

Ligue de Hockey Cosom D-Gel

-ÉTS-

Objectif de la ligue

1. Permettre aux participants de jouer au hockey cosom dans une ambiance amicale.
2. Maintenir ou développer un bon esprit sportif et d'équipe.

Comité de discipline

Le comité de discipline réunira le responsable de la ligue, les arbitres, le technicien en animation sportive et le directeur du Centre sportif. Ce comité prendra une décision juste et équitable en tenant compte des objectifs de la ligue.

Règlements

1) Inscription

- 1.1) **Inscription individuelle.** Le Centre sportif réunira tous les participants qui se sont inscrits de cette manière en une ou plusieurs équipes lors d'un rencontre précédant la saison.
- 1.2) **Inscription par équipe.** Les participants voulant s'inscrire par équipe devront remplir un formulaire et payer le montant global de l'équipe. L'équipe doit être composée d'au moins 9 joueurs, gardien de but inclus.
- 1.3) **Joueur de l'extérieur.** Seul, un joueur de l'extérieur sera admis sur la liste officielle de chaque équipe. Une équipe aura droit à une dérogation pour deux joueurs de l'extérieur seulement si le deuxième joueur est un gardien de but. Aucune inscription individuelle ne sera permise si la personne n'est pas un étudiant(e) de l'ÉTS, ne fait pas partie du personnel de l'ÉTS ou de l'Association des diplômés de l'ÉTS.
- 1.4) Les anciens étudiants de l'ÉTS seront considérés comme joueurs étudiants
- 1.5) Les équipes devront être composées d'au moins 9 joueurs et d'un maximum de 15.
- 1.6) Les joueurs qui ne sont pas sur la liste officielle de l'équipe n'auront pas le droit de participer aux parties de hockey cosom de la ligue.
- 1.7) Aucun remboursement ne sera émis après le début du calendrier régulier.
- 1.8) La carte étudiante est obligatoire pour avoir accès au centre sportif. Les joueurs de l'extérieur ou les anciens étudiants devront s'identifier à la réception afin qu'on leur donne accès aux plateaux sportifs.

2) Équipement autorisé

- 2.1) Les bâtons autorisés sont les bâtons D-Gel avec une palette entièrement en plastique. Chaque capitaine d'équipe pourra réclamer des bâtons gratuitement pour ses joueurs inscrits sur la liste durant la première journée du calendrier régulier, en présence du joueur et en présentant sa carte étudiante ou une carte d'identité.
- 2.2) Les joueurs auront la responsabilité des équipements qui leur seront remis.
- 2.3) En cas d'un bâton cassé, le joueur pourra se présenter au comptoir pour en acheter un autre, sur la présentation du bâton cassé **tout au long de la session** au prix de 22.50\$, ou emprunter un gratuitement qui le remettra à la fin de la partie.
- 2.4) L'équipement autorisé : le « *jackstrap* », les gants de hockey, les gants de travail et les gants de type D-Gel et les protège-tibias de type soccer.
- 2.5) Le port de lunettes protectrices est obligatoire. Un joueur possédant des lunettes pour la vue ne sera pas obligé de porter des lunettes de protection.
- 2.6) Les gardiens de but peuvent utiliser leur propre équipement ou emprunter celui fourni par l'ÉTS. Cependant, le bâton utilisé devra obligatoirement être muni d'une palette de plastique.

- 2.7) Les joueurs pourront emprunter sans frais l'équipe nécessaire à la pratique de l'activité au comptoir de prêt en échange de leur carte étudiante ou une carte d'identité.

