

RÈGLES DE JEU

HOCKEY COSOM | SAISON 2021-2022

1. OFFICIELS MINEURS

1.1 MARQUEURS ET CHRONOMÉTREURS

- 1.1.1** La tâche du marqueur et du chronométrateur peut être accomplie par une ou deux personnes. Dans ce dernier cas, la première inscrit les buts et les punitions; on la nomme *marqueuse*. La deuxième personne s'occupe du chronomètre; on la nomme *chronométreuse*.
- 1.1.2** Le chronométrateur doit contrôler le temps à partir de la toute première mise au jeu et l'arrêter à chaque arrêt de jeu lors des trois (3) dernières minutes de la dernière période et lors de chaque temps mort. Il signale également la fin de chaque période.
- 1.1.3** Le chronométrateur doit informer l'arbitre du temps restant à la période ou à la punition, chaque fois que celui-ci l'exige.
- 1.1.4** Lorsqu'il y a une dispute concernant le temps, le litige doit être tranché par l'arbitre responsable et sa décision est irrévocable.
- 1.1.5** Le marqueur enregistre le temps de chaque but, identifie le joueur ayant compté et le joueur à qui une aide doit être créditée.
- 1.1.6** Le marqueur doit également enregistrer les punitions, inscrire le numéro du joueur, la durée de la punition, la nature de l'infraction ainsi que le temps et la période de la pénalité.
- 1.1.7** Avant le match, le marqueur doit obtenir la liste de chaque équipe où figure le nom et le numéro de chaque joueur et sa position, et identifier le capitaine et ses assistants. Il doit également rapporter à l'arbitre toute contradiction sur la feuille de match. Après le début de la partie, aucun nom ne peut être ajouté sur la feuille. Finalement, la feuille de match doit être signée par l'entraîneur.
- 1.1.8** Le marqueur doit aviser l'arbitre lorsqu'un joueur a obtenu sa deuxième punition majeure ou sa deuxième punition de mauvaise conduite dans la même partie.
- 1.1.9** Lorsqu'un système d'amplification de la voix est disponible, le marqueur doit annoncer les buts, les assistances et les punitions rapportés par l'arbitre. La musique sera tolérée entre les périodes seulement.
- 1.1.10** À la fin de chaque match, le marqueur et les arbitres doivent signer la feuille de match.

2. LA SURFACE DE JEU

2.1 SUPERFICIE DE LA SURFACE DE JEU

- En benjamin, le RSEQ Montréal approuve l'utilisation d'un gymnase simple
- En cadet et juvénile, le RSEQ Montréal suggère fortement d'utiliser un gymnase double.

2.2 ENCLAVE DU GARDIEN DE BUT

2.2.1 Devant chaque filet, on retrouve une enclave délimitée réservée au gardien de but.

2.2.2 Cette enclave présente approximativement une profondeur de 100 centimètres et une largeur de 150 centimètres. L'enclave de chacune des équipes doit obligatoirement être identique.

2.2.3 L'enclave doit être bien délimitée par des lignes. Si les lignes n'existent pas, l'école disposera de cinq (5) minutes pour faire les lignes avec du ruban adhésif et une punition de deux (2) minutes, pour avoir retardé la partie, lui sera infligée.

2.3 BANC DE PÉNALITÉS

2.3.1 Le banc des pénalités peut accueillir au moins trois (3) joueurs de chaque équipe, le chronomètreur, le marqueur et l'annonceur. Le banc des pénalités doit être situé face à la ligne centrale du terrain ou dans l'un des quatre (4) coins du gymnase.

2.3.2 Si le banc des pénalités se trouve à l'extrémité du gymnase, le joueur réintégrant le jeu doit aller toucher la ligne centrale avant d'entrer dans le jeu, en longeant le mur. Dans le cas contraire, une pénalité mineure est décernée au joueur fautif. Ce règlement s'applique en tout temps.

