
RÉSEAU DU SPORT ÉTUDIANT DU QUÉBEC
RÉGION DE QUÉBEC ET DE CHAUDIÈRE-APPALACHES
(RSEQ-QCA)

Mise à jour
2019-04-10

LIGUE ET CHAMPIONNAT

RÈGLEMENTS
SPÉCIFIQUES

HOCKEY COSOM

ARTICLE 1 RÈGLEMENTS

Sont en application les règlements spécifiques ci-bas et la réglementation générale du RSEQ-QCA.

ARTICLE 2 CATÉGORIES D'ÂGE

Juvenile : du 1^{er} juillet 2000 au 30 septembre 2002
Cadet (sec. 3) : du 1^{er} octobre 2003 au 30 septembre 2004
Benjamin : du 1^{er} octobre 2004 au 30 septembre 2006

ARTICLE 3 NOMBRE DE JOUEURS / ADMISSIBILITÉ

- 3.1 La partie se joue avec quatre (4) joueurs sur le terrain en plus du gardien de but.
- 3.2 Nombre maximal de joueurs habillés : Douze (12) joueurs plus un (1) gardien
Nombre de joueurs minimal pour débiter une partie : Six(6) joueurs + un (1) gardien

ARTICLE 4 LA SURFACE DE JEU

4.1 LA SUPERFICIE DE LA SURFACE DE JEU

La superficie recommandée est celle d'un gymnase simple. Les murs et rideaux séparateurs font partie du jeu. Des aménagements particuliers seront permis à chaque organisateur. Les bancs suédois seront permis pour les coins de terrain.

- 4.2 Un espace de 4 à 5 pieds entre le but et le mur arrière doit être respecté.

4.3 BANC DES JOUEURS

Le banc des joueurs doit être situé dans les coins.

Seuls les joueurs et le personnel de l'équipe sont admis au banc des joueurs.

ARTICLE 5 DÉROULEMENT DE LA PARTIE

5.1 LE TEMPS DE JEU

Deux périodes de 20 minutes seront allouées pour une partie avec des pauses d'une (1) minute entre elles. Les équipes change de zone et de banc à la fin de chaque période.

Un minimum de trois (3) minutes est alloué pour l'échauffement avant une partie.

5.2 PROLONGATION

Il n'y a pas de prolongation.

5.3 UTILISATION DE LA MAIN

Il est permis à un joueur d'arrêter ou de frapper la balle avec la main ouverte.

Lorsqu'un joueur touche la balle avec la main ouverte, il doit être le premier à la retoucher lorsqu'elle tombe sur la surface de jeu. Si l'un de ses coéquipiers touche la balle avant lui, le geste est considéré comme une passe avec la main.

La sanction pour tout joueur qui ferme la main sur la balle est une remise en jeu à l'équipe adverse.

5.3 MISE AU JEU ET REMISE AU JEU

5.3.1 La mise au jeu s'exécute entre deux adversaires se faisant face. Leurs bâtons doivent être nez à nez. La distance entre le bout des deux bâtons est d'environ deux balles. Lors de la mise au jeu, la balle ne doit pas être prise par le joueur avant qu'elle touche le sol.

5.3.2 On effectue une mise en jeu au centre du terrain dans les situations suivantes ;

- Au début du match et de chaque période
- Balle écrasée quand un joueur fautif n'a pas été identifié.

5.4 REMISE EN JEU

5.4.1 Toute mise au jeu se fait au sifflet de l'arbitre à différents endroits selon la situation.

5.4.2 Les joueurs adverses doivent être à une distance minimum de 2 mètres du joueur qui fait la remise en jeu. Le joueur offensif dispose d'un délai de trois (3) secondes pour s'exécuter.

5.4.5 Une remise en jeu par l'équipe adverse se fait selon les situations suivantes :

Situation	Endroit de remise en jeu
Balle lancée hors-jeu	Côté de terrain : à l'endroit de sortie Derrière le but : coin du terrain
Immobilisation de la balle par le gardien	Derrière la ligne de but. Le joueur doit faire une passe. L'adversaire doit être à 2 mètres de la ligne de but.
Lancer de punition	Derrière la ligne de but. Le joueur doit faire une passe. L'adversaire doit être à 2 mètres de la ligne de but.
Main fermée sur balle	Ligne du centre, sur le côté
Balle écrasée (joueur identifié)	Côté de terrain à l'endroit de l'infraction

5.4.6 LANCER FRAPPÉ

Seul le lancer du poignet ou balayé est permis. Aucun lancer frappé avec le bâton n'est permis si celui-ci est monté au-dessus de la ceinture. Si c'est le cas, il y aura une remise en jeu au point de l'infraction.

ARTICLE 6 ÉQUIPEMENT

6.1 FILET DE HOCKEY

6.1.1 La dimension d'un filet réglementaire est de :

137cm x 111cm x 61cm (LxHxP) (+/- 5 cm/2.5 po)

Des aménagements particuliers seront permis en fonction du matériel disponible.

6.2 L'ÉQUIPEMENT DU JOUEUR

6.2.1 Tout bâton est permis, cependant seules les palettes de plastique à trous sont acceptées. Aucun ruban sur la palette ne sera permis.

