

# HOCKEY-COSOM LIGUE DU TIC-TAC-TOC

Texte surligné en bleu:  
modifications apportées à  
l'automne 2011

## Règlements spécifiques

### 29. NOMBRE DE JOUEURS RÉGULIERS PAR ÉQUIPE

Dans la catégorie masculine, les équipes doivent avoir en tout temps, sur leur liste officielle, un minimum de huit (8) joueurs réguliers inscrits.

Dans la catégorie mixte, les équipes doivent avoir en tout temps, sur leur liste officielle, un minimum de neuf (9) joueurs réguliers inscrits dont au moins trois (3) joueurs de sexe féminin.

### 30. RÈGLEMENTS TECHNIQUES DE JEU

Les règlements de jeu en vigueur sont les mêmes que ceux adoptés au gym-deck par l'Association régionale du sport étudiant (région de Québec) (A.R.S.E.R.Q.) avec les modifications apparaissant aux sous-articles ci-bas.

Les principaux règlements de l'A.R.S.E.R.Q. en vigueur dans nos ligues sont présentés à l'annexe C.

### 31. DURÉE ET DÉROULEMENT DE LA RENCONTRE

La durée d'une rencontre est répartie de la façon suivante:

- 1 Trois (3) périodes de quinze (15) minutes (temps continu);
- 2 Une (1) minute de repos entre les tiers.

Il n'y a pas de prolongation en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, sauf lors des séries finales.

Dans les ligues masculines, lorsque le score est de 2 ( 3 dans le mixte) buts d'écart ou moins, la dernière minute est chronométrée.

### 32. NOMBRE DE JOUEURS DANS LA RENCONTRE

L'équipe doit débiter la partie avec un minimum de six (6) joueurs, incluant le gardien de but, pour que le résultat soit valide.

Le nombre maximum de joueurs, incluant le gardien, permis sur le terrain lorsque le jeu est en cours est de cinq (5) par équipe.

En outre, dans la catégorie mixte, l'équipe doit aligner un minimum de deux (2) joueurs féminins en excluant le gardien de but.

Dans le mixte, lorsqu'une femme reçoit une pénalité, son équipe doit absolument jouer à 2 hommes et 1 femme. Le contraire est aussi vrai, c'est-à-dire que si c'est un homme qui reçoit une pénalité, son équipe devra jouer avec 2 femmes et 1 homme en infériorité numérique.

### 33. REMPLACEMENTS DE JOUEURS SUR LE JEU

Les remplacements de joueurs peuvent se faire à n'importe quel moment durant la rencontre à la condition qu'ils ne retardent pas le jeu.

Les joueurs remplaçants ne peuvent pénétrer sur le terrain que lorsque le joueur qu'ils remplacent ait réintégré son propre banc des joueurs et soit complètement sorti du terrain.

Le remplacement d'un joueur qui purge une pénalité d'un de ses coéquipiers exclu de la rencontre est permis durant les arrêts de jeu une fois dans le cas d'une punition mineure et deux fois dans le cas d'une punition majeure.

Lorsque les équipes procèdent à un changement de gardien de but en raison de l'expulsion de ce dernier ou d'une blessure, un sursis de cinq (5) minutes leur est accordé pour habiller un gardien de but suppléant.

Lorsque l'expulsion se produit durant la troisième (3<sup>e</sup>) période, ce droit est refusé pour ne pas avantager l'équipe fautive; dans un tel cas, cette dernière doit remplacer le gardien de but et jouer avec un cinquième (5<sup>e</sup>) attaquant jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à temps que le gardien de but suppléant ait terminé d'enfiler son équipement et soit prêt à prendre part au jeu. Ce paragraphe est abrogé quand il s'agit d'une blessure.

#### **34. BUT COMPTÉ PAR UN JOUEUR FÉMININ DANS LA LIGUE MIXTE**

Un but enregistré par un joueur féminin compte pour 2 points dans le pointage de la partie.

