'horaire (spécialement les gardiens).

Pénalité Code 29 : Retarder le match - Le match doit débuter à l'heure prévue à l'horaire. Une équipe qui ne respecte pas les exigences du règlement pour débiter le match doit utiliser les temps morts, jusqu'à concurrence de deux (2) temps d'arrêt (30 secondes chacun). Si, suite à ses deux (2) temps d'arrêt, l'équipe est toujours dans l'infraction, une pénalité *Code 29 : Retarder le match* sera décernée et sera purgée en début de match par un joueur désigné.

Une équipe qui est toujours en infraction après 5 minutes de retard perd la première période (3 à 0).

Une équipe qui est toujours en infraction après 10 minutes de retard perd le match par forfait (9 à 0); formule score (20 à 0).

Nombre minimal de joueurs

Un minimum de quatre (4) avants et un (1) gardien de but sont requis pour débiter le match.

Le consentement des capitaines peut outrepasser cette règle. Une blessure en cours de match outrepasser cette règle.

Mixte – Un minimum de deux (2) joueuses **d'avant** est requis en tout temps sur le terrain. **Une gardienne de but n'entre pas dans le compte du nombre de joueuses présentes sur le terrain.**

Durée de la partie

Une partie a une durée de 45 minutes, elle est divisée en trois (3) périodes de 15 minutes.

Temps d'arrêt

Chaque équipe dispose de deux (2) temps d'arrêt par match, d'une durée de 30 secondes chacun.

Discussions avec les officiels

Seuls les capitaines ont le droit de s'adresser aux arbitres pour discuter d'une décision. Les joueurs contrevenant à cette règle s'exposent aux pénalités suivantes, selon la gravité :

Code 11 : Conduite antisportive – 1min

Code 23 : Conduite antisportive – 2mins

Code 52 : Conduite désobligeante envers un officiel – 5mins

Code 81 : Persister à critiquer les décisions – Expulsion du match + suspension 1 match automatique

Changements au banc durant la partie

Les changements au banc des joueurs doivent se faire dans un rayon de 2 mètres du banc. À défaut

l'équipe se verra décerner une pénalité *Code 15*.

Si un joueur touche volontairement à la balle dans le rayon de 2 mètres lors d'un changement alors qu'il y a encore 5 avants sur le jeu, une pénalité *Code 15* sera décernée.

Si un joueur touche involontairement à la balle dans le rayon de 2 mètres lors d'un changement alors qu'il y a encore 5 avants sur le jeu, la balle sera remise sur le côté à l'équipe adverse.

Jouer au sol :

Définition: Dès que le genou et/ou la hanche touche au sol lors d'une passe.

Jouer la balle au sol entraîne une perte de possession de la balle à retardement.

Zone du gardien

La zone du gardien est délimitée par le rectangle jaune encadrant le filet du gardien. La ligne du rectangle jaune fait partie intégrante de la zone du gardien.

Aucun joueur de l'équipe adverse ne peut entrer dans cette zone, à moins que la balle ne s'y trouve d'abord.

Un joueur adverse immobile dans la zone du gardien (2 à 3 secondes à l'intérieur de la zone) ou un joueur adverse qui passe dans la zone du gardien lors d'un lancer au filet se verra décerner une pénalité *Code 16 – Obstruction dans la zone du gardien*.

Un joueur en défensive qui ferme la main sur la balle dans la zone du gardien de but ou qui commet une chute obstructive (trois appuis) dans la zone du gardien entraîne automatiquement un tir de pénalité à l'équipe adverse.

Un but se produisant lorsqu'il y a une infraction au règlement sur la zone du gardien de but sera automatiquement refusé.

Remises en jeu

Décompte

Toute équipe en remise au jeu avec possession de la balle dispose de 5 secondes signalées par l'officiel pour effectuer une passe réglementaire. Après 5 secondes l'officiel siffle et remet la balle à l'équipe adverse, en remise sur le côté.

Mauvaises remises

- Un joueur effectuant la remise et qui garde la possession de la balle pour lui-même.
- Un joueur effectuant la remise et qui lance directement sur le filet adverse.
- Un joueur qui n'effectue pas la remise dans le délai de 5 secondes.

Remise en jeu sur le côté

Les remises en jeu sur le côté doivent être reprises sur les lignes de côté perpendiculairement à l'endroit où le jeu a été arrêté. L'officiel désigne l'équipe en possession et procède au décompte. Ces remises en jeu ont lieu lors des événements suivants :

- Bâton élevé (possession à l'équipe adverse).
- Balle immobilisée dans le filet (possession à l'équipe en défensive).

