

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.



# MINICOSOM/MINIMES

RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE  
2017-2018

**DOCUMENT COMPLEMENTAIRE IMPORTANT A LIRE :**  
**REGLEMENTATION ADMINISTRATIVE DE L'ANNEE EN COURS**

Révisée le 1<sup>er</sup> juin 2017

EN TANT QUE QU'ATHLÈTE, ENTRAÎNEUR OU SPECTATEUR DU RSEQ LAC-SAINT-LOUIS,  
MON COMPORTEMENT A UN IMPACT SUR MON ÉCOLE, MON SPORT, MES COÉQUIPIERS,  
MES JOUEURS, MES ADVERSAIRES, MON ENTRAÎNEUR, MES PARTISANS ET SUR MOI-MÊME.

## **PARTICIPER AU SPORT ÉTUDIANT, C'EST :**

L'ESPRIT SPORTIF

LE RESPECT

LA DIGNITÉ

LE PLAISIR

L'HONNEUR

### **L'ESPRIT SPORTIF... J'Y CROIS**

- ③ Je prends connaissance des règles écrites et non écrites du sport et m'engage à les respecter
- ③ J'accepte toutes les décisions de l'arbitre sans jamais mettre en doute son intégrité
- ③ Je démontre un esprit d'équipe par une collaboration franche avec les coéquipiers et les entraîneurs
- ③ J'aide les coéquipiers qui présentent plus de difficultés
- ③ J'accepte les erreurs de mes coéquipiers car il m'arrive d'en faire également.
- ③ Je me mesure à un adversaire dans l'équité. Je compte sur mon talent et mes habiletés pour tenter d'obtenir la victoire.
- ③ Je refuse de gagner ou de perdre par des moyens illégaux et par tricherie

### **LE RESPECT... J'Y CROIS**

- ③ Je considère un adversaire sportif comme étant indispensable pour jouer et non comme un ennemi.
- ③ J'agis en tout temps avec courtoisie et respect envers les entraîneurs, les officiels, les coéquipiers, les marqueurs, les adversaires et les spectateurs.
- ③ Je suis capable de m'exprimer sans utiliser de langage injurieux, agressif ou irrespectueux
- ③ Je respecte les installations de l'école qui m'accueille pour disputer la partie.
- ③ Je respecte mon engagement envers mes coéquipiers, mes entraîneurs et mon équipe jusqu'au bout.

### **LA DIGNITÉ... J'Y CROIS**

- ③ Je fais preuve de sang-froid et maîtrise mes gestes et mes paroles face aux autres participants.
- ③ Je reconnais dignement la performance de l'adversaire dans la défaite et j'accepte la victoire avec modestie et sans ridiculiser l'adversaire.

### **LE PLAISIR... J'Y CROIS**

- ③ Je joue pour m'amuser d'abord et avant tout.
- ③ Je considère la victoire et la défaite comme une conséquence du plaisir de jouer.
- ③ Je considère le dépassement personnel plus important que l'obtention d'une médaille ou d'une bannière.

### **L'HONNEUR... J'Y CROIS**

- ③ Je représente mon équipe, mon école et mon instance régionale du RSEQ.
- ③ Je véhicule et projette les valeurs positives de mon sport et de mon école.
- ③ Je fais partie des ambassadeurs de mon école et du RSEQ.

**JE SUIS LE RSEQ.**

**TABLE DES MATIERES**

1 Catégories d'âge .....4

2 Composition de l'équipe.....4

3 Formule de rencontre .....4

4 Règle de participation .....4

5 Substitution .....5

6 Prolongation (demi-finales et finales).....5

7 Classement .....5

8 Éthique sportive (franc jeu) .....5

9 Égalité au classement.....6

10 Sanctions .....6

11 Pénalités .....6

12 Récompenses.....7

RÈGLEMENTS TECHNIQUES .....7

1 Équipement .....7

2 Balle utilisée .....8

3 Terrain .....8

4 Tir de punition.....8

5 Le gardien .....9

6 Glissade.....9

7 Règlements.....9



## 1 CATEGORIES D'AGE

- 1.1 Consultez l'ANNEXE 2 de la réglementation administrative pour connaître les catégories d'âge en vigueur.
- 1.2 Le surclassement est permis.

## 2 COMPOSITION DE L'EQUIPE

- 2.1 Sans compter le ou les gardiens de but, chaque équipe doit aligner un minimum de neuf (9) joueurs en uniformes et aptes à jouer à chaque partie.

L'entraîneur doit valider le numéro d'uniforme des joueurs et des gardiens inscrits sur l'alignement de l'équipe avant le début du tournoi (ou les inscrire s'ils ne sont pas déjà indiqués).

Si un joueur ou un gardien se blesse dans le cadre d'un match durant le tournoi et est exclu de la partie suite à la blessure, l'équipe pourra poursuivre la partie en nombre inférieur et le joueur pourra revenir au jeu pour la prochaine partie sans pénalité. Dans le cas d'une blessure qui demande le retrait définitif d'un joueur ou d'un gardien, ou si le joueur blessé n'est pas apte à revenir au jeu suite à la blessure, l'entraîneur devra signaler la situation au coordonnateur de tournoi avec un nombre inférieur à celui requis. Le joueur identifié comme étant blessé définitivement, pourra rester au banc des joueurs, mais devra revêtir un vêtement différent de l'uniforme de son équipe (dossard) et il ne pourra pas revenir au jeu.

- 2.2 Nombre maximum de joueurs : illimité
- 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 joueur requis sur le terrain durant une partie (blessure, expulsion, etc. – référence article 3.2) perdra la partie par forfait.

