



Voici la liste des comportements sur lesquels la **KZOM** agira avec rigueur :

- Les bagarres et les coups de bâton délibérés sont proscrits, forcément.
- La ligue ne tolérera pas le « trash-talk ». Point final. Des suspensions seront de mise.
- Les joueurs sont classés par catégorie. Un joueur ne peut jouer dans une catégorie plus basse que la sienne. Par contre, un joueur d'une catégorie inférieure peut jouer dans une catégorie supérieure comme remplaçant. Certaines exceptions seront permises avec l'accord des dirigeants de la ligue et dans le but de favoriser la parité de celle-ci.
- Le nombre maximal de joueurs par équipe est de 11 incluant le gardien de but. Le cumulatif des joueurs sur la page de statistiques est de 12 joueurs (maximum). Après 12 joueurs, chaque joueur excédentaire devra payer 10\$ par partie jouée. Ce montant sera réclamé au capitaine de l'équipe lors du premier match des séries éliminatoires. Si l'équipe refuse de payer, elle ne pourra pas prendre part au match.
- Un joueur ne peut être inscrit sur le « line-up » après les 15 premières minutes de jeu. Afin d'être éligible pour jouer, le joueur doit avoir fait au moins une présence sur le jeu avant la fin la première période. L'équipe pour lequel un joueur arrive en deuxième période doit d'abord faire approuver le joueur par l'équipe adverse. Si l'équipe accepte que ce dernier puisse prendre à la fin de la rencontre, l'équipe se verra attribuer une pénalité de 2 minutes. Le joueur ne pourra prendre au match s'il arrive en deuxième période.
- Un retard de 2 minutes de la part d'une équipe entraîne automatiquement une pénalité mineure. De 2 minutes. Un retard de 2-5 minutes entraîne une pénalité mineure double (4 minutes) et un retard de plus de 5 minutes entraîne une pénalité majeure de 5 minutes en temps arrêté. Un retard de plus de 10 minutes entraîne automatiquement une défaite pour l'équipe. L'équipe doit présenter un minimum de 4 joueurs et un gardien sur le terrain pour être considérée « apte » à jouer.
- La ligue n'offre aucun remboursement pour les parties manquées pour cause de suspension ni pour les parties déjà disputées par un joueur ou une équipe. Les parties manquées pour cause d'absence de l'équipe ne seront pas remboursées non plus.
- La ligue **KZOM** ne se tient aucunement responsable des blessures occasionnées au cours ses activités. Chaque joueur participant aux match doit signer la décharge de responsabilité afin de pouvoir jouer dans la ligue. De plus, les objets volés ou perdus avant, pendant ou après les parties ne sont pas la responsabilité de la ligue.
- Tous frais occasionnés par un dommage matériel aux équipements de la ligue **KZOM** ou aux installations du Collège Charles-Lemoyne devront être défrayés par le joueur ou l'équipe responsable de ces dommages. Le capitaine de l'équipe responsable de ces dommages se porte garant du paiement des frais qui y sont reliés. Advenant un défaut de paiement, des mesures légales pourront être mises en œuvre.
- Il est de la responsabilité de l'équipe d'avoir le nombre de joueurs suffisant pour prendre part à la partie (4 joueurs et 1 gardien minimum). Si l'équipe n'a pas le nombre suffisant de joueurs, la ligue se réserve le droit d'attribuer une défaite automatique à l'équipe. Si l'équipe demande des remplaçants fournis par la ligue, un frais de 10\$/joueurs sera imputable à l'équipe pour la partie. Les joueurs remplaçants devront toutefois provenir d'une autre catégorie que celle où l'équipe évolue. Si l'équipe n'a pas de gardien, ils devront habiller l'un de leur joueur avec l'équipement de la ligue pour prendre part à la partie. Si un gardien de la ligue est fourni, ce dernier doit évoluer dans une catégorie inférieure. Si un gardien de catégorie supérieure est sélectionné pour la partie, ce dernier doit être approuvé par les dirigeants de la ligue.
- Si un gardien se blesse au cours d'une partie, l'équipe dispose d'un délai de 10 minutes pour habiller un autre gardien. Si l'équipe ou le gardien blessé refuse ce délai et décide de conserver le même gardien et que ce dernier se blesse à nouveau durant la même partie, une punition sera attribuée à

- l'équipe suivant les mêmes termes que les punitions pour retard de partie tel que décrit plus haut, jusqu'à ce qu'un autre gardien soit disponible.
- Si une équipe s'absente sans avoir averti la ligue, une amende de 50\$ sera attribuée à l'équipe fautive.

