



## HOCKEY COSOM

# RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

## 2021-2022



## Table des matières

1.	Identification des catégories .....	3
2.	Règlements officiels employés .....	3
3.	Composition des équipes .....	3
4.	Durée des parties.....	3
5.	Écart de but .....	4
6.	Balle officielle.....	4
7.	Officiels.....	4
8.	Points au classement.....	4
9.	Surface de jeu et dimensions.....	5
10.	Équipement.....	5
11.	Pénalités .....	6
12.	Mise au jeu et relance .....	8
13.	Championnat régional scolaire.....	9



## 1. Identification des catégories



1.1.

<b>1<sup>er</sup> cycle</b>	<b>Du 1<sup>er</sup> octobre 2007 au 30 septembre 2009</b>
<b>2<sup>e</sup> cycle</b>	<b>Du 1<sup>er</sup> Juillet 2004 au 30 septembre 2007</b>

1.2. Le surclassement est permis

## 2. Règlements officiels employés

2.1. Les règlements administratifs de Sports Laval doivent être respectés.

## 3. Composition des équipes

3.1. Un maximum de vingt (20) joueurs sont autorisés à porter l'uniforme et à se retrouver sur l'alignement (feuille de match).

3.2. Un maximum de trois (3) entraîneurs peuvent être sur le banc des joueurs.

3.3. Une équipe doit se présenter avec un minimum de cinq (5) joueurs, incluant le gardien de but, prêts à commencer la partie.

3.4. Une équipe ne pouvant aligner le nombre minimum de joueurs pour le début de la joute perdra automatiquement par forfait.

3.5. Un joueur en retard pourra jouer aux conditions suivantes :

- Il devra être inscrit sur l'alignement (feuille de match) avant le début de la partie.
- Il devra se présenter avant le début de la deuxième (2<sup>e</sup>) période.

## 4. Durée des parties

4.1. La durée des parties sera de 3 x 15 minutes non-chronométrées.

4.2. Les deux dernières minutes de la troisième (3<sup>e</sup>) période sont chronométrées.

4.3. En saison régulière, il n'y a pas de prolongation.





- 4.4. Une pause de deux (2) minutes entre chacune des périodes sera allouée.
- 4.5. Chaque équipe a droit à un (1) temps mort de trente (30) secondes par partie. L'entraîneur qui en fait la demande doit le faire lors d'un arrêt de jeu.

## 5. Écart de but

- 5.1. Dès qu'un écart de dix (10) buts séparera les deux équipes, l'entraîneur de l'équipe en déficit pourra décider d'arrêter la partie ou de la laisser se poursuivre.
- 5.2. Il est le devoir de l'entraîneur perdant par dix (10) buts d'aviser l'arbitre de son souhait d'arrêter la partie. Si l'entraîneur ne fait aucune intervention, la partie continuera.
- 5.3. Les sanctions, les pénalités et les points d'éthique sont appliqués en tout temps pour toute partie qui se poursuit.
- 5.4. Le pointage final affiché limitera les écarts de pointage à dix (10) buts maximum. Ainsi, une équipe ayant remportée par plus de dix (10) points sa partie, se verra quand même attribué un pointage ayant un écart de dix (10) buts avec l'adversaire.

## 6. Balle officielle

- 6.1. La balle de hockey cosom trouée avec un chiffon à l'intérieur.

## 7. Officiels

- 7.1. L'équipe hôte a la responsabilité de fournir les officiels mineurs (marqueur/chronométreur) pour assurer le bon déroulement des parties.

## 8. Points au classement



8.1. Les points accordés aux fins du classement des équipes le seront de la façon suivante :



- Victoire : 2 points
- Nulle : 1 point
- Défaite : 0 point
- Forfait : 0 point

8.2. Les points accordés, selon le respect de l'éthique sportive, le seront de la façon suivante :

- 0-2 pénalités : 2 points
- 3-4 pénalités : 1 point
- 5 pénalités et plus : 0 point
- Expulsion: 0 point
- Forfait : 0 point

## 9. Surface de jeu et dimensions

9.1. La surface de jeu est délimitée avant le début de la partie.

9.2. La surface de jeu nécessaire au bon déroulement de la partie comprend :

- Banc de joueurs par chacune des équipes
- Banc/chaise de pénalité pour chacune des équipes
- Deux filet de hockey de la même dimension et en bon état
- Tables pour les officiels mineurs (marqueur/chronométreur)
- Chronomètre

9.3. La dimension d'un filet réglementaire est approximativement de 120 cm de hauteur, 135 cm de longueur et 65 cm de profondeur.

9.4. Les équipes peuvent jouer avec les filets mis à la disposition de l'école seulement si le filet de chacune des équipes soit identique.

## 10. Équipement

10.1. Joueur



#### 10.1.1. Équipement obligatoire :

- Tenue sportive : short, pantalon sport, chandail numéroté
- Chaussure de sport
- Lunettes protectrices
- Bâton de hockey entièrement en plastique (ne marquant pas les planchers). Les bâtons de composite, de bois et de graphite ne seront pas tolérés. Un joueur pris en défaut recevra une pénalité.

#### 10.1.2. Équipement recommandé/accepté :

- Gants de hockey sur glace
- Les jambières et les genouillères
- Support athlétique (coquille)

#### 10.2. Gardien de but

##### 10.2.1. Équipement obligatoire :

- Bâton de hockey (gardien ou joueur)
- Gants (incluant bloqueurs)
- Jambières
- Masque
- Plastron

##### 10.2.2. Équipement recommandé/accepté :

- Support athlétique (coquille)
- Culottes de hockey sur glace

10.2.3. L'équipement intérieur de gardien de but (conçu pour le hockey cosom) est exigé. L'équipement de hockey sur glace (ex : jambières) est interdit.

