**LIGUE SCOLAIRE DE HOCKEY COSOM DE LA MAURICIE**

#####  RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 2018-2019

##### Mise à jour : 19 octobre 2018

**1. CATÉGORIES D’ÂGE**

 Juvéniles : du 1er juillet 2000 au 30 septembre 2002

 Cadette : du 1er octobre 2002 au 30 septembre 2004

 Benjamin : du 1er octobre 2004 au 30 septembre 2006

**2. RÈGLEMENT DE JEU**

Nos ligues utilisent les règles de jeu tel que décrites dans ce document.

**3. COMPOSITION D’UNE ÉQUIPE**

Une équipe est composée de joueurs, d’entraîneurs et/ou intervenants ADULTE RESPONSABLE et doit respecter le principe d'entité école. Toutefois, il peut y avoir des cas d'exception de regroupement d'écoles ayant été acceptés par la table des responsables des sports.

 3.1 Nombre de joueurs
Maximum de joueurs en uniforme : 16 joueurs.

 Minimum de joueurs prêts pour débuter 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.

 3.2 Entraîneurs

3.2.1 Tous les entraîneurs, assistants entraîneurs, auprès d’une équipe et responsables des sports devront assister OBLIGATOIREMENT à un stage de formation (Forum 3-R) offert par le RSEQ de la Mauricie.

Tout manquement à cette règle entraînera le retrait de ou des équipes (de cet entraîneur) aux séries éliminatoires et championnats régionaux et provinciaux.

3.2.3 Toutefois l’école pourrait désigner un entraîneur qualifié 3-R en remplacement, mais l’entraîneur non qualifié ne pourra assister à la joute ni se trouver dans l’enceinte de la joute.

3.2.4 Il EST FORTEMENT RECOMMANDÉ QUE TOUS LES ENTRAÎNEURS POSSÈDENT LE NIVEAU MULTI-SPORT SPORT COMMUNAUTAIRE.

3.2.5 En tout temps, il doit y avoir un responsable adulte par équipe pour accompagner les élèves athlètes lors des joutes. À défaut de se conformer à cet article, l’équipe perdra automatiquement la joute par défaut, de plus elle sera à l’amende tel que stipulé à l’article 8.4 des règlements généraux et une lettre sera expédiée à la direction de l’école concernée.

3.2.6 Suite à une expulsion, s’il n’y a pas d’entraîneur ou d’accompagnateur identifié sur la feuille de pointage (derrière le banc des élèves athlètes), le match se termine immédiatement et l’équipe perd par forfait.

**4. SURCLASSEMENT**

4.1 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.

**4.3 Identification**

**Tout joueur surclassé temporairement devra être identifié par un "S" à côté de son nom sur la feuille de match. Tout manquement à cette règle entraine la perte d’un point d’éthique.**

 **5. AJOUT DE JOUEURS DURANT LA SAISON**

 Pour tout ajout de joueurs après le début de la saison, vous devez faire parvenir une copie du formulaire d'ajout de joueurs au bureau de l’association par télécopieur : 693-1189, **ou par courriel**, et ce avant la première partie du joueur en plus de l’inscrire dans S1.

 Le formulaire doit être signé par le responsable du sport de l'école. **Tout manquement à ce règlement entraine la perte de la partie par défaut.**

**6. DURÉE DES RENCONTRES**

 6.1 La durée des rencontres sera de : 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.

 6.2 TEMPS MORT : 30 secondes

 1 par partie par équipe

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

6.2 Format de la ligue

 Le calendrier régulier de la ligue doit assurer à chaque équipe entre 10 à 13 parties.

6.2.1 Ligue à 4 équipes : 1 section avec home and home 2 fois

6.2.2 Ligue à 5 équipes : 1 section avec 3 rotations entre les équipes

6.2.3 Ligue à 6 ou 7 équipes : 1 section sur le principe home and home

6.2.4 Ligue à 8 ou 9 équipes : 2 sections de 4, home and home dans la section et un match contre chaque équipe de l’autre section

6.2.5 Ligue 10 équipes : 2 sections, home and home dans la section et un match contre chaque équipe de l’autre section

6.2.6 Ligue à 11, 13, 14 équipes : 1 section, un match contre chaque équipe

6.2.7 **OPTION 1** Ligue à 12 équipes : 4 sections de 3 équipes, home and home dans la section et un match contre chaque équipe des autres sections