## 3 FORMULE DE RENCONTRE

- 3.1 Le hockey est de type sans contact.
- 3.2 Nombre de joueurs sur le terrain : 3 joueurs plus 1 gardien
- 3.3 Temps de jeu : 2 périodes de 12 minutes à temps continu avec une pause d'une minute entre chaque période.
- 3.4 Si un écart de 7 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.
- 3.5 Chaque équipe pourra demander un temps d'arrêt par partie, d'une durée de 30 secondes, incluant la période de prolongation (si applicable). L'entraîneur doit adresser sa demande à l'arbitre.

## 4 REGLE DE PARTICIPATION

| 1 <sup>e</sup> DEMIE                             |  |  |   | MI-TEMPS (1 min.)s | 2 <sup>e</sup> DEMIE                             |  |  |   |
|--|--|--|---|--------------------|--|--|--|---|
| 1 <sup>e</sup> période<br>(3 min.)               | 2 <sup>e</sup> période<br>(3 min.)               | 3 <sup>e</sup> période<br>(3 min.)               | 4 <sup>e</sup> période<br>(3 min.)                        |                    | 1 <sup>e</sup> période<br>(3 min.)               | 2 <sup>e</sup> période<br>(3 min.)               | 3 <sup>e</sup> période<br>(3 min.)               | 4 <sup>e</sup> période<br>(3 min.)                        |
| Changement obligatoire<br><br>(aucun changement) | Changement obligatoire<br><br>(aucun changement) | Changement obligatoire<br><br>(aucun changement) | Substitution libre permise<br><br>(art. 4.2 s'appliquant) |                    | Changement obligatoire<br><br>(aucun changement) | Changement obligatoire<br><br>(aucun changement) | Changement obligatoire<br><br>(aucun changement) | Substitution libre permise<br><br>(art. 4.2 s'appliquant) |

- 4.1 La règle de participation n'est pas applicable au gardien.
- 4.2 La règle de participation s'applique au **nombre de joueurs définis à l'article 2.1**
- 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 à 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.

## 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 (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 pour 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 six (6) 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 ÉGALITÉ 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
- 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.
- 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 : Lancer de punition
- 1) Bâton élevé plus haut que la hauteur de la taille du joueur
  - 2) Accrochage
  - 3) Interférence
  - 4) Coup de bâton
  - 5) Conduite antisportive
  - 6) Glissade
- 11.2 Pénalité majeure : 5minutes
- 1) Contact excessif
  - 2) Tentative de blessure
- 11.3 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.
- 11.4 Suite au lancer de punition, le jeu reprend avec une mise au jeu au centre.

## 12 RECOMPENSES

- 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

# RÈGLEMENTS TECHNIQUES

## 1 ÉQUIPEMENT

- 1.1 Le port des lunettes protectrices est obligatoire pour tous.
- 1.2 Bâton
- 1.2.1 Composition
- Bâton de hockey 2 morceaux
- Palette de plastique
- Bâton de plastique ou de composite plastique ou fibre de verre
- (voir aide-mémoire, tableau 1)
- 1.2.2 Équipement non-permis
- Équipements de bois, de métal et ses composites
- (voir aide-mémoire, tableau 1)

1.2.3 L'équipement s'applique à tous les joueurs incluant le gardien. L'équipe ou les joueurs qui présentent de l'équipement non-permis ne pourront pas prendre part aux parties tant qu'ils n'auront pas régularisé leur équipement.

**\*\*Bâton privilégié pour les événements RSEQ : Dom Elite**

TABLEAU 1 – Matériaux et composite du bâton

| MATÉRIEUX        | MATIÈRES PREMIÈRES | STATUT   |
|------------------|--------------------|----------|
| Polyéthylène     | Plastique          | 0        |
| ABS              | Plastique          | 0        |
| Polycarbonate    | Plastique          | 0        |
| Fibre de verre   | verre              | <b>0</b> |
| Bois laqué       | Bois               | X        |
| Aluminium        | Métal              | X        |
| Graphite         | Métal              | X        |
| Titane           | Métal              | X        |
| Carbone          | Métal              | X        |
| Fibre de carbone | Métal composite    | X        |

- 1.3 Pour le gardien, le port du masque est obligatoire
- 1.4 La tenue sportive est obligatoire pour pouvoir prendre part à la rencontre (espadrilles, **pantalon sport ou** culotte courte et maillot/t-shirt numéroté).
- 1.5 Le port du protecteur buccal est fortement recommandé.
- 1.6 Pour des raisons de sécurité, seul le gardien pourra jouer avec un casque protecteur.
- 1.7 Les gants de hockey (glace ou cosom) sont permis.

## 2 BALLE UTILISEE

- 2.1 Balle trouée en plastique (remplie d'un linge).

## 3 TERRAIN

- 3.1 Le terrain est délimité par des lignes (environ 13 m x 11 m) et l'utilisation des murs n'est pas permise.
- 3.2 Toute balle sortie hors du terrain sera reprise par *l'équipe adverse près de l'endroit de sortie. Si l'arbitre ne peut déterminer qui a sorti la balle, une mise au jeu aura lieu près du point de sortie.*
- 3.3 Une zone de 1m x 2m délimite l'aire du gardien. Aucun contact ne sera toléré dans cette zone.



## 4 TIR DE PUNITION

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

## 5 LE GARDIEN

- 5.1 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 5 secondes pour reprendre le jeu.
- 5.2 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.
- 5.3 Un joueur qui fait de l'obstruction au gardien dans son demi-cercle reçoit un avertissement.

## 6 GLISSADE

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

## 7 REGLEMENTS

- 7.1 Les règlements officiels sont les règlements spécifiques du RSEQ Lac-Saint-Louis.
- 7.2 Les règlements administratifs du RSEQ Lac-Saint-Louis doivent être respectés.

