

LIGUE SCOLAIRE PRIMAIRE DE HOCKEY COSOM DE LA MAURICIE

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 2019

MISE À JOUR : 4 SEPTEMBRE 2019

1. CATÉGORIES D'ÂGES

Moustique: les joueurs doivent être en 4-5 ou 6 année. Des joueurs peuvent fréquenter la troisième année pour compléter une équipe.

Pour le tournoi : les joueurs doivent être en 3^e et 4^e année. Des joueurs de 2^e année pourraient compléter une équipe.

2. COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

Maximum de joueurs en uniforme : 17 joueurs 4 joueurs X 4 lignes plus 1 gardien.

Minimum de joueurs prêts pour débuter une partie : 10 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, cumulera seulement 2 points au classement en cas de victoire. L'équipe fautive perdra ses points d'éthique.

Une équipe ne pouvant aligner le nombre minimum de joueurs pour la troisième fois, perdra automatiquement la joute par défaut. Toutefois la joute aura lieu comme prévue au calendrier.

Seuls les joueurs inscrits sur la liste officielle d'alignement pourront débuter la partie. Tous les joueurs en uniforme devront effectuer un minimum de deux (2) présences durant la partie.

3. ÉLIGIBILITÉ

- 3.1 **Aucune restriction sur les joueurs pee-wee et atome « double-lettre » mais un seul à la fois sur le terrain.**
 - 3.1.1 Aucun joueur (gardien et joueur) « double lettre » dans les buts. Si un gardien « double lettre » fait partie de l'équipe, il devra jouer sur le terrain, **autant les joueurs atome que les joueurs pee-wee et sera considéré comme joueur « double lettre » garçon ou fille.**
- 3.2 **Aucun joueur pee-wee AAA et de la LHPP. L'équipe M-12 du Séminaire St-Joseph sera acceptée mais les joueurs seront considérés comme joueurs « double lettre ».**
- 3.3 Les joueurs pee-wee **et atome** « double lettre » devront être bien identifiés sur la feuille d'alignement.
- 3.4 Un maximum de 3 buts par joueurs par partie devra être respecté.

4. DURÉE DES RENCONTRES

- 4.1 Chaque partie est de 48 minutes.
- 4.2 Deux périodes de 24 minutes de temps non-chronométré (8 changements X 3 minutes).
- 4.3 Cinq minutes de pause entre chaque période.
- 4.4 Un échauffement de 3 à 5 minutes avant la partie est autorisé.
- 4.5 Les changements de joueurs se font aux trois minutes.

5. POINTS AU CLASSEMENT

- 5.1 **Trois** points pour l'équipe qui remporte la victoire.
- 5.2 Deux points pour l'équipe qui remporte la victoire mais qui ne respecte pas le nombre minimum de joueurs
- 5.2 Un point pour les équipes qui font partie nulle.
- 5.3 Lorsqu'une équipe ne peut se présenter à une partie, elle perdra cette partie par forfait (1-0).
- 5.4 **Deux points d'esprit sportif sont attribués à chaque partie. Les deux entraîneurs et l'arbitre décident si les équipes y ont droit ou non, l'indiquent sur la feuille de match et la signe. Les entraîneurs doivent en venir à un consensus pour les deux points d'éthique. Si un entraîneur décide d'enlever les points d'éthique de l'équipe adverse celle-ci doit être avisée sur place.**
- 5.5 Le pointage final des parties ne pourra se terminer par un écart de plus de 5 buts.
Lorsqu'il y a un écart de 5 buts, l'équipe ayant le plus de but devra retirer un joueur du jeu. Si l'écart se rétrécit à moins de 5 buts, les deux équipes joueront à force égale.
- 5.6 Si plus de 8 buts d'écart, l'équipe qui perd ajoute un joueur. On jouera donc à 5 contre 3.

6. CHANGEMENT DE JOUEURS

- 6.1 Un joueur ne peut jouer deux fois de suite (deux fois 3 minutes de suite).
- 6.2 Dans le dernier 3 minutes de la partie, les changements sont permis sans restriction et sans arrêt de temps.
 - 6.2.1 Un seul changement de gardien de but est permis durant la partie mais est considéré comme un temps mort sauf en cas de blessure
- 6.3 L'entraîneur peut retirer son gardien une fois dans la partie au profit d'un 5ième joueur.
- 6.4 L'école qui reçoit choisit son côté de but et il n'y a pas de changement de côté à la demie.

7. PÉNALITÉS

- 7.1 Lorsque l'arbitre décerne une pénalité, il y a un lancer de punition pour l'équipe adverse. Le joueur le plus près de la pénalité, effectue le lancer sans possibilité de retour.
- 7.2 Pour le lancer de pénalité, le joueur choisi part du centre de la surface de jeu et au signal de l'arbitre se dirige vers le gardien.
- 7.3 Si le joueur marque un but sur le lancer de pénalité, il y a reprise du jeu au centre
- 7.4 Si le gardien fait l'arrêt, on reprend à l'arrière du filet du gardien en zone de protection.
- 7.5 L'arbitre appelle une pénalité quand:
 - Un joueur frappe ou entre en contact volontaire avec un autre joueur.
 - Un joueur utilise un langage ou un geste non respectueux envers ses joueurs, les joueurs adverses, les entraîneurs ou les arbitres.
 - Un joueur lève son bâton plus haut que la hanche. (Lorsque la balle voyage plus haut que la tête, le joueur doit récupérer avec la main.)
 - Un joueur utilise le lancer frappé.
- 7.6 L'arbitre et les deux entraîneurs peuvent décider de suspendre un joueur qui a été non respectueux.