2.4 BANC DES JOUEURS

2.4.1 Le banc des joueurs doit pouvoir accueillir un minimum de sept (7) joueurs. Le banc doit être installé près de la ligne centrale de jeu ou dans l'un des quatre (4) coins du gymnase.

2.4.2 Seuls les joueurs et l'entraîneur sont admis au banc des joueurs.

2.5 POINT DE MISE AU JEU

2.5.1 POINT CENTRAL DE MISE AU JEU

- Point situé au centre de la surface de jeu.
- La mise au jeu s'exécute à cet endroit après chaque but et au début des trois périodes.

2.5.2 LES POINTS DE LA MISE AU JEU

- Il y a quatre points de remise en jeu dans chaque demi-terrain.
- La remise en jeu se fait du point le plus près de l'endroit où le jeu a été arrêté.

3. ÉQUIPEMENT ET VÉRIFICATION DE L'ÉQUIPEMENT

3.1 FILET DE HOCKEY

- 3.1.1** La dimension d'un filet réglementaire est approximativement de 120 centimètres de hauteur, 135 centimètres de longueur et de 65 centimètres de profondeur ou les filets mis à la disposition de l'école (le filet de chacune des équipes doit obligatoirement être identique).
- 3.1.2** Les buts doivent être installés en étant le plus stables possible. Pour un maximum de sécurité, les écoles peuvent installer des poids sur les filets ou apposer du ruban adhésif afin de fixer les buts au plancher et de retenir les buts en place.
- 3.1.3** L'arbitre ou l'équipe visiteuse peut exiger de l'école hôte qu'un filet troué soit réparé et qu'un filet trop mobile soit solidifié.

3.2 BÂTONS

- 3.2.1** L'utilisation des bâtons de hockey de marque « Élite » est obligatoire.
- 3.2.2** Le bout du manche du bâton de hockey cosom doit être recouvert d'un capuchon pour éviter les blessures. Le capuchon doit être fixé au bâton. Un bout de manche, recouvert adéquatement de ruban adhésif, sera également accepté.
- 3.2.3** La palette du hockey cosom doit être l'originale ou être en plastique si elle a été remplacée. La palette doit être fixée au bâton (les palettes de plastiques à trous sont acceptées).
- 3.2.4** Tout joueur qui utilise un bâton non conforme aux dimensions décrites et aux normes énoncées ci-haut reçoit une pénalité mineure. Le bâton est retiré et remis à la fin de la partie.

3.3 L'ÉQUIPEMENT DU JOUEUR

- 3.3.1** Le port du casque avec grille sera obligatoire pour toutes les catégories.
- 3.3.2** Les chaussures de sport sont obligatoires. Celles-ci ne doivent en aucun cas laisser de marques apparentes sur la surface de jeu.
- 3.3.3** Les chaussures de sport laissant des marques sur le plancher du gymnase doivent être retirées du jeu. Le propriétaire de ces chaussures ne peut continuer à participer à la rencontre sans changer de chaussures.
- 3.3.4** Les jambières ou les protèges tibias sont obligatoires. Les genouillères et les jambières de matière plastique moulant la jambe sont réglementaires. Les pièces d'équipement ne doivent laisser aucune trace apparente sur la surface de jeu.
- 3.3.5** Le port de gants est obligatoire. Uniquement ces trois types de gants seront acceptés au sein de la Ligue :
- Gants de hockey sur glace
 - Gants de ballon-balai

- Gants de « deck-hockey »

3.3.6 La tenue sportive est obligatoire (short ou survêtement). Le pantalon en denim n'est pas autorisé.

3.4 L'ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT

3.4.1 L'équipement de gardien de but réglementaire est un équipement conçu pour le hockey cosom. *Seules les culottes de hockey sur glace sont exceptionnellement tolérées.

3.4.2 Toute protection au niveau des épaules et des bras est interdite. Au jugement de l'arbitre, tout chandail qui procure un avantage déloyal sera considéré comme illégal.

3.4.3 Le protecteur abdominal doit mouler l'abdomen du gardien. Il ne doit pas descendre sur son pantalon ni monter jusqu'aux épaules (pas d'épaulettes).