6.2.2 Le bout du manche du bâton doit être recouvert d'un capuchon pour éviter les blessures. Le capuchon doit être fixé au bâton en utilisant du ruban non marquant. On permet aussi l'ajout de ruban non marquant pour former une «mailloche ».

6.3 L'ÉQUIPEMENT DU JOUEUR

6.3.1 Les chaussures de sport sont obligatoires. Celles-ci ne doivent en aucun cas laisser de marques apparentes sur la surface de jeu.

6.3.2 Les protège-tibias sont autorisés. Les pièces d'équipement ne doivent laisser aucune trace apparente sur la surface de jeu.

6.3.3 Le port de lunettes protectrices avec lentilles et protecteur buccale **ou** d'un casque protecteur avec visière/grille est **obligatoire**. Les lunettes de vue ne sont pas considérées comme des lunettes protectrices.

6.3.4 Les gants de hockey sur glace, de ballon-balai ou de hockey-balle sont facultatifs, mais fortement recommandés.

6.3.5 La tenue sportive est obligatoire (short ou survêtement).

6.3.6 Chaque équipe doit avoir un ensemble de chandails ou de dossards numérotés.

6.4 L'ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT

6.4.1 L'équipement de gardien accepté sera :

- **Tout bâton de gardien**
- **Jambières** : de gardien de but de rue (30 pouces et moins X 10 pouces)
- **Gant** : hockey de rue (modèle : Mylec 550-A, Bauer RST GCS ou RST GCJ, Road Warrior KST 12, Black Ice 58001 et 59001 ou l'équivalent qui respecte les mêmes dimensions)
- **Mitaine-bloqueur de hockey de rue** : (modèle : Mylec 520-A, Bauer RST GBS ou RST GBJ, Road Warrior KSB 7 ou l'équivalent qui respecte les mêmes dimensions)
- **Protecteur faciale complet** (casque et grille ou visière, Black Ice 57193 ou l'équivalent qui respecte les mêmes dimensions)
- **Pantalon de joueur sur glace** : Culotte de gardien de but de hockey sur glace est interdit.
- **Protecteur abdominal** : doit être sous le chandail et mouler l'abdomen du gardien. Il ne doit pas descendre sur son pantalon et ne doit pas inclure de protection pour les coudes et les avant-bras (modèle : Mylec 190 ou l'équivalent).
- **Les protèges-coudes** de joueur de hockey sont permis.
- **Protège-cou** (bavette)

6.5 LA BALLE

Balle de plastique perforée dans laquelle on insère un (1) chiffon «J».

ARTICLE 7 BUT

7.1 BUT ACCORDÉ

7.1.1 Un but est accordé lorsque la balle a légalement passé les poteaux des buts sous la barre horizontale et complètement dépassé la ligne des buts.

7.1.2 Un but sera refusé lorsque la balle est lancée avec la main ou le pied en direction du but adverse et que la balle touche au gardien et pénètre dans le but. Si la balle touche un joueur défensif entre le gardien et le but, celui-ci est bon.

7.1.5 Si un joueur offensif botte la balle et que celle-ci est déviée dans le but par un joueur défensif, à l'exception du gardien de but, le but doit être accordé.

ARTICLE 8 PUNITIONS

8.1 APPLICATION DES PUNITIONS

Toute punition conduit à un tir de punition pour l'équipe lésée.

8.1.4 TIR DE PUNITION

Seul le joueur lésé peut effectuer le tir de punition à moins qu'il soit dans l'impossibilité de le faire. L'entraîneur décidera alors du joueur substitut.

Lors du lancer tous les autres joueurs des deux (2) équipes doivent se placer derrière la ligne de centre.

Dans tous les cas suite au lancer de punition il y aura une remise en jeu par l'équipe défensive derrière leur filet.

8.2 TYPES DE PUNITIONS

8.2.1 BÂTON ÉLEVÉ

Si le bâton est porté plus haut que la ceinture sur un lancer ou sur une tentative de toucher la balle, une punition mineure sera imposée.

Le bâton plus haut que les épaules entraîne une pénalité mineure.

Toutefois, le bâton tenu entre la ceinture et les épaules, dans l'action du jeu, sera permis.

8.2.2 ÉQUIPEMENT NON-CONFORME

Une punition mineure est imposée à tout joueur qui utilise une pièce d'équipement non réglementaire ou qui ne dispose pas d'une pièce d'équipement obligatoire.

8.2.3 OBSTRUCTION

Une punition mineure est imposée à tout joueur qui enlève délibérément le bâton des mains d'un adversaire.

Une punition 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 punition mineure pour obstruction.

8.3.4 ACCROCHAGE

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

8.3.5 RETENUE

Tout joueur qui retient le bâton ou le corps d'un adversaire reçoit une punition mineure.

8.3.6 LANCER UN BÂTON

-Lorsqu'un joueur de l'équipe défensive, incluant le gardien de but, lance délibérément son bâton ou tout autre objet vers la balle dans le territoire défensif, l'arbitre doit laisser le jeu se compléter. Si aucun but n'est compté, un tir de pénalité doit être accordé à l'équipe offensive. S'il y a but, le tir de pénalité ne doit pas être accordé.

