

## LIGUE DE HOCKEY COSOM INTRAMUROS – RÈGLEMENTS

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 .....	4
Remise en jeu derrière le filet .....	4
Remise en jeu par entre-deux.....	4
Composition des équipes .....	4
Admissibilité des joueurs .....	4
Admissibilité des joueurs en séries.....	4
Joueurs évoluant dans plus d'une équipe.....	5
Remplacement.....	5
Équipement.....	5
Prêt d'équipement .....	5
Bâton.....	5
Aucune partie du bâton ne peut être en bois ou en métal et en composite ou fibre.....	5
Les responsables peuvent en tout temps vérifier les bâtons.....	5
Gardien de but.....	5
Jambières.....	5
Gants .....	5
Chandail .....	5
Bijoux et accessoires .....	6
Approbation des officiels .....	6
Pénalités.....	6
Bâton élevé.....	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 ou + .....	6
Tirs de pénalité.....	7
Pénalités répétitives .....	7
Majeure – 5 minutes automatique (code 50) .....	7
Grave – Expulsion du match + suspension automatique 1 partie + comité de discipline .....	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 une autre carte d'identité pour les non-membres.

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).

Les joueurs peuvent choisir leur bâton seulement lorsque le match précédent est terminé pour éviter de déranger le responsable présent.

Une équipe qui est toujours en infraction après 15 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 (critique inconvenante des décisions)*

*Code 23 : Conduite antisportive – 2mins (langage et gestes agressifs)*

*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: Lorsqu'un joueur est impliqué dans le jeu alors que son genou, sa main et/ou sa hanche touche au sol OU que sa tête est à une hauteur jugée dangereuse par l'officiel ou le responsable du match.

*(Voir section "Chute obstructive")*

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 nuit volontairement au travail du gardien 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 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. Au compte de "1", le joueur doit avoir amorcé son mouvement.

#### ***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 tire directement sur le filet adverse (un tir qui entrerait dans le filet s'il n'y avait aucun gardien constitue un tir au filet)
- 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 ainsi que la position de remise et procède au décompte. Ces remises en jeu ont lieu lors des événements suivants :

- Bâton élevé (possession à l'équipe adverse).
- Balle immobilisée sur 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).
- Balle immobilisée sur le filet (possession à l'équipe **qui n'a pas mis la balle sur le filet**).

### ***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 **dans la zone où la balle a été sortie**).
- Pénalité (remise par entre-deux en zone de l'équipe fautive).
- Autres cas non prévus aux règlements.

## Composition des équipes

Catégorie : Masculin et Mixte

Division : A, B et C

Joueur permanent : Est un joueur qui a le droit de jouer 4 matchs et plus dans une équipe, puisqu'il a payé son inscription pour faire partie de cette équipe. Un joueur peut être considéré comme permanent dans deux équipes de catégories différentes s'il paie les deux inscriptions.

Joueur remplaçant : Est un joueur qui est considéré permanent dans une équipe, mais qui désire remplacer dans d'autres équipes sans payer l'inscription de celles-ci (3 matchs maximum par équipe). Un remplaçant n'appartient pas nécessairement à une équipe.

- Pour être admissible aux séries éliminatoires de son équipe, un joueur (gardien compris) doit avoir évolué dans au moins 4 matchs de cette équipe.
- Un joueur (gardien compris) peut jouer dans deux équipes de **catégories différentes**.
- Un joueur ne peut PAS être permanent dans deux équipes **de même catégorie**, peu importe la division.

### Remplacement

- Un joueur (gardien compris) ne peut PAS remplacer dans une équipe de même catégorie dont la division est **inférieure** à la sienne.
- Un joueur (gardien compris) ne peut PAS remplacer dans une équipe d'une autre catégorie dont la division est **inférieure** à la sienne.
- Un joueur permanent évoluant dans 2 équipes de **catégories différentes** PEUT appartenir à deux équipes de **divisions différentes**.

Exemple :

Un joueur permanent peut jouer dans le masculin A et dans le mixte B en même temps.

Un joueur remplaçant ne peut pas jouer dans le masculin A et remplacer dans le mixte B en même temps. Il peut cependant remplacer dans une division égale à la sienne, donc le mixte A.

- Un joueur (gardien compris) ne peut PAS remplacer **plus de 3 fois** dans une autre équipe de même catégorie, soit égale ou supérieure à sa division.

Exemple :

Un joueur de masculin B peut remplacer dans une équipe de masculin A jusqu'à 3 parties.

Un joueur de masculin B peut remplacer dans une autre équipe de masculin B jusqu'à 3 parties

Raison : À partir de 4 matchs joués dans une équipe, le joueur appartient à cette équipe, et un joueur ne peut pas évoluer dans 2 équipes d'une même catégorie.

