



Règlements été 2025

Provenance des joueurs

Pour participer à cet événement, tous les joueurs inscrits dans une formation de leur propre centre de DekHockey doivent être des joueurs réguliers dans l'un des centres suivants, et ce, en exclusivité :

- STH – DekHockey St-Hyacinthe
- DHV – DekHockey Victoriaville
- DHD – DekHockey Drummond

(Une ou des pièces d'identités peuvent être demandées en cas de conflit)

L'objectif principal de cet événement est de permettre à chaque centre de développer ses propres joueurs à long terme et de fidéliser sa jeune clientèle.

Formation des équipes

- Chacun des centres est responsable de former 2 équipes par catégories (M9, M11, M13, M15). Ensuite le centre doit remplir le formulaire d'enregistrement de ses équipes et les approuvés. Une copie du formulaire de chacune des équipes doit être envoyée aux autres centres pour que les gestionnaires puissent avoir l'information et faire des vérifications au besoin.
- Minimum de 6 joueurs plus un gardien et maximum 9 joueurs et un gardien.
- Deux (2) entraîneurs maximums au banc des joueurs.
- Un joueur régulier ET un joueur affilié (J.A.) doit être inscrit comme joueur de ligue dans le centre qu'il représente pour la saison été 2025.
- Toute équipe qui fera jouer un joueur sous un faux nom, l'entraîneur en chef sera suspendu. Le ou les matchs que le joueur a joués pourraient être perdus par défaut selon la situation. (cas par cas, les administrateurs du tournoi prendront la meilleure décision)

Temps de jeu d'un match

- Matches prévus au 30 minutes.
- Deux périodes de 12 minutes NON CHRONO.
- Une (1) minute de réchauffement avant le match. Quand il reste 30 secondes au réchauffement, l'arbitre siffle pour que les balles soient ramassées. S'il y a du retard, le réchauffement ne sera pas possible.
- Entre les périodes, 30 secondes de pause.
- Les premiers matchs de la journée doivent partir à l'heure afin d'éviter le retard pour la journée.

- Même si une équipe n'est pas prête, le temps de la première période va s'écouler à l'heure prévue du match pour éviter le retard. Une équipe peut recevoir une pénalité pour avoir retardé le match si l'arbitre juge que c'est le cas.
- RONDE PRÉLIMINAIRE; Dernière minute de jeu n'est pas chronométrée.
- RONDES ÉLIMINATOIRES; la dernière minute de la 2e période est chronométrée.
- Aucun temps d'arrêt en ronde préliminaire. (time-out)
- Un (1) temps d'arrêt en rondes éliminatoires. (time-out)
- Si la température est trop chaude, les responsables du tournoi peuvent décréter qu'il y aura un temps d'arrêt mi-période, nous voulons éviter des coups de chaleur aux enfants.

Déroulement d'un match

- Minimum joueur pour débiter match est de 4 joueurs + un gardien.
- Maximum joueur pour un match 9 joueurs + un gardien.
- Une équipe NE PEUT PAS jouer 2 matchs consécutifs avec moins de 7 joueurs (gardien inclus).
- Mise au jeu après les buts et en début des périodes.
- Aucun hors-jeu.
- **Une équipe peut débiter ou jouer un match au complet sans gardien de but.**
- **Si une des deux équipes n'est pas prête à débiter le match à l'heure prévue, le temps de la première période va s'écouler et si l'équipe n'est toujours pas prête pour le début de la 2^e période, l'équipe perdra le match par forfait.**
- Reprise du jeu après un arrêt du gardien : le joueur à la balle dans le rectangle prévu à cet effet. Il a 3 secondes de protection puis 5 secondes pour sortir du rectangle, les deux pieds du joueur et la balle, sinon balle au centre à l'équipe adverse. Si le 3 secondes de protection n'est pas respecté par l'autre joueur, reprise au centre en relance rapide.
- Reprise de jeu au centre : Dès coup de sifflet le joueur adverse peut foncer vers le porteur. Le joueur en défensive doit avoir le bâton, les 2 pieds et son corps derrière la ligne du centre.
- Lors d'un changement, si le joueur qui embarque ou débarque de la surface a au moins un pied dans la zone pour changement et que la balle touche le joueur, il y a reprise au centre pour l'équipe adverse.
- Les équipes doivent avoir leurs balles. Trois (3) balles devront être données aux arbitres pour le match. Prévoir une vingtaine de balles pour une journée.
- **Pour chacune des périodes, interdiction d'enlever son gardien avant 4 minutes de la fin de la période sauf si l'arbitre à le bras levé pour une pénalité.**
- Match gagné par défaut, le pointage est de 3 à 0 et l'équipe a 3 points pour la victoire.
- **3 points pour la victoire, 1 point pour la nulle, 0 point pour la défaite.**
- **Une équipe qui obtient 4 pénalités ou plus, elle perd un point franc-jeu. Exemple; si l'équipe a gagné le match, elle aura 2 points au lieu de 3.**
- Le match continue même s'il y a un écart de 7 buts ou plus.
- Bris d'équipement pour un gardien de but, le temps doit être arrêté par le marqueur.
- Si un arbitre siffle car il y a un joueur blessé sur la surface, le marqueur doit arrêter le temps et le joueur doit quitter la surface.

Rondes préliminaires

- **3 matchs assurés.**
- Aucune fusillade, ni prolongation si égalité, le match finira nul.
- Aucun temps d'arrêt, sauf pour bris d'équipement gardien ou un joueur blessé.
- Une équipe ne peut pas jouer deux matchs consécutifs sans gardien de but.