- Balle sortie du terrain (possession à l'équipe qui n'a pas fait sortir la balle).
- Balle immobilisée par le gardien de but à l'extérieur de la zone du gardien (possession à l'équipe adverse).

Remise en jeu derrière le filet

Les remises en jeu derrière le filet doivent être reprises derrière la ligne noire, prolongement de la ligne de but. La possession est toujours remise à l'équipe en défensive. L'officiel désigne l'équipe en possession et procède au décompte. La passe doit traverser la ligne noire avant la fin du décompte de l'officiel. Aucun joueur de l'équipe adverse, ni leur bâton, ne peut traverser la ligne jaune (2 mètres) avant que la balle ait traversé la ligne noire (possibilité de pénalité *Code 11 - antisportif* ou *Code 28 – retarder le match*, sinon la remise est reprise). Les remises derrière le filet ont lieu lors des événements suivants :

- Balle immobilisée par le gardien dans la zone du gardien.
- But refusé.
- Reprise lorsqu'un joueur adverse traverse la ligne jaune (2 mètres).

Remise en jeu par entre-deux

Les remises en jeu par entre-deux ont lieu à un endroit désigné par l'arbitre. Les joueurs de chaque équipe doivent être de chaque côté de la ligne d'entre-deux. Les entre-deux ont lieu lors des événements suivants :

- Début de la partie (remise par entre-deux au centre de l'aire de jeu).
- Après un but ou un tir de pénalité (remise par entre-deux au centre de l'aire de jeu).
- Balle sortie du terrain dont l'équipe fautive ne peut être identifiée (remise par entre-deux en zone neutre).
- Pénalité (remise par entre-deux en zone de l'équipe fautive).
- Autres cas non prévus aux règlements.

Composition des équipes

Admissibilité des joueurs

Seuls les membres du Service du sport et de l'activité physique (SSAP) ou les détenteurs d'une carte d'utilisateur occasionnel (U.O.) peuvent jouer dans la ligue.

Pour être admissible, un joueur doit détenir et présenter sa carte étudiante ou sa carte d'utilisateur occasionnel. La présence d'un joueur sera comptabilisée seulement si ce dernier présente sa carte étudiante ou carte U.O.

Admissibilité des joueurs en séries

Pour être admissible aux séries éliminatoires de son équipe, un joueur (gardien compris) doit avoir évolué dans au moins quatre (4) matchs de cette équipe.

Le capitaine de l'équipe adverse peut consentir à ce qu'un joueur qui n'a pas joué ce minimum de quatre (4) matchs joue, sur demande du capitaine du joueur en question. (*Ex. en raison de blessures, stages, etc.*)

Joueurs évoluant dans plus d'une équipe

Un joueur, toute position confondue (gardien compris) ne peut pas jouer dans deux équipes de même catégorie. Les catégories sont : masculin, mixte et féminin. Les divisions sont : A, B et C.

Ex : Un joueur évoluant dans le masculin B ne peut pas jouer dans le masculin A.

Équipement

Prêt d'équipement

L'équipement de gardien de but ainsi que les bâtons, balles et dossards peuvent être fournis gratuitement par le SSAP. La couleur du dossard est déterminée par le calendrier. Le rayé noir et blanc est réservé exclusivement aux officiels. Chaque joueur d'une même équipe doit porter un dossard ou un chandail de même couleur qui comporte un numéro différent de ses coéquipiers.

Seuls les capitaines doivent emprunter l'équipement requis pour les joueurs et gardiens de but.

Bâton

Les bâtons acceptés sont : DOM 9300 Élite et DOM 9300 Élite XT

Aucune partie du bâton ne peut être en bois ou en métal et en composite ou fibre.

Les responsables peuvent en tout temps vérifier les bâtons.

Gardien de but

Le casque, les jambières et le plastron sont obligatoires et au moins, un t-shirt en-dessous de l'équipement.

Jambières

Les jambières coupées (style soccer) sont acceptées.

Gants

Les gants de hockey sur glace sont strictement interdits. Les autres types de gants sont sujets à l'approbation des officiels. Gants de crosse ou gant Mylec

Chandail

Pour des raisons d'hygiène, le port d'un chandail à manche courte (T-Shirt) est obligatoire.

Bijoux et accessoires

Le port de bijoux, montres ou accessoires est strictement interdit.

