

# RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE HOCKEY COSOM | SAISON 2020-2021

## 1. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

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

N.B. Les règlements spécifiques et généraux 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
Atome	du 1 <sup>er</sup> octobre 2007 au 30 septembre 2008
Benjamin	du 1 <sup>er</sup> octobre 2006 au 30 septembre 2007
Cadet	du 1 <sup>er</sup> octobre 2004 au 30 septembre 2006
Juvenile	du 1 <sup>er</sup> juillet 2002 au 30 septembre 2004

## **4. ADMISSIBILITÉ**

### **4.1 ADMISSIBILITÉ DES ÉLÈVES-ATHLÈTES**

Un joueur en retard, dûment identifié sur la feuille de match, devra être arrivé au banc de son équipe et prêt à jouer avant le début de la deuxième période pour pouvoir prendre part à une rencontre.

## **5. CALENDRIER**

### **5.1 NOMBRE DE PARTIES**

Le calendrier sera prévu afin que chaque équipe joue entre huit (8) et douze (12) parties en saison régulière.

### **5.2 DURÉE DES PARTIES**

**5.2.1** La partie officielle consistera en trois (3) périodes de quinze (15) minutes à temps continu avec une pause de deux (2) minutes entre les périodes.

**5.2.2** Les trois (3) dernières minutes de la troisième période seront à temps arrêté.

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

**5.2.4** Dès qu'un écart de sept (7) buts séparera les deux équipes en présence, l'entraîneur de l'équipe en déficit pourra demander aux officiels de mettre fin à la rencontre.

**5.2.5** En saison régulière, un match à égalité après les trois (3) périodes ira en fusillade pour déterminer l'équipe gagnante.

**5.2.5.1** Chaque équipe procédera à trois (3) tirs de fusillade en alternance pour déterminer l'équipe gagnante.

**5.2.5.2** L'équipe hôte décidera de commencer ou de laisser commencer l'autre équipe.

**5.2.5.3** L'entraîneur de chaque équipe devra nommer trois (3) joueurs qui effectueront les tirs.

**5.2.5.4** Les tirs se feront en alternance.

**5.2.5.5** L'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de buts suite aux six (6) tirs sera déclarée gagnante.

**5.2.5.6** Si l'égalité persiste, poursuivre les tirs en alternance, un joueur différent à la fois par équipe, jusqu'à ce que l'égalité cesse.

## **6. NOMBRE DE JOUEURS**

Pour pouvoir jouer, une équipe devra être composée d'un minimum de sept (7) joueurs par équipe. Une équipe qui se présentera à une partie avec moins de sept (7) joueurs sera déclarée forfait.

Si une équipe se retrouve avec moins de 7 joueurs à la suite d'une blessure ou d'une expulsion, la partie se poursuivra.

## **7. ARBITRAGE**

**7.1** Deux (2) arbitres seront assignés pour chacune des parties. Toutefois, advenant la présence d'un seul arbitre, la partie devra se jouer quand même.

**7.2** L'entraîneur aura le loisir de retourner un rapport écrit au coordonnateur de la ligue si un problème quelconque est survenu lors de sa partie

## **8. RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES**

### **8.1 RESPONSABILITÉ DE L'ÉQUIPE LOCALE**

**8.1.1** Elle devra fournir une surface de jeu qui répond aux exigences des règlements de jeu.

**8.1.2** Elle devra assurer la présence de deux (2) officiels mineurs ayant les connaissances suffisantes pour jouer leur rôle de façon efficace.

**8.1.3** Elle devra fournir le matériel nécessaire au bon déroulement de la partie :

- Bancs de joueurs
- Tables pour officiels mineurs
- Tableau de chronométrage
- Chronomètres
- Feuille de match
- Buts fixés au sol et des filets en bon état
- Balle de match en bon état
- Trousse de premiers soins et glace