 **OPTION 2** Ligue à 12 équipes : 1 section, un match contre chaque équipe

**7. INSCRIPTION DES JOUEURS SUR LES FEUILLES DE POINTAGE**

7.1 L’inscription des joueurs doit se faire toujours de la même manière sur la feuille de pointage. (Surtout pour les joueurs qui portent deux noms de famille)

7.2 **L’équipe hôtesse se doit d’imprimer les feuilles de matchs pout tous les matchs qu’elle reçoit, à partir du site S1.** **Tout manquement à cette règle entraînera la perte d’un point d’éthique sportive.**

**8. ÉQUIPEMENT**

 8.1 Balle et bâton :

 La balle trouée avec un chiffon à l’intérieur

 Le bâton avec palette de plastique est obligatoire

 8.2 Habillement

* + 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.
		2. Seuls les espadrilles de gymnase peuvent être utilisées.
		3. Tous les joueurs doivent porter un short ou un pantalon de sport (survêtement).
		4. Le port du protecteur buccal ainsi que de la lunette protectrice est obligatoire. **Aucun autre équipement de protection n’est accepté.**
		5. Les bijoux sont interdits pendant la joute.
		6. L’équipement intérieur de gardien de but est exigé. L’équipement de hockey sur glace est interdit.

**9. TERRAIN**

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

 **10. POINTS AU CLASSEMENT**

 10.1 Performance 3 pts = Victoire

 2 pts = Nulle

 0 pt = Défaite

 0 pt = Forfait

* 1. Éthique sportive 2 pts = trois et – infractions à caractère technique

-1 pt = quatre et cinq infractions à caractère technique

-1 pt = feuille d’alignement de joueur manquante

-2 pt = six infractions à caractère technique ou une abusives

**11. TRANSMISSION DES RÉSULTATS**

 **Le responsable de plateau de l’école qui reçoit, doit inscrire les résultats sur le site S1 au plus tard, dès le premier jour ouvrable après le tournoi. Les feuilles de pointage devront être acheminées au bureau du RSEQ Mauricie par télécopieur ou par courriel (numérisation de la feuille de match)**

 S1: www.S1.rseq.ca

 PAR TÉLÉCOPIEUR : 819-693-1189

**12. BRIS D'ÉGALITÉ**

 Les critères suivants sont appliqués dans l'ordre :

 12.1 Le nombre de victoires

 12.2 Résultats des parties entre les équipes à égalité.

 12.3 Différence des points pour et des points contre, des parties entre les équipes à égalité.

 12.4 Différence des points pour et des points contre, sur l'ensemble du calendrier

 12.5 Quotient des points pour et des points contre, sur l'ensemble du calendrier

 12.6 Quotient des points pour et des points contre des résultats obtenus contre la meilleure équipe au classement.

**13. 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 corrections au calendrier, après cette période le calendrier sera officiel. Par la suite, toutes demandes de changements de match, doit adressé au coordonnateur de la ligue pour approbation, par écrit et signée par le responsable des sports de l’école qui en fait la demande. Si la demande est acceptée, l’école qui fait la demande recevra une facture de 50.00$.

**14. ÉLIMINATOIRES**

* 1. Éligibilité

14.1.1 Joueur : Pour avoir droit de prendre part aux éliminatoires, un joueur doit être inscrit avant le dernier jour ouvrable du mois de novembre, s’il est inscrit après cette date, il ne pourra pas prendre part aux séries éliminatoires.

NOTE: Cette règle pourra être levée dans certains cas particuliers (déménagement, programme d'échange...) qui auront été approuvés par le directeur de l'association.

* + 1. Équipe : Pour avoir droit de prendre part aux éliminatoires, une équipe doit participer à toutes les joutes prévues au calendrier régulier.
	1. Formule :

14.2.1 Ligue à quatre (4) équipes : Les trois premières équipes ont accès aux éliminatoires

 Demi-finale : 3 vs 2

 Finale : gagnant vs 1

 14.2.2 Ligue à cinq (5) équipes et + : Les quatre premières équipes ont accès aux éliminatoires

 Demi-finale : 4 vs 1 X

 3 vs 2 Y

 Finale : gagnant X vs gagnant Y

 14.2.3 Pour la catégorie benjamin, toutes les équipes prennent part aux séries éliminatoires

14.3 Prolongation :

14.3.1 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.

