

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

**RSEQ**

MAURICIE

**HOCKEY COSOM  
SPORT INCLUSIF  
RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE  
FESTIVAL EXTÉRIEUR 2026**

**DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES IMPORTANTS À LIRE :**

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

Révisé le 14 avril 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 d'habiletés techniques et motrices varié.

Contrôle de la balle inconstant.

Passes et tirs au but plus souvent précis.

Rapidité du jeu de modérée à rapide.

Application occasionnelle des stratégies défensives de base.

Temps de réaction du gardien modéré.

Initiation à la prise de décision.

Compréhension des rôles de chacun en développement.

Application de certaines habiletés techniques du gardien.

- 3.2.2 Division 3  
Niveau d'habiletés techniques et motrices variant entre intermédiaire et avancé.  
Contrôle de la balle paraît facile pour 1 ou 2 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 certaines stratégies offensives et défensives.  
Temps de réaction du gardien modéré à rapide.  
Application de certaines habiletés techniques du gardien.

#### **ARTICLE 4 DURÉE DES RENCONTRES**

- 4.1 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.
- 4.2 Les deux dernières minutes **de la partie** sont chronométrées.
- 4.3 Il y a un arrêt de **2** minutes à la demie.
- 4.4 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 5 ÉQUIPEMENT**

- 5.1 Équipement obligatoire
- 5.1.1 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.
- 5.1.2 Seules les espadrilles de gymnase peuvent être utilisées.
- 5.1.3 Tous les joueurs doivent porter un short ou un pantalon de sport (survêtement).
- 5.1.4 Le port de la lunette protectrice est obligatoire.
- 5.1.5 L'équipement intérieur ou de hockey sur glace de gardien de but est exigé (bloqueur, masque, jambières, plastron, support athlétique et gant).
- 5.1.6 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.

- 5.2 Équipement fortement recommandé
  - 5.2.1 Le port du protecteur buccal
  - 5.2.2 Le port du support athlétique
  
- 5.3 Équipement interdit
  - 5.3.1 Port de bijoux pendant la joute
  - 5.3.2 Gants et casque de hockey
  - 5.3.3 Bâton dont la palette est en bois ou entourée de ruban adhésif
  - 5.3.4 Pantoufles ou Crocs
  - 5.3.5 Protège-tibias
  - 5.3.6 Casquettes

## **ARTICLE 6 TERRAIN**

Les matchs seront joués sur des surfaces de dek hockey extérieures.

## **ARTICLE 7 RÈGLEMENTS PARTICULIERS**

- 7.1 Lorsqu'un joueur envoie la balle à l'extérieur des limites du terrain, celle-ci revient à l'équipe adverse.
- 7.2 Une équipe est tenue de faire jouer tout son banc.
- 7.3 Rectangle des gardiens de buts
  - 7.3.1 Le gardien de but peut déblayer et/ou faire des passes seulement s'il est dans son rectangle ou derrière la ligne des buts.
  - 7.3.2 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.
  - 7.3.3 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.
  - 7.3.4 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.

7.3.5 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.

#### 7.4 Position du filet

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

#### 7.5 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).

#### 7.6 Lancer

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

#### 7.7 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.

#### 7.8 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.

#### 7.9 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 8 SANCTIONS ET INFRACTIONS**

#### 8.1 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

#### 8.2 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

#### 8.3 Infractions abusives : 10 minutes

Mise en échec

Cinglage

Bâton élevé

Infraction technique appliquée de façon violente

Rudesse

Coup de poing

Conduite anti-sportive

- 8.4 Infractions verbales abusives envers l'arbitre  
1<sup>ere</sup> offense : pénalité de 10 minutes  
2<sup>ème</sup> offense : expulsion du match et du match suivant  
3<sup>ème</sup> offense : expulsion pour la saison
- 8.5 Infractions majeures menant à l'expulsion  
Bousculade, coup de bâton, lancer son bâton, frapper son bâton au sol pour démontrer son mécontentement :  
1<sup>ere</sup> faute = un avertissement  
2<sup>e</sup> 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
- 8.6 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.
- 8.7 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 9 OFFICIELS**

- 9.1 Officiel majeur  
9.1.1 Les matchs sont arbitrés par un seul arbitre. Toutes ses décisions pendant le jeu sont sans appel. Il est en droit de sanctionner tout geste d'anti-jeu de la part des joueurs et des entraîneurs.
- 9.2 Officiel mineur  
Un (1) marqueur-chronométreur par terrain