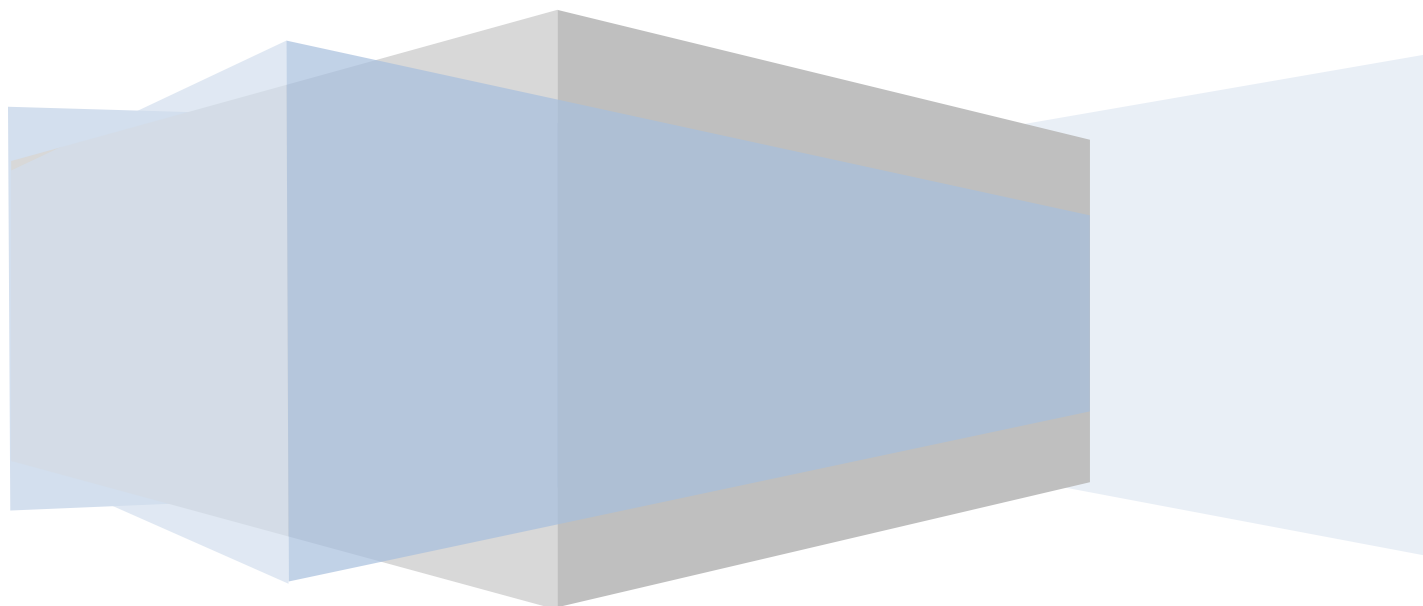


PATRO DE LÉVIS

LA BIBLE DU COSOM

LES RÈGLEMENTS DE LA LIGUE DE HOCKEY COSOM DU PATRO



Voici La Bible du Cosom du Patro de Lévis révisée par :

Marc Bérubé, Germain Chamberland, Valéry Roy-Gosselin, Claude Bélanger et Bruno Gilbert

2023-01-14

Mot du responsable de la ligue

La ligue avec repêchage est unique au Patro de Lévis. Elle est basée sur la bonne volonté et l'honnêteté des participants. Elle ne comporte pas d'arbitre et tous sont les bienvenus s'ils décident de respecter l'esprit de camaraderie et de participation de la Ligue.

Les joueurs sont donc responsables de leurs comportements et de leurs agissements sur et en dehors de la surface. Ils ne doivent pas commettre d'infraction aux règlements cités plus bas. S'ils le font (infraction, hors-jeu, geste antisportif), que ce soit volontaire ou non, ils doivent reconnaître leur tort et arrêter le jeu pour redonner la balle à l'adversaire. Ils devront aussi corriger leur comportement pour que la situation ne se reproduise pas.

