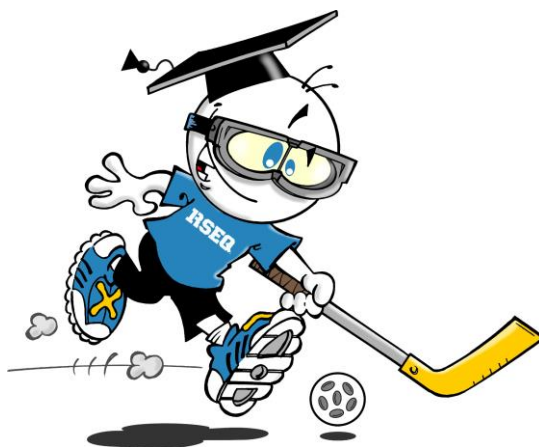




MINI HOCKEY COSOM
RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE
SAISON 2016-2017



1. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

Seront appliqués par ordre de prépondérance, la réglementation spécifique ci-dessous, la réglementation générale du RSEQ Montréal et les règles de jeu du RSEQ Montréal.

N.B. Les règlements spécifiques et généraux s'additionnent lorsqu'ils ne sont pas conflictuels.

2. CATÉGORIE D'ÂGE

Catégorie	Année scolaire
Moustique	5 ^e et 6 ^e année

3. NOMBRE DE JOUEURS

3.1. Pour pouvoir jouer, une équipe devra être composée d'un minimum de sept (7) joueurs et d'un maximum de quinze (15) joueurs.

3.2. Sur le terrain, les équipes se composeront de quatre (4) joueurs et d'un (1) gardien.

3.3. Il est à noter qu'un joueur ne pourra être affecté qu'à une seule équipe par événement.

3.4. Un joueur pourra participer à un match s'il arrive maximum avant le début de la 2^e période.

4. SECTIONS

4.1. Les sections masculine, féminine ainsi que mixte seront offertes.

4.2. Dans la catégorie mixte, il sera obligatoire d'avoir deux (2) athlètes féminines en tout temps sur le terrain.

5. DURÉE DES MATCHS

5.1. Pour toutes les divisions et sections, les parties seront de deux (2) périodes de quinze (15) minutes à temps continu avec une pause de deux (2) minutes entre les périodes. Les trois (3) dernières minutes de jeu de la 2^e période ainsi que la prolongation (s'il y a lieu) se joueront à temps arrêté.

5.2. Chaque équipe aura droit à deux (2) temps morts d'une (1) minute par partie.

5.3. Le match prend fin lorsqu'il y a dix (10) buts d'écart. Les entraîneurs peuvent toutefois décider de terminer le match amicalement, les buts subséquents n'étant plus comptabilisés.

5.4. Les changements se feront à la volée, sans arrêt de jeu.

5.5. Lors du championnat régional seulement, dans le cadre d'un tournoi de type «double élimination» ou des rondes éliminatoires d'un tournoi à la ronde. S'il y a égalité, une période supplémentaire de cinq (5) minutes sera disputée (temps continu). Un but marqué durant la période de prolongation mettra fin à la rencontre immédiatement. Si l'égalité persiste, trois (3) tirs de barrage exécutés par trois (3) joueurs différents par équipe seront nécessaires pour déterminer l'équipe gagnante. Les joueurs des deux équipes s'exécuteront un à la suite de l'autre en alternance. Un tirage au sort déterminera l'équipe qui effectuera le premier tir. Si l'égalité persiste après les trois premiers tireurs, chaque équipe effectuera un tir de barrage jusqu'à ce que l'égalité soit brisée. Tous les joueurs d'une même équipe doivent avoir tiré avant qu'un joueur puisse tirer à nouveau.

6. ÉQUIPEMENT

6.1. Équipement du joueur

Obligatoire

- Les **bâtons** devront être faits uniquement de matière plastique (incluant la palette)
- Les **lunettes protectrices**, à l'exception des élèves qui portent déjà des lunettes.

Facultatif

- Les gants de ballon-balai ainsi que les gants de hockey sur glace
- Les jambières ou les protège-tibias

Interdit

- Les bâtons en composite, en bois et les bâtons *DOM Élite* ne seront pas acceptés
- La palette du bâton ne pourra pas être recouverte de ruban adhésif ou courbée de manière excessive

6.2. Équipement du gardien de but

Seul l'équipement de gardien de but de hockey cosom sera autorisé.

Obligatoire

- Le **casque** avec une grille
- Le **bâton** de gardien avec une palette de plastique
- Les **jambières** de gardien de but
- la mitaine et le bloqueur

Facultatif, mais fortement recommandé

- Le plastron
- Les protège-cuisses

Interdit

- Les jambières de hockey sur glace et les protège-coudes
- Les épaulettes ou tout autre plastron couvrant le dos
- Toute protection au niveau des épaules et des bras procurant un avantage déloyal
- Tout chandail qui procurera un avantage déloyal

6.3. Vérification de l'équipement

L'arbitre procédera systématiquement à la vérification de l'équipement des joueurs et du gardien de chaque équipe avant chaque partie. L'approbation des pièces d'équipement sera laissée à la discrétion de l'arbitre.