#### **35. ÉQUIPEMENT DES JOUEURS**

Le port de chandails identiques et numérotés est obligatoire pour tous les joueurs d'une même équipe.

Le port d'espadrilles qui ne laissent pas de marques sur le plancher est également obligatoire.

Pour préserver l'état de la surface de jeu, assurer la sécurité des joueurs et empêcher que certains joueurs ne prennent un avantage déloyal sur les autres, **l'utilisation des bâtons** avec un manche ou une palette de bois, d'aluminium ou de fibre de verre est interdite. La texture de votre manche de votre bâton doit être faite en plastique même si elle peut contenir une petite tige de fibre de verre dans son noyau.

Les bâtons de marque Victory qui sont raffermis avec l'utilisation de ruban adhésif sont interdits.

Lorsqu'il y a une demande de vérification d'un bâton pour l'équipe adverse et que celui-ci est tout-à-fait légal, cela entraîne une punition de 2 minutes à l'équipe qui a demandé la vérification.

Le SAS loue des bâtons réglementaires au coût spécial de 2 \$ l'unité pour les joueurs de la ligue.

Le port des lunettes protectrices est dorénavant **obligatoire**.

Les jambières de dek-hockey et le casque de hockey ne sont pas acceptés pour les joueurs.

Le casque avec une grille complète et pas seulement un masque est obligatoire pour le gardien de but.

Les arbitres peuvent enjoindre des joueurs à quitter le terrain pour se départir d'une pièce d'équipement ou d'un objet dangereux qui pourraient mettre en péril la sécurité des autres participants.

Dans ce cas, les joueurs contrevenants peuvent revenir au jeu après s'être exécutés et après s'être présentés à l'arbitre qui doit s'assurer lui-même que l'équipement du joueur est maintenant sécuritaire.

36. LIMITES AU DOSSIER DES SANCTIONS PERSONNELLES OU COLLECTIVES  
JOUEUR

| Ligue masculine             | Ligue mixte               | Sanction  |
|-----------------------------|---------------------------|---|
| <b>a) Joueur régulier:</b>  |                           |   |
| 7 MP et + dans un match     | 6 MP et + dans un match   | expulsion du match  |
| 30 MP et + durant l'année   | 25 MP et + durant l'année | suspension de 2 matchs et perte du droit de jouer dans les séries et dans le tournoi              |
| 40 MP et + durant l'année   | 35 MP et + durant l'année | perte du droit de jouer pour l'année en cours (séries et tournoi inclus) et au trimestre suivant  |
| 55 MP et + durant 2 ans     | 45 MP et + durant 2 ans   | perte du droit de jouer pour l'année en cours (séries et tournoi inclus) et pour l'année suivante |
| <b>b) Joueur substitut:</b> |                           |   |
| 7 MP et + dans un match     | 6 MP et + dans un match   | expulsion du match et suspension minimum de 15 jours ouvrables selon la gravité de l'infraction   |
| 15 MP et + durant l'année   | 10 MP et + durant l'année | perte du droit de jouer pour l'année en cours (séries et tournoi inclus)                          |

Pour les joueurs qui jouent seulement une moitié de calendrier, les limites sont coupées en deux.

Pour la sanction décernée aux joueurs trop punis après 2 ans d'activité, l'échelle est ajustée pour les joueurs qui ont joué un an et demi (trois trimestres). Ex.: Si 60 = 2, 45 = 1.5. Cette règle s'applique pour les joueurs réguliers et substituts.

Les suspensions qui ne sont pas terminées se poursuivent l'année suivante.

La sanction décernée au joueur qui atteint la limite permise dans 1 an ou dans 2 ans se poursuit l'année suivante s'il y a lieu. Exemple: le joueur qui atteint 30 MP au 19<sup>e</sup> match ne pourra pas jouer le 20<sup>e</sup> match, ni les séries, ni le tournoi à l'automne suivant et son 2<sup>e</sup> match de suspension sera purgé à l'automne suivant, c'est-à-dire au match hors-concours.

