

HOCKEY COSOM RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE SAISON 2011-2012

1. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

Seront appliqués par ordre de prépondérance, la réglementation spécifique ci-dessous, la réglementation générale du RSEQ Montréal et les règlements de jeu du RSEQ Montréal.

N.B. Les règlements spécifiques et généraux s'additionnent lorsqu'ils ne sont pas conflictuels.

2. CATÉGORIES D'ÂGE

Les élèves seront reconnus dans les catégories suivantes :

Catégorie	Date de naissance
Benjamin (sec. 1-2)	du 1 ^{er} octobre 1997 au 30 septembre 1999
Cadet (sec. 3-4)	du 1 ^{er} octobre 1995 au 30 septembre 1997
Juvenile (sec. 5)	du 1 ^{er} juillet 1993 au 30 septembre 1995

3. ADMISSIBILITÉ

3.1. Tout joueur qui répond aux critères d'admissibilité stipulés dans la réglementation générale du RSEQ Montréal.

3.2. Un joueur en retard, dûment identifié sur la feuille de match, devra être arrivé au banc de son équipe et prêt à jouer avant le début de la deuxième période pour pouvoir prendre part à une rencontre.

4. NOMBRE DE PARTIES PAR ÉQUIPE

Le calendrier sera prévu afin que chaque équipe joue entre dix (10) et quatorze (14) parties en saison régulière.

Jamboree obligatoire : Lors de la confection des calendriers, toutes les équipes de toutes les catégories devront obligatoirement planifier au moins une (1) rencontre lors du jamboree de début de saison qui se tiendra au mois de novembre.

5. NOMBRE DE JOUEURS

5.1. Pour pouvoir jouer, une équipe devra être composée d'un maximum de vingt (20) joueurs et d'un minimum de sept (7) joueurs par équipe. Une équipe qui se présentera à une partie avec moins de sept (7) joueurs sera déclarée forfait.

5.2. Sur le terrain, les équipes se composeront de quatre (4) joueurs et d'un (1) gardien.

6. RESPONSABILITÉS DE L'ÉQUIPE RECEVEUSE

6.1. Elle devra fournir une surface de jeu qui répond aux exigences des règlements de jeu.

6.2. Elle devra fournir le matériel nécessaire au bon déroulement de la partie :

- a) Bancs de joueurs
- b) Tables pour officiels mineurs
- c) Tableau de chronométrage
- d) Chronomètres
- e) Feuille de match
- f) Buts avec filets en bon état *
- g) Balle de match en bon état
- h) Trousse de premiers soins et glace

* La dimension d'un but réglementaire recommandé par le RSEQ Montréal est (approximativement) de 120 cm de hauteur, 135 cm de longueur et de 65 cm de profondeur. Le RSEQ Montréal exige que les filets soient identiques pour les deux (2) équipes.

6.3. Elle devra assurer la présence de deux (2) officiels mineurs ayant les connaissances suffisantes pour jouer leur rôle de façon efficace.

6.4. Elle aura la responsabilité de l'encadrement et du comportement des spectateurs partisans de son équipe.

6.5. Elle sera responsable de toute action de ses joueurs avant, pendant et après le match, et ce, tant et aussi longtemps que des membres de son équipe seront sur la propriété de l'école.

7. ARBITRAGE

7.1. Deux (2) arbitres seront assignés pour chacune des parties. Toutefois, advenant la présence d'un seul arbitre, la partie devra se jouer quand même.

7.2. Advenant l'absence des deux arbitres, les entraîneurs auront le choix parmi les options suivantes :

- a) Jouer la partie avec les ressources du milieu
- b) Remettre la partie

S'il n'y a pas accord entre les deux entraîneurs, la partie devra être remise.

7.3. Reprise de match en cas d'absence des arbitres

7.3.1. Advenant l'absence d'arbitres, les responsables auront cinq (5) jours ouvrables pour s'entendre pour la reprise.

7.3.2. Advenant le cas où il serait impossible de joindre l'entraîneur ou le responsable de l'école adverse, le responsable de l'école qui a fait la demande de changement au calendrier aura la responsabilité de transmettre cette information à la Ligue dans le délai de cinq (5) jours afin que le coordonnateur intervienne auprès du responsable de l'équipe adverse.

Après l'échéance de cinq (5) jours, le match en question sera effacé du système et aucune reprise ne sera possible.

7.4. Évaluation de l'arbitrage

L'entraîneur aura le loisir de retourner un rapport écrit au coordonnateur de la Ligue si un problème quelconque est survenu lors de sa partie.

