



Jeux interscolaires du Conseil en Éducation des Premières Nations



Règlements généraux

H o c k e y c o s o m

Début de la partie

- ✓ Un délai de dix minutes, en fonction de la partie précédente, est prévu pour permettre aux équipes de se préparer et de s'échauffer avant chacune des parties.
- ✓ Toute équipe qui arrive en retard à l'intérieur de ce délai se verra imposer une pénalité de deux minutes non chronométrées.
- ✓ Toute équipe qui n'est pas présente à l'heure du début de la partie prévue à l'horaire perdra sa rencontre par défaut.
- ✓ En cas de retard dû aux parties précédentes, une période minimale de cinq minutes non chronométrées sera accordée pour l'échauffement.

Composition de l'équipe

- ✓ Un minimum de deux filles n'est plus exigé dans les équipes masculines.

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 chacune des deux périodes.
- ✓ 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 de quart de finale, de demi-finale et de finale
 - **En cas d'égalité**, une période supplémentaire de cinq minutes non chronométrées sera disputée, quatre contre quatre.
 - **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.



Jeux interscolaires du Conseil en Éducation des Premières Nations



Règlements généraux

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, mitaine, jambières 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.

✓ Lunettes protectrices

- Le port de lunettes protectrices est obligatoire.
- L'entraîneur a la responsabilité de fournir des lunettes protectrices à ses joueurs.
- Il n'y aura aucun prêt de lunettes protectrices par le comité organisateur.
- Si le nombre de lunettes protectrices est insuffisant, les joueurs peuvent porter un casque à visière complète.
- Tout joueur qui ne porte ni lunettes protectrices ni casque à visière complète 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 de lunettes protectrices pour quelque raison que ce soit.

✓ Bâtons des joueurs

- Les bâtons des joueurs doivent absolument être munis d'une palette de plastique. Il n'y a pas de restrictions en ce qui a trait à la composition du manche.

✓ Couleurs de chandails

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



Jeux interscolaires du Conseil en Éducation des Premières Nations



Règlements généraux

Temps morts

- ✓ Chaque équipe a droit à un temps mort par période : un par demie en temps réglementaire et un 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 défense 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 en fonction de la catégorie, comme suit :
 - **10-12 ans**, les buts sont placés à la ligne bleue.
 - **13-15 ans**, les buts sont placés à la hauteur des points de mise au jeu.
 - **16-18 ans**, les buts sont placés à la ligne de but habituelle.
- ✓ Lorsqu'il est impossible, sur le plan logistique, de planifier des matchs dans de grands espaces, le comité organisateur pourrait décider de changer de formule et d'opter pour des quatre contre



Jeux interscolaires du Conseil en Éducation des Premières Nations



Règlements généraux

quatre ou des trois contre trois en gymnase. Les joueurs auraient ainsi plus de place pour exprimer leur talent.

Pénalités

- ✓ Aucun contact 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.
- ✓ Un coup de bâton entraîne automatiquement une pénalité.
- ✓ La durée d'une pénalité est de deux minutes non chronométrées.
- ✓ Un joueur qui prend une troisième pénalité au cours d'une même partie sera expulsé de la partie. Par contre, il pourra jouer à la prochaine partie.

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.
- ✓ S'il y a égalité au classement, une victoire sera accordée à l'équipe qui a remporté la partie disputée entre les deux formations.
- ✓ On calcule les points pour, c'est-à-dire les points marqués par sa propre équipe.
- ✓ On calcule les points contre, c'est-à-dire les points concédés par sa propre équipe.
- ✓ S'il y a encore égalité, on calcule la différence entre les points marqués et les points concédés (points pour et points contre).
- ✓ Au besoin, on effectuera un tirage à pile ou face pour déterminer le classement des deux équipes à égalité.

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