3.5 LA BALLE

3.5.1 La balle est fait de plastique perforé dans laquelle on insère un chiffon.

3.5.2 La balle doit être acceptée par les deux équipes avant le début de la partie.

3.6 VÉRIFICATION DES PIÈCES D'ÉQUIPEMENT

3.6.1 Aucun mesurage de quelques pièces d'équipement que ce soit n'est effectué par l'arbitre si aucune demande formelle n'est formulée par une des deux équipes. Seul l'arbitre peut procéder aux vérifications des pièces d'équipement. Tout mesurage s'effectue dans l'enclave du marqueur. Seuls les capitaines des deux équipes sont autorisés à accompagner l'arbitre dans l'enclave du marqueur lors d'une vérification.

3.6.2 Aucune demande de mesurage ne peut s'effectuer après un but d'une équipe.

3.6.3 Tout bâton ou pièce d'équipement signalé illégal à l'arbitre avant le début d'une joute doit être remplacé ou modifié de façon à satisfaire les exigences du règlement avant le début de la rencontre. Aucune pénalité n'est décernée lors d'une vérification précédant le début d'un match.

3.6.4 La vérification des pièces d'équipement des gardiens de but sera possible seulement avant le début de la rencontre. Les gardiens de but doivent demeurer dans leur enceinte lors d'un mesurage, que les vérifications concernent leur pièce d'équipement ou non. Un gardien de but qui change une pièce d'équipement au cours d'une rencontre doit en aviser l'arbitre sous peine d'être expulsé de la rencontre.

3.6.5 Un seul mesurage de l'équipement d'un joueur est permis au cours d'un même arrêt de jeu. Un maximum de deux (2) demandes de vérification par match sera accordé à chacune des équipes.

3.6.6 Si une plainte concernant un bâton ou une pièce d'équipement s'avère fondée, le joueur fautif reçoit une pénalité mineure et devra retirer du jeu et remplacer la pièce d'équipement jugée illégale selon les normes établies par les règlements. Aucun temps n'est alloué au joueur fautif pour remplacer sa pièce d'équipement.

- 3.6.7** Si une plainte concernant un bâton ou une pièce d'équipement s'avère non fondée, l'équipe ayant demandé la vérification reçoit une pénalité mineure de banc et se verra retirer le droit de demander une autre vérification d'équipement pour le match concerné.
- 3.6.8** L'arbitre doit imposer une pénalité mineure et une pénalité d'inconduite (10 min) à tout joueur qui refuse de remettre son bâton ou toutes autres pièces d'équipement suite à sa demande.

4. BUT

4.1 CRÉDIT D'UN BUT

L'arbitre doit transmettre au marqueur le numéro du joueur ayant compté le but ainsi que celui ayant obtenu l'assistance, s'il y a lieu. Une (1) seule assistance peut être accordée pour un but.

4.2 DÉCISION SUR LE BUT

- 4.2.1** La décision sans appel sur un but controversé revient à l'un des arbitres en place.
- 4.2.2** On accorde un but lorsque la balle a entièrement franchi l'épaisseur de la ligne de but.
- 4.2.3** Un but est marqué si la balle est projetée dans le but d'une quelconque façon par un joueur de l'équipe à la défensive.
- Le but est crédité au dernier attaquant qui a touché la balle.
- 4.2.4** Le but est refusé s'il est marqué alors qu'un joueur de l'équipe à l'offensive pose le pied à l'intérieur de l'enclave du gardien de but ou sur la ligne tracée au sol délimitant l'enclave.
- 4.2.5** Si un joueur frappe intentionnellement et/ou de manière délibérée une balle avec son pied vers le but adverse et qu'il y a but, celui-ci sera refusé.
- Un but marqué lorsque la balle frappe le pied d'un joueur à l'attaque, sans mouvement délibéré de ce dernier, sera accordé.
- 4.2.6** Le but est refusé si la balle est déviée avec toute autre chose que le bâton par un joueur de l'équipe en attaque.
- 4.2.7** Un but compté à l'aide d'un bâton élevé, c'est-à-dire plus haut que les épaules, est automatiquement annulé et le jeu sera arrêté et repris par une mise au jeu dans le territoire de l'équipe fautive.
- 4.2.8** Si la balle touche un officiel et dévie directement dans le but, le jeu est automatiquement arrêté et le but refusé. Si, par contre, la balle touche un officiel sans qu'il y ait but, le jeu continue.

5. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

5.1 LE TEMPS DE JEU

- 5.1.1** Trois périodes de quinze (15) minutes seront allouées pour une partie avec des pauses de deux (2) minutes entre les périodes. Les équipes changent de côté à la fin de chaque période.
- 5.1.2** L'arbitre a un plein contrôle et une discrétion complète sur la gestion du temps du match et des pénalités. Les trois dernières minutes de la troisième (3e) période se joueront à temps arrêté.
- 5.1.3** 5S'il y a un écart de cinq (5) buts dans les trois (3) dernières minutes de la troisième (3e) période, le temps restera continu pour le reste de la rencontre, et ce, même si l'écart est réduit par l'équipe tirant de l'arrière.

5.2 UTILISATION DE LA MAIN

- 5.2.1** Il est permis à un joueur d'arrêter ou de frapper la balle avec la main ouverte.
- 5.2.2** La sanction pour tout joueur qui ferme la main sur la balle est une mise en jeu au point de remise en jeu dans la zone défensive du joueur fautif près du gardien.
- 5.2.3** Lorsqu'un joueur touche la balle avec la main ouverte, il doit être le premier à la retoucher lorsqu'elle tombe sur la surface de jeu. Si l'un de ses coéquipiers touche la balle avant lui, le geste est considéré comme une passe avec la main. Le jeu est alors arrêté et repris au point d'infraction.

5.3 SORTIE DE BALLE

- 5.3.1** Le hors-jeu est attribué à la dernière équipe ayant touché la balle lorsqu'elle quitte la surface de jeu. La mise au jeu s'effectue au point le plus rapproché de l'infraction dans la zone de l'équipe fautive.
- 5.3.2** Si la balle touche le gardien de but ou le but avant de quitter la surface de jeu, la mise au jeu s'effectue près du gardien de but à la hauteur du point de mise au jeu le plus rapproché.

5.4 BÂTON MODIFIÉ OU BRISÉ

- 5.4.1** Un joueur ou un gardien de but qui brise son bâton doit immédiatement le laisser tomber sur la surface de jeu.
- 5.4.2** Une pénalité mineure est imposée à tout joueur qui participe au jeu avec un bâton brisé ou modifié.

5.5 PERTE D'ÉQUIPEMENT

- 5.5.1** Un joueur ou un gardien de but qui perd une pièce d'équipement obligatoire en jeu doit immédiatement la remettre avant de reprendre part au jeu.
- 5.5.2** Une pénalité mineure d'équipement est imposée à tout joueur qui continue l'action au jeu sans remettre son équipement obligatoire.

5.6 ENCEINTE DU GARDIEN

- 5.6.1 Si un joueur offensif pose le pied à l'intérieur de l'enceinte du gardien de but et un but est marqué, ce dernier est annulé et la remise en jeu s'effectue en territoire défensif.
- 5.6.2 Si le joueur entre en contact avec le gardien alors que celui-ci est dans son enceinte, une punition pour obstruction sur le gardien est décernée au joueur fautif.
- 5.6.3 Tout joueur qui demeure immobile plus de quatre (4) secondes dans l'enceinte du gardien de but pourrait se voir imposer une pénalité mineure pour obstruction sur le gardien.
- 5.6.4 Le gardien de but ne peut immobiliser la balle en étant à l'extérieur de son enceinte. Une pénalité mineure pour avoir retardé le match sera alors décernée au gardien fautif.
- 5.6.5 Un tir de punition est accordé à l'équipe adverse lorsqu'un joueur de l'équipe défensive, autre que le gardien de but, tombe délibérément sur la balle, la retient ou la ramène vers son corps de quelque façon que ce soit ou ramasse la balle avec la main, alors que celle-ci se trouve dans l'enceinte du but.