## 9. SANCTIONS

INFRACTION		SANCTIONS		
Code d'infraction	Type d'infraction	1re offense	2e offense	3e offense
<b>Infractions relatives aux batailles</b>				
1	Bataille	Expulsion de la Ligue		
2	Coup (s) de poing (s) impliquant 1 seul joueur	Expulsion de la Ligue		
3	Instigateur	Expulsion de la Ligue		
4	Quitter le banc lors d'une bataille	2 (+CD)	CD	CD
5	Inviter un adversaire ou un spectateur à se battre	1	2	3
<b>Infractions commises avec le bâton</b>				
6	Coup de bâton (coup de hache)	2 (+CD)	Expulsion de la Ligue	
7	Darder	2 (+CD)		
8	Donner un « six-pouces »	2 (+CD)		
9	Donner un double échec	2 (+CD)		
<b>Infractions commises avec le corps</b>				
10	Assaut	3 (+CD)	Expulsion de la Ligue	
11	Tentative de blesser	3 (+CD)		
12	Mise en échec par-derrière	3 (+CD)		
13	Mise en échec à la tête	3 (+CD)		
<b>Infractions diverses</b>				
14	Propos et/ou gestes abusifs et obscènes envers un joueur, un spectateur ou un officiel de partie	2 (+CD)	CD	CD
15	Conduite antisportive	2 (+CD)	CD	CD
16	Agression VERBALE d'un officiel	Expulsion de la Ligue		
17	Agression PHYSIQUE d'un officiel			

### Légende

(+CD): Pouvoir discrétionnaire du comité de discipline de modifier la sanction, selon les rapports obtenus auprès des personnes concernées

CD : Sanction à l'entière discrétion du comité de discipline

Toute infraction n'apparaissant pas dans ce tableau sera sanctionnée par un nombre de matchs laissé à l'entière discrétion du comité de discipline du RSEQ Montréal.

**9.1** Une troisième pénalité mineure obtenue au cours d'une même rencontre amènera le retrait du joueur pour le reste du match. Cependant, aucune suspension ne sera décernée au joueur ainsi expulsé d'une rencontre.

## 10. CLASSEMENT

10.1 Les points accordés aux fins du classement des équipes le seront de façon suivante :

Résultat	Pointage
Victoire	2 points
Défaite en fusillade	1 point
Défaite	0 point
Forfait	0 point

10.2 Les points accordés, selon le respect de l'éthique sportive, le seront de la façon suivante :

Sanction	Point d'éthique
0 minute à 4 minutes (inclusivement)	2 points
5 minutes à 8 minutes (inclusivement)	1 point
9 minutes et plus	0 point
Expulsion ou forfait	0 point

Seules les punitions antisportives et/ou jugées non éthiques sportives par le RSEQ Montréal seront comptabilisées pour la perte des points d'éthique. Voir annexe.

10.3. Lorsqu'il y a forfait, le pointage enregistré pour le classement est de 3 à 0. Seule l'équipe gagnante a droit à ses points d'éthique.

## 11. ÉLIMINATOIRES

Lors d'une partie éliminatoire, s'il y a égalité après les trois périodes de jeu, une période supplémentaire de cinq (5) minutes sera disputée. Un but marqué lors de la période supplémentaire mettra fin à la rencontre.

Si l'égalité persiste après la période supplémentaire, un barrage de trois (3) joueurs par équipe sera nécessaire pour déterminer l'équipe gagnante. L'équipe receveuse aura le choix de prendre ou de laisser le premier tir de barrage. Les joueurs des deux équipes s'exécuteront l'un à la suite de l'autre en alternance. Si l'égalité persiste après le barrage, chaque équipe effectuera un tir de barrage jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

# ANNEXE 1

## LISTE DES PÉNALITÉS COMPTABILISÉES POUR LE CALCUL DES POINTS D'ÉTHIQUE SPORTIVE :

- **Pénalités mineures (2 minutes) :** coup de bâton, obstruction, accrochage, retenue, rudesse, antisportif, trébucher;
- **Pénalités doubles mineures (4 minutes) :** toutes pénalités mineures jugées plus graves (mise en échec, dardage, donner du coude, double-échec, etc.);
- **Pénalités majeures (5 minutes complètes) :** toute tentative de blesser un joueur entraîne une pénalité majeure et peut entraîner une expulsion. Lorsqu'il y a trace de sang, il y aura automatiquement une pénalité majeure pour le joueur fautif;
- **Extrême inconduite :** tout comportement violent, dangereux ou inadmissible entraîne une expulsion et une pénalité de cinq (5) minutes purgée par un autre joueur. Un rapport doit être fait pour toute expulsion.

Une punition antisportive décernée à l'entraîneur amène la perte automatique d'un point d'éthique par l'équipe. Une deuxième pénalité antisportive décernée à un entraîneur dans un (1) même match amène la perte automatique des deux (2) points d'éthique de l'équipe et l'expulsion de l'entraîneur du match. Les sanctions pour une conduite antisportive de l'article 12 s'appliquent.

Les pénalités mineures (2 minutes) suivantes ne doivent pas être comptabilisées pour le calcul des points d'éthique : bâton élevé, genou au sol, glissade, trop de joueurs, équipement illégal, retarder le match.