Si le joueur n'est pas capable de contrôler ses émotions ou n'est pas honnête et conséquent par ses comportements, l'animateur, les capitaines et le responsable de la ligue devront se rencontrer pour statuer sur le cas du joueur. Les sanctions iront d'un avertissement à une suspension, jusqu'à un bannissement de la ligue. **Aucun geste de violence n'est toléré.**

Comme il s'agit de ligues amicales du Patro, l'esprit sportif est important. Tout geste jugé dangereux, antisportif, violent ou coup vicieux sera discuté après chaque partie entre l'animateur et les capitaines des équipes en cause. Les paroles et les propos tenus sur les médias sociaux peuvent aussi être punis. La plupart des incidents peuvent être évités, les vétérans de la ligue doivent faire preuve de leadership auprès de leurs coéquipiers et aider à désamorcer les situations à risque. Les suspensions sont purgées dans la ligue où le joueur est suspendu et comptent uniquement pour les matchs de saison régulière ou de séries. La durée de la suspension peut dépendre de l'historique du joueur.

Finalement, nous comptons sur le jugement, l'honnêteté et l'esprit de participation de chacun de vous pour que le plaisir règne dans la ligue. La ligue et vous-mêmes en sortiront grandis. On ne veut pas d'une ligue avec 50 000 règlements.

Une copie de ces règlements sera disponible en tout temps avec les feuilles de pointages.

Pour être à l'affût de toutes les nouveautés et changements pendant une saison, le moyen de communication privilégié est le site Web de la ligue.



En s'inscrivant dans la ligue, tout joueur accepte de suivre les règlements.

Déroulement d'une saison

Il y a deux saisons, Automne et Hiver. Les débuts des saisons sont en septembre pour l'automne et janvier pour l'hiver. Chaque saison est séparée en deux ligues, la ligue du Dimanche et la ligue du Jeudi. Les joueurs peuvent jouer dans une ou deux ligues dans la même saison, car elles sont distinctes. La saison dure environ de 8 à 10 matchs. Ensuite il y a les séries. La saison d'automne se termine en décembre et celle d'hiver en avril (ou début mai). La première semaine de la saison, il y a une rencontre de remise en forme. Cette rencontre permet de se dégourdir les jambes pour les anciens et de voir la force des nouveaux joueurs, mais aussi de se familiariser avec les règlements et l'équipement.

Journée du Repêchage :

Tout nouveau joueur **doit se présenter pour jouer ce match** afin d'être admis dans la ligue. Un nouveau joueur blessé ne pouvant pas participer à ce match **se doit d'être présent au repêchage** afin de se présenter : donner une idée de sa force et de son expérience en hockey cosom, dek ou sur glace. Sinon il ne pourra pas jouer cette session, car il arrive trop souvent que des nouveaux débalancent les équipes.

Après les parties de remise en forme, il y a le repêchage des joueurs pour former les équipes. **Les joueurs doivent avoir payé leur session pour être admis au repêchage.** On encourage fortement l'inscription à l'avance sur le site du Patro de Lévis.

Le nombre d'équipes varie selon le nombre de joueurs inscrits. Les équipes sont formées idéalement d'un gardien de but et de 6 joueurs. Des capitaines sont déterminés pour effectuer le repêchage. Généralement, les capitaines sont des joueurs qui ont joué au moins un an dans la ligue et ils sont de forces à peu près égales. Il est souhaitable que les joueurs qui savent à l'avance qu'ils manqueront plus d'une rencontre ou un match de séries avisent les capitaines avant le repêchage.

L'ordre de repêchage est tiré au hasard et le repêchage se déroule comme décrit dans les tableaux suivants:

Peu importe le nombre de joueurs

Ronde	Équipes
Ronde 1	1ère à la dernière
Ronde 2	Dernière à la 1ère
Ronde 3	1ère à la dernière
Ronde 4	Dernière à la 1ère

6 joueurs + 1 gardien / équipe

Ronde 5	1ère à la dernière
Ronde 6	Dernière à la 1ère

+ de 6 joueurs + 1 gardien / équipe

Ronde 5	1ère à la dernière
Ronde 6	Dernière à la 1ère
Ronde 7	Pige au hasard (le # d'équipe tiré repêche un joueur)

- de 6 joueurs + 1 gardien / équipe

Ronde 5	Pige au hasard (le # d'équipe tiré ne repêche pas de joueur) 1ère à la dernière
Ronde 6	Dernière à la 1ère

Une équipe ne peut se retrouver avec plus d'un gardien. Chaque équipe doit avoir son gardien avant la fin de la dernière ronde complète.