- Une équipe ne peut pas jouer deux matchs consécutifs à moins de 7 joueurs (6+1).
- **Tout joueur d'un centre peut remplacer dans une catégorie supérieure du même centre sans être inscrit sur le formulaire de l'équipe.**
- **Pour ajouter un joueur sur un alignement de match, l'entraîneur doit passer par l'administration du tournoi pour qu'il soit ajouté AVANT le match. Les administrateurs doivent éviter les conflits d'intérêts dans ce genre de situation.**
- La plainte doit être faite immédiatement après le match pour alignement illégal. Si tel est le cas, le match sera perdu par défaut.
- Une fois le classement finalisé, aucune plainte ne pourra être faite. Par contre, nous allons valider avec l'équipe fautive la situation pour éviter que le joueur illégal participe aux rondes éliminatoires.
- Toutes autres situations conflictuelles seront gérées par les administrateurs du tournoi.

Rondes éliminatoires (Quart / Demi / Finale)

- **Tout joueur d'un centre peut remplacer dans une catégorie supérieure du même centre sans être inscrit sur le formulaire de l'équipe.**
- **Pour ajouter un joueur sur un alignement de match, l'entraîneur doit passer par l'administration du tournoi pour qu'il soit ajouté AVANT le match. Les administrateurs doivent éviter les conflits d'intérêts dans ce genre de situation.**
- Aucune plainte ne pourra être faite en lien avec des alignements illégaux.
- Quart de finale = aucune prolongation, tir de barrage, 3 joueurs par équipe minimum. Après les 3 joueurs, n'importe quel joueur peut refaire un tir à la discrétion de l'entraîneur.
- Demi-finale = UNE prolongation 5 minutes, au besoin tir de barrage.
- Finale = UNE prolongation de 12 minutes, au besoin tir de barrage.
- 1 temps d'arrêts disponible pour le match.
- Si prolongation, la dernière minute **n'est pas chrono**. Si pénalité dans la dernière minute de jeu, il y a avantage numérique. (l'entraîneur n'a pas le choix)
- **Gardien de but obligatoire. Soit habiller un joueur de l'équipe en gardien ou prendre un J.A. de l'équipe ou prendre un gardien de la catégorie inférieure.**
- Toutes autres situations conflictuelles seront gérées par les administrateurs.

Précisions sur les pénalités

- Temps d'une pénalité mineur est d'une (1) minute.
- Temps d'une pénalité majeure est de trois (3) minutes. (expulsion du match + comité de discipline) but à volonté. L'entraîneur doit désigner un joueur pour aller au banc des pénalités.
- **Si un joueur est expulsé du tournoi, le joueur peut être remplacé. (les administrateurs du tournoi prendront une décision sur le joueur remplaçant)**
- Un entraîneur et/ou parent peut recevoir une pénalité mineure pour abus verbal, anti-sportif. Un joueur de l'équipe fautive devra prendre place au banc des pénalités.
- **Pénalité pendant la dernière minute de jeu de la 2e période, c'est le sifflet de l'arbitre qui détermine si la pénalité est dans la dernière minute ou non, l'entraîneur à le choix entre un tir de pénalité ou d'avoir un avantage numérique. Si l'entraîneur choisit le tir de pénalité le marqueur arrête le temps et le joueur s'exécute. Si le gardien fait l'arrêt, reprise du jeu derrière son but.**
- **En 2e période, s'il y a une pénalité une fois le temps écoulé, il n'y a pas de tir de pénalité, le match est terminé. (exemple : le temps est à zéro et un joueur reçoit un anti-sportif)**

- **Si l'arbitre a le bras levé pour une pénalité dans la dernière minute de jeu de la 2^e période et que le temps au tableau arrive à 0 seconde avant que l'arbitre puisse siffler pour la pénalité, l'équipe aura un tir de pénalité automatiquement. L'entraîneur de l'équipe qui se voit attribué un tir de pénalité a le droit de refuser le tir pour mettre fin au match.**
- Après trois (3) pénalités à un joueur durant un match, ce dernier est expulsé du match et un joueur qui était sur la surface de jeu devra prendre sa place au banc des pénalités.
- Coup de bâton qui touche le casque du gardien, même si accidentel = pénalité. Le gardien doit être dans sa zone de protection. SAUF SI, c'est la fin d'une motion d'une passe ou d'un lancer.
- **Si un joueur fait un « michigan » et qu'il touche le casque du gardien, ce n'est pas une pénalité. (à valider)**
- Un joueur ne peut pas immobiliser la balle sur le dessus du filet sinon il y a pénalité pour avoir retarder la partie.
- Même type de pénalités que le hockey de glace.
- **Bâton élevé sur la balle = pénalité mineur.**
- Fermer la main sur la balle est autorisé en autant que la balle soit déposée proche du joueur qui attrape la balle. Si l'arbitre juge qu'il y a transport de balle ou passe avec la main, reprise au centre pour l'équipe adverse.

Équipements

- Bâton de dek hockey ou hockey de glace en bon état. Nous pouvons refuser un bâton car il est dangereux et pourrait blesser un joueur.
- Jambière de Dek Hockey.
- Gants de Dek ou de glace.
- Casque de hockey avec grille et 2 points d'attaches fonctionnelles.
- Tout joueur peut se faire interdire de jouer un match pour équipement non règlementaire.

Divers

- Le complexe sportif Dek Drummond a un permis d'alcool par conséquent aucune boisson alcoolisée ne sera toléré sur le site incluant les espaces verts et le stationnement.

Bris d'égalité

- Plus de points.
- Plus de victoires.
- Différentiel.
- Plus de buts pour.
- L'équipe avec le moins de minutes de pénalité.
- Pile ou Face