10.3. Aucun bijou ne sera toléré pendant les parties.

10.4. Si deux (2) équipes arrivent sur le terrain avec des maillots portant à confusion, l'équipe hôte devra changer de maillots et/ou de dossards.

## 11. Pénalités

- 11.1. Un joueur qui reçoit une pénalité doit aller s'asseoir au banc désigné et y rester pour tout le temps obligatoire.
- 11.2. Advenant un but de l'équipe en avantage numérique, le joueur peut retourner sur la surface de jeu.
- 11.3. L'équipe pénalisée joue avec un joueur en moins.
- 11.4. Une équipe ne peut pas jouer avec moins de 2 joueurs sur la surface de jeu. Dans le cas où une équipe aurait trois (3) joueurs et plus de pénalisés au même moment, celle-ci pourra quand même jouer avec deux joueurs sur la surface de jeu. Le chronomètre de la dernière pénalité débutera lorsque la première pénalité sera terminée.
- 11.5. L'équipe n'ayant pas suffisamment de joueurs pour continuer à deux (2) joueurs se verra disqualifiée pour la partie en cours.
- 11.6. Pénalités mineures (2 minutes en temps continu)

- **Accrocher** : Tout joueur qui tente d'entraver le jeu de l'adversaire en l'accrochant avec son bâton.
  - **Faire trébucher** : un joueur ayant fait trébucher un adversaire.
  - **Retenir** : Tout joueur qui retient le bâton ou le corps d'un adversaire.
  - **Obstruction** : Tout joueur qui enlève délibérément le bâton des mains d'un adversaire. Tout joueur qui empêche un adversaire de reprendre le bâton qu'il a perdu ou échappé. Tout joueur qui empêche le déplacement d'un joueur.
  - **Obstruction sur le gardien** : Tout joueur qui entre en contact avec le gardien de but adverse. Tout joueur qui empêche le déplacement d'un gardien.
  - **Trop de joueurs sur le jeu**: une équipe qui a envoyé trop de joueurs sur la surface de jeu.
  - **Retarder la partie** : Tout joueur qui ferme complètement la main sur la balle. Tout joueur qui ne respecte pas la distance de deux (2) mètres requises (après avertissement). Tout gardien qui immobilise la balle à l'extérieur d'un demi-cercle de trois (3) mètres (distance permise).
  - **Lancer-frappé** : Un joueur qui lève le bâton plus haut que la taille pour effectuer un lancer.
- 
- **Bâton élevé** : Un joueur soulevant son bâton en haut des épaules avec contact avec la balle. **Lorsqu'il n'y a pas de contact avec la balle, aucune pénalité n'est signalée, mais l'équipe adverse reprend possession de la balle à l'endroit où le jeu a été arrêté.**

- **Rudesse** : un joueur ayant utilisé une rudesse excessive.
- **Conduite antisportive** : Un joueur ou un entraîneur utilisant un comportement irrespectueux.
- **Donner du coude et/ou du genou** : Tout joueur qui frappe ou accroche un adversaire en utilisant son coude ou son genou
- **Cinglage** : un joueur ayant donné un coup de bâton.



11.7. Pénalités doubles mineures (4 minutes en temps continu)

- **Toutes pénalités mineures jugées plus graves à la discrétion de l'arbitre.**

11.8. Pénalités d'extrême inconduite/ violence (expulsion automatique)

- **Mise en échec**
- **Double échec**
- **Dardage**
- **Tentative de blessure** : Tout joueur qui tente de blesser ou blesse délibérément un adversaire.
- **Menaces / Abus verbal**: Tout joueur ou entraîneur qui menace un arbitre ou un joueur.
- **Bagarre et mêlée** : Tout instigateur et joueur participant activement à une bagarre ou une mêlée.

## 12. Mise au jeu et relance

- 12.1. Il y a mise au jeu au début de chaque période et après chacun des buts.
- 12.2. L'arbitre fait la mise au jeu au centre du terrain entre deux (2) joueurs d'équipes différentes. Les joueurs doivent être dans leur zone respective.
- 12.3. La balle doit obligatoirement toucher au sol avant que les joueurs y touchent.
- 12.4. Lorsque le gardien immobilise la rondelle, son équipe reprend la balle en zone défensive, derrière son filet.
- 12.5. Lors de la relance du jeu, le joueur a la possibilité de lancer directement au filet, de courir avec la balle ou d'effectuer une passe. Les adversaires doivent se tenir à deux (2) mètres de distance au minimum.



- 12.6. Lorsqu'il y a une pénalité à retardement, le sifflet se fait entendre au moment où un joueur de l'équipe fautive prend le contrôle de la balle. Lors d'un avantage numérique, l'équipe avantagée débute avec la balle en zone offensive.
- 12.7. Les passes avec la main ne sont pas permises. L'équipe adverse reprend possession de la balle à l'endroit désigné par l'arbitre.

### 13. Championnat régional scolaire

- 13.1. Si l'égalité persiste après le temps de jeu régulier il y aura une prolongation de cinq (5) minutes chronométrées en 4 contre 4. La période de prolongation prendra fin au premier but compté.
- 13.2. Si l'égalité persiste après la prolongation, il y aura fusillade. Les premiers tirs se font par trois (3) joueurs de chaque équipe. Si l'égalité persiste, un joueur à la fois sera désigné par l'entraîneur pour effectuer le tir. Tous les joueurs de l'équipe moins nombreuse doivent passer avant de retourner au premier. L'équipe plus nombreuse doit faire lancer le même nombre de joueurs différents que l'autre équipe avant de retourner au premier choix.