Dans la situation exceptionnelle où il manque de gardiens dans une des ligues pour le nombre d'équipes, un gardien pourra se proposer pour garder les buts pour une 2^e équipe. Cependant, il devra toujours jouer pour l'équipe l'ayant repêché en premier en cas d'affrontement entre les deux équipes. Si cette situation survient durant les séries éliminatoires, la 2^e équipe pourra utiliser un gardien remplaçant repêché après la première équipe de son gardien.

* Dans le cas où cette opportunité amènerait un surplus de gardien, un tirage au sort sera effectué pour déterminer quel gardien aura le privilège de jouer pour une 2^e équipe.

Échanges : Une fois le repêchage fait, les capitaines peuvent effectuer des échanges avant le dernier match de la saison pour les deux équipes concernées. Les échanges ne peuvent être faits qu'entre des équipes ayant joué le même nombre de parties. Les discussions concernant les échanges doivent se faire entre les capitaines et de façon privée. Pas de discussions ouvertes sur Facebook. L'échange devra être approuvé par l'animateur avant d'être officiel.

Remplaçants

En saison régulière :

Tout joueur absent peut être remplacé par un joueur repêché dans la même ronde que lui ou dans les rondes suivantes. Les joueurs de 5^e, 6^e et 7^e ronde peuvent se remplacer entre eux, peu importe leur rang de sélection. Tous les gardiens peuvent être remplacés par un autre gardien ou un joueur habillé en gardien, peu importe le rang de sélection du gardien absent. Les capitaines et gardiens-joueurs se verront attribuer un rang fictif de repêchage afin qu'ils puissent aussi être utilisés comme remplaçant de joueur.

Aucun but de compensation n'est octroyé pour utiliser des joueurs remplaçants. Le capitaine adverse ne peut refuser un remplaçant s'il respecte la règle ci-haut. Toutefois, une entente peut être faite entre les capitaines concernés par le match et l'animateur si une situation exceptionnelle survient (exemple : autoriser un joueur repêché plus fort, en échange d'un but par période).

Une équipe n'ayant pas de choix de 5^e ronde peut remplacer ce joueur inexistant par un joueur de 5-6-7^e ronde.

Dans le cas où un joueur de l'équipe est utilisé comme gardien de but, ce joueur peut être remplacé comme s'il était absent.

En séries éliminatoires : Voir l'[annexe](#) en fin de document pour remplacer le paragraphe suivant

(Les remplaçants ne sont pas autorisés, sauf dans le cas d'une équipe qui n'a pas de 4^e joueur présent. Si c'est le cas elle peut utiliser un remplaçant selon la règle de saison. Un gardien absent en séries doit être remplacé par un joueur de son équipe.)

Un capitaine qui s'absente doit nommer un capitaine remplaçant pour prendre les décisions d'équipe.

Équipements

Joueurs :

- Bâton Dom avec palette de plastique Dom
 - La palette ne peut pas être recouverte de ruban à hockey.
- Espadrille de sport.

Optionnel :

- Lunettes protectrices
- Gants
- Protège-tibias (les pads de dek sont seulement acceptés s'ils sont recouverts de bas)
- Protège-genoux
- Coquille

L'équipement du gardien:

- Bâton, même type de bâton qu'un joueur ou un bâton de gardien, mais toujours en plastique.
- Un casque de gardien de but
- Plastron de hockey de rue ou de receveur de baseball
- Chandail pour couvrir le plastron
- Gant (baseball ou de hockey)
- Bloqueur
- Coquille
- Jambières de n'importe quel type sont acceptées

❖ Les culottes de gardien de hockey et plastron de hockey sur glace sont interdits

Déroulement d'une partie

Une partie est d'une durée de 60 minutes non-chronométrée, divisée en 2 périodes de 30 minutes. Seules les 2 dernières minutes de la 2^e période sont chronométrées. 2 points de classement sont accordés par période, si une période se termine par un pointage égal, 1 point est accordé à chaque équipe. L'équipe qui remporte la partie récolte 2 points de classement supplémentaires. Il y a donc possibilité de récolter 6 points maximum par partie.

