

RÈGLES DE JEU

MINI HOCKEY COSOM | SAISON 2021-2022



1. SURFACE DE JEU

1.1 SUPERFICIE DE LA SURFACE DE JEU

Le gymnase simple est la surface de jeu recommandé. Toutefois, selon les dimensions des gymnases des écoles hôtes, le choix du gymnase peut être approuvé par le RSEQ Montréal.

1.2 DIMENSION DU BUT

La dimension d'un filet réglementaire est approximativement de 120 centimètres de hauteur, 135 centimètres de longueur et de 65 centimètres de profondeur. Toutefois, selon les installations disponibles dans les écoles hôtes, la conformité du filet peut être approuvé par le RSEQ Montréal. Le filet de chacune des équipes doit obligatoirement être identique.

1.3 ENCLAVE DU GARDIEN DE BUT

1.3.1 Devant chaque filet, on retrouve une enclave délimitée réservée au gardien de but. L'enclave doit être bien visible et délimitée par des lignes.

1.3.2 Cette enclave présente une profondeur d'environ 100 centimètres et une largeur d'environ 150 centimètres. Toutefois, selon les installations disponibles dans les écoles hôtes, la conformité de l'enclave peut être approuvé par le RSEQ Montréal. L'enclave de chacune des équipes doit obligatoirement être identique.

1.4 BANC DES PÉNALITÉS

1.4.1 Le banc des pénalités se situe dans l'un des quatre (4) coins du gymnase.

1.5 BANC DES JOUEURS

1.5.1 Le banc des joueurs se situe dans l'un des quatre (4) coins du gymnase.

1.5.2 Seuls les joueurs et l'entraîneur sont admis au banc des joueurs.

1.6 POINT DE MISE AU JEU

1.6.1 Point central de mise au jeu

Point situé au centre de la surface de jeu.

1.6.2 Les points de la mise au jeu

- Il y a quatre points de remise en jeu dans chaque demi-terrain.
- La remise en jeu se fait du point le plus près de l'endroit où le jeu a été arrêté.

2. ÉQUIPEMENT

2.1 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^e sur l'horaire) doit changer de chandail ou porter des dossards.

2.2 VÉRIFICATION DE L'ÉQUIPEMENT

2.2.1 L'arbitre procède à une inspection visuelle de l'équipement des joueurs et des gardiens de but avant chaque partie.

2.2.2 Tout équipement jugé illégal par l'arbitre avant le début d'une partie doit être remplacé ou modifié de façon à satisfaire les exigences du règlement avant le début de la rencontre. Aucune pénalité n'est décernée lors d'une vérification précédant le début d'un match.

2.2.3 Une demande de vérification d'équipement peut être demandée par une des deux équipes avant et pendant la partie.

2.2.4 Pendant la partie, toute vérification d'équipement demandé par une équipe est effectuée lors du prochain arrêt de jeu qui suivra la demande.

2.2.5 Une demande de vérification d'équipement peut être demandée après un but. Toutefois, cette demande ne peut servir à contre valider le but en question.

2.2.6 Si la demande de vérification s'avère fondée, le joueur fautif reçoit une pénalité mineure d'équipement et doit retirer du jeu et remplacer la pièce d'équipement jugée illégale selon les normes établies par les règlements. Aucun temps n'est alloué au joueur fautif pour remplacer sa pièce d'équipement.

2.2.7 Si la demande comprend plusieurs joueurs, l'entraîneur doit envoyer un joueur de son choix purger la pénalité mineure d'équipement et doit retirer et remplacer toutes les pièces d'équipements jugées illégales selon les normes établies par les règlements.

2.2.8 Si la demande de vérification s'avère non fondée, l'équipe ayant demandé la vérification reçoit une pénalité mineure d'équipement.

2.2.9 Une pénalité d'extrême inconduite est imposée à tout joueur qui refuse de remettre son bâton ou toutes autres pièces d'équipement à la demande de l'arbitre.

2.3 ÉQUIPEMENT DU JOUEUR

Obligatoire

- Les bâtons doivent être faits uniquement de matière plastique (incluant la palette)
- Le port de lunettes protectrices (s'applique également aux élèves-athlètes portant des lunettes de vue)
- Les chaussures de sport

Facultatif, mais fortement recommandé

- Les gants de ballon-balai ou 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 sont pas acceptés
- La palette du bâton ne peut pas être recouverte de ruban adhésif ou courbée de manière excessive

2.4 ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT

Seul l'équipement de gardien de but de hockey cosom est 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 (le plastron de hockey sur glace)
- Les protections au niveau des épaules et des bras procurant un avantage déloyal
- Les chandails de grandeur disproportionnée et procurant un avantage déloyal

2.5 LA BALLE

La balle officielle est une balle de plastique perforée dans laquelle on insère un chiffon. La balle doit être fournie par une des deux équipes s'affrontant.