## Équipe

| Ligue masculine   | Ligue mixte   | Sanction  |
|---|---|---|
| 20 MP et + dans un match  | 18 MP et + dans un match  | partie perdue par défaut  |
| 120 MP et + durant l'année (excluant les séries)                    | 100 MP et + durant l'année (excluant les séries)                    | perte du droit de participer aux séries finales et non-renouvellement de la franchise |
| 132 MP et + durant l'année et incluant deux (2) parties en séries   | 110 MP et + durant l'année et incluant deux (2) parties en séries   | perte immédiate de la franchise et non-renouvellement de celle-ci                     |
| 138 MP et + durant l'année et incluant trois (3) parties en séries  | 115 MP et + durant l'année et incluant trois (3) parties en séries  | perte immédiate de la franchise et non-renouvellement de celle-ci                     |
| 144 MP et + durant l'année et incluant quatre (4) parties en séries | 120 MP et + durant l'année et incluant quatre (4) parties en séries | perte immédiate de la franchise et non-renouvellement de celle-ci                     |
| 150 MP et + durant l'année et incluant cinq (5) parties en séries   | 125 MP et + durant l'année et incluant cinq (5) parties en séries   | perte immédiate de la franchise et non-renouvellement de celle-ci                     |

La sanction peut s'appliquer le lendemain de la faute fatidique.

Les infractions commises durant les séries finales comptent dans l'application de cette règle.

**RAPPEL PARTIEL DE LA RÈGLE 23 SUR LA PERTE DE FRANCHISE :** L'équipe dont l'attitude et les comportements manquent souvent d'esprit sportif peut perdre sa franchise (voir limites au dossier des infractions personnelles et collectives) même si elle n'atteint pas la limite inscrite. En effet, à la fin de la saison, le comité de ligue se réunit pour étudier le dossier des équipes dont le comportement laisse à désirer ou qui se situent près de la limite pour évaluer s'il y a perte de franchise.

L'équipe doit accumuler globalement un minimum de points d'esprit sportif (cotes d'évaluation des officiels et points bonus s'il y a lieu) pour garder le droit de participer aux séries finales.

|                 |                   |
|-----------------|-------------------|
| <b>Activité</b> | <b>20 parties</b> |
| Hockey-cosom    | 28 / 40           |

### **Nouveau système de notation de l'esprit sportif au hockey-cosom depuis l'automne 2011**

Pour chaque rencontre, des points d'esprit sportif seront retranchés selon les critères suivants (maximum 2 pts) :

#### **HOCKEY-COSOM**

|                 |  |
|-----------------|--|
| moins ½ point : | si une équipe ou un joueur a reçu un antisportif (3 minutes) ou une expulsion (5 + E ou 10 minutes) ou un joueur ou plus est expulsé à cause de 7 MP et plus (6 MP et plus pour la cat. mixte) |
| moins ½ point : | si le total des MP dans le match est de 7 MP et plus (5 MP et plus pour la cat. mixte)   |
| moins 1 point : | si les officiels jugent que l'équipe n'a pas fait preuve d'esprit sportif  |

### **37. RÈGLES SPÉCIFIQUES DES SÉRIES FINALES**

Pour pouvoir participer aux séries de fin de saison, les équipes doivent remplir trois (3) conditions:

1. Conserver un minimum de 28 points d'esprit sportif en incluant les points bonus de comportement;
2. Avoir moins de 120 minutes de punition (100 dans la cat. C/mx);
3. Avoir moins de 3 forfaits.

Les règlements détaillés concernant les séries seront disponibles vers la mi-mars.

## Annexe A: PRINCIPALES RÈGLES DE JEU ET DE CONDUITE (pour les équipes)

### 1. Surface de jeu

Il n'y a pas de lignes, mis à part la ligne des buts. Le banc des joueurs est situé à la gauche de chaque but respectif, dans le coin. La table du marqueur est placée dans un autre coin avec les bancs de punition.

Chaque gardien possède une zone interdite à l'équipe en offensive (voir "Infractions et sanctions").

