

Festival de Mini cosom Jeudi 12 octobre, Centre Multisports 360⁰ (89 boul. des Entreprises, Boisbriand)

Horaire type

8 h 30 à 9 h 00	Arrivée des participants
9 h 00 à 9 h 15	Explications sur le déroulement
9 h 20 à 11 h 20	Matches de mini cosom
11 h 30 à 12 h 00	Pause pour le dîner
12 h 00 à 14 h 00	Matches de mini cosom
14 h 00	Remise des récompenses
14 h 15	Départ des participants



Limite d'inscription par école

La date limite pour inscrire vos équipes est le 21 septembre 2017. À la date limite, les écoles seront facturées selon le nombre d'équipes inscrites. **Limite de 2 équipes par école.** Advenant qu'il reste de la place à combler à la date limite d'inscription, nous pourrions en accepter davantage.

Horaire

L'horaire des parties sera disponible quelques jours avant la compétition.

Attention!

Nous vous prions d'être présent à l'heure prévue pour le début du festival et à la réunion d'entraîneurs. Le temps est rigoureusement respecté par un chronomètre durant toute la durée des rencontres, un retard se répercute sur toute la durée des compétitions.

Durée des parties

Les parties seront de 6 périodes de 3.5 minutes, en temps continu.

Surveillance, participation et respect des lieux

Comme à chacune de ces rencontres, nous invitons les jeunes participants à encourager leurs camarades lorsqu'ils ne jouent pas. La surveillance des élèves relève de l'adulte responsable de son équipe. Nous demandons de sensibiliser vos athlètes au respect des lieux et de laisser les aires propres après utilisation.

UN MINIMUM DE 1 ACCOMPAGNATEUR POUR 15 ÉLÈVES EST EXIGÉ

Marqueurs

Nous sollicitons chaque équipe pour qu'elle désigne un marqueur qui donnera un coup de main lorsque son équipe ne joue pas.

Vestiaires et effets personnels

Vestiaires disponibles mais le RSEQLL n'est pas responsable des objets volés.

Participation

La **participation et le plaisir** sont les buts premiers de cette rencontre.

* Les points seront calculés à la seule fin de délimiter la durée d'une partie

HOCKEY-COSOM 2016-2017

ART. 1 COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

La partie se joue avec 5 joueurs sur le terrain en plus du gardien de but.

2 joueurs défensifs (autorisés dans la zone défensive seulement), 2 joueurs offensifs (autorisés dans la zone offensive seulement) et 1 centre qui peut jouer dans les deux zones.

Une équipe est composée d'un minimum de 10 joueurs incluant le gardien de but.

ART. 2 LA SURFACE DE JEU

La surface de jeu utilisée est la grandeur d'un demi-gymnase (environ un terrain de mini-basket).

ART. 3 ÉQUIPEMENT ET VÉRIFICATION DE L'ÉQUIPEMENT

3.1 Bâtons

Tous les bâtons de hockey munis d'une palette de plastique amovible incluant les gardiens de but sont admissibles. Les bâtons de type « one piece » sont interdits. Le bout du manche du bâton de hockey cosom doit être recouvert d'un capuchon ou d'une mailloche de « tape » pour éviter les blessures. Le capuchon doit être fixé au bâton. (réf. p.v. 11 janvier 2016)

3.2 L'équipement du joueur

Chaque joueur de l'équipe doit posséder un chandail numéroté de la même couleur ou un dossard à numéro.

Le port de lunettes protectrices, correctrices, ou d'un casque avec visière trois quart est **obligatoire**. Les joueurs portant des lunettes qui ne sont pas conçues pour faire du sport doivent porter une attache derrière la tête pour les tenir en place.

Les gants de hockey sur glace sont permis.

3.3 L'équipement du gardien de but

L'équipement de gardien accepté est un équipement pour le hockey cosom seulement. Tout matériel pouvant servir à du hockey sur glace n'est pas accepté. La largeur maximale des jambières est de 30 centimètres. Toute protection au niveau des épaules et des bras est interdite. Le protecteur abdominal doit mouler l'abdomen du gardien. Il ne doit pas descendre sur son pantalon ni monter jusqu'aux épaules (pas d'épaulettes). Le port d'un casque protecteur est obligatoire pour les gardiens de but.

3.4 Buts

Le but mesure 4' x 6'.

ART. 4 BUT

On accorde un but lorsque la balle a entièrement franchi l'épaisseur de la ligne de but.

Le but est refusé si la balle est lancée ou déviée volontairement avec tout autre chose que le bâton.

Si la balle touche un officiel et dévie directement dans le but, le jeu est automatiquement arrêté et le but refusé. Si par contre la balle touche un officiel sans qu'il n'y ait but, le jeu continue.

ART. 5 Déroulement de la partie

5.1 Le temps de jeu

6 périodes de 3.5 minutes en temps continu, avec changement aux 3.5 minutes seulement.

5.2 Temps mort

Chaque équipe a le droit de prendre un temps d'arrêt de soixante (30) secondes par partie. Les temps d'arrêt doivent être réclamés lors d'un arrêt de jeu. Les joueurs doivent se diriger au banc durant le temps mort.