3. BUT

3.1 Un but est accordé lorsqu'il a entièrement franchi la ligne de but.

3.1.1 Un but est refusé s'il est marqué alors qu'un joueur de l'équipe offensive pose le pied sur la ligne ou à l'intérieur de l'enclave du gardien de but.

3.1.2 Un but est refusé s'il est marqué alors qu'un joueur de l'équipe offensive frappe intentionnellement et/ou de manière délibérée la balle avec son pied ou tout autre membre de son corps vers le but adverse.

3.1.3 Un but est refusé s'il est marqué alors qu'un joueur frappe la balle avec son bâton étant au-dessus de la hauteur des épaules, c'est-à-dire avec le bâton élevé.

3.1.4 Un but est refusé s'il est marqué alors que la balle touche un officiel et dévie directement dans le but. Si toutefois la balle touche un officiel sans qu'il y ait de but, le jeu continue.

3.2 Un but est accordé lorsque la balle est projetée par un joueur dans son propre but d'une quelconque façon. Le but est alors décerné au dernier joueur de l'équipe adverse ayant touché la balle.

4. RÈGLES DE JEU

4.1 MISE AU JEU

Une mise au jeu a lieu aux moments suivants :

- Au début de chaque période (centre du terrain)
- Après chaque but (centre du terrain)
- Après une infraction (dans la zone de l'équipe fautive)
- Après un but refusé (centre du terrain)

4.2 UTILISATION DE LA MAIN

- Tout joueur qui ferme la main sur la balle en perd la possession et la balle est remise à l'équipe adverse.
- Tout joueur qui touche la balle avec la main ouverte 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.

4.3 SORTIE DE BALLE

- La responsabilité de la sortie de balle est attribuée 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.
- 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.
- 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.
- Lors de la reprise de possession dans les cas mentionnés aux articles 4.3. 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.

4.4 BÂTON BRISÉ OU MODIFIÉ

4.4.1 Un joueur ou un gardien de but qui brise son bâton doit immédiatement le laisser tomber sur la surface de jeu.

4.4.2 Une pénalité mineure d'équipement est imposée à tout joueur qui participe au jeu avec un bâton brisé ou modifié.

4.5 ÉQUIPEMENT AU SOL

4.5.1 Un joueur ou un gardien de but qui perd une pièce d'équipement obligatoire au jeu doit immédiatement le remettre avant de prendre part au jeu.

4.5.2 Une pénalité mineure d'équipement est imposée à tout joueur qui continue l'action au jeu sans remettre son équipement obligatoire qui est tombé.

4.6 ENCEINTE DU GARDIEN DE BUT

4.6.1 Une pénalité pour obstruction sur le gardien de but est imposée à tout joueur qui entre en contact avec le gardien de but alors que celui-ci est dans son enceinte.

4.6.2 Tout joueur qui demeure immobile plus de quatre (4) secondes dans l'enceinte du gardien de but peut se voir imposer une pénalité mineure pour obstruction sur le gardien.

4.6.3 Une pénalité mineure de banc est imposée au gardien de but qui immobilise la balle en étant à l'extérieur de son enceinte.

4.6.4 Un tir de punition est accordé à l'équipe adverse lorsqu'un joueur de l'équipe défensive, autre que le gardien de but, tombe délibérément sur la balle, la retient ou la ramène vers son corps de quelque façon que ce soit ou ramasse la balle avec la main, alors que celle-ci se trouve dans l'enceinte du but.

5. PÉNALITÉS

5.1 APPLICATIONS DES PÉNALITÉS

Une pénalité mineure nécessite le retrait du joueur fautif pour une durée d'une (1) minute. Le joueur fautif peut retourner au jeu après son retrait d'une (1) minute ou lorsque l'équipe adverse marque un but.

Une pénalité majeure nécessite le retrait du joueur fautif pour une durée de deux (2) minutes. Le joueur fautif peut retourner au jeu après son retrait de deux (2) minutes, mais il ne peut pas retourner au jeu lorsque l'équipe adverse marque un but.

Une pénalité d'extrême inconduite nécessite le retrait du joueur fautif pour la partie en cours et pour la partie suivante. Une pénalité de cinq (5) minutes doit être purgée par un autre joueur de l'équipe. Le joueur qui purge la punition peut retourner au jeu après son retrait de cinq (5) minutes, mais il ne peut pas retourner au jeu lorsque l'équipe adverse marque un but.

- 5.1.1** Lors d'une pénalité mineure, majeure ou d'extrême inconduite la mise au jeu s'effectue près du gardien de but de l'équipe fautive.
- 5.1.2** Un joueur qui reçoit un cumulatif de trois (3) minutes de pénalité mineure ou majeure dans un même match n'aura plus le droit de poursuivre le match. L'arbitre doit signaler à l'entraîneur que le joueur ne peut plus jouer le reste de la rencontre. Il peut revenir au jeu dès le match suivant, le cas échéant.
- 5.1.3** Les pénalités suivantes ne sont pas comptabilisées dans le cumul de trois (3) pénalités d'un joueur à des fins d'expulsion : bâton élevé, genou(x) au sol, équipement et pénalité de banc.