### Exception - remplaçante

Compte tenu du nombre de filles jouant au hockey cosom est très faible, ce qui rend le remplacement de celles-ci problématique, voici la solution afin d'accommoder les équipes :

- Une équipe de mixte B peut faire jouer UNE fille de mixte A par match dans son équipe, même si elle est de division supérieure. Ces joueuses ne peuvent par contre pas participer à plus de 3 matchs dans cette équipe de division inférieure.
- À l'inverse, tout comme dans le masculin, les joueuses de mixte B peuvent aussi remplacer dans des équipes de mixte A jusqu'à 3 matchs.

## **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

Les gardiens de but peuvent utiliser tous les bâtons de gardien.

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 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. Les gants attachés aux poignets (élastique, lacet, velcros, etc.) sont autorisés par la ligue.

### ***Chandail***

Pour des raisons d'hygiène, le port d'un chandail à manche courte (T-Shirt) est obligatoire. Tout joueur ne rencontrant pas les exigences du code vestimentaire ne pourra jouer le match.

## ***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***

Bâton élevé : **Un bâton élevé est appelé lorsque la lame du bâton de hockey dépasse ou se retrouve dans la zone grise qui se situe entre les hanches et les épaules du joueur. Le jugement de l'arbitre détermine si le mouvement est une faute lorsque le bâton se retrouve dans la zone grise selon le contexte.** Lorsque l'équipe fautive touche à la balle, l'officiel arrête le jeu et remet la balle à l'équipe adverse en remise sur le côté.

### ***Jouer de dos***

Jouer de dos : Un joueur est considéré dos au jeu lorsqu'il fait face à un mur et protège la rondelle avec son corps. **Il est aussi considéré dos au jeu lorsqu'il est DANS la surface de jeu, et qu'il protège la balle avec son corps, même s'il n'est pas près d'un mur.** Après un avertissement de trois secondes, l'officiel 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.

\*Point de comportement :  $(\text{Total de minutes} - 3) / 2 = \text{nombre de point retiré (arrondi à la hausse)}$

### ***Chute obstructive***

Un joueur qui **tente de bloquer un tir en direction de son filet 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.

\*Point de comportement :  $(\text{Total de minutes} - 3) / 2 = \text{nombre de point retiré (arrondi à la hausse)}$

### ***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.

\*Point de comportement :  $(\text{Total de minutes} - 3) / 2 = \text{nombre de point retiré (arrondi à la hausse)}$

### ***Pénalités de match – Expulsion du match + suspension automatique 1 partie ou +***

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 suspension dont la durée sera déterminée par les responsables de ligue selon la gravité du geste posé.



**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.

**\*Lors d'un tir de pénalité, le gardien ne peut entraver le mouvement du joueur effectuant le tir. Dans cette éventualité, le gardien s'expose à une pénalité de deux minutes pour obstruction (code 20) et le but sera accordé automatiquement.**

### **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 ayant obtenu un troisième code 20 à 29. Le troisième code 20 à 29 est alors purgé par un autre membre de l'équipe.

#### ***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

\*Point de comportement :  $(\text{Total de minutes} - 3) / 2 = \text{nombre de point retiré (arrondi à la hausse)}$

### *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**  
**CODE 0 = REMISE DU JEU SUR LE CÔTÉ**

0	Bâton élevé non dangereux; main fermée sur la balle; trois appuis, passe avec la main	Remise sur le côté
---	---	--------------------

**CODES 10 À 19**

10	Chutes obstructives (tir bloqué au sol hors de la zone du gardien)	1 :00
11	Conduite antisportive (verbal et geste - léger)	1 :00
12	Jouer avec un bâton brisé	1 :00
13	Lancer son bâton dans le but d'arrêter la balle (gardien compris)	1 :00
14	Obstruction dans la zone du gardien (sans contact avec le gardien)	1 :00
15	Trop de joueurs sur le terrain; Mauvais changement au banc	1 :00
16	Autres	1 :00

**CODES 20 À 29**

20	Accrocher, obstruer, pousser, retenir, trébucher ou rudesse envers un adversaire	2 :00
21	Bâton élevé (2 minutes additionnels dans le cas d'une blessure/sang)	2 :00
22	Cingler	2 :00
23	Conduite antisportive (verbal et gestes - excessifs)	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 la balle ou son bâton volontairement vers un adversaire	2 :00
28	Retarder le match	2 :00
29	Autres	2 :00

**CODES 50 À 59**

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	Darder un adversaire sans blessure	5 :00
55	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
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

