SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.
RSEQ LAVAL

MINI-HOCKEY COSOM

ARTICLE 1 - TERRAIN DE JEU

- Division du terrain :
  - En gymnase, on peut utiliser un terrain de basketball ou de handball.
  - Deux zones composent le terrain, la zone offensive et la zone défensive. Le terrain doit être clairement divisé par une ligne centrale.
  - La surface de but est exclusivement réservée au gardien de but. Lorsqu'un attaquant entre dans la surface de but, ou touche la ligne qui délimite la surface de but avec son bâton, il y a la faute.

ARTICLE 2 - ÉQUIPEMENTS

- **Lunettes protectrices**
  Le port de lunette est obligatoire pour tous les joueurs sauf pour le gardien qui doit porter un casque et une grille protectrice, un casque avec visière peut être accepté pour les joueurs d'avant.

- **Équipements de gardien de but**
  Le gardien peut porter tout l'équipement nécessaire pour sa protection soit : un plastron, une coquille, des jambières, un biscuit et une gobeuse.

- Dossards ou gilets de même couleur.

- Les palettes des bâtons doivent être en plastique. Les bâtons en bois, en composite ou les bâtons DOM Élite ne sont pas acceptés.

- Bâton pour identifier le joueur de centre.

- La balle de hockey cosom officielle est utilisée lors des parties. La balle est trouée avec un sac de plastique ou un tissu à l'intérieur.

ARTICLE 3 – ÉQUIPE

- **La composition :**
  Les équipes sont composées de 6 à 12 joueurs, soit 2 lignes composées comme suit : 1 gardien, 1 centre, 2 ailiers et 2 défenseurs.

ARTICLE 4 – DURÉE DE LA PARTIE

- 16 minutes divisées en 4 quarts de 4 minutes chacun.
- Les changements peuvent se faire pendant l'arrêt du jeu ou au début de chaque quart. L'entraineur en est responsable.

ARTICLE 5 - RÈGLES DU JEU

- **Il y a arrêt du jeu et perte de possession lorsque :**
    - Un joueur lève son bâton plus haut que la ceinture ;
    - Un joueur se retrouve dans une zone interdite ;
    - La balle est sortie de la zone de jeu.

- **Il y a arrêt du jeu et punition de 2 minutes lorsque :**
    - Un joueur fait un contact violent avec un autre joueur ;
    - Un joueur en fait trébucher un autre ;
    - Un joueur retient la balle avec ses mains ou ses pieds ;
    - Un joueur frappe un adversaire avec son bâton.

- **Il y arrêt du jeu et punition de partie lorsque :**
    - Un joueur tente délibérément d'en blesser un autre ;
    - Un joueur utilise un langage incorrect;
    - Un joueur ne respecte pas les officiels.

- Les remises en jeu se font du centre du terrain pour tous les débuts de quarts.

- Lorsqu'il y a but, il y aura remise en jeu au centre du terrain.

- Lors de la mise en jeu, les ailiers devront être placés en zone offensive.

- Lors d'une faute, remettre la balle en jeu à l'endroit de la faute et laisser 5 secondes à l'élève pour effectuer une passe, l'élève ne peut avancer avec la balle, une <u>zone de dégagement de 2 mètres</u> doit être laissée à l'élève.

ARTICLE 6 - LES POSITIONS

- Les défenseurs ne peuvent dépasser la ligne centrale pour se rendre en zone offensive.

- Les ailiers doivent demeurer en zone offensive, ils n'ont pas le droit de venir aider leurs coéquipiers en zone défensive.

- Le **<u>joueur de centre est le seul</u>** qui peut aller dans toutes les zones. C'est pourquoi **<u>on identifie son bâton</u>** pour bien le reconnaître.

- Le gardien peut utiliser ses mains pour immobiliser la balle. L'équipe a 5 secondes pour repartir le jeu de la ligne de but, sans quoi, l'arbitre signalera l'arrêt de jeu. L'équipe adversaire repartira le jeu sur le côté. Il est interdit au gardien de lancer la balle avec ses mains et il lui est interdit de quitter son but « zone de 2 mètres ».