LIGUE SCOLAIRE DE HOCKEY COSOM DE LA MAURICIE – SPORT INCLUSIF

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 2019-2020

Mise à jour :

18 septembre 2019

1. CATÉGORIES D'ÂGE

Tous les élèves fréquentant une école secondaire dans le secteur adapté (12 ans à 21 ans) sont éligibles.

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 ADULTES RESPONSABLES 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 débiter une partie : **6** incluant un gardien.

Maximum de joueurs sur le terrain : **4** joueurs + 1 gardien (selon la grandeur du terrain)

Les équipes peuvent être mixtes.

Le nombre minimum de joueurs 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.

3.2 Entraîneurs

3.2.1 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 mise 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.

3.2.2 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.

3.3 Classification des équipes selon les habiletés

3.3.1 Division 4

Niveau d'habiletés techniques et motrices varié.
Contrôle de la balle est inconstant.
Passes et tirs au but sont plus souvent précis.
Rapidité du jeu passant de modéré à rapide.
Application occasionnelle des stratégies défensives de base (couverture d'un joueur adverse).
Temps de réaction du gardien modéré.
Initiation à la prise de décision.
Compréhension des rôles de chacun en développement.
Application de certaines habiletés techniques du gardien.

3.3.2 Division 3

Niveau d'habiletés techniques et motrices varie entre intermédiaire et avancé.
Contrôle de la balle paraît facile pour 1 ou 2 joueurs.
Feintes en apprentissage. 1 ou 2 joueurs en font à l'occasion.
Passes et tirs au but sont presque toujours précis.
Niveau d'habiletés techniques et motrices varie entre intermédiaire et avancé.
Vitesse du jeu varie de modérée à très rapide.
Application de certaines stratégies offensives et défensives.
Temps de réaction du gardien modéré à rapide.
Application de certaines habiletés techniques du gardien.

Note : il y a souvent 1 ou 2 joueurs qui se démarquent pour leurs habiletés motrices et techniques.

4. SURCLASSEMENT

Les joueurs inscrits dans une équipe ne peuvent jouer pour une deuxième équipe dans la même institution dans la même division. Toutefois, les joueurs évoluant dans la division 4 pourront être surclassés pour deux joutes seulement **ou un tournoi** dans la division 3. À la troisième joute, le joueur sera surclassé de façon permanente dans la division 3

Les joueurs qui quittent définitivement une ligue division 3 après une seule joute **ou un tournoi** peuvent revenir dans la division 4.

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 du RSEQ Mauricie par télécopieur (693-1189) ou par courriel (amichaud@mauricie.rseq.ca), et ce, avant la première partie du joueur, en plus de l'inscrire dans S1. Le formulaire doit être signé par le responsable des sports de l'école. **Tout manquement à ce règlement entraîne la perte de la partie par défaut.**

6. DURÉE DES RENCONTRES

6.1 La durée souhaitée des rencontres est de 2 demies de 15 minutes. La durée peut être réduite au besoin pour respecter l'horaire.

Les deux dernières minutes de chaque demie sont chronométrées. 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 (temps arrêté)

7. INSCRIPTION DES JOUEURS SUR LES FEUILLES DE POINTAGE

- 7.1 Les feuilles de pointage disponibles sur S1 sont utilisées pour toutes les rencontres.
- 7.2 Dans la mesure du possible, les numéros de chandail des joueurs doivent être inscrits sur S1 afin de faciliter le travail des marqueurs.

8. ÉQUIPEMENT

8.1 Équipement obligatoire

- 8.1.1 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.
- 8.1.2 Seules les espadrilles de gymnase peuvent être utilisées.
- 8.1.3 Tous les joueurs doivent porter un short ou un pantalon de sport (survêtement).
- 8.1.4 Le port de la lunette protectrice est obligatoire.
- 8.1.5 L'équipement *intérieur* de gardien de but est exigé (bloqueur, masque, jambières, plastron, support athlétique et gant).
- 8.1.6 Les bâtons doivent avoir une palette de plastique.

8.2 Équipement fortement recommandé

- 8.2.1 Le port du protecteur buccal
- 8.2.2 Le port du support athlétique

8.3 Équipement interdit

- 8.3.1 Port de bijoux pendant la joute
- 8.3.2 Équipement de hockey sur glace pour le gardien
- 8.3.3 Gants et casque de hockey
- 8.3.4 Bâton dont la palette est enroulée de ruban
- 8.3.5 Pantoufles en phantex
- 8.3.6 Protège-tibias

NOTE : Une équipe qui se présente sur le terrain **sans** l'équipement obligatoire **sera automatiquement déclarée perdante**. Si les deux équipes n'ont pas l'équipement obligatoire, le match sera déclaré nul.

NOTE : Le port de gants non paddés pourrait être accepté dans certains **cas particuliers**. L'entraîneur devra en aviser l'arbitre qui approuvera ou non l'équipement.

9. TERRAIN

Note : Les matchs sont joués dans un gymnase dont la grandeur est laissée à la discrétion de l'école hôte. À titre indicatif, voici les mesures usuelles pour cette discipline.

- 9.1 Le terrain a une dimension approximative de 25 m par 15 m.
- 9.2 Les buts mesurent 1,83 m par 1,23 m.
- 9.3 La boîte du gardien mesure 2,33 m par 1,22 m.

10. POINTS AU CLASSEMENT

10.1 Points reliés à la performance

- 3 pts = Victoire
- 2 pts = Nulle
- 0 pt = Défaite
- 0 pt = Forfait

10.2 Points reliés à l'éthique sportive

- 2 pts = Aucune punition majeure
- 1 pt = 1 punition majeure
- 2 pts = 2 punitions majeures et plus ou expulsion ou forfait
- 1 pt = Omission de remettre la feuille d'alignement ou de signifier le surclassement d'un joueur

10.3 Forfait et défaut

Si une équipe ne se présente pas ou si elle se présente mais avec un nombre de joueurs insuffisants (6 + 1 gardien), elle perd le match par forfait 1-0.

