

HOCKEY COSOM

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES
2011-2012



Table des matières

1.	Identification des catégories	3
2.	Nombre de joueurs	3
3.	Durée des matchs.....	3
4.	Surface de jeu.....	3
5.	Équipement	4
	Balle de jeu	4
6.	Arbitrage.....	4
7.	Pénalité.....	5
	Expulsion	5
8.	Mise au jeu	6
9.	Lancé-frappé.....	6
10.	Classement	6
11.	Éthique sportive	6
12.	Bris d'égalité.....	6
13.	Championnat régional.....	7



1. Identification des catégories



Niveau	Date de naissance
1 ^{er} cycle	1 ^{er} octobre 1997 au 30 septembre 1999
2 ^e cycle	1 ^{er} juillet 1993 au 30 septembre 1997

2. Nombre de joueurs

Le nombre de joueur minimal pour débiter un match est de cinq (5).

Quatre (4) attaquants plus un gardien.

L'équipe qui n'a pas le nombre minimum de joueurs requis perd la partie par forfait.

3. Durée des matchs

Chaque partie est composée de trois (3) périodes de 15 minutes, temps continu. Entre chacune des périodes, une pause de 2 minutes est allouée.

4. Surface de jeu

La surface de jeu est délimitée avant le début du tournoi. L'arbitre peut répéter, au besoin, les limites de jeux aux équipes en début de partie.

Le terrain de jeu comprend :

- Deux bancs d'équipes, placés côtes à côtes
- Une table du marqueur et du chronomètre
- Un banc de pénalités (ou des chaises) pour chaque équipe
- Deux filets de hockey



5. Équipement



Le gardien de but doit porter un équipement de gardien complet (de rue ou cosom). Si l'arbitre juge que le gardien n'est pas équipé de façon sécuritaire, l'équipe aura 5 minutes pour combler les lacunes spécifiées. Après le temps alloué, l'équipe perdra par forfait.

L'équipement de gardien minimum requis est :

- Bâton de hockey (gardien ou joueurs)
- Gants
- Jambières
- Masque
- Plastron
- La coquille est recommandée

L'équipement obligatoire pour tous les joueurs d'avants (attaquants/défenseurs) est :

- Tenue sportive : short, pantalon sport, t-shirt, espadrilles
- Lunettes protectrices
- Bâton de hockey ne marquant pas les planchers (entièrement en plastique, cosom). Les bâtons de composite, de bois et de graphite ne seront pas tolérés. Un joueur pris en défaut recevra une pénalité. Seule la marque DOM sera acceptée.
- Le port de gants (hockey) n'est pas accepté.
- La coquille est recommandée

Balle de jeu

La balle de hockey cosom officielle est la balle de jeu utilisée pendant la partie. La balle est troué avec sac de plastique à l'intérieur.

6. Arbitrage

Un (1) arbitre sera attitré par partie, ainsi qu'un (1) chronométreur/marqueur. L'équipe hôte a la responsabilité de fournir les officiels mineurs.



7. Pénalité



Tout contact sera pénalisé par une expulsion du joueur concerné selon le jugement de l'arbitre.

Une pénalité sera décernée au joueur qui commet une faute selon les règles ci-dessous. Le joueur doit aller s'asseoir au banc désigné et y rester pour tout le temps obligatoire (2 minutes, temps continu). Advenant un but de l'équipe en avantage numérique, le joueur peut retourner sur la surface de jeu.

L'équipe pénalisée joue avec un joueur en moins. Une équipe ne peut pas jouer avec moins de 2 joueurs sur la surface de jeu. Dans le cas où une équipe aurait 3 joueurs et plus de pénalisés au même moment, celle-ci pourra quand même jouer avec deux joueurs sur la surface de jeu.

L'équipe n'ayant pas suffisamment de joueurs pour continuer à 2 joueurs se verra disqualifiée pour la partie en cours.

Accrochage : un joueur ayant retenu un adversaire en l'accrochant avec son bâton

Bâton élevé : un joueur ayant soulevé son bâton en haut des épaules de l'adversaire avec contact.

Donner du coude : un joueur ayant accroché un adversaire en utilisant son coude.

Faire trébucher : un joueur ayant fait trébucher un adversaire.

Retenir : un joueur ayant retenu un adversaire.

Obstruction : un joueur ayant obstrué un adversaire qui n'a pas possession de la rondelle ou qui est entré en contact avec le gardien de but adverse.

Trop de joueurs : une équipe qui a envoyé trop de joueurs sur la surface de jeu.

Expulsion

Les pénalités suivantes donnent automatiquement une expulsion au joueur fautif et l'équipe perd ses deux points d'éthique sportive :

Double-Échec : un joueur ayant chargé un adversaire avec son bâton.

Mise en échec : un joueur ayant chargé un adversaire.

Cinglage : un joueur ayant donné un coup de bâton.

Rudesse : un joueur ayant utilisé une rudesse excessive.

Bagarre : 1 ou plusieurs adversaires qui en viennent au coup.



8. Mise au jeu



L'arbitre fait la mise au jeu à l'endroit qu'il désigne et entre deux (2) joueurs d'équipes différentes. Il y a mise au jeu en début de partie, après chacun des buts et à chaque reprise de jeu.

9. Lancé-frappé

Il est strictement interdit de lever le bâton plus haut que la taille pour effectuer un lancer. Un avertissement verbal sera donné au joueur fautif et à la deuxième offense, le joueur sera expulsé.

10. Classement

Victoire : 2 points

Défaite : 0 point

Nul : 1 point

11. Éthique sportive

2 points sont accordés pour l'éthique sportive.

2 points : 0-1 pénalité

1 point : 2-3 pénalités

0 point : 4 pénalités et plus

12. Bris d'égalité

1. Plus grand nombre de points d'éthique.
2. Plus grand nombre de victoires.
3. Résultats des parties entre les équipes concernées (victoires/défaites).
4. Les points *pour* moins les points *contre* pour les parties impliquant les équipes concernées.
5. Le moins de points *contre* pour la totalité des rencontres
6. Les points *pour* moins les points *contre* pour la totalité des rencontres.



13. Championnat régional



En séries de fin de saison, il y aura une prolongation de 5 minutes si l'égalité persiste après le temps de jeu régulier. Si l'égalité persiste après les 5 minutes additionnelles, il y aura des tirs de barrage pour chacune des équipes, à tour de rôle. Il y aura 3 lancers de chaque côté.

