

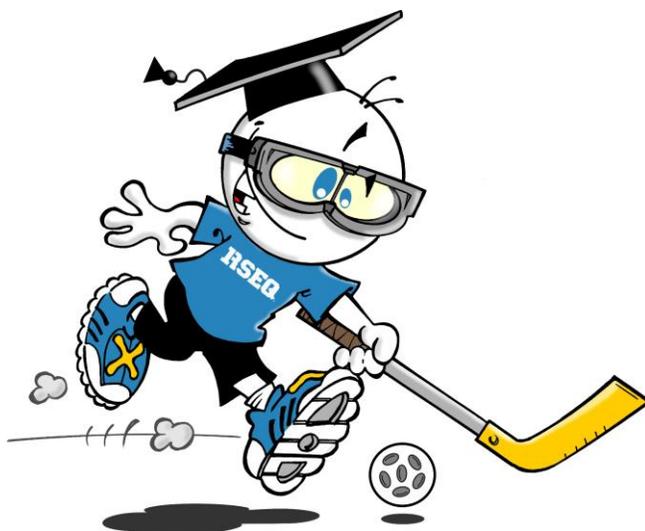
**SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.**

**RSEQ**<sup>®</sup>  
**MONTRÉAL**

**MINI HOCKEY COSOM**

**RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE**

**SAISON 2018-2019**



## 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 <sup>e</sup> et 6 <sup>e</sup> année

## 3. NOMBRE DE JOUEURS

3.1. Pour pouvoir jouer, une équipe devra être composée d'un minimum **cinq (5)** 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.

## 4. DURÉE DES MATCHS

4.1. 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<sup>e</sup> période ainsi que la prolongation (s'il y a lieu) se joueront à temps arrêté.

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

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

4.4. Lorsqu'il y a un écart de 7 buts, l'arbitre demande à l'entraîneur dont l'équipe tire de l'arrière s'il veut arrêter le match. Celui-ci peut choisir de le continuer ou d'y mettre fin. Dans le cas où le match continue, les buts subséquents ne sont pas comptabilisés.

4.5. Lors du championnat régional seulement, dans toutes les formules de tournoi, sauf lors des préliminaires d'un tournoi à la ronde, en cas d'égalité, trois (3) tirs de pénalité seront accordés à chaque équipe (aucune prolongation). Ces tirs devront être effectués par trois (3) joueurs différents. Après les trois (3) tirs de confrontation, si l'égalité persiste toujours, n'importe quel joueur pourra tirer une seule fois jusqu'à ce que l'égalité soit rompue. Tous les joueurs d'une même équipe doivent avoir tiré avant qu'un joueur puisse tirer à nouveau.

## 5. ARBITRAGE

Lors du festival et du championnat régional, un (1) arbitre sera assigné pour chacune des parties.

## 6. ÉQUIPEMENT

### 6.1. Uniforme

Les joueurs d'une même équipe doivent porter un chandail et une culotte de couleur uniforme. Si les deux équipes arrivent sur le terrain avec des chandails qui portent à confusion, l'équipe identifiée comme receveur (2<sup>e</sup> sur l'horaire) doit changer de chandail ou porter des dossards.

### 6.2. 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

### 6.3. 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

#### **6.4. 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. FORFAIT**

Un match forfait se traduit par un pointage de 3 à 0.

#### **8. RÈGLES DE JEU**

##### **8.1. 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.

##### **8.2. 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.

##### **8.3. 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)

#### 8.4. 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.

#### 8.5. 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.

#### 8.6. 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.