Lorsqu'il y a égalité à la fin des deux périodes réglementaires lors d'un match de la saison, il y a fusillade. Les capitaines déterminent l'ordre des joueurs qui vont exécuter les échappées. Il y a un « roche, papier, ciseau » pour déterminer l'équipe qui commence. Il y a trois tireurs par équipe. S'il y a encore égalité, les capitaines choisissent un autre joueur et le reste de la fusillade se déroule joueur par joueur. Chacun des joueurs de l'équipe doit avoir exécuté un lancer avant que l'on revienne au premier joueur à s'être exécuté. Tous les joueurs doivent être dans la rotation, sauf le gardien. L'équipe qui gagne en fusillade a 2 points pour la victoire de la partie.

En séries éliminatoires, il n'y a pas de fusillade, des périodes de trente minutes sont jouées. La première équipe marquant un but gagne la partie.

Un temps d'arrêt de 30 secondes par période par équipe est attribué.

Si dans une partie il y a un écart de 15 buts, les statistiques individuelles ne sont plus prises en note, mais le match se poursuit.

Règle de jeu

Mise au jeu :

Au début de chaque période et après chaque but. Les deux joueurs doivent mettre leurs palettes l'une en face de l'autre en arrière de la balle. Ensuite, ils attendent le GO, qui peut être donné par n'importe qui dans le gymnase sauf ceux qui font la mise au jeu.

Changements :

Lorsqu'il y a substitution pendant le jeu, le joueur qui sort du banc ne peut le faire avant que le joueur qui entre au banc touche avec son bâton ou son corps la bande de bois de son banc.

Hors-jeu :

Il y a hors-jeu :

- Lorsqu'un joueur en possession de la balle pénètre dans la zone adverse alors qu'un de ses coéquipiers s'y trouve déjà.
- Lorsqu'un joueur est en possession de la balle et pénètre dans la zone avant la balle.
- Lorsqu'un joueur entre dans la zone adverse avant que la balle ait franchit la ligne et qu'il touche à ladite balle. Il peut ressortir de la zone sans toucher à la balle et y pénétrer à nouveau. Ceci en autant qu'aucune personne de son équipe entre avant qu'il ne ressorte, ceci est un hors-jeu à retardement.
- Lorsqu'un hors-jeu est différé, si la balle est relancée en zone offensive et qu'elle touche le gardien, il y a hors-jeu.
- Même si un joueur adverse entre la balle dans sa zone défensive, les joueurs en offensive doivent sortir de la zone avant de pouvoir toucher à la balle.

Lorsqu'un hors-jeu est appelé, le jeu arrête et la remise en jeu se fait en plaçant la balle en haut de la zone offensive dans la partie bleue près de la ligne centrale par l'équipe adverse. Les hors-jeux doivent être appelés par un joueur d'une des deux équipes qui jouent. S'il y a mésentente, les estrades peuvent trancher. Lors d'un hors-jeu, on doit attendre que les joueurs de l'équipe fautive soient prêts à jouer. Il doit y avoir une distance raisonnable entre la personne qui repart la balle et l'adversaire en face de lui (au moins une longueur de bâton de cosom). La remise en jeu doit être un tir ou une passe. Si le joueur qui repart la balle ne fait pas ce qui est requis, il doit reprendre le jeu.

Remise en jeu :

Toutes les remises en jeu se font selon la règle de hors-jeu pour l'équipe n'ayant pas commis la faute ou causé l'arrêt du jeu. Une distance minimale d'une longueur de bâton doit être observée par les joueurs en défensive.