Approbation des officiels

L'équipement supplémentaire de tous joueurs peut être sujet à l'approbation des officiels.

Pénalités

Bâton élevé

Lors d'un lancer, la palette du hockey ne peut dépasser **la hanche** lors de l'élan arrière, ni les hanches lors de l'élan avant. En tout temps, la palette du hockey doit rester sous le niveau des hanches.

Jouer de dos

Un joueur est considéré dos au jeu lorsqu'il fait face à un mur et protège la rondelle avec son postérieur. Après un avertissement de trois secondes, l'arbitre arrête le jeu et remet la balle à l'équipe adverse en remise sur le côté.

Pénalités mineures – 1 minute

Codes 10 à 16. Les pénalités mineures – *1 minute* sont des pénalités découlant d'une infraction sans contact avec l'adversaire. Elles entraînent un avantage numérique d'une (1) minute ou prennent fin lors d'un but de l'équipe en avantage numérique.

La troisième *pénalité mineure – 1 minute* et les suivantes entraînent la perte de 1 point de comportement chacune.

Chute obstructive :

Un joueur qui obstrue une ligne **de tir en jouant au sol** commet une chute obstructive. La chute obstructive entraîne une pénalité de 1 minute ou un tir de pénalité si elle a lieu dans la zone réservée au gardien de but du joueur en défensive.

Pénalités mineures – 2 minutes

Codes 20 à 29. Les pénalités mineures – 2 minutes sont des pénalités découlant d'une infraction avec contact avec l'adversaire; un jeu dangereux; une conduite antisportive. Elles entraînent un avantage numérique de deux (2) minutes ou prennent fin lors d'un but de l'équipe en avantage numérique. La deuxième *pénalité mineure – 2 minutes* et les suivantes entraînent la perte de 1 point de comportement chacun.

Pénalités majeures – 5 minutes

Codes 51 à 56. Les pénalités majeures – 5 minutes sont des pénalités découlant d'une infraction grave, voire violente. Elles entraînent un avantage numérique de cinq (5) minutes **qui ne prend pas fin** lors d'un but de l'équipe en avantage numérique. Les *pénalités majeures – 5 minutes* entraînent la perte de 2 points de comportement chacune.

Pénalités de match – Expulsion du match + suspension automatique 1 partie + (?)

Codes 81 à 102. Le joueur est expulsé du match en cours. La pénalité entraîne une perte de 3 points de comportements. Un joueur qui se voit décerner un code 81 à 102 est sujet à une convocation devant un comité de discipline qui aura le mandat de décider de la durée de la suspension selon la gravité du geste posé. Dans le cas contraire, une suspension automatique d'un (1) match sera décernée.

Un joueur qui se voit décerner deux (2) pénalités de match durant une même session sera automatiquement exclu de la ligue pour le reste de la session.

Tirs de pénalité

Un tir de pénalité est décerné lorsque :

- Un joueur en défensive ferme la main sur la balle dans la zone de son gardien de but.
- **Un joueur commet une chute obstructive dans la zone de son gardien de but.**
- Un joueur en défensive lance son bâton, accroche ou obstrue un adversaire en échappée.
- Un joueur ou gardien déplace intentionnellement son filet.

Pénalités répétitives

Majeure – 5 minutes automatique (code 50)

Code 50. Le code 50 est un code particulier décerné à un joueur ayant accumulé trois (3) codes 20 à 29 au cours d'un même match. La pénalité est décernée automatiquement lors de l'attribution du troisième code 20 à 29. Cette pénalité **n'entraîne pas d'avantage numérique** et doit être purgée par le joueur à la suite de son troisième code 20 à 29. Cette pénalité entraîne une perte de 2 points de comportements. (*En plus du troisième code 20 à 29*).

Grave – Expulsion du match + suspension automatique 1 partie + comité de discipline

Code 80. Le code 80 est un code particulier décerné à un joueur ayant accumulé quatre (4) codes 20 à 29 ou deux (2) codes 50 à 56 au cours d'un même match. La pénalité est décernée automatiquement lors de l'attribution du quatrième code 20 à 29 ou du deuxième code 50 à 56. Cette pénalité **n'entraîne pas d'avantage numérique**. Le joueur fautif est expulsé du match en cours et suspendu automatiquement pour 1 match. Cette pénalité entraîne une perte de 3 points de comportements. (*En plus du quatrième code 20 à 29 ou deuxième code 50 à 56*).

Un joueur qui se voit décerner deux (2) pénalités de match durant une même session sera automatiquement exclu de la ligue pour le reste de la session.

