

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.



Mini-Hockey Cosom 2017-2018

Mise à jour le 25 septembre 2017

TABLE DES MATIERES

1	Catégories d'âge.....	3
2	Composition de l'équipe.....	3
3	Formule de rencontre	3
4	Règle de participation	3
5	Substitution.....	4
6	Prolongation au championnat régional (demi-finales et finales)	4
7	Classement.....	4
8	Éthique sportive (franc jeu)	4
9	Égalité au classement.....	5
10	Sanctions	5
11	Pénalités	5
12	Récompenses au championnat régional.....	6
RÈGLEMENTS TECHNIQUES.....		6
13	Équipement.....	6
14	Balle utilisée.....	6
15	Terrain.....	7
16	Tir de punition	7
17	Le gardien.....	7
18	Glissade	7
19	Règlements	7

1 CATEGORIES D'AGE

- 1.1 Tout élève qui fréquente un établissement primaire membre du RSEQ Outaouais et **né entre le 1^{er} octobre 2005 et le 30 septembre 2008.**
- 1.2 Le surclassement est permis.

2 COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

- 2.1 Nombre minimum de joueurs en uniforme et prêts à jouer pour débiter le tournoi : **huit (8) incluant le gardien.**
- 2.2 Une équipe peut inscrire un nombre illimité de joueurs.
- 2.3 L'équipe qui se présente sans entraîneur ou en nombre insuffisant tel que mentionné à l'article 2.1 sera considérée comme absente et perdra la partie par forfait (0-3). Pour que les parties subséquentes aient lieu, elle devra aligner le nombre minimum requis.
- 2.4 Une équipe qui devient inférieure au nombre minimum de joueurs requis sur le terrain durant une partie (blessure, expulsion, etc. – référence article 3.2) perdra la partie par forfait.
- 2.5 Chaque équipe devra fournir un parent-bénévole pour chronométrer/marker.

3 FORMULE DE RENCONTRE

- 3.1 Le hockey est de type sans contact. Les joueurs doivent jouer la balle, aucun contact avec l'adversaire ne sera toléré.
- 3.2 Nombre de joueurs sur le terrain : 4 joueurs plus 1 gardien.
- 3.3 Temps de jeu : 2 périodes de 12 minutes à temps continu. Le temps sera arrêté pour les changements. Et une pause d'une minute entre chaque demie.
- 3.4 Si un écart de 9 buts sépare les deux équipes, la partie prend fin avec le pointage du moment. Toutefois, la partie se poursuit jusqu'à la fin du temps de jeu réglementaire.

4 REGLE DE PARTICIPATION

1 ^e DEMIE				2 ^e DEMIE				
1 ^e période (3 min.)	2 ^e période (3 min.)	3 ^e période (3 min.)	4 ^e période (3 min.)	MI-TEMPS (2 min.)	1 ^e période (3 min.)	2 ^e période (3 min.)	3 ^e période (3 min.)	4 ^e période (3 min.)
Changement obligatoire (aucun changement)	Changement obligatoire (aucun changement)	Changement obligatoire (aucun changement)	Substitution libre permise (art. 4.2 s'appliquant)		Changement obligatoire (aucun changement)	Changement obligatoire (aucun changement)	Changement obligatoire (aucun changement)	Changement obligatoire (aucun changement)

- 4.1 La règle de participation n'est pas applicable au gardien.
- 4.2 La règle de participation s'applique au plus grand nombre de son équipe (minimum 8 et maximum 12).
- 4.3 En accord avec l'article 4.2, chaque joueur qui figure sur l'alignement devra obligatoirement avoir au minimum une (1) participation dans chaque demie.

- 4.4 Un changement obligatoire sera appelé par l'arbitre chaque 3 minutes. À l'exception du gardien qui peut rester, tous les joueurs qui se trouvent sur le terrain au moment de l'arrêt devront être remplacés.
- 4.5 Durant la quatrième période de chaque demie et dans la mesure où l'article 4.2 est respecté, l'entraîneur pourra aligner les joueurs qu'il veut (changement *on the fly*).
- 4.6 Les présences au jeu de tous les joueurs seront indiquées par l'officiel mineur sur la feuille de pointage. La gestion de la participation des joueurs relève de l'entraîneur.
- 4.7 Le temps sera arrêté lorsque :
- Il y a un but ;
 - Il y a une pénalité ;
 - Il y a une blessure.