Exceptions pour la remise en jeu : quand le gardien gèle la balle dans sa zone, lorsque la balle roule en arrière de la porte ou derrière les tables, lorsque la balle tombe sur le dessus du filet du but sans avoir touché un joueur en défensive, lorsque le tissu sort de la balle (voir plus bas).

Arrêt de jeu :

- Lorsque la balle roule derrière la porte ou derrière les tables. La balle est reprise dans un coin bleu derrière le but par l'équipe qui n'a pas touché la balle en dernier.
- Lorsque le tissu sort de la balle ou que la balle est brisée, seule l'équipe en possession de la balle peut demander le remplacement. Le jeu est reparti dans la zone où le jeu s'est arrêté (dans la zone bleue derrière le gardien ou comme un hors-jeu).
- Lorsque la balle s'arrête sur le dessus du filet de but. La balle est reprise par l'équipe non-fautive (dans la zone bleue derrière le gardien ou comme un hors-jeu).
- Lorsque le gardien gèle la balle dans sa zone, il peut lui-même effectuer la remise en jeu, ou laisser la balle à un joueur de son équipe, du moment que la balle soit d'abord placée dans la zone bleue de l'arrière du but. Le joueur ou le gardien qui effectue la remise en jeu a l'immunité tant et aussi longtemps que la balle n'est pas sortie de la zone bleue.
- Lorsque le gardien gèle la balle et qu'aucune partie de son corps ne touche à sa zone, la balle est reprise par l'équipe non-fautive (voir détails du hors-jeu plus haut).
- Lorsque le gardien gèle la balle par l'intérieur de son filet, la balle est reprise par l'équipe non-fautive (voir détails du hors-jeu plus haut).
- Lorsqu'il y a un hors-jeu, la balle est reprise par l'équipe non-fautive (voir détails du hors-jeu plus haut).
- Lorsque la balle sort de la surface de jeu (dans les estrades, sur le banc des joueurs, qu'elle reste prise dans le plafond ou dans un rideau), la balle est reprise par l'équipe non-fautive (voir détails du hors-jeu plus haut).
- Lorsqu'il y a un joueur du banc ou spectateur qui touche à la balle, la balle est reprise par l'équipe qui n'y a pas touché (voir détails du hors-jeu plus haut).
- Lorsqu'il y a une passe avec la main (voir la section faute plus bas), la balle est reprise par l'équipe non-fautive (voir détails du hors-jeu plus haut).
- Lorsqu'il y a un bâton élevé (voir la section faute plus bas), la balle est reprise par l'équipe non-fautive (voir détails du hors-jeu plus haut).
- Lorsqu'il y a une passe au gardien (voir la section faute plus bas), la balle est reprise par l'équipe non-fautive (voir détails du hors-jeu plus haut).
- Lorsque la balle est écrasée par un joueur (sauf par le gardien) et ne reprend pas rapidement sa forme initiale, la balle est reprise par l'équipe non-fautive (voir détails du hors-jeu plus haut).
- Lorsqu'une équipe joue avec un 5e joueur sur le jeu (voir la section faute plus bas), la balle est reprise par l'équipe non-fautive (voir détails du hors-jeu plus haut).

Fautes

Bâton élevé :

Lorsqu'un joueur lève son bâton plus haut que la barre transversale du but pour frapper la balle, c'est considéré comme un bâton élevé. Il y a bâton élevé, que le joueur ait touché ou non à la balle.

Passe avec la main, fermer la main et transport :

Lorsque le joueur touche la balle avec sa main, aucun joueur de son équipe ne peut toucher la balle avant que ce dernier ou un membre de l'autre équipe touche à la balle. Il y a faute lorsque le joueur ferme la main sur la balle ou lorsqu'il lui touche à plusieurs reprises. Les transports sont à éviter.

Plongeon et lançage de bâton vers un autre joueur :

Il y a plongeon lorsqu'un joueur se lance sur le sol pour essayer de bloquer la balle avec son bâton ou son corps et que cela est dangereux pour que le joueur adverse chute. Ce geste peut se mériter un match de suspension. Même chose si un joueur lance son bâton vers un autre joueur. Si le joueur est en échappée, il peut avoir un tir de pénalité qui sera effectué par la personne qui a reçu le geste fautif.