3) Déroulement des parties

- 3.1) Lors de chaque partie, il y a un arbitre et un marqueur. Ce dernier s'occupe aussi du chronomètre.
- 3.2) Chaque partie dure 43 minutes (deux périodes de 20 minutes, plus une pause de trois minutes entre les deux périodes). La dernière minute de chaque période se déroule à temps chronométré. Excepté pour la finale qui sera de (trois périodes de 15 minutes avec un repos de trois minutes entre les périodes)
- 3.3) Lorsque le temps est stoppé pour une quelconque raison, celui redémarre lorsque **l'arbitre débute son décompte ou siffle. En cas de problème technique (oubli, tableau défectueux, etc.) l'arbitre aura plein pouvoir décisionnel sur la décision à apporter.**
- 3.4) Les équipes devront changer de côtés à chaque période. (seulement si une équipe le demande)
- 3.5) Pour les remplaçants la carte de l'école est obligatoire pour pouvoir participer à la partie. À moins que l'équipe ne se serve pas de leur privilège joueur extérieur.
- 3.6) Un joueur étant inscrit dans une équipe ne peut jouer, ou remplacer dans une autre équipe inscrite dans la même ligue. Cependant, il est possible de jouer dans deux ligues indépendantes. (ex : un joueur aurait le droit de participer dans le Pool A et le Pool B)
- 3.7) Les équipes ont les deux premières semaines de jeu pour compléter leur liste de joueurs. Après cette date aucun nouveau joueur ne sera accepté.
- 3.8) Après égalité, il y aura des tirs de barrage, chaque équipe envoie 3 joueurs, l'équipe gagnante aura 2 points au classement et la perdante 1 point. En cas d'égalité après les trois tirs de chacune des équipes, chaque équipe délègue un joueur différent des derniers ayant tiré et la première équipe qui marque après une ronde de tirs gagne. Ce règlement est valide autant pour les parties de la saison régulière et les séries éliminatoires (final inclus).
- 3.9) En tir de barrage aussitôt que la balle dépasse la ligne des buts l'action est terminée. (ex : la balle est lancée par le joueur touche le mur et reviens dans le dos du gardien le but sera refusé. Par contre, si le joueur lance la balle sur le poteau reviens dans le dos du gardien et pénètre dans le filet, le but va être bon, car la balle n'a pas dépassé la ligne des buts).
- 3.10) Lorsqu'il y a un écart de 4 buts ou plus au cours d'une partie, le temps ne sera jamais arrêté pour la dernière minute de chaque période.
- 3.11) La partie se termine lorsque l'écart entre les deux équipes atteint 10 buts.
- 3.12) Aucun joueur ne peut entrer en contact avec le gardien. Si un joueur entre en contact avec le gardien avant ou après le sifflet que ce soit volontaire ou non, une pénalité de deux minutes sera émise pour obstruction.
- 3.13) Lorsqu'un bâton est échappé, le joueur fautif devra le ramasser avant de pouvoir jouer la balle. Si un bâton brise, il ne peut pas jouer la balle en aucun cas, il doit retourner au banc pour un changement de bâton ou de joueur, sinon une pénalité d'une minute sera émise.
- 3.14) Tous joueurs qui plongera pour jouer la balle qu'il touche à la balle en premier ou pas sera pénalisé de deux minutes.
- 3.15) Un temps d'arrêt de trente secondes est accordé à chaque équipe pour chaque période de la partie.
- 3.16) Une équipe ne pourra commencer la partie si elle n'est pas représentée par au moins 4 personnes (1 gardien de but + 3 joueurs). Après un délai de cinq minutes, si l'équipe fautive est toujours sous représentés, l'autre équipe remportera la partie par défaut. Le pointage d'une partie remportée par défaut est de 5-0.
- 3.17) Après chaque but compté, une mise en jeu est effectuée au centre du gymnase.
- 3.18) Les gardiens de but ne peuvent immobiliser la balle à l'extérieur de la zone de gardien de but. (voir image à la fin du document)
- 3.19) Lorsqu'une équipe lance la balle en dehors de la surface de jeu (les quatre coins, le plafond, **ou sur le filet du gardien**), la balle est remise en jeu par l'autre équipe à l'endroit désigné par l'arbitre.
- 3.20) Lors de la remise en jeu, le joueur (autre que le gardien de but) doit faire une passe à un autre joueur (autre que le gardien de but). Un délai de cinq secondes lui est alloué (l'équipe adverse doit laisser une distance d'un bâton entre la balle et lui). Si la remise en jeu n'est pas correctement effectuée, le jeu sera de nouveau arrêté, et l'équipe adverse sera chargée de la remise en jeu. Dans le cas d'une remise en jeu après immobilisation de la balle par le gardien, un joueur (autre que le gardien de but) doit effectuer

une passe derrière la ligne des buts (**ligne vert**) à un autre joueur (autre que le gardien de but). Après que le délai de 5 cinq secondes soit dépassé, l'équipe adverse peut jouer la balle.