ATTENTION : Les bâtons non-sécuritaires (brisés ou écorchés) qui pourraient représenter un risque de blessure pour les joueurs sont proscrits. À n'importe quel moment durant la partie, un officiel ou un membre du personnel de la **KZOM** peut empêcher l'utilisation d'un bâton qu'il juge dangereux. Le joueur devra donc réparer son bâton pour le rendre sécuritaire ou utiliser un autre bâton. Les officiels et le personnel peuvent agir de la même façon avec n'importe quelle pièce d'équipement qu'ils jugent dangereux ou non adapté pour la pratique du hockey-balle.

La ligue en vrac :

1. **KZOM** se veut une ligue récréative.
2. Les saisons comptent 12 ou 16 parties, en plus d'un match en séries éliminatoires assuré, jusqu'à concurrence de 5 matchs (un match par semaine sauf en cas de « round-robin »). Un match des étoiles est aussi prévu pour la fin de la saison de 16 matchs.
3. Nous jouons à 4 contre 4, excluant le gardien.
4. Le match est divisé en trois périodes de 15 minutes. Il y a une période de réchauffement de 5 minutes avant le début de la partie et un arrêt de deux minutes entre les périodes.
5. Le capitaine de chaque équipe est responsable des communications et des renseignements entre la ligue **KZOM** et les joueurs de son équipe.
6. Nous tenons des statistiques à l'image de la LNH.
7. Nous avons deux calibres à votre disposition : Amical ou Maison.
8. Les gagnants de la coupe **KZOM** auront le nom de leur équipe, ainsi que les noms des joueurs, gravés sur la coupe.
9. La coupe **KZOM** est une propriété de la ligue.

P.S. : Un point de discipline (point franc-jeu) par match au classement sera donné aux équipes dociles ayant accumulé 3 pénalités et moins durant la partie. Les pénalités pour trop de joueur ou pas de lunettes ne sont pas tenu en considération dans le calcul du nombre de punition dans un match. Une punition pour avoir retarder le match jusqu'à 2 minutes comptabilise 1 punition, de 2-5 min de retard comptabilise 2 punitions et un retard de plus de 5 minutes entraine automatiquement la perte du point franc-jeu.

Les punitions mineures :

(1 but annule la punition, durée de 2 minutes en temps continu)

1. Accrocher
2. Retenir
3. Obstruction
4. Rudesse au premier niveau
5. « Slashing »
6. Faire trébucher
7. Un joueur de trop ou quittant son banc
8. Un langage abusif

Note : 3 pénalités mineures au même individu entraînent une expulsion du match.

Punitions mineures doubles :

(2 buts annulent la punition, durée de 4 minutes en temps continu)

9. Plaquage dans la bande
10. Mise en échec
11. Double échec
12. Assaut
13. Cingler
14. Darder
15. Bâton élevé au visage

Note : Un bâton élevé au visage (avec ou sans présence de sang) entraîne automatiquement 4 minutes de punition. Si le bâton élevé coupe l'adversaire (présence de sang), il y aura punition de 5 minutes en temps arrêté ou une expulsion du match et ce, selon le jugement des arbitres sur l'intention du geste. Si le coup au visage est jugé « intentionnel dans le but de blesser » par le comité de discipline, le joueur sera suspendu à vie de la ligue.

Note : 2 pénalités mineures doubles entraînent une expulsion du match.
2 pénalités pour bâton élevé dans la même partie entraînent une expulsion du match et le joueur devra se soumettre au comité de discipline. Le comité jugera s'il y a sentence ou non.

Punitions majeures :

(aucun but ne l'annule, durée de 5 minutes en temps arrêté)

16. Donner du genou
17. Donner du coude
18. 6 pouces
19. Coup de bâton intentionnel ou geste dangereux

Note : Une majeure entraîne une expulsion du match + comité de discipline.