5 SUBSTITUTION

Définition : une substitution libre (*on the fly*) est un changement effectué pendant le jeu.

- 5.1 Aucune substitution libre n'est permise durant les trois premières périodes (en conformité avec l'article 4.2).
- 5.2 Blessure et disqualification :

Si une substitution devient obligatoire au cours d'une période suite à une blessure, les joueurs impliqués verront automatiquement une participation inscrite à leur fiche, peu importe la durée de leur présence au jeu.

Dans le cas d'un joueur blessé qui est sorti du jeu, il ne pourra pas retourner sur le terrain durant la même période et une participation lui sera automatiquement attribuée.

6 PROLONGATION AU CHAMPIONNAT REGIONAL (DEMI-FINALES ET FINALES)

- 1) Une prolongation de trois (3) minutes sera jouée. L'équipe qui marque le premier but remporte la partie. La prolongation sera jouée selon la formule 3 contre 3 plus 1 gardien par équipe. Les substitutions libres sont permises durant la période de prolongation.
- 2) Fusillade à 3 joueurs (sélection des joueurs à la discrétion de l'entraîneur). En cas d'égalité après les 3 tirs, ce sera 1 joueur de chaque équipe jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité. Un joueur ne peut pas retourner une deuxième fois avant que tous les joueurs aient passé.

7 CLASSEMENT

<i>Description</i>	<i>Points</i>	<i>Franc jeu</i>	<i>Total max</i>
<i>Victoire</i>	2	1	3
<i>Nulle</i>	1	1	2
<i>Défaite</i>	0	1	1
<i>Forfait</i>	0	0	0

8 ÉTHIQUE SPORTIVE (FRANC JEU)

- 8.1 L'équipe ayant cumulé huit (8) minutes ou moins de pénalité se verra attribuer un (1) point supplémentaire au classement général (point de franc jeu).

- 8.2 Les points d'éthique sportive sont accordés lors des matchs réguliers seulement. Aucun point ne pourra être accordé lors des demi-finales et des finales.

9 ÉGALITE AU CLASSEMENT

- 9.1 Une équipe qui perd une partie par forfait se retrouve à la fin des équipes à égalité.
- 9.2 Fiche entre les équipes à égalité (victoire, défaite, partie nulle)
- 9.3 Fiche des équipes à égalité au classement général (différentiel de points)
- 9.4 Équipe ayant la meilleure fiche défensive au classement général (points contre)
- 9.5 Équipe ayant la meilleure fiche offensive au classement général (points pour)
- 9.6 S'il y a encore égalité : fusillade à 3 joueurs + 1 de chaque côté jusqu'à ce que l'égalité soit brisée (article 6, point 2 s'appliquant).

10 SANCTIONS

- 10.1 Le non-respect de la règle de participation entraîne automatiquement une pénalité mineure à l'entraîneur de l'équipe fautive.
- 10.2 Aucun langage vulgaire ne sera toléré (langage susceptible d'être injurieux envers les arbitres, un coéquipier, l'équipe adverse, les spectateurs, etc.). Selon la nature des propos, l'arbitre peut donner une pénalité mineure à la personne fautive. **Si la personne fautive est un spectateur, selon la nature des propos, l'arbitre demandera à l'entraîneur d'avertir son parent de se calmer. Advenant une récidive de ce parent, l'arbitre arrêtera la partie et demandera à l'entraîneur de sortir son parent du gymnase. Le match recommencera lorsque le spectateur en question aura quitté le gymnase.**
- 10.3 Un joueur ou un entraîneur qui reçoit 3 pénalités mineures au cours d'une même partie est automatiquement expulsé de la partie (s'applique également aux éliminatoires).
- 10.4 Un joueur ou un entraîneur qui reçoit une pénalité majeure est automatiquement expulsé de la partie et sera suspendu pour la partie suivante (s'applique également aux éliminatoires).
- 10.5 Un joueur expulsé pendant un match devra quitter le banc. Il pourra être remplacé sur le terrain (article 5.2 et 11.3 s'appliquant). Une participation sera également attribuée au joueur qui entre sur le jeu pour le remplacer.
- 10.6 Si un entraîneur est expulsé, il doit quitter l'enceinte immédiatement. Il pourra être remplacé par une personne responsable de 18 ans ou plus mandatée par l'école. L'équipe qui n'a pas de remplaçant perdra la partie par forfait (référence article 2.4).
- 10.7 Le cas d'un joueur ou d'un entraîneur expulsé sera porté à l'attention de la direction d'école.