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

Une équipe qui se présente sur le terrain sans l'équipement obligatoire perd par forfait 1-0.

11. TRANSMISSION DES RÉSULTATS

Les feuilles de pointage devront être acheminées au bureau du RSEQ Mauricie par télécopieur ou par courriel (numérisation de la feuille de match) dès le premier jour ouvrable après le tournoi. Le responsable peut également mettre les résultats en ligne après chaque joute sur le site S1.

S1 : s1.rseq.ca
PAR TÉLÉCOPIEUR : 819-693-1189
PAR COURRIEL : scannon@mauricie.rseq.ca

12. BRIS D'ÉGALITÉ

Les critères suivants sont appliqués dans l'ordre :

- 1- 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.

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 demandes de changement 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 d'une semaine sera allouée pour les demandes de changement de match. Toute demande sera accompagnée d'une amende de 50\$. 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.

14. ÉLIMINATOIRES

14.1 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 janvier. 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.

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

14.2 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	

14.3 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. RÈGLEMENTS PARTICULIERS

15.1 Déroulement de la rencontre

15.1.1 Lorsqu'un joueur envoie la balle à l'extérieur des limites du terrain, celle-ci revient à l'équipe adverse.

15.1.2 Une équipe est tenue de faire jouer tout son banc.

15.1.3 Le rectangle des gardiens de buts

15.3.1 Le gardien de but peut déblayer et/ou faire des passes seulement s'il est dans son rectangle ou derrière la ligne des buts.

15.3.2 Une punition mineure pour « obstruction contre le gardien de but » sera imposée à tout joueur qui, avec son bâton ou son corps, commet de l'interférence ou restreint les mouvements du gardien de but.

15.3.3 Une punition (mineure ou majeure) pour obstruction ou pour assaut sera appelée lorsqu'un joueur de l'équipe adverse entre en contact avec le gardien de but sans raison apparente. Les arbitres sanctionneront également les gardiens de buts qui font trébucher ou qui cinglent l'adversaire.

15.3.4 Un joueur de l'équipe offensive ne peut pas être dans le rectangle du gardien de but à moins que la balle ne le soit également.

15.3.5 Un but sera automatiquement refusé si un joueur de l'équipe adverse se trouve illégalement à l'intérieur de la zone réservée aux gardiens de buts.

15.1.4 Position du filet

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

15.1.5. 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).

15.1.6 Lancer permis

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

15.2 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.

15.3 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.

15.4 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.

16. SANCTIONS ET INFRACTIONS

16.1 Action menant à la perte de possession au profit de l'équipe adverse

- Coup de baseball ou de golf
- Main fermée sur la balle
- Immobiliser la balle délibérément
- Intercepter la balle avec le bâton plus haut que la hanche
- Passe avec la main

16.2 Infractions à caractère technique : 2 minutes

- Faire trébucher
- Contact physique mineur (pousser, retenir)
- Courbure illégale de la palette
- Immobilisation de la rondelle hors de la zone du gardien de but
- Lancer frappé
- Obstruction ou chutes obstructive
- Accrocher
- Retarder le jeu
- Trop de joueurs sur le jeu (mis à part le cas des mineures doubles)
- Cingler sur le bâton ou lever le bâton de l'adversaire.

16.3 Infractions abusives : 10 minutes

- Mise en échec

Cinglage
Bâton élevé
Conduite antisportive
Rudesse
Coup de poing
Infraction technique appliqué de façon violente

16.4 Infractions verbales abusives envers l'arbitre

1^{ère} offense : Pénalité de 10 minutes
2^{ème} offense : Expulsion du match
3^{ème} offense : Expulsion pour la saison

16.5 Infraction majeure menant à l'expulsion

Bousculade, coup de bâton, lancer son bâton, frapper son bâton au sol pour démontrer son mécontentement :
1^{ère} faute : un avertissement
2^{ème} faute : 2 ou 5 minutes ou expulsion

Écart de langage : 2 ou 5 minutes ou expulsion

Tentative de blesser : Expulsion ou suspension

Cumul de 3 infractions mineures dans la même partie pour un même joueur : expulsion

16.6 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.

16.7 Expulsion

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

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

16.8 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.

17. OFFICIELS

17.1 Arbitrage

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 hôte (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.

17.4 Local des arbitres

Un local doit être mis à la disposition des arbitres.

18. MÉRITE SPORTIF

Médailles locales aux joueurs et entraîneurs des équipes gagnantes.

Bannière à l'équipe gagnante des séries éliminatoires pour chaque division.

19. RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES

19.1 L'équipe hôte doit :

19.1.1 Nommer un responsable pour la journée.

19.1.2 Afficher les résultats.

19.1.3 Prévoir une trousse de premiers soins et de la glace.

19.1.4 Aménager les plateaux avant l'arrivée des joueurs pour 8h30 au plus tard.

19.1.5 Assurer la présence d'un officiel mineur ayant les connaissances suffisantes

19.1.6 Prévoir un endroit pour les repas.

19.1.6 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.

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

19.2.4 Elle peut désigner un vérificateur à la table des officiels mineurs durant la partie.

19.2.5 L'entraîneur de l'équipe visiteuse est responsable 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 hôte.

19.2.6 L'entraîneur de l'équipe visiteuse doit porter une attention particulière au comportement des joueurs dans les vestiaires entre et après les matchs.