



HOCKEY COSOM SPORT INCLUSIF

RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE 2026-2027

DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES IMPORTANTS À LIRE :

1) RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS DU RSEQ MAURICIE DE L'ANNÉE EN COURS

Révisé le 15 septembre 2026

ARTICLE 1 CATÉGORIE D'ÂGE

Tous les élèves fréquentant une école secondaire dans le secteur adapté (12 à 21 ans) sont éligibles.

ARTICLE 2 RÈGLEMENTS DE JEU

Nos ligues utilisent les règles de jeu telles que décrites dans ce document.

ARTICLE 3 COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

3.1 Nombre de joueurs

Maximum de joueurs en uniforme : 16 joueurs

Minimum de joueurs prêts pour débiter une partie : 6 incluant un gardien

Maximum de joueurs sur le terrain : 4 joueurs + 1 gardien (selon la grandeur du terrain)

Les équipes peuvent être mixtes.

Le nombre minimum de joueurs devra être respecté par les deux équipes. Aucun arrangement ne sera permis entre les deux entraîneurs avant les joutes.

L'équipe ne pouvant aligner le nombre minimum de joueurs pour le début de la joute perdra automatiquement par défaut. L'équipe fautive perdra aussi ses points d'éthique. Les équipes pourront jouer une joute hors concours. Les arbitres en seront avisés.

3.2 Classification des équipes selon les habiletés

3.2.1 Division 4 niveau 2

Niveau d'habiletés techniques et motrices faibles.

Contrôle de la balle inconstant.

Passes et tirs au but imprécis.

Rapidité du jeu de lente à modérée.

Application occasionnelle de stratégies offensives et défensives de base.

Temps de réaction du gardien de lent à modéré.

Compréhension des rôles de chacun en développement.

3.2.2 Division 4 niveau 1

Niveau d'habiletés techniques et motrices variant entre faible et intermédiaire.

Contrôle de la balle paraît facile pour 1 ou 2 joueurs.

Passes et tirs au but plus souvent précis.

Rapidité du jeu modérée.

Application occasionnelle de stratégies offensives et défensives de base.

Temps de réaction du gardien modéré.

Compréhension des rôles de chacun en développement.

3.2.3 Division 3

Niveau d'habiletés techniques et motrices variant entre intermédiaire et avancé.

Contrôle de la balle paraît facile pour plusieurs joueurs.

Feintes en apprentissage, 1 ou 2 joueurs en font à l'occasion.

Passes et tirs au but presque toujours précis.

Rapidité du jeu de modérée à très rapide.

Application de stratégies offensives et défensives.

Temps de réaction du gardien de modéré à rapide.

ARTICLE 4 SURCLASSEMENT

- 4.1 Les joueurs inscrits dans une équipe ne peuvent jouer pour une deuxième équipe dans la même institution dans la même division. Toutefois, les joueurs pourront être surclassés pour deux joutes seulement ou un tournoi dans une division supérieure. À la troisième joute, le joueur sera surclassé de façon permanente dans la division supérieure.
- 4.2 Les joueurs qui quittent définitivement une ligue division 3 ou division 4 niveau 1 après une seule joute ou tournoi peuvent revenir dans une division inférieure.

ARTICLE 5 DURÉE DES RENCONTRES

- 5.1 La durée des rencontres est de 2 demies de 15 minutes chacune. La durée peut être réduite au besoin à 2 demies de 12 minutes pour respecter l'horaire.
- 5.2 Les deux dernières minutes de la partie sont chronométrées.
- 5.3 Il y a un arrêt de 2 minutes à la demie.

- 5.4 Chaque équipe a droit à 1 temps mort de 30 secondes par partie.
Après un but ou quand l'équipe a la possession de la balle (temps arrêté).

ARTICLE 6 FORMAT DE LA SAISON

- 6.1 Le calendrier régulier de la saison doit assurer à chaque équipe entre 10 et 13 parties selon le meilleur scénario d'après le nombre d'équipes. Les parties se jouent sous la forme de tournois.