11 PENALITES

- 11.1 Pénalité mineure : 2 minutes
- 1) Bâton élevé plus haut que la hauteur de la hanche du joueur, partout sur le terrain
 - 2) Accrochage
 - 3) Interférence
 - 4) Coup de bâton
 - 5) Langage abusif

- 6) Contact avec l'adversaire
- 11.2 Pénalité majeure : 5minutes
 1) Contact excessif
 2) Tentative de blessure
- 11.3 S'il y a un but (l'équipe qui est en avantage) pendant la pénalité, le jeu reprend normalement (4 vs 4). Si c'est l'équipe en désavantage qui marque, la pénalité a toujours lieu et continue jusqu'à ce qu'elle soit terminée.
- 11.4 Un joueur expulsé devra quitter le terrain et son équipe devra purger la punition en infériorité numérique. Une fois la punition terminée, le joueur expulsé pourra être remplacé.
- 11.5 Aucun avertissement ne sera donné avant, les joueurs doivent connaître les règles du jeu.

12 RECOMPENSES AU CHAMPIONNAT REGIONAL

- 12.1 Une bannière permanente est remise à l'équipe championne pour chaque catégorie représentée.
- 12.2 Des médailles sont également remises à chacun des membres des équipes qui termineront :
 Première : médaille d'or
 Deuxième : médaille d'argent
- 12.3 Il y aura une partie de consolation (3^{ème} place) que si l'horaire le permet. Cette décision revient au RSEQ ainsi qu'au comité-organisateur.

RÈGLEMENTS TECHNIQUES

13 ÉQUIPEMENT

Veuillez noter que l'équipement (bâtons, lunettes, équipement de gardien) doit être fourni par chaque équipe.

- 13.1 Le port des lunettes protectrices est obligatoire pour tous, à l'exception des joueurs portant déjà des lunettes de vue.
- 13.2 L'usage d'un bâton de hockey en bois, plastique ou composite est permis. Toutefois, la palette ne doit pas avoir de ruban et le bâton doit être en bonne condition (pas de palette usée ou brisée).
- 13.3 Pour le gardien, le port du masque est obligatoire. L'équipement de gardien doit être un équipement d'intérieur, les équipements de glace ne sont pas permis. Seul ce type d'équipement sera accepté, incluant le plastron.
- 13.4 La tenue sportive est obligatoire pour pouvoir prendre part à la rencontre (espadrilles, culotte courte et maillot/t-shirt numéroté).
- 13.5 Le port du protecteur buccal est fortement recommandé.



14 BALLE UTILISEE

- 14.1 Une balle de *style orange* sera utilisée.

15 TERRAIN

- 15.1 Le terrain est délimité par des bancs et par les murs (environ 3 terrains de badminton) et l'utilisation des murs est permise.
- 15.2 Toute balle sortie hors du terrain sera reprise par l'équipe adverse qui devra faire une passe dans les trois (3) secondes de l'endroit de sortie de la balle.
- 15.3 Une zone de 1m x 2m délimite l'aire du gardien. Aucun contact ne sera toléré dans cette zone.

16 TIR DE PUNITION

- 16.1 La balle est placée à la ligne médiane du terrain.
- 16.2 Un joueur ne peut faire un mouvement de recul lors de son lancer. Le cas échéant, le lancer sera interprété comme non réussi.
- 16.3 Le gardien peut bouger en tout temps dans son demi-cercle.

17 LE GARDIEN

- 17.1 Le gardien qui prend possession (arrêt) de la balle peut effectuer une passe à un coéquipier ou geler la balle. Le cas échéant, la balle sera reprise par un de ses coéquipiers derrière le but et ce dernier aura **3 secondes** pour reprendre le jeu. **Les joueurs adverses doivent rester derrière la grosse ligne noire pour les 3 secondes.**
- 17.2 Si le gardien place la balle au sol, la balle devient en jeu et aucune restriction ne s'applique. Il ne peut cependant pas la reprendre avec ses mains.
- 17.3 Un joueur qui fait de l'obstruction au gardien dans son demi-cercle un avertissement mineur.

18 GLISSADE

- 18.1 Les glissades (*slide*) ne sont pas permises.

19 REGLEMENTS

- 19.1 Les règlements officiels sont les règlements spécifiques du RSEQ Outaouais.
- 19.2 Les règlements administratifs du RSEQ Outaouais doivent être respectés.