### 2. Remise en jeu

- **Balle coincée ou perdue sous un banc:** la dernière équipe à avoir touché la balle en perd la possession à l'adversaire qui la remet en jeu (l'arbitre nomme verbalement la couleur de l'équipe détentrice de ce droit).
- **Après une infraction:** par un joueur de l'équipe non fautive sur le lieu de l'infraction.
- **Après un arrêt du gardien:** derrière le but par l'équipe en défensive (immunité de 5 secondes).
- **Après un but:** au centre du jeu.
- **Balle prise dans les mailles extérieures du filet du but:** la dernière équipe à avoir touché la balle en perd la possession à l'adversaire et celui-ci la remet en jeu au coin du but en question.
- **Balle dégagée à l'extérieur du terrain:** une balle projetée à partir de la zone défensive de l'équipe et qui sort directement à l'extérieur du jeu dans la zone opposée doit être remise en jeu à la ligne de mi-terrain. C'est l'équipe non fautive qui en reprend possession au début de sa zone offensive.

NOTE: Mis à part la mise en jeu au centre, un espace d'au moins trois (3) mètres doit être accordé par l'adversaire au joueur qui remet la balle en jeu. De plus, le joueur qui remet la balle en jeu doit absolument effectuer une passe sinon la balle revient à l'adversaire.

### 3. Bâton élevé

Le lancer frappé est interdit. Le bâton ne doit pas dépasser la hauteur des hanches tant à l'avant qu'à l'arrière.

Il est également interdit de rabattre au sol avec le bâton une balle plus haute que la hauteur des hanches ou de se déplacer sur le terrain de jeu en portant le bâton haut.

En cas d'infraction, l'arbitre siffle et remet la balle à l'équipe adverse du joueur fautif à l'endroit de l'infraction.

Toutefois, pour assurer la sécurité physique des joueurs, le joueur qui récidive sans tenir compte de l'avertissement de l'arbitre peut recevoir une punition mineure qui comptera dans le dossier des punitions.

Cas précis où il y aura une punition automatique pour bâton élevé: lorsqu'un joueur portera son bâton plus haut que la hauteur des hanches (même s'il ne touche pas à la balle) et qu'il

y aura un joueur de l'équipe adverse situé à une distance de 1 mètre ou moins de ce dernier, il sera chassé pour 2 minutes.

Il peut arriver cependant que l'arbitre décide de laisser aller le jeu si le geste est produit par l'équipe qui n'a pas possession de la balle et qu'il n'y avait pas de danger.

Rabattre avec la main et le pied est permis (et conseillé) tant qu'il n'y a pas de passe ou de but réalisé par cette action. Dans cette éventualité, l'arbitre siffle et remet la balle à l'équipe adverse.

#### **4. Joueur en possession de la balle le long des murs**

Un joueur en possession de la balle peut se retrouver près du mur et tourner le dos au jeu alors qu'il est marqué de près. Après 5 secondes de manœuvre, l'arbitre siffle et déclare une perte de possession de la balle si le joueur ne fait pas d'effort pour faire face au jeu.

Les buts de cette règle sont de forcer le joueur qui est en possession de la balle de faire face au jeu et d'empêcher celui qui le marque de commettre de gestes illégaux ou violents par derrière.

#### **5. Infractions et sanctions**

##### **5.1 Infractions à caractère technique: 2 minutes**

- faire trébucher
- accrocher
- retenir
- petite rudesse
- bâton élevé (3 et 10.1)
- obstruction du banc (nuire à l'adversaire)
- immobilisation de la rondelle hors de la zone du gardien
- trop de joueurs sur le jeu (mis à part le cas des mineures doubles)
- retarder le jeu
- obstruction ou chute obstructive

L'action de pénétrer dans la zone du gardien adverse (que ce soit avec un pied ou avec le corps au complet) entraîne la perte de possession de la balle et un changement de zone pour la remise en jeu.

