



DEK HOCKEY
• VICTORIAVILLE •

Règlements du Challenge de la 122 (Récréatif)

Alignement et Catégories

- **Gestion des conflits** : Tout conflit sera géré par les organisateurs du tournoi. La meilleure décision sera prise pour le bien de la catégorie.
- **Format de jeu par catégorie** :
 - **M7** : 4 contre 4. Changement sifflé toutes les 90 secondes. Relance rapide et mise au jeu comme pour les autres catégories (M9 à M15).
 - **M9 à M15** : 3 contre 3.
- **Maximum de joueurs** : Un maximum de 9 joueurs + 1 gardien par match est autorisé.
- **Années de naissance par catégorie** :
 - **M7** : 2020 - 2019
 - **M9** : 2018 - 2017
 - **M11** : 2016 - 2015
 - **M13** : 2014 - 2013
 - **M15** : 2012 - 2011

Joueurs Remplaçants

- **Approbation obligatoire** : Tout joueur remplaçant DOIT être approuvé par les organisateurs du tournoi.
- **Niveau requis** : Le joueur remplaçant doit provenir d'un niveau inférieur ou d'une catégorie plus basse.
 - Exemple : Pour le M11, un joueur M9-AA ou M9. Si le joueur « AA » est jugé trop fort, on lui interdira de remplacer.
- **Même catégorie interdite** : Aucun joueur remplaçant de la même catégorie n'est permis.
 - Exemple : Un joueur M13 de l'équipe #1 ne peut pas remplacer dans l'équipe #2, même si son équipe est éliminée.
- **Rondes éliminatoires** : Rendu aux rondes éliminatoires, l'organisation doit obligatoirement approuver le remplaçant.

Situations d'urgence (Gardiens de but)

- **Blessure en cours de match** : Si le gardien se blesse pendant un match, un attaquant peut prendre la position de gardien de but pour finir la partie. Une pause de 5 minutes est accordée pour permettre au joueur de s'habiller en gardien. L'équipe a également l'option de terminer le match en jouant à 4 contre 3.
- **Absence de gardien au début** : Si l'équipe n'a pas de gardien pour débiter un match, elle aura la première période pour en trouver un ou pour habiller un joueur en gardien, sinon elle perdra son match par défaut. Le match débutera à 4 contre 3.

Déroulement d'un Match

- **Durée globale** : Les matchs sont prévus aux 30 minutes.
- **Changement de côté** : Inversez les équipes pour la première période (le local va du côté visiteur et le visiteur du côté local).
- **Retards** : 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 les retards. Une équipe peut recevoir une pénalité pour avoir retardé le match si l'arbitre juge que c'est le cas.
- **Périodes** : Deux (2) périodes de 12 minutes NON chronométrées, incluant la dernière minute de la 2e période.
- **Réchauffement** : Une (1) minute de réchauffement avant le match. Lorsqu'il reste 30 secondes au réchauffement, l'arbitre siffle pour que les balles soient ramassées. À la discrétion de l'arbitre, s'il y a du retard, le réchauffement ne sera pas possible.
- **Pause** : 30 secondes de pause entre les périodes.
- **Hors-jeu** : Aucun hors-jeu.
- **Balles** : Les équipes doivent fournir leur propre balle.

Reprise du jeu et Relances

- **Mise au jeu** : Après un but et au début de chaque période.
- **Relance rapide** : TOUJOURS attendre le sifflet de l'arbitre avant de repartir le jeu.
- **Arrêt du gardien** : Le joueur en défensive peut repartir le jeu n'importe où derrière la ligne imaginaire des buts. Aucune seconde de protection. Si le joueur est dans le rectangle jaune derrière le but, il a 5 secondes pour sortir les pieds ET la balle, sinon il y a perte de possession. Le joueur en offensive doit avoir les pieds et le bâton dans l'un des 2 cercles de mise en jeu.
- **Reprise au centre** : Dès le coup de sifflet, le joueur adverse peut foncer vers le porteur. Le joueur en défensive doit avoir le bâton, les deux pieds et son corps derrière la ligne du centre.
- **Changement de joueur illégal** : Lors d'un changement, si le joueur qui embarque ou débarque de la surface a au moins un pied dans la zone de changement et que la balle le touche, il y a reprise au centre pour l'équipe adverse.
- **Météo** : À la discrétion de l'arbitre, des temps d'arrêt supplémentaires peuvent être accordés aux équipes s'il fait trop chaud.

Pointage et Classement

- **Points** : 3 points pour une victoire, 1 point pour une nulle, 0 point pour une défaite.
- **Match gagné par défaut** : Le pointage est enregistré à 3 à 0 et l'équipe obtient 3 points pour la victoire.
- **Écart de buts** : Le match continue même s'il y a un écart de 7 buts ou plus.
- **Arrêt du temps (Cas d'exception)** :
 - Bris d'équipement pour un gardien de but (le temps doit être arrêté par le marqueur).
 - Si un arbitre siffle en raison d'un joueur blessé sur la surface (le marqueur doit arrêter le temps et le joueur doit quitter la surface).