-Une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui lance délibérément son bâton, ou tout autre objet, dans l'un ou l'autre des territoires sauf si cette action provoque un tir de pénalité ou un but.

-Une pénalité d'expulsion doit être infligée à tout joueur qui lance délibérément son bâton ou tout autre objet à l'extérieur de la surface de jeu.

8.3.7 DONNER DU COUDE OU DU GENOU

Tout joueur qui frappe un adversaire avec le coude ou le genou reçoit une punition mineure ou majeure, à la discrétion de l'arbitre.

8.3.8 MISE EN ÉCHEC, DOUBLE ÉCHEC ET ASSAUT

Aucune mise en échec ou contact physique dont la violence de l'impact peut déséquilibrer l'adversaire n'est admis. Une punition mineure, majeure ou d'expulsion est imposée à tout joueur qui utilise le contact physique pour en arriver à ses fins.

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.

Il n'y aura aucune tolérance pour ces actions.

8.3.9 MISE EN ÉCHEC PAR-DERRIÈRE

Une punition d'expulsion est décernée à tout joueur qui inflige une mise en échec par-derrrière à l'adversaire. Suspension de 1 partie + commissaire.

8.3.10 DARDAGE

Une punition d'expulsion est décernée à tout joueur qui inflige un dardage à l'adversaire. Le joueur fautif passe également devant le commissaire. Suspension de 3 parties + commissaire.

8.3.11 MENACES ET AGRESSION

Tout joueur, entraîneur ou gérant qui menace ou agresse un arbitre, tout autre officiel ou responsable de tournoi avant, pendant ou après une partie reçoit une punition d'expulsion et est expulsé de la ligue. Le cas sera soumis au commissaire. Si un des entraîneurs est expulsé et qu'il n'a pas d'assistant, l'équipe est déclarée forfait.

8.3.12 BAGARRE ET MÊLÉE

Tout instigateur et tout joueur participant activement à une bagarre ou à une mêlée sont automatiquement expulsés du match et suspendus indéfiniment de la ligue. Ils se méritent une punition d'expulsion. Les cas seront soumis au commissaire.

Dans le cas où les joueurs quittent le banc, l'équipe perd la partie. Si les 2 équipes quittent le banc, la partie est arrêtée et le cas soumis au commissaire.

Dans le cas d'une bagarre, un minimum de trois (3) parties de suspension sera imposé et les cas seront soumis au commissaire.

8.3.13 TENTATIVE DE BLESSURE

Tout joueur qui tente de blesser ou blesse délibérément un adversaire reçoit une punition d'expulsion. Suspension de 3 parties et les cas seront soumis au commissaire.

8.3.14 CONDUITE ANTISPORTIVE

Une punition d'expulsion sera décernée à tout joueur, entraîneur ou accompagnateur qui fait preuve d'un comportement contraire à l'éthique sportive par le langage ou les gestes. Suspension de 2 parties et les cas seront soumis au commissaire.

8.3.15 COUP DE PIED

Tout joueur qui tente de donner un coup de pied à un adversaire est considéré comme ayant tenté de blesser délibérément et doit recevoir une pénalité d'expulsion. Suspension de 3 parties et les cas seront soumis au commissaire.

8.3.16 COUP DE BÂTON

Tout joueur qui utilise son bâton de façon dangereuse doit recevoir une pénalité d'expulsion. Suspension de 3 parties et les cas seront soumis au commissaire.

8.3.17 SIX-POUCES

Tout joueur qui tente ou donne un six-pouces à un adversaire doit recevoir une pénalité d'expulsion. Suspension de 3 parties et les cas seront soumis au commissaire.

8.3.18 COUP DE POING

Tout joueur qui tente ou donne un coup de poing à un adversaire doit recevoir une pénalité d'expulsion. Suspension de 3 parties et les cas seront soumis au commissaire.

8.3.19 RETARDER LA PARTIE

Tout joueur ou tout entraîneur qui retarde la partie, d'une façon ou d'une autre, doit recevoir une pénalité mineure.

8.3.20 CONTACT VOLONTAIRE AVEC LE GARDIEN DE BUT

Tout contact volontaire sur le gardien, qu'il soit physique ou avec le bâton, entraînera une pénalité mineure.

8.3.21 FAIRE TRÉBUCHER

Tout joueur qui fait intentionnellement trébucher un adversaire doit recevoir une pénalité mineure.

8.3.22 TROP DE JOUEURS SUR LE TERRAIN

Une équipe qui a plus de joueurs que la limite permise sur le terrain durant le jeu doit recevoir une pénalité mineure.

8.4. Un joueur qui reçoit trois (3) de ces punitions durant le même match, sera expulsé.

ARTICLE 9 POINTS AU CLASSEMENT

9.1	Victoire (temps régulier ou en supplémentaire) :	3 points
	Nulle :	1 point
	Défaite après temps régulier :	0 point
	Défaite par forfait (3-0) :	0 point

Le pointage final affiché dans les résultats limitera les écarts de pointage de 7 buts maximum.