5.2 TYPES DE PÉNALITÉS

5.2.1 BÂTON ÉLEVÉ

Une pénalité mineure est imposée lorsque le bâton du joueur dépasse la hauteur des épaules, et ce, en tout temps.

5.2.2 GENOU(X) AU SOL

Une pénalité mineure est imposée à tout joueur qui pose un genou au sol, est assis, étendu ou qui effectue une glissade afin de participer au jeu.

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, est tolérée.

5.2.3 ÉQUIPEMENT

Une pénalité mineure est imposée à l'équipe ou à tout joueur qui ne respecte pas l'équipement jugé légal selon les normes établies par les règlements. Si la pénalité est imposée à l'équipe, l'entraîneur peut alors envoyer le joueur de son choix purger la pénalité.

Une pénalité mineure est imposée à l'équipe ayant demandé une vérification d'équipement qui se trouve à être non fondée. L'entraîneur peut alors envoyer le joueur de son choix purger la pénalité.

Une pénalité mineure d'équipement est imposée à tout joueur qui participe au jeu avec un bâton brisé ou modifié.

Une pénalité mineure d'équipement est imposée à tout joueur qui continue l'action au jeu sans remettre son équipement obligatoire qui est tombé.

5.2.4 PÉNALITÉ DE BANC

Une pénalité mineure est imposée à l'équipe ayant trop de joueurs sur la surface de jeu. Cette pénalité s'applique seulement lorsqu'un joueur est impliqué dans le jeu.

Une pénalité mineure est imposée à l'équipe lorsque l'entraîneur ou les joueurs ont des propos ou des comportements antisportifs.

Une pénalité mineure de banc est imposée au gardien de but qui immobilise la balle en étant à l'extérieur de son enceinte.

5.2.5 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.

Une pénalité mineure est imposée à tout joueur qui empêche le déplacement du gardien ou d'un joueur de l'équipe adverse.

Une pénalité mineure est imposée à tout joueur qui entre en contact avec le gardien de but alors que celui-ci est dans son enceinte.

Une pénalité mineure peut être imposée à tout joueur qui demeure immobile plus de quatre (4) secondes dans l'enceinte du gardien de but.

5.2.6 ACCROCHER

Une pénalité mineure est imposée à tout joueur qui tente d'entraver le jeu de l'adversaire en l'accrochant avec son bâton ou avec son corps.

5.2.7 RETENIR

Une pénalité mineure est imposée à tout joueur qui retient le bâton ou le corps d'un adversaire.

5.2.8 DONNER DU COUDE OU DU GENOU

Selon la gravité du geste, une pénalité mineure ou majeure est imposée à tout joueur qui frappe un adversaire avec le coude ou le genou.

5.2.9 RUDESSE, MISE EN ÉCHEC, MISE EN ÉCHEC PAR-DERRIÈRE ET DOUBLE ÉCHEC

Une pénalité d'extrême inconduite est imposée à tout joueur qui inflige une mise en échec par-derrrière à l'adversaire.

Selon la gravité du geste, une pénalité mineure ou majeure est imposée à tout joueur qui fait une mise en échec ou un contact physique, dont la violence de l'impact peut déséquilibrer l'adversaire.

5.2.10 COUP DE BÂTON ET DARDAGE

Selon la gravité du geste, une pénalité mineure ou majeure est imposée à tout joueur qui donne un coup de bâton à un adversaire

Une pénalité d'extrême inconduite est imposée à tout joueur qui inflige un dardage à l'adversaire.

5.2.11 BLESSURES

Une pénalité majeure est automatiquement imposée s'il y a trace de sang.

5.2.12 BAGARRE ET MÊLÉE

Une pénalité d'extrême inconduite est automatiquement imposée à tout instigateur ou tout autre joueur participant activement à une bagarre ou à une mêlée. Tout autre joueur

ne méritant pas de pénalité d'extrême inconduite, mais ayant participé à la bagarre peut être passible d'une pénalité majeure.

Tout joueur, entraîneur ou gérant qui menace ou frappe un arbitre ou tout autre officiel est automatiquement expulsé de l'événement. Un suivi officiel sera effectué avec la direction de l'école concernée.

5.2.13 LANCER UN BÂTON

Selon la gravité du geste, une pénalité mineure ou majeure 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.

Exceptions :

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 est imposée à tout joueur en défensive, incluant le gardien de but, qui lance son bâton ou toute autre pièce d'équipement vers la balle. Dans cette situation, l'arbitre laisse le jeu se dérouler et si le but n'est pas marqué, la pénalité mineure est accordée.