Précisions sur les Pénalités

- **Pénalité mineure** : Durée d'une (1) minute. (Toutes catégories sauf M7)
- **Pénalité mineure** : Catégorie M7 = lancer de punition.
- **Pénalité majeure** : Durée de trois (3) minutes (équivalent d'un 5 minutes en match « normal »). Entraîne l'expulsion du match + un passage devant le comité de discipline. Buts à volonté. L'entraîneur doit désigner un joueur pour aller purger la punition au banc des pénalités.
- **Pénalité majeure d'inconduite** : Durée de cinq (5) minutes qui peut être purgée au banc des pénalités (équivalent d'un 10 minutes en match « normal »).
- **Application** : Quand l'arbitre appelle une pénalité, le joueur fautif prend place au banc des pénalités et il y a reprise au centre pour l'équipe en avantage numérique (relance rapide).
- **Expulsion du tournoi** : Si un joueur est expulsé du tournoi, il ne peut pas être remplacé.
- **Comportement** : Un entraîneur et/ou un parent peut recevoir une pénalité mineure ou majeure pour abus verbal ou comportement anti-sportif. Un joueur de l'équipe fautive devra alors prendre place au banc des pénalités.
- **Formats d'avantage numérique** : Peut être de 3 vs 2, 4 vs 2 (s'il y a deux joueurs au banc des pénalités) ou 5 vs 2 si l'équipe retire son gardien de but et qu'elle était déjà en avantage numérique de deux joueurs.
- **Dernière minute de jeu (2e période)** : En cas de pénalité, l'entraîneur a le choix entre un tir de pénalité ou 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, le jeu reprend derrière le but.
- **Règle des 3 pénalités** : Après trois (3) pénalités à un même joueur durant un match, ce dernier est expulsé de la partie et un joueur qui était sur la surface de jeu devra prendre sa place au banc des pénalités.
- **Bâton élevé** : Bâton élevé sur la balle = pénalité. Le bâton touche la balle au-dessus des épaules du joueur.
- **Coup sur le gardien** : Coup de bâton dans le casque du gardien, même accidentel = pénalité. Le gardien doit être dans sa zone de protection. Exception : s'il s'agit de la fin de la motion d'une passe ou d'un tir.
- **Retarder la partie** : * Si un joueur est dans sa zone défensive et qu'il lance la balle à l'extérieur de la surface sans aucune déviation = pénalité.
 - Un joueur ne peut pas immobiliser la balle sur le filet, sinon une pénalité pour avoir retardé la partie sera décernée.

- **Règles générales** : Même type de pénalités qu'au hockey sur glace.

Équipements

- **Bâton** : Bâton de hockey en bon état. Nous pouvons refuser un bâton s'il est jugé dangereux et qu'il pourrait blesser un joueur.
- **Protections** : Jambières et gants obligatoires.
- **Casque** : Casque de hockey avec grille et deux (2) points d'attache fonctionnels.
- **Sanction** : Tout joueur peut se faire interdire de jouer un match si son équipement est non réglementaire.

Divers

- **Fermer la main sur la balle** : Autorisé en autant que la balle soit déposée à proximité du joueur qui l'attrape. Si l'arbitre juge qu'il y a transport de balle ou passe avec la main, il y aura reprise au centre pour l'équipe adverse.
- **Alcool** : Le complexe sportif Dek Drummond et le complexe Dek Victo possèdent un permis d'alcool. Par conséquent, aucune boisson alcoolisée ne sera tolérée sur le site, incluant les espaces verts et le stationnement.

Bris d'Égalité

En cas d'égalité au classement, les critères suivants sont appliqués dans l'ordre :

1. Plus de points
2. Plus de victoires en temps régulier
3. Différentiel
4. Plus de buts pour
5. Pile ou face

Spécificités par Ronde

Rondes Préliminaires

- Aucune fusillade ni prolongation : si l'égalité persiste, le match se termine par une nulle.
- Aucun temps d'arrêt permis, sauf pour un bris d'équipement du gardien, un joueur blessé ou un bris de la surface de jeu.
- Une équipe ne peut pas jouer deux matchs consécutifs sans gardien de but.
- Toutes les autres situations conflictuelles seront gérées par les organisateurs du tournoi.
- Dernière minute de la 2^e période est à temps continu.

Quart de finale et Demi-finale

- Aucune plainte ne pourra être faite en lien avec des alignements illégaux.
- La dernière minute de la 2^e période est chronométrée.
- Aucune prolongation : le match ira immédiatement en tirs de barrage (fusillade).
- Un (1) temps d'arrêt est disponible pour le match.

- **Gardien de but obligatoire** : Les organisateurs prendront une décision concernant le remplaçant.
- Toutes les autres situations conflictuelles seront gérées par les organisateurs du tournoi.

Finales

- Aucune plainte ne pourra être faite en lien avec des alignements illégaux.
- La dernière minute de la 2e période est chronométrée.
- **Égalité après 2 périodes** : UNE (1) prolongation de 12 minutes sera jouée, suivie de tirs de barrage (shootout) au besoin.
- Un (1) temps d'arrêt est disponible pour le match.
- Si prolongation il y a, la dernière minute est à temps continu.
- Dans la dernière minute de jeu d'une prolongation, s'il y a une pénalité, l'entraîneur NE PEUT PAS choisir le tir de pénalité.
- **Gardien de but obligatoire** : Les organisateurs prendront une décision concernant le remplaçant.
- Toutes les autres situations conflictuelles seront gérées par les organisateurs du tournoi.

Tableau des Équivalences (Glace et Dek)

J1

- **Équivalence** : Joueur d'exception au dek et/ou hockey sur glace dans les catégories AAA ou D1.
- *Exemple sur glace* : 10 matchs, 40 points.

J2

- **Équivalence** : AAA Dek/Hockey, LDHJQ, AA/BB/CC sur glace. Les meilleurs du AA au dek.

J3

- **Équivalence** : Les moins bons du Dek AA ou les meilleurs dans le récréatif du dek.
- **Glace** : A - Novice 1 et 2.

J4

- **Équivalence** : Dek Régulier = joueur « normal ».
- **Glace** : B ou C, Novice 3 et 4.

J5

- **Équivalence** : Dek Régulier = les débutants, aucune expérience sur glace.