

RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE MINI HOCKEY COSOM | SAISON 2020-2021



1. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

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

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

2. ÉTHIQUE SPORTIVE

Les valeurs de respect et d'éthique sportive sont au cœur des actions et services offerts par le RSEQ Montréal. Nous appliquons les principes d'intervention du programme des 3R de l'éthique sportive soient :

- Respect envers soi-même
- Respect envers les autres
- Responsabilité de nos actions

Le RSEQ Montréal met à la disposition de ses élèves-athlètes, entraîneurs et membres du personnel d'encadrement, un code d'éthique du sport étudiant auquel ils devront se conformer, sous peine de sanction.

Nous vous invitons à prendre connaissance des différentes informations relatives au programme des 3R de l'éthique sportive sur notre site internet : <https://www.rseqmontreal.com/fr/formation/3r-de-l-ethique-sportive/>

3. CATÉGORIES

Catégorie	Date de naissance
Colibri	du 1 ^{er} octobre 2010 au 30 septembre 2012
Moustique	du 1 ^{er} octobre 2007 au 30 septembre 2010

4. DIVISIONS

Colibri	Moustique
Féminin participatif	Féminin participatif et compétitif
Masculin participatif	Masculin participatif et compétitif
Mixte participatif	Mixte participatif

5. CALENDRIER

5.1 NOMBRE DE PARTIES

Nous garantissons un minimum de trois parties à l'horaire, par événement.

5.2 DURÉE DES PARTIES

5.2.1 Les parties de catégorie Moustique sont 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 jouent à temps arrêté.

Pour la catégorie Colibri, les parties sont de deux (2) périodes de dix (10) minutes à temps continu avec une pause de deux (2) minutes entre les périodes.

5.2.2 Les changements se font à la volée, sans arrêt de jeu.

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

5.2.4 ÉCART

5.2.4.1 Lorsqu'il y a un écart de sept (7) buts, le pointage de la partie s'arrête officiellement et les buts subséquents ne sont pas comptabilisés au classement final. L'arbitre demande alors à l'entraîneur de l'équipe qui tire de l'arrière de choisir l'une ou l'autre des options suivantes pour continuer le match de manière hors-concours :

- Le match continue sans modification.
- L'équipe dominante doit jouer avec un joueur en moins.
- L'équipe dominante doit faire cinq (5) cinq passes consécutives avant de tenter de marquer un but.
- Les deux équipes échangent quatre (4) joueurs chacune pour équilibrer le jeu. Des dossards peuvent être distribués.

N.B. Le temps alloué à la partie selon l'horaire du tournoi doit être respecté peu importe les modifications de jeu.

5.2.5 BRIS D'ÉGALITÉ

5.2.5.1 FESTIVAL

En cas d'égalité à la fin d'une partie, le pointage final demeure nul.

5.2.5.2 CHAMPIONNAT RÉGIONAL

5.2.5.2.1 Procédure de tir de barrage

Trois (3) tirs de barrage sont accordés à chaque équipe (aucune prolongation). Ces tirs doivent être effectués par trois (3) joueurs différents. Après les trois (3) tirs de barrage, si l'égalité persiste toujours, n'importe quel autre joueur peut 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.

5.2.5.2.2 Tournoi à la ronde

En cas d'égalité à la fin d'une partie d'un tournoi à la ronde, le pointage final des parties préliminaires demeure nul. Le pointage final des parties éliminatoires se détermine conformément à la procédure de tir de barrage à l'article 5.2.5.2.1.

5.2.5.2.3 Tournoi de type faux double

En cas d'égalité à la fin d'une partie d'un tournoi de type faux double, le pointage final des parties préliminaires et éliminatoires se détermine conformément à la procédure de tir de barrage à l'article 5.2.5.2.1.

6. NOMBRE DE JOUEURS

- 6.1** Pour pouvoir jouer, une équipe doit être composée d'un minimum de cinq (5) joueurs et d'un maximum de quinze (15) joueurs.
- 6.2** Les parties sont disputées à cinq (5) contre cinq (5) incluant le gardien.

7. ARBITRAGE

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

8. FORFAIT

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