Passe au gardien :

Un joueur ne peut pas volontairement faire une passe à son gardien afin qu'il gèle la balle. Le gardien peut jouer la balle, mais s'il la gèle, il y aura remise en jeu pour l'équipe non-fautive. La passe au gardien doit sembler intentionnelle. Un joueur qui ne fait qu'accoter son bâton sur la balle collée sur son gardien est considéré comme une passe au gardien.

Toute faute qui entraînerait normalement une pénalité

Pour les prochaines fautes voici les explications de la zone du gardien :

La zone du gardien est délimitée par la ligne de but ainsi que de la ligne rouge devant son but et la première ligne blanche de chaque côté.

Obstruction au gardien :

L'obstruction au gardien est appelée lorsqu'un joueur nuit au déplacement du gardien dans sa zone (voir zone du gardien). Si un but est marqué alors qu'un joueur adverse est en contact avec le gardien dans sa zone, le but est refusé et la balle est reprise par l'équipe non fautive (voir détails du hors-jeu plus haut).

Un joueur qui gèle la balle dans la zone du gardien :

Lorsque cela arrive et que le joueur gèle la balle avec la main, l'équipe adverse obtient un lancer de punition. Si c'est avec le corps, la balle est reprise par l'équipe non-fautive (voir détails du hors-jeu plus haut).

Gestes à éviter

Accrocher, entourer le joueur avec son corps et le bâton, pousser dans le dos, donner un coup de bâton, jouer l'homme, retenir le bâton de l'autre, ...

Ces gestes peuvent se voir remettre un avertissement s'ils sont répétés.

N.B.: Un joueur qui fait de mauvais appels à répétition pour tirer avantage sur l'auto-arbitrage peut se faire remettre un avertissement par l'animateur.

Conduites antisportives, avertissements et suspension

Conduites antisportives :

Aucune conduite antisportive (voir la liste située plus bas) ne sera tolérée et est passible d'une sanction (avertissement, retrait du match, suspension de : 1 match, 2 matchs, ..., une saison, à vie). Voici des exemples de gestes qui sont passibles d'une suspension:

- Coup de bâton violent sur la bande, le but ou la surface.
- Lancer du bâton.
- Insulte proférée envers un spectateur, un adversaire, un coéquipier, l'animateur ou le responsable de la ligue.
- Non-respect du matériel mis à votre disposition par le Patro : ex. bande, balle, but.
- Tout geste d'intimidation avant, pendant et après une partie. (Incluant le groupe Facebook de la Ligue)
- Acharnement sur un joueur dans le but de le sortir de sa « game ».
- Frapper volontairement un autre joueur

Avertissements :

Un avertissement peut être donné à un joueur lorsqu'il est sur la limite entre la suspension et le laisser jouer. Cela a pour but qu'il corrige son comportement pour le reste de la partie et pour les autres à venir. Un joueur recevant plusieurs avertissements (2 et plus) peut être suspendu selon ses gestes. Les avertissements sont donnés par l'animateur.

Suspensions :

La durée d'une suspension sera déterminée par l'animateur et le responsable de la ligue. Les suspensions seront annoncées sur le site de la Ligue.

Une suspension peut être décernée pour toutes les conduites antisportives listées plus haut, ou pour toutes les infractions violentes et prémédités (ex. coup de bâton, mise en échec, bagarre, ...)

Bonne saison à tous!

Annexe

Pour les séries éliminatoires, tout joueur absent peut être remplacé par un joueur repêché dans une ronde plus basse. Les joueurs de 6^e ou 7^e ronde peuvent se remplacer entre eux.

Un gardien absent peut être remplacé par un gardien repêché après lui.

Voir la charte des remplaçants pour l'application.

*Exception : un joueur recrue qui n'était pas présent lors des matchs de remise en forme ne peut remplacer durant les séries éliminatoires.