

HOCKEY COSOM

Article 1 Catégories

- 1.1 4^e, 5^e et 6^e année du primaire, masculin et mixte
1^{re} et 2^e année du secondaire, masculin et mixte
3^e, 4^e et 5^e année du secondaire, masculin et mixte

Article 2 Formule de rencontre

- 2.1 Selon inscriptions

Article 3 Classement

- 3.1 Les points pour le classement seront décernés ainsi :

2 POINTS	Victoire
1 POINT	Nulle
0 POINT	Défaite

Article 4 Costumes

- 4.1 Un costume approprié : Un t-shirt et un pantalon court ou long.
4.2 Chaque équipe devra fournir des chandails ou des dossards numérotés.
4.3 Aucun bijou, barrette dans les cheveux ou piercing apparent ne sera permis.
4.4 **Aucune casquette, ni foulard ne sera toléré dans le gymnase.**

Article 5 Règlements officiels employés

5.1 Durée de la partie

Chaque partie sera de 2 périodes de 7 minutes et 1 minute de pause entre les 2 périodes.

5.2 Composition des équipes

- L'équipe pourra être composée de 7 joueurs au maximum et 4 joueurs au minimum;
- La partie se déroule à 4 contre 4 (gardien inclus);
- Les équipes mixtes devront avoir un minimum d'une fille sur le terrain;
- Chaque équipe devra être accompagnée d'un entraîneur ou d'un accompagnateur adulte en tout temps.

5.3 Ce que vous devez fournir à vos jeunes

- Lunette protectrice **OBLIGATOIRE**;
- Bâton avec *palette en plastique* **OBLIGATOIRE**;
- Équipement de gardien de but complet **OBLIGATOIRE**;
- Les équipements de protection tels que les gants et les jambières sont acceptés pour des questions de sécurité.

5.4 Arbitrage

- Un arbitre dirige le match. Il fait respecter les règles du jeu. Il signale les pénalités lorsque les règles du jeu ne sont pas respectées;
- Un marqueur assistera l'arbitre dans son travail en identifiant le pointage et en compilant les pénalités.

5.5

Règlements spécifiques

Déroulement de la partie

- On débute la partie par une mise au jeu;
- Après chaque arrêt de jeu (immobilisation de la balle par le gardien, but marqué), l'équipe qui s'est fait marquer le but ou qui a immobilisé la balle, reprend le jeu derrière son filet. L'équipe adverse doit retourner dans sa zone défensive (derrière la ligne médiane) et attendre que l'adversaire reprenne le jeu;
- Il n'y aura pas de temps d'arrêt permis, sauf si une blessure survient.

Surface de jeu

- Les limites de la surface de jeu sont les murs et le plafond. Les joueurs peuvent se servir du mur. Cependant, si la balle est envoyée vers quelqu'un (spectateur, joueur) et que celui-ci touche à la balle, la possession de la balle ira à l'équipe non fautive et le jeu reprendra à l'endroit le plus proche d'où la balle a quitté le jeu.

Pénalités

- Aucun contact permis;
- Pour chaque punition il y aura un lancer de pénalité;
- Après 3 punitions pour le même joueur, le joueur sera expulsé de la rencontre et manquera la prochaine rencontre de son équipe.

Lancer de pénalité

- Au sifflet de l'arbitre, le joueur effectue son tir à partir du centre du terrain. Les autres joueurs doivent demeurer à leur banc respectif. Après le tir, l'équipe qui a subi le tir, reprend le jeu derrière son filet.

Changements

- Les changements de joueurs s'effectuent en tout temps;
- Aucun changement de gardien ne sera permis (à moins qu'il y ait blessure).

Hors-jeu

- Il n'y aura aucun hors-jeu de signaler

Prolongation

- Période de 3 minutes en temps continu ou jusqu'à ce qu'une équipe marque un but.
- Si l'égalité persiste, tirs de pénalité type fusillade (tirage au sort) :
Chaque équipe tire 3 fois à tour de rôle. Chacun des joueurs de l'équipe doit lancer au moins une fois avant qu'un même joueur lance une deuxième fois. L'équipe ayant obtenu le meilleur pointage l'emporte.
- Si l'égalité persiste, tirs de pénalité :
Chaque équipe tire à tour de rôle. Les joueurs qui n'ont pas encore tiré doivent le faire en premier, ensuite on recommence la séquence de joueurs. La première équipe à briser l'égalité remporte la partie.