##### **5.2 Infractions avec violence abusive: 5 minutes**

- mise en échec
- cinglage (10.2)
- bâton élevé
- toute infraction technique appliquée de façon violente
- rudesse exagérée
- petit coup de poing

NOTE: Le "très petit" cinglage ou le bâton élevé sans trop de conséquences pour la sécurité physique du joueur adverse peut (et doit) être puni par une punition mineure selon le jugement de l'arbitre.

##### **Sanctions particulières:**

- majeure avec violence abusive dans les cinq (5) dernières minutes de la partie: suspension possible d'une (1) partie
- deux (2) majeures avec violence abusive dans la même partie: suspension d'une (1) partie

**5.3 Infractions avec violence excessive: 5 minutes + expulsion du match du joueur fautif + désavantage numérique à son équipe + suspension minimale de 1 partie**

- assaut
- double échec
- coup de pied, de coude
- cinglage
- bâton élevé avec contact prémédité
- tout accrochage visant la tête et les parties génitales
- coup de poing
- bataille
- incitation à la bataille
- rudesse sévère

**5.4 Conduite antisportive: 3 minutes**

- contestation des décisions de l'arbitre
- agression verbale d'un joueur adverse
- détérioration ou bris d'équipement

La punition de conduite antisportive est une punition complète qu'il faut purger comme la punition majeure.

L'arbitre peut ajouter une inconduite ou une extrême inconduite au joueur puni pour une conduite anti-sportive qui ne veut pas, de toute évidence, reprendre le contrôle de ses émotions.

**5.5 Inconduite: expulsion du match du joueur fautif + 10 minutes à son dossier + suspension minimale de 1 partie**

- refus d'obéir
- contestation avec insistance
- provocation avec bâton sans le toucher ou avec conduite hostile
- propos abusifs
- gestes disgracieux
- lancer son bâton par frustration
- briser son bâton
- joueur qui joue et qui dégage une odeur d'alcool ou qui montre des signes d'ébriété (pas de suspension)

**5.6 Extrême inconduite: expulsion du match du joueur fautif + 10 minutes à son dossier + suspension minimale de 2 parties + désavantage numérique de 2 minutes à l'équipe**

- propos injurieux et blasphèmes
- désordre
- pacificateur ou 3<sup>e</sup> homme
- lancer des objets du banc des joueurs
- fanfaronnade devant le banc adverse
- revenir s'asseoir sur le banc après expulsion
- bagarre dans les corridors
- gardien qui quitte son but pour se battre
- tourner la partie en dérision
- revenir causer du désordre après expulsion

**5.7 Punition de match: expulsion du match du joueur fautif + 15 minutes à son dossier + suspension minimale de 3 parties + désavantage numérique de 5 minutes à l'équipe**

- tentative de blessure
- "six-pouces", dardage
- toucher ou molester un arbitre
- crachat
- menaces
- cinglage, double échec, bâton élevé à la hauteur du visage

**TOUTES LES SANCTIONS PRÉVUES À 5.3, 5.6 ET 5.7 PEUVENT ÊTRE DOUBLÉES SI L'INFRACTION SURVIENT DANS LES CINQ (5) DERNIÈRES MINUTES DE LA PARTIE.****6. But compté durant une punition à l'autre équipe**

Punition mineure: fin de l'avantage numérique

Punition majeure et conduite antisportive: poursuite de l'avantage numérique jusqu'à la fin de la punition

**7. Punitions mineures simultanées**

En cas de punitions mineures doubles, les équipes continuent de jouer à cinq (5) joueurs.

Même s'il y a but avant la fin de la punition, les joueurs concernés doivent purger la punition mineure au complet et rejoindre leur banc respectif sans nuire au jeu lors d'un arrêt de jeu, sous peine de nouvelles sanctions.

**8. Lancer de punition**

Accordé si un joueur autre que le gardien de but "gèle" la balle dans sa zone de but, si un joueur tire son bâton pour nuire à un adversaire ou si toute action illégale empêche la réalisation d'un but imminent.

