

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.



**DEK HOCKEY
PRIMAIRE
RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE
2022**

**DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES IMPORTANTS À LIRE :
1) RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS DU RSEQ MAURICIE DE L'ANNÉE EN COURS**

Révisé le 5 mai 2022

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 TEMPÉRATURE

Beau temps, mauvais temps, il y aura du dek hockey. En présence d'éclairs, le match sera interrompu temporairement.

ARTICLE 3 ÉLIGIBILITÉ

3.1 Le nombre de joueurs sur le jeu est de 3 contre 3, plus le gardien.

3.2 **Un seul joueur AA de hockey sur glace par équipe sera autorisé. Aucun joueur AAA ou Pee-Wee Relève ne sera accepté.**

ARTICLE 4 DURÉE DES RENCONTRES

4.1 Chaque partie est de 30 minutes.

4.2 Deux périodes de 15 minutes de temps continu.

4.3 Une minute de pause entre les deux périodes.

4.4 Chaque équipe a droit à 30 secondes de temps d'arrêt par partie. Les changements sont permis lors des temps d'arrêt.

ARTICLE 5 BANC LOCAL/VISITEUR

5.1 Pour débiter le match, l'équipe locale défendra le but de la zone du côté du banc local. L'équipe visiteuse défendra le but de la zone du côté visiteur. Aucun changement, pas de tirage à pile ou face.

5.2 Il y a un changement de côté à chaque période.

ARTICLE 6 CHANGEMENTS DE JOUEURS

6.1 Les changements sont autorisés seulement durant le jeu (« sur le fly »), lors d'un arrêt de jeu suivant un but ou une pénalité, ou lors des temps d'arrêt.

6.2 Les changements ne sont pas permis lors des arrêts de jeu suivants : hors-jeu, immobilisation de la balle par le gardien, balle qui quitte la surface de jeu ou reste coincée dans le grillage.

ARTICLE 7 BALLES

7.1 Une balle de match sera fournie pour chaque terrain.

7.2 Les équipes doivent apporter leurs balles de pratique.

ARTICLE 8 MISE AU JEU

- 8.1 La balle doit toucher le sol en premier, sinon le joueur de centre de l'équipe fautive doit être changé.
- 8.2 Les joueurs ailiers doivent être en dehors de la « zone jaune » et de chaque côté de leur zone défensive.
- 8.3 Le joueur de centre doit avoir les pieds de chaque côté du point de mise au jeu. Aucun empiètement ne sera permis.

ARTICLE 9 TIR DE PÉNALITÉ

- 9.1 Les situations suivantes donnent 1 tir de pénalité :
 - Bâton élevé sur la balle
 - Retarder la partie
 - Non-respect des officiels
 - Bâton élevé sur un adversaire
 - Coup de bâton
 - Obstruction
 - Contact avec le gardien
 - Glissade
 - Retenir ou accrocher
 - Mise en échec
 - Double-échec
 - Rudesse
- 9.2 Les situations suivantes donnent 2 tirs de pénalité :
 - Tentative de blessure
 - Bagarre

Le joueur sera automatiquement suspendu pour le reste du tournoi.

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 visière est obligatoire.
 - 10.1.2 Gants : seuls les gants de hockey ou de dek hockey sont tolérés. Pas de gants de travail ou de motocross.
 - 10.1.3 Jambières : les jambières de dek hockey sont acceptées (Mylec, Rodek, D-Gel), de même que les jambières de hockey. Les jambières ne doivent pas être recouvertes par des pantalons.
 - 10.1.4 Bâtons : les bâtons avec manche en bois ou composite et avec palette en plastique perforée sont acceptés (Mylec ou D-Gel). Pour ce tournoi, les bâtons REEBOK de hockey cosom sont également acceptés.

10.1.5 Aucun ruban adhésif (« tape ») n'est permis sur la palette pour 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 (incluant le bâton de gardien, pas de bâton de joueur), mais avec des espadrilles. Sinon, il lui sera interdit d'agir à titre de gardien de but.

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).

ARTICLE 11 BRIS D'ÉGALITÉ

Les critères suivants sont appliqués dans l'ordre :

- 1- 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 12 PROLONGATION

12.1 Pour le tournoi, il y aura une seule période de prolongation de cinq (5) minutes. Les cinq minutes doivent être jouées au complet. Si l'égalité persiste, il y aura trois (3) tirs au but obligatoires, et s'il y a encore égalité, chaque équipe aura un tir au but jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Seulement les joueurs qui sont sur le terrain à la fin de la période de prolongation pourront participer aux tirs au but. Si une équipe a un joueur en moins dû à une expulsion, l'autre équipe doit retirer un joueur pour les tirs au but. Un joueur ne peut tirer une deuxième fois avant que les quatre (4) joueurs sur le terrain (incluant le gardien) n'aient tiré au moins une fois.

12.2 À la fin du temps réglementaire, les joueurs doivent demeurer sur le terrain.