8. DURÉE DES PARTIES

8.1. La partie officielle consistera en trois (3) périodes de quinze (15) minutes à temps continu avec une pause de deux (2) minutes entre les périodes.

8.2. Les trois (3) dernières minutes de la troisième période seront à temps arrêté.

8.3. Chaque équipe aura droit à deux (2) temps morts d'une (1) minute par partie.

8.4. Lors d'une partie éliminatoire seulement, s'il y a égalité, une période supplémentaire de cinq (5) minutes sera disputée. Si l'égalité persiste après la période supplémentaire, un barrage de trois (3) joueurs par équipe sera nécessaire pour déterminer l'équipe gagnante.

L'équipe receveuse (meilleur classement en saison régulière) aura le choix de prendre ou de laisser le premier tir de barrage. Les joueurs des deux équipes s'exécuteront un à la suite de l'autre en alternance. Si l'égalité persiste après le barrage, chaque équipe effectuera un tir de barrage jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

9. ÉCART

Dès qu'un écart de sept (7) buts séparera les deux équipes en présence, l'entraîneur de l'équipe en déficit pourra demander aux officiels de mettre fin à la rencontre.

10. CLASSEMENT

10.1. Deux points seront accordés pour les parties gagnées.

10.2. Pointage d'éthique sportive

Deux points supplémentaires seront accordés selon le respect de l'éthique sportive. Les points seront accordés de la façon suivante :

- a) 0 minute à 4 minutes (inclusivement) : 2 points
- b) 5 minutes à 8 minutes (inclusivement) : 1 point
- c) 9 minutes et plus : 0 point
- d) Expulsion ou forfait : 0 point

Seules les punitions antisportives, de rudesse, d'accroché ou jugées non-éthique sportive par l'arbitre, seront comptabilisées pour la perte des points d'éthique. Une punition antisportive décernée à l'entraîneur amène la perte automatique d'un point d'éthique par l'équipe. Une deuxième pénalité antisportive décernée à un entraîneur dans un (1) même match amène la perte automatique des deux (2) points d'éthique de l'équipe et l'expulsion de l'entraîneur du match. Les sanctions pour une conduite antisportive de l'article 11 s'appliquent.

11. SUSPENSION

Code d'infraction	Type d'infraction	1 ^{re} offense	2 ^e offense	3 ^e offense
INFRACTIONS RELATIVES AUX BATAILLES				
1	Bataille	Expulsion de la Ligue		
2	Coup(s) de poing(s) impliquant 1 seul joueur	Expulsion de la Ligue		
3	Instigateur	Expulsion de la Ligue		
4	Quitter le banc lors d'une bataille	2 (+CD)	CD	CD
5	Inviter un adversaire ou un spectateur à se battre	1	2	3
INFRACTIONS COMMISES AVEC LE BÂTON				
6	Coup de bâton (coup de hache)	2 (+CD)	Expulsion de la Ligue	
7	Darder	2 (+CD)		
8	Donner un «six-pouces»	2 (+CD)		
9	Donner un double échec	2 (+CD)		
INFRACTIONS COMMISES AVEC LE CORPS				
10	Assaut	3 (+CD)	Expulsion de la Ligue	
11	Tentative de blesser	3 (+CD)		
12	Mise en échec par-derrière	3 (+CD)		
13	Mise en échec à la tête	3 (+CD)		
INFRACTIONS DIVERSES				
14	Propos et/ou gestes abusifs et obscènes envers un joueur, un spectateur ou un officiel de partie	2 (+CD)	CD	CD
15	Conduite antisportive	2 (+CD)	CD	CD
16	Agression VERBALE d'un officiel	Expulsion de la Ligue		
17	Agression PHYSIQUE d'un officiel			

N.B. Une troisième pénalité mineure obtenue au cours d'une même rencontre amènera toujours l'expulsion automatique du joueur pour le reste du match. **Cependant, aucune suspension ne sera décernée au joueur ainsi expulsé d'une rencontre.**

Légende

- (+CD) : Pouvoir discrétionnaire du comité de discipline de modifier la sanction, selon les rapports obtenus auprès des personnes concernées
- CD : Sanction à l'entière discrétion du comité de discipline

Toute infraction n'apparaissant pas dans ce tableau sera sanctionnée par un nombre de matchs laissé à l'entière discrétion du comité de discipline du RSEQ Montréal.

12. ÉLIMINATOIRES

Indépendamment du nombre d'équipes dans une section, il y aura toujours un minimum de quatre (4) équipes présentes aux éliminatoires dans chaque section.