7.7 L'équipe qui reçoit doit trouver son arbitre. Si aucun arbitre n'est assigné chaque entraîneur arbitre sa demie de jeu.

8. TABLEAU DES INFRACTIONS ET SANCTIONS

Infractions à caractère technique

- Faire trébucher
- Pénétrer dans la zone du gardien adverse (que ce soit avec un pied ou avec le corps au complet)
- Retenir
- Retarder le jeu
- Obstruction du banc (nuire à l'adversaire)
- Obstruction ou chute obstructive
- Aucun élan par derrière sera toléré. Et lors de la finition du mouvement vers l'avant, le bâton ne devra dépasser la hauteur des hanches.
- Accrocher
- Pour ne pas porter de lunettes de protection et protecteur buccal
- Si un entraîneur se présente sur le terrain sauf en cas de blessure, il y aura un tir de pénalité.

Infractions abusives

- Mise en échec
- Cinglage
- Bâton élevé
- Infraction technique appliquée de façon violente ou délibérée
- Rudesse
- Coup de poing

Un joueur qui commet une infraction abusive se verra expulsé du match en cours. À la deuxième infraction abusive, il y aura un match de suspension supplémentaire.

9. ZONE DE PROTECTION

- 9.1 Lorsque la balle traverse la ligne des buts, les deux équipes peuvent jouer la balle.
- 9.2 Lorsque le gardien immobilise la balle, l'équipe en défensive reprend possession **derrière** la ligne des buts et les joueurs de l'équipe adverse doivent laisser une distance de deux mètres pour que le joueur puisse avancer ou faire une passe. Un temps maximum de 5 secondes est accordé pour mettre la balle en jeu.
- 9.3 L'école qui reçoit se verra dans l'obligation d'établir une zone de protection pour les gardiens. Pénétrer dans la zone du gardien entraînera automatiquement un tir de pénalité à l'équipe en défensive.
- 9.4 Tir de pénalité : Le gardien ne peut sortir de sa zone protection lors du tir de pénalité. Le gardien ne doit pas immobiliser la balle en dehors de sa zone de protection. La première infraction est un avertissement et le deuxième avertissement est un tir de pénalité.
- 9.5 Toutes les équipes doivent avoir une zone de protection pour le gardien. Cette zone est d'environ 3' X 5' soit un pied de chaque côté du filet et une longueur de bâton à l'avant de ce dernier.

10. HORS JEU

- 10.1 Lorsque le gardien de but immobilise la balle, l'équipe en défensive reprend possession à la ligne des buts, un joueur qui récupère la balle et fait immédiatement la passe à un coéquipier placé derrière les défenseurs de l'équipe adverse et derrière la ligne du centre, cela devient un hors jeu.
- 10.2 Lorsqu'il y a hors-jeu, l'équipe adverse repart au centre avec une zone de protection de 2m incluant le bâton.
- 10.3 Lors du tournoi 2^e cycle, le hors-jeu ne s'applique pas.

11. ÉQUIPEMENT

- 11.1 Les lunettes de protection et les protecteurs buccaux sont obligatoires pour tous les joueurs. Un joueur qui ne porte pas ses lunettes de protection ne sera pas toléré sur le jeu.
- 11.2 Pour les gardiens de buts, un masque et support athlétique sont obligatoires. Le reste de l'équipement reste optionnel. Seul l'équipement de gardien de but de rue sera accepté. On joue avec les buts qui sont disponibles à l'école, il n'y a pas de format standard pour la grandeur des buts.
- 11.3 Les bâtons utilisés doivent avoir une palette en plastique. L'arbitre peut retirer un bâton s'il le juge dangereux. Le bâton ne doit pas avoir de ruban gommé sur la palette et ne doit pas avoir de palette en bois recouvert de plastique. Les bâtons de Dek Hockey sont acceptés
- 11.4 L'équipe qui reçoit fournit les balles et le marqueur de points pour la partie.
- 11.5 Les balles doivent contenir un linge à l'intérieur.
- 11.6 Chaque joueur doit être chaussé d'espadrilles pour jouer une partie, autre que celles qu'il porte à l'extérieur.
- 11.7 Tenue sportive exigée, les jeans sont prohibés.
- 11.8 Aucun gant ne sera toléré.
- 11.9 Les protège-tibias avec des bas de soccer ne sont pas permis.

12. LES SPECTATEURS

- 12.1 Les spectateurs ne doivent pas nuire aux joueurs et au déroulement de la partie. Les responsables de l'équipe qui reçoit s'occupent de placer les spectateurs.

13. LA POIGNÉE DE MAIN

- 13.1 Après chaque rencontre, les deux équipes se donnent la main. **La poignée de main doit se donner avant le "pep talk".**

14. PROLONGATION

- 14.1 Il n'y aura aucune prolongation en saison régulière. Chaque équipe récoltera un point au classement.
- 14.2 Lorsqu'il y a égalité dans les séries (quarts de finales, demies-finales et en finale), il y a **1 période** de prolongation de **3 minutes** avec but en or. Si le pointage est toujours égal, il y aura fusillade entre 3 joueurs de chacune des équipes choisis par l'entraîneur.

15. LES PIEDS

15.1 Un but fait avec le pied de façon involontaire est accepté au jugement de l'arbitre.

16. TRANSPORT

16.1 Obligation de l'école de fournir l'heure de fin des classes

16.1.1 Le transport des équipes sera établi en fonction de l'heure à laquelle les classes se terminent pour l'équipe qui reçoit.

17. RÉCOMPENSES

17.1 Il y aura des bannières pour les niveaux 1, 2 et 3 à la fin de la ligue.

Mis à jour le 4 septembre 2019