

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.



DEKHOCKEY PRIMAIRE

RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE 2026

DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES IMPORTANTS À LIRE :

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

Révisé le 19 février 2026

ARTICLE 1 CATÉGORIES D'ÂGE

Il y aura deux catégories.

3e cycle : les joueurs doivent être en 5^e et 6^e année.

2e cycle : les joueurs doivent être en 3^e et 4^e année.

ARTICLE 2 ÉLIGIBILITÉ

- 2.1 Le nombre de joueurs sur le jeu est de 3 contre 3, plus les gardiens.
- 2.2 Une équipe doit être composée d'un minimum de 5 joueurs, incluant le gardien.
- 2.3 **Un seul joueur double lettre ou M12 D1 de hockey sur glace sera autorisé sur le terrain à la fois. Aucun joueur M13 AAA Relève, M13 AAA, M13 D1 Relève ou M13 D1 ne pourra participer à l'événement.**
- 2.4 **Toutes les filles qui jouent au hockey civil dans une ligue féminine sont éligibles. Elles ne comptent pas dans le nombre de joueurs double lettre et peuvent participer même si elles font partie d'une équipe AAA.**

ARTICLE 3 DURÉE DES RENCONTRES

- 3.1 Trois périodes de 13 minutes de temps continu.
- 3.2 Une minute de pause entre les périodes.
- 3.3 Chaque équipe a droit à un seul temps d'arrêt de 30 secondes par partie.

ARTICLE 4 BANC LOCAL/VISITEUR

- 4.1 Pour débiter le match, l'équipe locale défend le but de la zone du côté du banc local. L'équipe visiteuse défend le but de la zone du côté visiteur. Aucun changement ou tirage au sort.
- 4.2 Il y a un changement de côté à chaque période.

ARTICLE 5 CHANGEMENTS DE JOUEURS

- 5.1 Les changements peuvent être effectués en tout temps.
- 5.2 Pour effectuer un changement pendant le jeu, le joueur embarquant sur la surface doit attendre que le joueur sortant touche la bande devant son banc avec sa main.
- 5.3 Un joueur doit avoir les deux pieds sur la surface pour participer au jeu.

ARTICLE 6 BALLES

- 6.1 Les équipes doivent apporter leurs balles pour les périodes d'échauffement et les parties.

ARTICLE 7 MISE AU JEU

- 7.1 La balle doit toucher le sol pour entrer en jeu, sinon le joueur de centre de l'équipe fautive doit être remplacé par un joueur de son équipe.
- 7.2 Les joueurs ailiers doivent être en dehors de la zone jaune et du côté de leur zone défensive.
- 7.3 Le joueur de centre doit avoir les pieds de chaque côté du point de mise au jeu. Aucun empiètement n'est permis.

ARTICLE 8 TIR DE PÉNALITÉ

- 8.1 S'il y a punition, le joueur fautif doit retourner au banc et un lancer de punition est accordé au joueur qui a subi le geste.
- 8.2 Lors d'un lancer de punition, le temps est arrêté jusqu'à la reprise du jeu.
- 8.3 Les situations suivantes donnent 1 tir de pénalité :
 - Bâton élevé sur la balle
 - Retarder la partie
 - Non-respect des officiels
 - Coup de bâton
 - Obstruction
 - Contact avec le gardien
 - Glissade obstructive
 - Retenir ou accrocher
 - Mise en échec
 - Double-échec
 - Rudesse
 - Six-pouces
 - Saisir le protecteur facial
 - Darder
 - Coup à la tête
- 8.4 Les situations suivantes donnent 2 tirs de pénalité :
 - Tentative de blessure
 - Bagarre

Le joueur sera automatiquement suspendu pour le reste du festival.

ARTICLE 9 RÈGLEMENTS PARTICULIERS

- 9.1 Un joueur ne peut faire plus de 3 buts dans une rencontre.
- 9.2 Lorsqu'il y a un écart de 5 buts, l'équipe en déficit peut ajouter un joueur sur le jeu.

ARTICLE 10 ÉQUIPEMENT RÉGLEMENTAIRE

10.1 Équipement de base

10.1.1 Casque : le casque est obligatoire sur la surface de jeu. Le port de la grille ou de la visière complète est obligatoire.

10.1.2 Gants : les gants de dekhockey ou de hockey sont acceptés.

10.1.3 Jambières : les jambières de dekhockey ou de hockey sont acceptées. Les jambières ne doivent pas être recouvertes par des pantalons.

10.1.4 Bâtons : les bâtons de dekhockey ou de hockey sont acceptés. Pour ce festival, les bâtons de hockey cosom avec palette en plastique sont également acceptés. Aucun ruban adhésif n'est permis en dessous de la palette afin d'éviter de briser les surfaces.

10.2 Gardien de but

10.2.1 Le gardien de but doit obligatoirement porter l'équipement complet d'un gardien de but (casque, plastron, jambières, bloqueur, mitaine, bâton), avec des espadrilles.

10.3 Chandails

10.3.1 Toute l'équipe doit avoir la même couleur de chandails avec des numéros. Si ce n'est pas le cas, elle doit utiliser des dossards.

10.3.2 Lorsque deux équipes ont la même couleur de chandail, l'équipe locale conserve ses chandails et l'équipe visiteuse doit changer de couleur de chandail (ou mettre des dossards).