5.7 GENOU(X) AU SOL

- 5.7.1 Un joueur peut toucher ou tenter de bloquer la balle avec un ou les 2 genoux au sol s'il est immobile. Il ne peut toutefois effectuer de glissade, de jouer la balle en étant assis ou étendue sur la surface de jeu.
- 5.7.2 Si l'action se produit, l'arbitre siffle un arrêt de jeu et impose une pénalité mineure au joueur fautif.
- 5.7.3 Une balle lancée par l'adversaire sur un joueur déjà au sol n'entraîne aucune pénalité. Le joueur au sol ne doit cependant pas prendre part à l'action et se relever immédiatement pour éviter la sanction prévue en 5.6.2.
- 5.7.4 Les articles 5.7.1, 5.7.2 et 5.7.3 s'appliquent au gardien de but lorsque ce dernier se retrouve à l'extérieur de son enceinte. Cependant, une glissade du gardien, initiée depuis son enceinte, amenant le gardien à l'extérieur de cette dernière, sera tolérée.

5.8 TEMPS MORT

- 5.8.1 Chaque équipe a le droit de prendre deux (2) temps d'arrêt de soixante (60) secondes par partie.
- 5.8.2 Les temps d'arrêt doivent être réclamés lors d'un arrêt de jeu et peuvent être réclamés consécutivement. Les joueurs doivent se diriger au banc de l'équipe durant le temps mort et les joueurs purgeant des pénalités doivent demeurer au banc des pénalités pour la totalité du temps mort.

5.9 CHANDAILS

- 5.9.1 Chaque équipe doit posséder un chandail de couleur numéroté.
- 5.9.2 L'équipe locale doit prévoir des dossards de couleur différente de leurs chandails. Dans le cas où les deux équipes ont la même couleur de chandail, l'équipe locale devra alors porter des dossards.

5.10 MISE AU JEU

5.10.1 La mise au jeu s'exécute entre deux adversaires se faisant face.

5.10.2 Leurs bâtons doivent être à égalité sur le sol.

5.10.3 La distance entre le bout des deux bâtons est d'environ deux balles.

5.10.4 Lors de la mise au jeu, la balle ne peut être touchée par l'un des deux joueurs avant d'avoir touché le sol.

5.11 APPLICATION DES PUNITIONS

5.11.1 Toute pénalité, à l'exception du tir de réparation, nécessite le retrait du joueur fautif.

5.11.2 Lors d'une punition, la mise au jeu s'effectue près du gardien de but de l'équipe fautive.

5.11.3 Un joueur qui reçoit trois pénalités dans un même match n'aura plus le droit de poursuivre le match. L'arbitre devra signaler à l'entraîneur que le joueur ne peut plus jouer le reste de la rencontre. Une pénalité de banc, purgée par un joueur, ne sera pas comptabilisée dans le cumul de trois (3) pénalités de ce dernier.

5.12 CLASSE DE PUNITIONS

5.12.1 PÉNALITÉ MINEURE

5.12.1.1 Tout joueur qui reçoit une pénalité mineure, sauf le gardien de but, doit quitter la surface de jeu pour une durée de 2 minutes en temps continu sans qu'un substitut ne puisse le remplacer.

5.12.1.2 Des pénalités mineures, ou de banc, décernées simultanément aux deux équipes ne produisent pas un avantage numérique. Ces pénalités doivent se poursuivre, peu importe le nombre de buts comptés par l'une ou l'autre des équipes concernées. Les joueurs pénalisés doivent attendre un arrêt de jeu pour réintégrer le jeu ou le banc des joueurs.

5.12.1.3 Si un but est marqué contre une équipe qui se retrouve en désavantage numérique suite à une ou plusieurs pénalités mineures, le joueur qui purge sa première ou sa seule pénalité mineure retourne au jeu.