En cas d'égalité :

En cas d'égalité après le temps prévu lors des soirées de tournoi, on applique le principe de la fusillade à trois (3) joueurs pour déterminer le vainqueur. Advenant encore une égalité après cette première ronde, l'entraîneur désignera un à la fois les joueurs qui participeront à la fusillade. Tous les joueurs, à l'exception du gardien de but, devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois.

Lors du championnat scolaire régional, en cas d'égalité après le temps prévu pour un match, les deux équipes en égalité joueront une prolongation de 5 minutes à temps continu. Le jeu se termine dès qu'un but est compté.

Si l'égalité persiste après la période supplémentaire, on applique le principe de la fusillade à trois (3) joueurs. Advenant encore une égalité après cette première ronde, l'entraîneur désignera un à la fois les joueurs qui participeront à la fusillade. Tous les joueurs, à l'exception du gardien de but, devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois.

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 mise en jeu au point de remise en jeu le plus prêt de la zone d'infraction à l'intérieur de sa zone.

5.4 **Hors-jeu**

Le hors-jeu est attribué à la dernière équipe ayant touché la balle lorsqu'elle quitte la surface de jeu. La mise au jeu s'effectue au point le plus rapproché de l'infraction dans la zone de l'équipe fautive.

Si la balle touche le gardien de but ou le but avant de quitter la surface de jeu, la mise au jeu s'effectue près du gardien de but à la hauteur du point de mise au jeu le plus rapproché.

5.5 **Genou(x) au sol**

Seul un genou peut être en contact avec le sol lorsque le joueur touche la balle.

ART. 6 PÉNALITÉS

Toute pénalité, nécessite un lancer de punition.

Un lancer de punition est décerné au joueur contre qui la faute a été commise. S'il est blessé, l'entraîneur choisira un autre joueur sur le jeu.

Suite à un lancer de punition, la mise au jeu s'effectue près du gardien de but de l'équipe fautive si le but n'est pas marqué.

6.1 **Pénalité mineure**

Des pénalités mineures ou de banc décernées simultanément aux deux équipes ne produisent pas un avantage numérique. Chaque équipe a droit à un lancer.

6.2 **Pénalité majeure**

Tout joueur recevant une pénalité majeure est expulsé du match et du match suivant.

6.3 **Tir de pénalité**

Un lancer de pénalité est émis lorsque le lancer d'un joueur a été interféré de quelque façon que ce soit alors qu'il s'échappait **seul** devant le gardien de but.

Seul le joueur lésé peut effectuer le tir de pénalité à moins qu'il soit dans l'impossibilité de terminer la partie, étant blessé gravement. L'entraîneur décidera alors du joueur substitué.

6.4 **Écart**

Après deux (2) périodes complètes de jeu, s'il y a 8 buts d'écart dans une partie, l'entraîneur qui perd peut demander aux officiels d'arrêter la partie.

ART.7 CLASSEMENT

Victoire	▶ 3 points
Fusillade gagnée	▶ 2 points
Fusillade perdue	▶ 1 point
Défaite	▶ 0 point

ART.8 RÉCOMPENSES

- 8.1** Lors du championnat régional scolaire, des médailles seront remises à chacun des membres des équipes qui au classement général se seront respectivement classés :
Première position, médaille or
Deuxième position, médaille d'argent
Troisième position, médaille de bronze
- 8.2** Une bannière régionale sera remise à l'équipe gagnante du CRS.
- 8.3** Une bannière locale sera remise à l'équipe championne du calendrier régulier de chaque section.

ANNEXE – TYPES DE PUNITIONS

Pénalités mineures

Bâton élevé : Le bâton ne doit pas dépasser la hauteur de la **taille** en tout temps.

Genoux au sol : Tout joueur qui pose les deux genoux au sol ou qui effectue une glissade afin de participer au jeu.

Obstruction : Tout joueur qui enlève délibérément le bâton des mains d'un adversaire ou 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.

Accrochage : Tout joueur qui tente d'entraver le jeu de l'adversaire en l'accrochant avec son bâton.

Retenue : Tout joueur qui retient le bâton ou le corps d'un adversaire.

Lancer un bâton : Lorsqu'un joueur, incluant le gardien de but, lance son bâton ou toute autre pièce d'équipement vers la balle, une pénalité mineure est décernée au joueur fautif.

Pénalités autres

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

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 pénalité mineure ou majeure 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.

Une inconduite extrême est décernée à tout joueur qui inflige une mise en échec par derrière à l'adversaire. L'élève fautif pourrait être suspendu pour le reste de la journée.

Dardage : Une inconduite extrême est décernée à tout joueur qui inflige un dardage à l'adversaire. L'élève fautif pourrait être suspendu pour le reste de la journée.

Blessures : S'il y a trace de sang après une infraction, le joueur fautif reçoit automatiquement une pénalité majeure.

Une pénalité majeure est imposée à tout joueur ou entraîneur qui fait preuve de conduite antisportive, d'un langage abusif ou de gestes obscènes, lance son bâton, etc. Si cette même personne récidive lors d'un autre match, son cas sera évalué auprès du comité de vigilance ainsi que de son entraîneur.