ARTICLE 7 ÉQUIPEMENT

- 7.1 Équipement obligatoire
- 7.1.1 Chaque équipe doit identifier ses couleurs. Dans l'éventualité où deux équipes auraient les mêmes couleurs, le choix de l'équipe qui devra porter les dossards est fait au hasard au début de la joute. L'école qui reçoit doit fournir un ensemble de dossards.
 - 7.1.2 Seules les espadrilles de gymnase peuvent être utilisées.
 - 7.1.3 Tous les joueurs doivent porter un short ou un pantalon de sport (survêtement).
 - 7.1.4 Le port de la lunette protectrice est obligatoire.
 - 7.1.5 L'équipement intérieur ou de hockey sur glace de gardien de but est exigé (bloqueur, masque, jambières, plastron, support athlétique et gant).
 - 7.1.6 Les bâtons doivent avoir une palette de plastique. Les bâtons de dek hockey ou de hockey sur glace sont aussi acceptés si la palette n'est pas en bois ou recouverte de ruban adhésif.
- 7.2 Équipement fortement recommandé
- 7.2.1 Le port du protecteur buccal
 - 7.2.2 Le port du support athlétique
- 7.3 Équipement interdit
- 7.3.1 Port de bijoux pendant la joute
 - 7.3.2 Gants et casque de hockey
 - 7.3.3 Bâton dont la palette est en bois ou entourée de ruban adhésif
 - 7.3.4 Pantoufles ou Crocs
 - 7.3.5 Protège-tibias
 - 7.3.6 Casquettes

Note : Une équipe qui se présente sur le terrain sans l'équipement obligatoire sera automatiquement déclarée perdante. Si les deux équipes n'ont pas l'équipement obligatoire, le match sera déclaré nul.

Note : le port d'équipements supplémentaires pourrait être accepté dans certains **cas particuliers liés à l'état de santé des participants**. L'entraîneur devra en aviser l'arbitre qui approuvera ou non l'équipement.

ARTICLE 8 TERRAIN

Les matchs sont joués dans un gymnase dont la grandeur est laissée à la discrétion de l'école hôte.

ARTICLE 9 POINTS AU CLASSEMENT

- 9.1 Performance :
- | | |
|-------|---------------------|
| 3 pts | = Victoire |
| 2 pts | = Nulle |
| 0 pt | = Défaite |
| 0 pt | = Forfait ou défaut |
- 9.2 Éthique sportive :
- | | |
|-------|--|
| 2 pts | = aucune punition majeure |
| 1 pt | = 1 punition majeure |
| 0 pt | = 2 punitions majeures et plus ou expulsion ou forfait |
- 9.3 Forfait et défaut
- Si une équipe ne se présente pas ou si elle se présente, mais avec un nombre de joueurs insuffisants (6 incluant un gardien), elle perd le match par forfait 1-0.
- Une équipe qui n'a plus assez de joueurs pendant une joute perd par défaut par le pointage de 1-0.
- Une équipe qui se présente sur le terrain sans l'équipement obligatoire perd par forfait 1-0.

ARTICLE 10 BRIS D'ÉGALITÉ

Les critères suivants seront appliqués dans l'ordre :

- 1- Le nombre de victoires
- 2- Résultats des parties entre les équipes à égalité
- 3- Différence des points pour et des points contre, des parties entre les équipes à égalité
- 4- Différence des points pour et des points contre, sur l'ensemble du calendrier
- 5- Quotient des points pour et des points contre, sur l'ensemble du calendrier
- 6- Quotient des points pour et des points contre des résultats obtenus contre la meilleure équipe au classement

ARTICLE 11 ÉLIMINATOIRES

11.1 Prolongation

- 11.1.1 En cas d'égalité en séries éliminatoires, il y aura une période de prolongation de 5 minutes. La période prendra fin au premier but compté. Si l'égalité persiste, la prolongation sera suivie d'une fusillade.
- 11.1.2 Les premiers tirs se font par trois (3) joueurs de chaque équipe (incluant le gardien de but). Si l'égalité persiste, un joueur à la fois sera désigné par l'entraîneur pour effectuer le tir. Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir tiré au moins une fois avant qu'un joueur tire pour la deuxième fois.

ARTICLE 12 RÈGLEMENTS PARTICULIERS

- 12.1 Lorsqu'un joueur envoie la balle à l'extérieur des limites du terrain, celle-ci revient à l'équipe adverse.
- 12.2 Une équipe est tenue de faire jouer tout son banc.
- 12.3 Rectangle des gardiens de buts
 - 12.3.1 Le gardien de but peut déblayer et/ou faire des passes seulement s'il est dans son rectangle ou derrière la ligne des buts.
 - 12.3.2 Une punition mineure pour « obstruction contre le gardien de but » sera imposée à tout joueur qui, avec son bâton ou son corps, commet de l'interférence ou restreint les mouvements du gardien de but.

12.3.3 Une punition (mineure ou majeure) pour obstruction ou assaut sera appelée lorsqu'un joueur de l'équipe adverse entre en contact avec le gardien de but sans raison apparente. Les arbitres sanctionneront également les gardiens de but qui font trébucher ou qui cinglent l'adversaire.

12.3.4 Un joueur de l'équipe offensive ne peut pas être dans le rectangle du gardien de but à moins que la balle ne le soit également.

12.3.5 Un but sera automatiquement refusé si un joueur de l'équipe adverse se trouve illégalement à l'intérieur de la zone réservée aux gardiens de but.