Inconduite de partie :

(aucun but ne peut annuler la punition, 10 minutes en temps arrêté + conséquences)

20. Conduite anti-sportive majeure.
21. S'il y a bataille, le joueur ou les joueurs impliqués auront un minimum de 5 matchs de suspension selon les circonstances, sinon il sera exclu de la saison indépendamment du nombre de matchs à disputer.
22. Menace directe à un joueur : conséquence = expulsion du match
23. Menace directe à un officiel, marqueur/marqueuse ou organisateur : conséquence = expulsion du match + 5 matchs.
24. Bousculer ou frapper un officiel, un marqueur et/ou un organisateur : conséquence = expulsion de la ligue.

Règlements du jeu

1. Un joueur qui nuit au gardien volontairement = 2 minutes de pénalité. S'il y a but sur la séquence, celui-ci sera refusé.

2. Le carré jaune délimite l'espace du gardien. Le joueur peut mettre un pied dans ce rectangle sans nuire au gardien mais si les deux pieds du joueur se retrouvent dans cette zone alors que son équipe a possession de la balle, le jeu sera sifflé. Si le joueur touche avec un seul pied au carré blanc, le jeu sera également sifflé.
3. S'il reste 2 minutes au match et que le pointage est égal ou s'il y a un écart de 1 ou 2 buts, l'équipe qui écope d'une pénalité ou qui retarde volontairement le match sera pénalisée par un tir de punition.
4. S'il reste 1 minute ou moins au match, et qu'il y a un écart de 1 but, et que le gardien immobilise la balle, une mise en jeu sera effectuée.
5. En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, il y aura une fusillade où 5 joueurs seront sélectionnés par le capitaine de chaque équipe. L'équipe « visiteur » sera celle qui commence les tirs de barrage. Chaque joueur fera son lancé et la victoire (2 points) ira à l'équipe qui aura fait le plus de buts. Après la fusillade, s'il y a encore égalité, chaque équipe récoltera 1 point.
6. On ne peut pas fermer la main sur la balle. L'équipe dont le joueur a fermé la main sur la balle en perdra possession automatiquement. Si le joueur ferme la main sur la balle ou empêche volontairement la balle de circuler dans le demi-cercle du gardien (carré jaune), l'équipe adverse aura un tir de pénalité.
7. On ne peut pas toucher à la balle avec son bâton plus haut que la barre horizontale des filets, sinon la balle sera donnée à l'adversaire.
8. 1 temps d'arrêt de 1 minute (time-out) en saison régulière. Après un temps d'arrêt, la mise au jeu se fait au centre.
9. Quand la balle sort du jeu, la dernière équipe qui touche à la balle perd la balle.
10. Quand la balle touche au plafond, la dernière équipe qui touche à la balle perd la balle.
11. Quand il y a une passe avec la main en zone offensive, l'équipe perd la balle. Les passes avec la main en zone défensive sont permises. La zone défensive est délimitée par les lignes noires au centre du terrain. Si un joueur fait une passe avec la main en zone défensive mais que son coéquipier reçoit la passe dans l'autre moitié du gymnase (zone offensive), la passe devient illégale.
12. Quand l'équipe perd la balle, l'arbitre décidera où se fera la reprise du jeu.
13. Quand il a reprise du jeu, vous avez 5 secondes pour repartir le jeu et l'adversaire doit se tenir au moins à 5 pieds de la balle.
14. Après l'écoulement des 5 secondes, le jeu reprend automatiquement.
15. Le gardien n'a en aucun temps le droit de geler la balle en arrière de la ligne de but (poteau près du mur) ou dans le coin du gymnase. Une zone de 3 pieds devant son demi-cercle est tolérée pour geler la balle.
16. S'il y a déjà 2 joueurs d'une même équipe en pénalité et qu'un troisième joueur a une pénalité, il y a automatiquement un tir de pénalité. Le troisième joueur à avoir eu une punition ne va pas sur le banc des pénalités, mais ne peut pas retourner sur le jeu. Il doit absolument changer avec un joueur qui est au banc des joueurs.
17. À la discrétion de l'arbitre et selon son jugement, il y aura pénalité pour conduite dangereuse, par exemple, si un joueur glisse dans les jambes d'un autre joueur par l'arrière ou de façon intentionnelle à faire trébucher son adversaire, ou pour tout autre geste dangereux.
18. Tous les joueurs d'une même équipe (sauf le gardien de but) doivent absolument avoir un chandail de la même couleur (ou dans les mêmes teintes), avec un numéro au dos, sans quoi ils ne pourront pas jouer. Le capitaine est responsable de s'assurer que chacun de ses joueurs a un numéro différent. Si l'équipe adverse se rend compte qu'un joueur n'a pas de numéro, le capitaine de cette équipe est responsable de le signaler à l'arbitre et une punition sera automatiquement attribuée à l'équipe fautive. Si deux équipes qui s'affrontent ont la même couleur de gilets, la ligue prêtera des dossards à l'équipe visiteur sur l'horaire.
19. Lorsqu'il y a un écart de 10 buts, le match arrête automatiquement et les statistiques ne sont plus comptabilisées.