5.12.1.4 Une pénalité mineure de banc entraîne le retrait d'un joueur pour deux minutes. Le responsable ou l'entraîneur de l'équipe punie doit désigner un joueur de son équipe pour servir la pénalité de banc. Seront considérées comme pénalités de banc : retard de l'équipe, trop de joueurs sur le jeu et celles décernées directement à l'entraîneur (art. 5.11.3).

5.12.2 PÉNALITÉ DOUBLE MINEURE

5.12.2.1 Les pénalités mineures peuvent également entraîner une double mineure dans le cas où l'arbitre juge intentionnel ou grave le geste du joueur puni.

5.12.2.2 Tout joueur qui reçoit une pénalité mineure double, sauf le gardien de but, doit quitter la surface de jeu pour 4 minutes en temps continu sans qu'un substitut ne

puisse le remplacer. Le joueur fautif doit prendre place sur le banc des punitions et aucun autre joueur ne peut le remplacer.

5.12.2.3 Une pénalité double mineure est considérée comme deux pénalités en regard de l'article 5.11.3.

5.12.3 PÉNALITÉ MINEURE D'INCONDUITE (CONDUITE ANTISPORTIVE)

La pénalité de conduite antisportive est décernée, au jugement de l'arbitre, à un joueur ou à un entraîneur qui commet un geste ou émet un propos antisportif au cours du match.

5.12.4 PÉNALITÉ D'EXTRÊME INCONDUITE

5.12.4.1 La pénalité d'extrême inconduite est décernée à un joueur commettant infraction, qui fait preuve d'un comportement violent, dangereux ou inadmissible, d'une façon extrême, nécessitant une expulsion. Le contexte et la gravité de l'acte sont les points qui guident l'arbitre dans sa décision. Une pénalité de 5 minutes devra être purgée complètement par un autre joueur de l'équipe.

5.12.4.2 Tout joueur, sans exception, qui reçoit une punition d'extrême inconduite est expulsé de la partie. Son cas est confié au comité disciplinaire. L'arbitre inscrit alors l'expulsion sur la feuille de match et un rapport d'incident est produit.

5.12.5 TIR DE PÉNALITÉ

Un lancer de pénalité est émis lorsqu'un joueur a été interféré de quelque façon que ce soit avec le bâton, alors qu'il s'échappait seul devant le gardien de but.

Seul le joueur lésé peut effectuer le tir de pénalité à moins qu'il soit dans l'impossibilité de terminer la partie, étant blessé gravement. L'entraîneur décidera alors du joueur substitué parmi les joueurs de l'équipe qui étaient sur le jeu au moment de l'infraction contre le joueur blessé.

De plus, suite au tir de pénalité (qu'un but soit marqué ou non), une ou des punitions peuvent être décernées au joueur fautif selon le jugement de l'arbitre.

5.13 TYPES DE PUNITIONS

5.13.1 BÂTON ÉLEVÉ

Une pénalité mineure sera décernée si le bâton du joueur atteint le joueur adverse.

Si un joueur touche la balle avec son bâton au-dessus de ses épaules, le jeu sera arrêté et repris par une mise au jeu dans le territoire de l'équipe fautive.

5.13.2 ÉQUIPEMENT NON CONFORME

Une pénalité mineure est imposée à tout joueur qui utilise une pièce d'équipement non réglementaire ou qui ne dispose pas d'une pièce d'équipement obligatoire selon la présente réglementation.

5.13.3 GENOU (X) AU SOL

Une pénalité mineure est imposée à tout joueur qui effectue une glissade sur un ou sur les deux (2) genoux, est assis ou est étendu sur la surface et participe au jeu.

5.13.4 OBSTRUCTION

Une pénalité mineure est imposée à tout joueur qui enlève délibérément le bâton des mains d'un adversaire.

Une pénalité mineure est imposée à tout joueur qui empêche un adversaire de reprendre le bâton qu'il a perdu ou échappé.