Pénalités – Procédures

À égalité numérique, les pénalités ne prennent pas fin lors d'un but de l'équipe adverse.

Mixte – Une pénalité au gardien, ou à l'équipe (banc) peut être purgée par n'importe qui.

Suspension

Un joueur suspendu ne pourra jouer pour aucune équipe, peu importe la catégorie, tant que sa suspension ne sera pas levée. La date de levée de la suspension sera transmise au capitaine.

Système de pointage

En saison

	Victoire	Nulle	Défaite
Période (chacune)	3	2	1
Match	5	3	2
Comportement	6 ; aucun minimum sur les pertes dues aux pénalités.		

En cas d'égalité au classement final les équipes sont départagées par :

Le plus de points de comportements / Le nombre de parties gagnées / Le nombre de périodes gagnées

En séries

	Victoire	Nulle	Défaite
Match	5	3	2
Comportement	6 ; aucun minimum sur les pertes dues aux pénalités.		

Aucun point alloué pour les périodes.

Fusillade :

Une fusillade de trois joueurs minimum aura lieu en cas d'égalité **à la formule score** à la fin de n'importe quel match **éliminatoire**.

CODES DE PUNITIONS

CODES DESCRIPTION
SPÉCIFICATIONS PUNITIONS

CODE 0 = REMISE DU JEU SUR LE CÔTÉ

0	Bâton élevé non dangereux; Coup de golf; lancé frappé; main fermée sur la balle	Remise sur le côté
---	---	--------------------

CODES 10 À 19 = -1 DE COMPORTEMENT APRÈS LA 3^e

10	Chutes obstructives	1 :00
11	Conduite anti-sportive	1 :00
12	Jouer avec un bâton brisé	1 :00
13	Lancer son bâton dans le but d'arrêter la balle	1 :00
14	Obstruction dans la zone du gardien	1 :00
15	Trop de joueurs sur le terrain; Mauvais changement au banc	1 :00
16	Autres	1 :00

CODES 20 À 29 = -1 DE COMPORTEMENT APRÈS LA 2^e

20	Accrocher, obstruer, pousser, retenir, trébucher ou rudesse envers un adversaire	2 :00
21	Bâton élevé et/ou jeux dangereux sans blessure	2 :00
22	Cingler ou donner bâton (slashing)	2 :00
23	Conduite anti-sportive	2 :00
24	Déplacer le filet volontairement	2 :00
25	Donner du coude, du genou ou toute autre partie du corps	2 :00
26	Double échec, mise en échec	2 :00
27	Lancer ou se servir d'un bâton ou tout objet dans le but d'obstruer	2 :00
28	Retarder le match	2 :00
29	Autres	2 :00

CODES 50 À 59 = -2 DE COMPORTEMENT POUR CHAQUE

50	Accumuler 3 « code 20-29 » dans une partie	5 :00
51	Assaut sur un adversaire	5 :00
52	Conduite désobligeante envers les officiels ou envers l'adversaire (dispute)	5 :00
53	Coup pour se venger	5 :00
54	Bâton élevé avec blessure	5 :00
55	Darder un adversaire sans blessure	5 :00
56	Autres	5 :00

CODES 80 À 101 = -3 DE COMPORTEMENT POUR CHAQUE

80	Accumuler 4 « code 20-29 » ou 2 « code 50-56 » dans une partie	Partie + automatique 1 partie...
81	Persister à critiquer les décisions	Partie + automatique 1 partie...
82	Conduite grossière	Partie + automatique 1 partie...
83	Lancer ou se servir d'un objet dans le but de se défouler ou de blesser	Partie + automatique 1 partie...
84	Provoquer à se battre avec un adversaire	Partie + automatique 1 partie...
85	Dispute avec riposte à coups de poing	Partie + automatique 1 partie...
86	Instigateur (de la bataille)	Partie + automatique 1 partie...
87	Troisième homme dans une dispute	Partie + automatique 1 partie...
88	Cracher en direction d'un adversaire et/ou mordre	Partie + automatique 1 partie...
89	Molester ou tenter de frapper un adversaire	Partie + automatique 1 partie...
90	Conduite inconvenante (2 fois dans un match)	Partie + automatique 1 partie +... 10 :00
99	Expulsion pour la partie en cours	Partie
100	Darder avec blessure	Partie + automatique 1 partie + ...
101	Coup à la tête avec intention de blesser	3 parties + ...
102	Autres	À déterminer