**9. Enregistrement des punitions**

|  | No. du joueur | Minutes de punition | Infraction (exemple)                   |
|--|---------------|---------------------|--|
| 1. Punition mineure  | 7             | 2                   | ACCROCHER, etc.                        |
| 2. Conduite anti-sportive  | 7             | 3                   | PROVOQUER VERBALEMENT, etc.            |
| 3. Punition majeure <b>n'entraînant pas</b> l'expulsion du match | 7             | 5                   | CINGLER, etc.                          |
| 4. Punition majeure <b>entraînant</b> l'expulsion du match       | 7             | 5 + E               | DONNER DE LA BANDE, etc.               |
| 5. Inconduite ou extrême inconduite                              | 7             | 10 + E              | CONTESTER VIVEMENT, INJURIER, etc.     |
| 6. Match   | 7             | 10 + 5 + E          | DARDER, DONNER UN COUP DE CASQUE, etc. |

**Note importante:**

Pour pallier au déséquilibre dans le nombre des minutes de punition versus la gravité de la faute commise, nous avons établi un nouveau barème des minutes de punitions qui sera effectif à compter de septembre 2010.

En effet, la punition d'inconduite ou d'extrême inconduite, donnée, par exemple, pour des propos injurieux envers l'adversaire ou les arbitres (voir règles A-5.5 et A-5.6) rapporte 10 minutes aux statistiques du joueur ainsi qu'à l'équipe tandis qu'une punition majeure n'entraînait auparavant qu'un 5 minutes de punition alors que les gestes commis sont souvent reliés à des gestes dangereux (bagarre, mise en échec sévère, rudesse excessive, etc.).

Il y a donc **2 sortes de punitions majeures** (5 + E sur la feuille de match):

**Si cette punition n'entraîne pas de suspension** : il y a 5 minutes à la fiche du joueur ainsi qu'à l'équipe tel qu'indiqué sur la feuille de match (pas de changement).

**Si cette punition entraîne une suspension** : la coordonnatrice modifie le "E" pour un 10 minutes supplémentaires sur la feuille de match avec toutes les conséquences qui s'ensuivent : donc 15 minutes à la fiche du joueur ainsi qu'à l'équipe, 10 minutes de plus au total des minutes de punition de la partie, perte de la partie par défaut si le total atteint ou dépasse 20 minutes (18 minutes dans le mixte) (et 0 point d'esprit sportif dans ce cas).

## 10. Interprétation de certaines règles

### 10.1 Bâton élevé

Tout joueur qui lève son bâton au-dessus de la hauteur de la ceinture de façon à porter atteinte à la sécurité physique ou à intimider un joueur adverse sera puni d'une **punition mineure ou majeure** selon le cas.

Tout contact accidentel avec un bâton élevé d'un joueur en déséquilibre ne sera pas pénalisé.

Tout contact accidentel avec un bâton élevé d'un joueur en pleine possession de ses moyens pourra être pénalisé d'une **punition mineure ou majeure** selon la violence du geste.

Tout contact délibéré avec un bâton élevé d'un joueur en pleine possession de ses moyens devra être pénalisé par une **punition majeure** (5 ou 5+E) selon la violence du geste.

### 10.2 Cinglage

Tout joueur qui frappe un adversaire avec le bâton tenu avec une ou deux mains sera puni si le geste n'est pas fait pour prendre possession de la rondelle.

Deux cas:

a) Si le cinglage atteint le bâton du joueur adverse:

- plus bas que la main placée au plus bas: pas de punition, **punition mineure ou majeure** (5) selon la violence du geste;
- plus haut que la main placée au plus bas: **punition majeure** (5 ou 5 + E) selon la violence du geste.

b) Si le cinglage atteint le corps du joueur adverse:

c'est la violence du coup et l'endroit où le joueur subit le coup qui guidera le jugement de l'arbitre pour décerner une **punition majeure avec rudesse abusive** (5) **ou avec violence excessive** (5 + E).