12.4 Position du filet

Lorsque le filet est déplacé de son emplacement préliminaire, le but sera accordé si la balle franchit la ligne des buts.

12.5 Remise en jeu

Balle coincée ou perdue : la dernière équipe à avoir touché la balle en perd la possession à l'adversaire qui la remet en jeu. L'arbitre nomme verbalement la couleur de l'équipe détentrice de ce droit.

Après une infraction : la remise se fait par un joueur de l'équipe non fautive sur le lieu de l'infraction.

Après un arrêt du gardien : derrière le but par l'équipe en défensive (immunité de 5 secondes).

12.6 Lancer

Le lancé frappé est interdit. Le bâton ne doit pas dépasser la hauteur des **genoux** tant à l'avant qu'à l'arrière.

12.7 Bâton élevé pour intercepter la balle ou pour se déplacer

Il est interdit de rabattre au sol avec le bâton une balle plus haute que la hauteur de la **hanche** ou de se déplacer sur le terrain de jeu en portant le bâton haut. Il est également interdit de fermer la main sur la balle en tout temps.

En cas d'infraction, l'arbitre siffle et remet la balle à l'équipe adverse du joueur fautif à l'endroit de l'infraction.

Rabattre avec la main et le pied est permis (et conseillé) tant qu'il n'y a pas de passe ou de but réalisé par cette action. Dans cette éventualité, l'arbitre siffle et remet la balle à l'équipe adverse.

12.8 Joueur en possession de la balle le long des murs

Un joueur en possession de la balle peut se retrouver près du mur et tourner le dos au jeu alors qu'il est marqué de près. Après 5 secondes de manœuvre, l'arbitre siffle et déclare une perte de possession de la balle si le joueur ne fait pas d'effort pour faire face au jeu.

Le but de cette règle est de forcer le joueur qui est en possession de la balle à faire face au jeu et d'empêcher celui qui le marque de commettre des gestes illégaux ou violents par derrière.

12.9 Changement de joueurs

Le changement de joueurs est illimité, sans nécessité d'aviser l'arbitre, en attendant toutefois que le joueur à remplacer soit sorti avant que le partenaire ne pénètre sur le terrain. L'échange peut se faire à n'importe quel moment du jeu.

ARTICLE 13 SANCTION ET AMENDE

13.1 Actions menant à la perte de possession au profit de l'équipe adverse

Coup de baseball ou de golf

Main fermée sur la balle

Immobiliser la balle délibérément

Intercepter la balle avec le bâton plus haut que la hanche

Passe avec la main

13.2 Infractions à caractère technique : 2 minutes

Faire trébucher

Contact physique mineur (pousser, retenir)

Courbure illégale de la palette

Immobilisation de la rondelle hors de la zone du gardien de but

Lancé frappé

Obstruction ou chute obstructive

Retarder le jeu

Cingler sur le bâton ou lever le bâton de l'adversaire

Trop de joueurs sur le jeu (mis à part le cas des mineures doubles)

Accrocher

13.3 Infractions abusives : 10 minutes

Mise en échec

Cinglage

Bâton élevé

Infraction technique appliquée de façon violente

Rudesse

Coup de poing

Conduite anti-sportive

13.4 Infractions verbales abusives envers l'arbitre

1^{re} offense : pénalité de 10 minutes

2^{ème} offense : expulsion du match et du match suivant

3^{ème} offense : expulsion pour la saison

13.5 Infractions majeures menant à l'expulsion

Bousculade, coup de bâton, lancer son bâton, frapper son bâton au sol pour démontrer son mécontentement :

1^{re} faute = un avertissement

2^e faute = 2 ou 5 minutes ou expulsion

Écart de langage = 2 ou 5 minutes ou expulsion

Tentative de blesser = expulsion ou suspension

3 pénalités mineures dans la même partie par un même joueur = expulsion du match

13.6 Pénalités

Le joueur termine sa pénalité même s'il y a un but. Son équipe pourra malgré tout jouer avec une formation complète. Si la pénalité se termine pendant un arrêt de jeu, le joueur en faute doit attendre la remise en jeu pour revenir sur le terrain.

13.7 Lancer de punition

Lors d'un tir de pénalité, tous les joueurs doivent se situer dans la demie de terrain non-utilisée par le tireur.

ARTICLE 14 OFFICIELS

14.1 Officiels majeurs

14.1.1 Les matchs sont arbitrés par deux arbitres, un arbitre engagé par le RSEQ Mauricie et un arbitre fourni par l'école hôte. Toutes leurs décisions pendant le jeu sont sans appel. Ils sont en droit de sanctionner tout geste d'anti-jeu de la part des joueurs et des entraîneurs.

14.2 Officiel mineur

Un (1) marqueur-chronométrateur fourni par l'équipe hôte (l'école qui reçoit le tournoi) dans toutes les catégories.