Tout joueur qui empêche le déplacement du gardien ou d'un joueur reçoit une pénalité mineure pour obstruction.

5.13.5 ACCROCHER

Une pénalité mineure est imposée à tout joueur qui tente d'entraver le jeu de l'adversaire en l'accrochant avec son bâton.

5.13.6 RETENIR

Tout joueur qui retient le bâton ou le corps d'un adversaire reçoit une pénalité mineure.

5.13.7 DONNER DU COUDE ET DU GENOU

Tout joueur qui frappe un adversaire avec le coude ou le genou reçoit une pénalité mineure ou majeure, à la discrétion de l'arbitre.

5.13.8 MISE EN ÉCHEC, MISE EN ÉCHEC PAR DERRIÈRE ET DOUBLE ÉCHEC

Aucune mise en échec, ou contact physique, dont la violence de l'impact peut déséquilibrer l'adversaire n'est admis. Une pénalité mineure ou double mineure, selon le jugement de l'arbitre, est imposée à tout joueur qui utilise le contact physique. La violence de l'impact et le contexte dans lequel se déroule le geste de rudesse sont les éléments qui guident l'arbitre dans sa décision.

Une pénalité d'extrême inconduite est décernée à tout joueur qui inflige une mise en échec à l'adversaire par-derrière. Le joueur fautif passe également devant le comité de discipline.

5.13.9 COUP DE BÂTON ET DARDAGE

Une pénalité est imposée à tout joueur qui donne un coup de bâton à un adversaire selon la gravité du geste.

Une pénalité d'extrême inconduite est décernée à tout joueur qui inflige un dardage à l'adversaire. Le joueur fautif passe devant le comité de discipline.

5.13.10 BLESSURES

S'il y a trace de sang après une infraction, le joueur fautif reçoit automatiquement une pénalité double mineure.

5.13.11 BAGARRE ET MÊLÉE

Tout instigateur ou tout joueur participant activement à une bagarre ou à une mêlée est automatiquement expulsé du match et reçoit une pénalité d'extrême inconduite. Tout autre joueur qui interfère dans une bagarre ou une mêlée sera passible d'une pénalité mineure double. Tout joueur, entraîneur ou gérant qui menace ou frappe un arbitre ou

tout autre officiel avant, pendant ou après une partie reçoit une inconduite de partie et est expulsé du match.

5.13.12 LANCER UN BÂTON

Lorsqu'un joueur à la défensive, incluant le gardien de but, lance son bâton ou toute autre pièce d'équipement vers la balle, l'arbitre laisse le jeu se dérouler et si le but n'est pas marqué, une pénalité mineure est décernée au joueur fautif.

Si un joueur lance son bâton ou tout autre objet vers la balle ou le porteur qui s'échappe seul devant le gardien, une pénalité mineure est décernée et un lancer de pénalité est accordé au porteur seulement si son lancer a été interféré. Si le lancer est effectué de façon libre, seule la punition mineure est appliquée.

Une pénalité mineure pour conduite antisportive est imposée à tout joueur qui lance son bâton pour manifester son mécontentement, sa frustration ou pour blesser un adversaire. Ce règlement s'applique en tout temps et à tout endroit de l'aire de jeu, qu'il y ait ou non des personnes blessées. La sanction peut être plus sévère selon la gravité de l'action posée.

5.13.13 TENTATIVE DE BLESSURE

Tout joueur qui tente de blesser ou blesse délibérément un adversaire reçoit une punition d'extrême inconduite.

5.13.14 ABUS DE LANGAGE OU MENACES CONTRE UN OFFICIEL

Tout joueur, entraîneur ou gérant qui menace ou frappe un arbitre ou tout autre officiel avant, pendant ou après une partie reçoit une inconduite de partie et est expulsé de la ligue. De plus, son cas sera soumis au coordonnateur des programmes du RSEQ Montréal afin que des mesures disciplinaires soient prises. Si un des entraîneurs est expulsé et qu'il n'a pas d'assistant, l'équipe est déclarée forfait.