14.3.2 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.

**15. RÈGLEMENT PARTICULIER**

 15.1 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).

 15.2 LANCER

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

15.3 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.

15.4 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.

15.5 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.

 15.6. 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.

 15.7 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.

**16. SANCTION ET AMENDE**

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

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

16.3 Infractions à caractère technique : 1 minute

|  |  |
| --- | --- |
| -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  |

16.4 Infractions abusives : 10 minutes

|  |  |
| --- | --- |
| -Mise en échec | -Infraction technique appliquée de façon violente |
| -Cinglage | -Rudesse |
| -Bâton élevé | -Coupe de poing |
| -Conduite anti-sportive |  |

16.5 Infractions verbales abusives envers l’arbitre

|  |
| --- |
| **1ère offense :** Pénalité de 10 minutes**2ème offense :** Expulsion du match et du match suivant**3ème offense :** Expulsion pour la session |

16.6 SANCTIONS PARTICULIÈRES

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

16.7 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.

16.8 POSITION DU FILET

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

 16.9 LANCER DE PUNITION

Après chaque pénalité excédant la **6ème** (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.

**17. OFFICIELS**

 17.1 Officiel majeur

17.1 Les matchs sont arbitrés par un seul arbitre. 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).

 17.2 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.

 17.3. SANCTIONS

17.3.1 Toute infraction grave commise contre un arbitre entraîne la suspension immédiate du joueur pour la saison.

 17.3.2 L'équipe qui reçoit est responsable de la sécurité de l'arbitre.

 17.2 Officiel mineur

Un marqueur-chronométreur

 Pour les officiels mineurs, aucun appareil électronique (téléphone cellulaire, IPod, etc…) ne sera accepté durant les matchs pour le bon déroulement de la joute. Si cela est le cas, l’arbitre demande à l’entraineur de l’équipe local.

**18. MÉRITE SPORTIF**

Médailles **régionales** d’or et d’argent aux finalistes dans chaque catégorie.

 Bannière à l’équipe gagnante de la saison dans chaque catégorie.

 Bannière à l’équipe gagnante de la finale régionale dans chaque catégorie.

1. **RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES**

19.1 Équipe hôtesse doit :

19.1.1 Nommer un responsable de plateau pour la journée **qui aura la responsabilité d’imprimer les feuilles de matchs et d’entrer les pointages dans S1.**

19.1.2 Fournir le matériel nécessaire au bon déroulement de la partie :

* Bancs de joueurs
* Poubelle au banc
* Tables pour officiels mineurs
* Tableau de chronométrage
* Chronomètre
* Feuille de match

- Trousse de premiers soins et glace

- Un local pour les arbitres

19.1.3 Assurer la présence d’un officiel mineur ayant les connaissances suffisantes

19.1.4 Assurer avec l’aide de l’entraîneur de l’équipe visiteuse, le bon l’encadrement et le bon comportement des spectateurs.

19.1.5 Prendre la responsabilité de toute action de ses joueurs avant, pendant et après le match, et ce tant et aussi longtemps que des membres de son équipe sont sur la propriété de l’école.

19.1.6 Aménager le plateau de compétition avant l'arrivée des joueurs pour 8h30 au plus tard.

19.1.7 Voir à la sécurité des arbitres.

19.2. L’équipe visiteuse doit :

19.2.1 Dans la mesure du possible, se présenter sur le terrain quinze (15) minutes avant l’heure fixée pour le début de la partie.

19.2.2 Faire bon usage des équipements mis à sa disposition et laisser, en plus du banc des joueurs, les locaux et les équipements propres et en bon état.

19.2.3 Prendre la responsabilité d’avoir un vérificateur à la table des officiels mineurs durant la partie.

19.2.4 Prévoir un encadrement adulte, responsable et suffisant de ses joueurs et spectateurs.

19.2.5 Prendre la responsabilité de toute action de ses joueurs avant, pendant et après le match, et ce tant et aussi longtemps que des membres de son équipe sont sur la propriété de l’école hôtesse.

19.2.6 Porter une attention particulière au comportement des joueurs dans les vestiaires après le match.