7. CLASSEMENT

7.1. Dans le cas d'un tournoi à la ronde, les points accordés aux fins du classement des équipes de la ronde préliminaire le seront de la façon suivante :

- a) Victoire : 3 points
- b) Défaite : 0 point
- c) Nulle : 1 point
- d) Forfait : 0 point

7.2. Dans le cas d'un tournoi de type «double élimination», une équipe pourra poursuivre la compétition tant et aussi longtemps qu'elle ne perd pas deux (2) matchs. Une équipe qui perd un match a toujours la possibilité de se rendre en finale. Une équipe qui perd un deuxième match est éliminée.

7.3. Un match forfait se traduit par un pointage de 5 à 0.

7.4. Le pointage officiel affiché (comptabilisé en vue du classement) répondra à la règle suivante : le nombre de points marqués par une équipe dans un match n'excédera jamais plus de 10 buts de plus que son adversaire.

8. ÉGALITÉS AU CLASSEMENT

En cas d'égalité au classement entre deux ou plusieurs équipes en ronde préliminaire, les critères de bris suivants seront appliqués dans l'ordre :

- a) Matchs gagnés entre les équipes impliquées
- b) La meilleure défensive au total
- c) La meilleure offensive au total
- d) Tirage au sort entre les équipes à égalité

9. RÈGLES DE JEU

9.1. Utilisation de la main

- a) Il est permis à un joueur d'arrêter ou de frapper la balle avec la main ouverte.
- b) La sanction pour tout joueur qui ferme la main sur la balle est une remise de possession à l'équipe adverse.
- c) Lorsqu'un joueur touche la balle avec la main ouverte, il doit être le premier de son équipe à la retoucher. 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 la possession de la balle va à l'équipe adverse.

9.2. Hors-jeu

- a) Le hors-jeu est attribué à la dernière équipe ayant touché la balle lorsqu'elle quitte la surface de jeu. La possession de la balle va alors à l'équipe adverse près de l'endroit où la balle a quitté la surface de jeu.
- b) Si la balle touche le gardien de but avant de quitter la surface de jeu, la possession de la balle va alors à l'équipe adverse près de l'endroit où la balle a quitté la surface de jeu.
- c) Si la balle est immobilisée par le gardien de but, la possession de la balle va à son équipe. Un joueur reprend alors la balle derrière la ligne de but.
- d) Lors de la reprise de possession dans les cas mentionnés aux articles 9.2. a), b) et c), au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur dispose de trois (3) secondes sans que l'adversaire ne puisse le charger. Pendant ces trois (3) secondes, une distance d'au moins deux (2) mètres doit être respectée entre le joueur et ses adversaires.

9.3. Mise au jeu

Une mise au jeu aura lieu aux moments suivants :

- a) Au début de chaque période (centre du terrain)
- b) Après chaque but (centre du terrain)
- c) Après une infraction (dans la zone de l'équipe pénalisée)

9.4. Genou(x) au sol

- a) Un joueur ne peut pas toucher ou tenter de bloquer la balle en ayant un ou deux genoux en contact avec le sol ou en étant assis ou étendu sur la surface de jeu.
- b) Si l'action se produit, l'arbitre siffle un arrêt de jeu et impose une pénalité mineure au joueur fautif. Une glissade défensive entraîne la même sanction.
- c) Les articles précédents 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.

9.5. Application des punitions

Toute pénalité, à l'exception du tir de réparation, nécessite le retrait du joueur fautif pour une durée **d'une (1) minute**.

- a) Lors d'une punition, la mise au jeu s'effectue près du gardien de but de l'équipe fautive.
- b) 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. Il pourra revenir au jeu dès le match suivant, le cas échéant.
- c) Les pénalités suivantes ne seront pas comptabilisées dans le cumul de trois (3) pénalités d'un joueur à des fins d'expulsions : bâton élevé, genou(x) au sol et pénalité de banc.

9.6. Types de punitions

- a) Bâton élevé;
En tout temps, le bâton ne doit pas dépasser la hauteur des épaules. Une infraction à ce règlement entraîne une pénalité mineure au joueur fautif. Ce type de pénalité ne sera pas comptabilisé en regard de l'article 9.5.
- b) Genou(x) au sol;
Une pénalité mineure est imposée à tout joueur qui pose un genou au sol, est assis ou est étendu, qui effectue une glissade afin de participer au jeu. Ce type de pénalité ne sera pas comptabilisé en regard de l'article 9.5.
- c) 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.
- d) Accrocher;
Une pénalité mineure est imposée à tout joueur qui tente d'entraver le jeu de l'adversaire en l'accrochant avec son bâton.
- e) Retenir;
Tout joueur qui retient le bâton ou le corps d'un adversaire reçoit une pénalité mineure.
- f) Donner du coude ou 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.

- g) Rudesse, 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.

- h) 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.

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

- j) 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 prend part à 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.

- k) 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 bloqué. 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.