Tout joueur qui brandit son bâton en direction d'un joueur adverse mais rate la cible **doit être pénalisé de la même façon** (5 ou 5 + E) selon le jugement de l'arbitre.

### 10.3 "Six-pouces" et dardage

Une **punition double mineure** (2 + 2) sera imposée à tout joueur qui utilise le manche du bâton au-dessus de la main supérieure pour retenir ou accrocher un joueur adverse.

De même, un accrochage manqué qui ressemble à un "petit dardage" sera sévi par une **punition double mineure** (2 + 2) par l'officiel.

Une **punition majeure avec expulsion du match** (5 + E) sera imposée à tout joueur qui tente de frapper un joueur adverse par un geste de "six-pouces" ou de dardage selon la gravité de la tentative et le jugement de l'arbitre.

Une **punition de match** (10 + M + 5) sera imposée à tout joueur qui donne délibérément un "six-pouces" ou un dardage à un adversaire en le frappant avec le bout du manche ou le bout de la palette de son bâton et qu'il le blesse ou non.

## TABLE DES MATIÈRES

| <b>Règlements généraux des ligues-maison du SAS</b> |  | Page |
|---|--|------|
|   | Considération générale.....  | 1    |
| 1.  | Admissibilité et mode d'adhésion aux ligues à titre individuel.....  | 1    |
| 2.  | Mode d'adhésion d'une équipe.....                                    | 1    |
| 3.  | Inscription officielle de l'équipe.....                              | 2    |
| 4.  | Minimum de joueurs sur la liste officielle.....                      | 2    |
| 5.  | Droit de jouer dans une seule équipe.....                            | 2    |
| 6.  | Calibre de jeu des joueurs réguliers.....                            | 3    |
| 7.  | Modification de la liste officielle.....                             | 3    |
| 8.  | Joueurs substitués.....  | 4    |
| 9.  | Contrôle de l'admissibilité à l'automne et l'hiver.....              | 6    |
| 10.   | Vérification de l'identité et sanctions quant à l'admissibilité..... | 7    |
| 11.   | Changement de catégorie de jeu.....                                  | 7    |
| 12.   | Alcool.....  | 7    |
| 13.   | Supervision du déroulement des rencontres de la ligue.....           | 7    |
| 14.   | Formule de compétition.....  | 7    |
| 15.   | Reprises.....  | 8    |
| 16.   | Alignement des joueurs pour une rencontre.....                       | 8    |
| 17.   | Tolérance pour retard.....   | 8    |
| 18.   | Forfait.....   | 9    |
| 19.   | Partie perdue par défaut.....  | 9    |
| 20.   | Protêt.....  | 10   |
| 21.   | Officiels.....   | 10   |
| 22.   | Joueur blessé.....   | 10   |
| 23.   | Perte de franchise.....  | 11   |
| 24.   | Infractions et sanctions.....  | 11   |
| 25.   | Suspensions dans les activités de ligues et de tournois.....         | 12   |
| 26.   | Points au classement (sauf au volleyball).....                       | 12   |
| 27.   | Égalité au classement (sauf au volleyball).....                      | 13   |
| 28.   | Règles d'admissibilité pour les séries finales.....                  | 13   |
| <br><b>Règlements spécifiques de hockey-cosom</b>   |  |      |
| 29.   | Nombre de joueurs réguliers par équipe.....                          | 14   |
| 30.   | Règlements techniques de jeu.....                                    | 14   |
| 31.   | Durée et déroulement de la rencontre.....                            | 14   |
| 32.   | Nombre de joueurs dans la rencontre.....                             | 14   |
| 33.   | Remplacement de joueurs sur le jeu.....                              | 14   |
| 34.   | But compté par un joueur féminin.....                                | 15   |
| 35.   | Équipement des joueurs.....  | 15   |
| 36.   | Limites au dossier des sanctions personnelles ou collectives.....    | 16   |
| 37.   | Règles spécifiques des séries finales.....                           | 17   |
| Annexe A:   | Principales règles de jeu et de conduite (pour les équipes).....     | 18   |