



RÈGLEMENTS DE HOCKEY COSOM

➤ Début de la partie

- Un délai de dix minutes est prévu avant chaque partie, en fonction de la partie précédente, pour permettre aux équipes de se préparer et de s'échauffer.
- Toute équipe qui arrive en retard, mais à l'intérieur de ce délai (10 minutes), se verra imposer une pénalité de deux minutes non chronométrées.
- Toute équipe qui n'est pas présente à l'heure de début de la partie prévue à l'horaire perdra la rencontre par défaut.
- En cas de retard dû à la partie précédente, une période minimale de cinq minutes non chronométrées sera accordée pour l'échauffement.
- Les deux équipes seront invitées au centre du terrain, avant le début de la partie, afin de prendre part à la poignée de main officielle. Désormais, ce rituel ne sera plus nécessaire à la fin de la partie.

➤ Disqualification d'une équipe

- Toute disqualification d'équipe entraînera un pointage officiel de 3 à 0 pour la partie en faveur de l'équipe adverse.

Motifs de disqualification

- ✗ Toute équipe qui oublie de se présenter à une partie ou qui arrive en retard au-delà du délai accordé.
- ✗ Toute équipe qui utilise des moyens malhonnêtes ou commet un acte de tricherie pour remporter une partie.
- ✗ Toute équipe qui fait jouer un joueur non admissible sans l'approbation du consultant sportif.

➤ Composition de l'équipe

- Pour pouvoir s'inscrire, une équipe doit être constituée d'un minimum de sept joueurs.
- Dans la catégorie mixte, il doit y avoir deux filles sur le terrain à tout moment.
- Une fille peut jouer dans la catégorie masculine.



➤ **Déroulement des parties**

- La partie comporte deux périodes de vingt minutes non chronométrées jouées à cinq contre cinq; le chronomètre sera arrêté seulement durant les deux dernières minutes de chaque période.

Parties préliminaires

- **En cas d'égalité**, l'équipe gagnante sera déterminée par une séance de fusillade, immédiatement après le temps réglementaire. Trois joueurs par équipe seront désignés pour affronter le gardien de but adverse à tour de rôle.
- **Si l'égalité persiste**, d'autres joueurs seront désignés, un joueur à la fois par équipe.

Parties éliminatoires

- Pour avoir le droit de disputer une partie éliminatoire, un athlète doit avoir joué au moins une partie en ronde préliminaire.
- **En cas d'égalité**, une période supplémentaire de cinq minutes non chronométrées sera disputée quatre contre quatre. La dernière minute de prolongation sera chronométrée.
- **Si l'égalité persiste**, il y aura une séance de tirs au but. Trois joueurs par équipe seront alors désignés pour affronter le gardien de but adverse à tour de rôle.
- **Si l'égalité persiste toujours**, d'autres joueurs seront désignés, un joueur à la fois par équipe.

➤ **Équipement sportif**

- Il est du devoir de chacune des équipes d'avoir son propre équipement à son arrivée aux Jeux interscolaires.

Gardiens de but

- ✓ Le port de l'équipement est obligatoire (casque, mitaines, jambières, plastron et chandail à manches longues).
- ✓ Lorsqu'un changement de gardien exige un transfert d'équipement, l'arbitre accordera une période de cinq minutes chronométrées, à la fin de laquelle le gardien devra être prêt, à défaut de quoi l'entraîneur pourra prendre un temps mort de deux minutes, s'il lui en reste un. Dans tous les cas où le changement de gardien est jugé trop long, une pénalité de deux minutes sera imposée à un joueur de l'équipe fautive.



Casque à visière complète

- ✓ Un **casque à visière complète** est exigé et devra obligatoirement être porté en tout temps.
- ✓ L'entraîneur de chaque équipe a la responsabilité de fournir des casques à ses joueurs.

Bâtons des joueurs

- ✓ Toutes les parties auront lieu dans l'aréna alors les bâtons de hockey sur glace seront permis.
- ✓ L'utilisation d'un ruban adhésif sur la palette du bâton est permise.

Protège-tibias

- ✓ En raison des bâtons de hockey sur glace, nous devons protéger les athlètes. LES PROTÈGE-TIBIAS SERONT ALORS OBLIGATOIRES. Nous suggérons des protège-tibias de soccer qui sont moins coûteuses ou de hockey.

Équipement sécuritaire : Casque à visière et protège-tibias

- ✓ Tout joueur qui ne porte pas de casque à visière se verra infliger une pénalité et sera expulsé de la partie.
- ✓ Toute équipe qui décide de ne pas se plier à ce règlement sera disqualifiée sur-le-champ et perdra la partie par forfait.
- ✓ **Le CEPN se décharge de toute responsabilité en cas de blessure ou d'incident advenant qu'un joueur ne porte pas son casque, sa visière ou ses protège-tibias, pour quelque raison que ce soit.**

Couleur des chandails

- ✓ Lorsque les chandails des deux équipes sont de la même couleur, l'équipe inscrite en tant qu'équipe locale à l'horaire doit porter des dossards d'une autre couleur.