- 3.21) La hauteur maximale pour toucher à la balle est au niveau de la **taille**. Si un joueur lève son bâton plus haut, il y a arrêt de jeu et la balle est remise à l'adversaire (que la balle soit touchée ou pas, c'est l'intention qui est sanctionnée), de plus le joueur fautif se verra attribuer une punition de 1 minute non comptabilisée dans ses statistiques.
- 3.22) Les lancers frappés (*slap shot*) sont permis à condition que le bâton du joueur effectuant le lancer ne soit plus élevé que sa **taille**. Lors d'un geste fautif, le jeu sera arrêté et l'équipe fautive perdra le contrôle de la balle. Celle-ci sera remise en jeu par l'autre équipe à l'endroit désigné par l'arbitre.), de plus le joueur fautif se verra attribuer une punition de 1 minute non comptabilisée dans ses statistiques.
- 3.23) En cas d'un bâton élevé au visage, il y aura une punition de 5 minutes
- 3.24) Lorsque la balle est écrasée, le jeu est arrêté et une mise au jeu est effectuée avec une autre balle.
- 3.25) Les joueurs sur le banc ne doivent pas être sur la surface de jeu. Une pénalité sera décernée à toute équipe fautive.
- 3.26) Seul le capitaine de l'équipe sera autorisé à discuter **calmement** avec l'arbitre.
- 3.27) Aucune critique ou réplique négative ne sera permise envers l'arbitre. Une pénalité sera émise pour cette action. En cas de récidive dans la même partie, le joueur se verra automatiquement expulsé de la partie.
- 3.28) En cas d'expulsion pour mauvais esprit sportif le joueur se verra octroyer automatiquement 3 pénalités à sa fiche.
- 3.29) Lorsqu'il y a pénalité, le joueur fautif est tenu à l'écart du jeu pour deux minutes ou plus selon la gravité de son geste jugé par l'arbitre. De plus, son équipe devra jouer à trois joueurs tout au long de la pénalité. Dans le cas ou plus d'une pénalité surviendrait dans le même laps de temps, le temps des pénalités sera cumulatif. Le nombre minimum de joueurs pouvant être présent sur la surface est de trois. Dans le cas de pénalités multiples ou d'une pénalité mineure double, les joueurs ayant purgé leur punition pourront retourner à leur banc respectif seulement lors d'un arrêt de jeu.
- 3.30) Lorsqu'un joueur reçoit une pénalité l'arbitre signale la pénalité en levant le bras. Dès que l'équipe pénalisée prend le contrôle de la rondelle celui-ci siffle la pénalité. (pénalité en retardement)
- 3.31) Lorsqu'un joueur reçoit une troisième pénalité dans une partie, il sera automatiquement expulsé de la partie. De plus, le joueur sera suspendu pour la prochaine partie de son équipe.
- 3.32) Lorsqu'un joueur reçoit une 5^e pénalité dans la saison, il se verra automatiquement expulsé de la partie et suspendu pour la prochaine partie. Ce même joueur sera de nouveau expulsé et suspendu, pour une partie, pour une 6^e punition. Par la suite, ce joueur sera expulsé et suspendu, pour une partie, pour chaque punition supplémentaire.
- 3.33) À la fin d'une punition, le joueur puni doit aller toucher les portes au milieu du gymnase avant de s'impliquer dans le jeu.
- 3.34) Lors d'un désavantage numérique, un joueur tentant d'immobiliser la balle afin de gagner du temps sera puni pour 2 minutes. La balle doit continuellement être en mouvement.
- 3.35) Toute équipe ou joueur ne respectant pas les objectifs ou les règlements de la ligue pourra se faire expulsé de la ligue (l'équipe ou le joueur se verra rembourser au prorata les parties jouées).
- 3.36) En cas de bagarre, les deux joueurs sont expulsés de la partie et renvoyés de la ligue sans remboursement.
- 3.37) Tout joueur commettant une action dangereuse se verra automatiquement expulsé de la partie et recevra immédiatement une suspension pour une partie. L'incident sera alors analysé par le comité disciplinaire qui pourra alors imposer une suspension supplémentaire ou expulser le joueur de la ligue.
- 3.38) Tout joueur suspendu se verra automatiquement refuser l'accès au gymnase durant l'activité.
- 3.39) Lors des séries éliminatoires, un joueur ne peut jouer dans une équipe, s'il n'a pas participé à au moins trois parties pour cette même équipe lors de la saison régulière.
- 3.40) Les changements de joueurs peuvent se faire à tout moment durant la partie. Le changement de joueur doit se faire à l'intérieur d'une distance de bâton du banc des joueurs lorsque l'action est éloignée du banc. Dans le cas où l'action se déroule près du banc des joueurs, les joueurs ont la responsabilité de présenter seulement 4 joueurs sur la surface de jeu, advenant une faute au règlement, une pénalité sera accordée à l'équipe fautive.
- 3.41) Les équipes qui ne ramassent pas les équipements empruntés (dossards, bâtons, lunettes bouteille d'eau) ou des déchets auront une punition de deux minutes au début de la partie suivante.

3.42) Tous les joueurs doivent avoir leurs cartes en leur possession pour entrer au Centre sportif et emprunter le matériel de hockey cosm. (excepter les joueurs de l'extérieur)

**Pour toute information, n'hésitez pas à communiquer avec
Eric Laliberté, technicien en animation sportive, (514) 396-8639
eric.laliberte@etsmtl.ca**

Mise à jour le 15-08-2014