Règlements en séries éliminatoires

1. Chaque équipe peut demander un seul temps d'arrêt de 2 minutes par match.

2. En cas d'égalité, il y aura une fusillade où 5 joueurs seront sélectionnés par le capitaine de chaque équipe. Ils feront leurs lancers et la victoire ira à l'équipe qui aura fait le plus de buts.
3. Après la fusillade des 5 premiers lancers, s'il y a encore égalité, la fusillade continue jusqu'au premier but marqué. L'équipe qui commençait la fusillade en deuxième, aura la chance d'égaliser la fusillade. Un joueur peut revenir en fusillade seulement après que les 5 premiers joueurs de son équipe aient fait leurs tirs.
4. Pour pouvoir participer aux séries, un joueur doit avoir joué un minimum de 7 parties pour une saison de 16 matchs et 5 parties pour une saison de 12 matchs pendant la saison régulière. C'est la responsabilité du capitaine et de chaque équipe de bien remplir la feuille de présence à chaque match. En cas de litige, les feuilles de «line-up» feront office de feuille de présence. Le gardien doit avoir participé à 1 match de saison régulière afin de prendre part aux séries éliminatoires.
5. Lorsqu'il y a un écart de 7 buts, le match arrête automatiquement et les statistiques ne sont plus comptabilisées.

Autres règlements

1. Les parties manquées et la saison ne sont pas remboursables.
2. Toutes les décisions ou changements qui pourraient survenir seront discutés par le comité.
3. Aucun protêt ne sera toléré sur le résultat des parties.
4. À tout moment, la ligue se réserve le droit de changer un règlement dans les intérêts de celle-ci.
5. Il est défendu de jouer dans l'entrée ou dans les couloirs du centre.
6. Le non-respect des règlements de l'établissement et de son personnel sera sévèrement sanctionné (expulsion).
7. L'alcool et la drogue sont strictement interdits dans l'établissement sous peine d'expulsion.
8. Si nous vous excluons de la ligue à cause de votre comportement, votre saison ne sera pas remboursée.
9. À la fin d'une partie, les joueurs se serrent la main au centre du gymnase. Tout comportement déplacé durant la poignée de main est sujet à réprimande de la part du comité.
10. Tel que mentionné précédemment, les équipes ont le droit de faire jouer des remplaçants afin de remplacer les joueurs blessés ou absents. Par contre, lorsque le remplaçant choisi n'a jamais évolué au sein de la KZOM, le capitaine de l'équipe doit obligatoirement donner le nom du remplaçant aux autorités de la ligue le vendredi soir avant minuit. Les autorités de la ligue prendront la décision si le joueur remplaçant peut jouer au sein de la ligue. Les joueurs avec un historique violent ou ayant subi des expulsions à répétition dans d'autres ligues se verront interdire de jouer dans la KZOM. Ce règlement a été mis en place afin de protéger les joueurs de la KZOM contre les joueurs violents récidivistes.
11. Selon le jugement des arbitres, si ces derniers considèrent que le climat s'envenime rapidement, ils pourront arrêter le match pour une durée de 2-5 minutes pendant lesquelles le temps continue à rouler. Ils pourront alors réunir les deux capitaines au centre du gymnase afin d'avoir une discussion avec eux avant de reprendre la partie. Le temps perdu ne sera pas repris. Si l'une des deux équipes décide de quitter, la défaite leur sera automatiquement attribuée.
12. Les joueurs ont le droit d'argumenter une décision, mais seul le capitaine de l'équipe ou son assistant peut aller voir l'arbitre. Tel que mentionné, aucune menace envers l'arbitre ne sera tolérée.
13. Une fois la partie débutée, aucun changement sur le line-up ne sera toléré.

Les règles du pointage

2 points pour une victoire, 1 point pour une nulle. 1 point de discipline (3 punitions et moins)