➤ Temps morts

- Chaque équipe a droit à un temps mort par période en temps réglementaire et par période supplémentaire.

➤ Règles de jeu

- Les **lancers frappés** sont acceptés seulement dans la catégorie 16-18 ans.
- Le **pointage** est calculé à raison d'un point par but.
- La balle utilisée est en plastique souple.



- Tout but compté avec les mains ou les pieds est refusé s'il est marqué ainsi délibérément.
- Le but est accordé si la balle dépasse les poteaux du but ou si le gant se retrouve derrière la ligne de but.
- Un joueur offensif ne peut rester dans le demi-cercle du gardien de but en attendant une passe (à voir s'il y a une zone de gardien de but).
- La balle doit entrer dans la zone adverse en premier. Autrement, il y a hors-jeu. On refait alors une mise au jeu à l'extérieur de la zone. Un joueur ne peut donc pas attendre dans la zone adverse pour recevoir une passe. Les deux zones sont séparées par la ligne médiane du gymnase.
- Lorsque la balle sort sur le côté, on reprend le jeu à l'endroit où celle-ci est sortie. L'équipe qui n'a pas touché la balle avant sa sortie en prend possession (si l'on est obligé de le faire).
- Lorsque l'arbitre accorde une remise en jeu, il doit s'assurer de donner une zone tampon de trois mètres que l'équipe adverse ne peut franchir. Dès le coup de sifflet, le joueur en défensive peut se diriger vers la balle, tandis que le joueur en possession de la balle peut avancer et effectuer une passe ou un lancer au filet.

➤ Aire de jeu

- Pour les parties disputées en aréna, la distance entre les buts est fonction de la catégorie, comme suit:
 - **10-12 ans**, les buts sont placés à la hauteur des points de mise au jeu.
 - **13-15 ans et 16-18 ans**, les buts sont placés à la ligne de but habituelle.

➤ Pénalités

- Aucun contact intentionnel ne sera toléré.
- Pour les **10-12 ans** et les **13-15 ans** :
 - On signale une infraction pour **bâton élevé** dès que le bâton se retrouve plus haut que les hanches.
 - S'il n'y a pas de risque de blessure, il n'y aura pas de pénalité; il y aura seulement une perte de possession de la balle.
- Pour les **16-18 ans** :
 - Comme le lancer frappé est permis, tout **bâton élevé** jugé dangereux sera sifflé par l'arbitre.
 - S'il n'y a pas de risque de blessure, il n'y aura pas de pénalité; il y aura seulement une perte de possession de la balle.
- La durée d'une pénalité est de deux minutes en temps continu.



- Un joueur qui prend UNE TROISIÈME PÉNALITÉ au cours d'une même partie sera EXPULSÉ DE LA PARTIE. Cependant, il pourra jouer à la prochaine partie.

➤ Écart de pointage

- Par respect pour l'équipe qui tire de l'arrière, un pointage de 2 à 0 en faveur de l'équipe qui mène sera inscrit au tableau indicateur lorsqu'un écart de pointage de 7 points surviendra.
- À partir de ce moment-là, le reste de la partie se déroulera en temps continu.
- Les statistiques continueront d'être comptabilisées sur la feuille de pointage.
- La règle d'écart s'applique à l'affichage des points sur les tableaux de résultats. Cependant, les points au classement seront compilés selon le pointage réel par souci d'équité pour toutes les équipes.

➤ Classement des équipes dans les catégories

- Les équipes sont classées selon le nombre de victoires et de défaites qu'elles ont obtenues en ronde préliminaire.
- **Lorsqu'il y a égalité au classement et que les équipes NE JOUENT PAS TOUTES les unes contre les autres en ronde préliminaire :**
 - On comptabilise les points pour, c'est-à-dire les points marqués par sa propre équipe, et les points contre, c'est-à-dire les points concédés par sa propre équipe, pour obtenir la différence entre les deux, ou le différentiel.
 - L'équipe ayant le différentiel le plus élevé obtiendra le meilleur rang au classement.
 - Si deux équipes ont le même différentiel, l'équipe ayant remporté la partie disputée entre les deux formations à égalité accédera à la meilleure position au classement.
 - Au besoin, le classement des deux équipes qui sont à égalité sera établi par tirage au sort.
- **Lorsqu'il y a égalité au classement et que les équipes JOUENT TOUTES les unes contre les autres en ronde préliminaire :**
 - L'équipe ayant remporté la partie disputée entre les deux formations à égalité accédera à la meilleure position au classement.
 - S'il y a plus de deux équipes à égalité, on procédera au calcul du différentiel.
- Au besoin, le classement des deux équipes qui sont à égalité sera établi par tirage au sort.

N. B. : Le consultant sportif des Jeux interscolaires du CEPN se réserve le droit de rendre une décision définitive relativement aux présents règlements.