



DEK HOCKEY
• VICTORIAVILLE •

RÈGLEMENTS DÉFIS DE LA 122

Alignement

- Tout conflit sera géré par les organisateurs du tournoi. La meilleure décision sera prise pour le bien de la catégorie.
- M9 à M15 = 3 contre 3.
- Maximum de joueurs pendant un match = 9 joueurs + 1 gardien.
- M9 = 2017-18 // M11 = 2015-16 // M13 = 2013-14 // M15 = 2011-12.

Joueur remplaçant

- Tout joueur remplaçant DOIT être approuvé par les organisateurs du tournoi.
- Le joueur remplaçant doit provenir du niveau plus bas ou d'une catégorie plus basse. Exemple : M11-AA, peut prendre un joueur M11 régulier ou M9-AA ou même M9 régulier. Donc le M15-AA a accès à toutes les catégories en dessous.
- Aucun joueur remplaçant de la même catégorie. Exemple : un joueur M13-AA dans l'équipe #1 ne peut pas remplacer dans l'équipe #2 même si son équipe est éliminée.
- Rendu dans les rondes éliminatoires, nous devons approuver le remplaçant.
- Pendant un match en cours, si le gardien se blesse, un attaquant peut prendre la position de gardien de but pour finir le match. 5 minutes de pause pour permettre au joueur de s'habiller en gardien. L'équipe a l'option de terminer le match en jouant 4 vs 3.
- Si l'équipe n'a pas de gardien pour débiter un match, elle aura la première période pour trouver un gardien ou habiller un joueur en gardien sinon elle perdra son match par défaut. Le match débutera à 4 contre 3.

Déroulement d'un match

- Matches prévus aux 30 minutes.
- Autorisation d'enlever son gardien de but lorsqu'il reste 4 minutes ou moins pour chacune des périodes. Si le gardien est enlevé avant ce temps, l'équipe recevra une pénalité de banc. Lorsque l'arbitre a le bras levé pour une pénalité, l'équipe peut enlever le gardien de but sans restriction de temps.
- SAUF M7. Inversez les équipes pour la première période, donc le local est du côté visiteur et le visiteur du côté local.
- 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.
- Deux (2) périodes de 12 minutes NON chronométrées incluant la dernière minute de la 2e période.
- Une (1) minute de réchauffement avant le match. Quand 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.
- Entre les périodes, 30 secondes de pause.

- Mise en jeu après un but et au début des périodes.
- **RELANCE RAPIDE : TOUJOURS ATTENDRE LE SIFFLET DE L'ARBITRE AVANT DE REPARTIR LE JEU.**
- Reprise du jeu après un 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 perte de possession. Le joueur qui est en offensive doit avoir les pieds et le bâton dans un des 2 cercles de mise en jeu.
- Reprise de jeu au centre : Dès le 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.
- À la discrétion de l'arbitre, des temps d'arrêts supplémentaires peuvent être donnés aux équipes s'il fait trop chaud.
- Aucun hors-jeu.
- Les équipes doivent fournir leur balle.
- 3 points pour une victoire, 1 point pour une nulle, 0 point pour la défaite.
- Match gagné par défaut, le pointage est de 3 à 0 et l'équipe a 3 points pour la victoire.
- 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.

Précisions sur les pénalités

- Le temps d'une pénalité mineure est d'une (1) minute.
- Le temps d'une pénalité majeure est de trois (3) minutes (expulsion du match + comité de discipline), buts à volonté. L'entraîneur doit désigner un joueur pour aller au banc des pénalités (l'équivalent d'un 5 minutes en match « normal »).
- Le temps d'une pénalité majeure d'inconduite est de cinq (5) minutes qui peut être purgée au banc des pénalités (l'équivalent d'un 10 minutes en match « normal »).
- 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).
- Si un joueur est expulsé du tournoi, le joueur ne peut pas être remplacé.
- Un entraîneur et/ou parent peut recevoir une pénalité mineure ou majeure pour abus verbal, anti-sportif. Un joueur de l'équipe fautive devra prendre place au banc des pénalités.
- Un avantage numérique peut être 3 vs 2, 4 vs 2 (s'il y a deux joueurs au banc des pénalités) ou 5 vs 2 si l'équipe enlève son gardien de but et qu'elle était déjà en avantage numérique de 2 joueurs.
- Pénalité pendant la dernière minute de jeu de la 2e période : l'entraîneur a 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. **ATTENTION : non applicable en prolongation.**
- 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.
- Bâton élevé sur la balle = pénalité. Le bâton touche la balle au-dessus des épaules du joueur.
- Coup de bâton dans 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 tir.
- Si le joueur est dans sa zone défensive et qu'il lance la balle à l'extérieur de la surface sans aucune déviation = pénalité pour avoir retardé le match.
- Un joueur ne peut pas immobiliser la balle sur le filet sinon pénalité pour avoir retardé la partie.
- Même type de pénalités que le hockey sur glace.

Équipements

- Bâton de hockey en bon état. Nous pouvons refuser un bâton car il est dangereux et pourrait blesser un joueur.

- Jambières de dek hockey, gants (hockey ou dek hockey).
- Casque de hockey avec grille et 2 points d'attaches fonctionnels.
- Tout joueur peut se faire interdire de jouer un match pour équipement non réglementaire.

Divers

- 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.
- 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

1. Plus de points
2. Plus de victoire en temps régulier
3. Double égalité, le match-up sera analysé
4. Si triple égalité, aucune analyse de match-up possible, le différentiel sera pris en compte immédiatement
5. Différentiel
6. Plus de buts pour
7. Pile ou Face

Rondes préliminaires

- Aucune fusillade, ni prolongation si égalité, le match finira nul.
- Aucun temps d'arrêt, sauf pour bris d'équipement gardien, un joueur blessé ou bris de surface.
- Une équipe ne peut pas jouer deux matchs consécutifs sans gardien de but.
- Toutes autres situations conflictuelles seront gérées par les organisateurs du tournoi.

Rondes éliminatoires

QUART & DEMI-FINALE

- Aucune plainte ne pourra être faite en lien avec des alignements illégaux.
- Dernière minute de la 2e période est chrono.
- Aucune prolongation le match ira immédiatement en tir de barrage.
- 1 temps d'arrêt disponible pour le match.
- Gardien de but obligatoire, les organisateurs prendront une décision pour le remplaçant.
- Toutes autres situations conflictuelles seront gérées par les organisateurs du tournoi.

FINALES

- Aucune plainte ne pourra être faite en lien avec des alignements illégaux.
- Dernière minute de la 2e période est chrono.
- Match à finir, donc il est possible d'avoir plusieurs périodes de prolongation (12 minutes).
- 1 temps d'arrêt disponible pour le match.
- Si prolongation la dernière minute est à temps continu.
- Gardien de but obligatoire, les organisateurs prendront une décision pour le remplaçant.
- Toutes autres situations conflictuelles seront gérées par les organisateurs du tournoi.

COTE / ÉQUIVALENCE GLACE ET DEK EN GÉNÉRAL

COTE	ÉQUIVALENCE GLACE ET DEK EN GÉNÉRAL
J1	Joueur d'exception au dek et/ou hockey sur glace dans les catégories AAA ou D1 glace, un scoreur, exemple sur glace avec 10 matchs 40 pts.
J2	AAA Dek/Hockey, LDHJQ, AA/BB/CC glace, Les meilleurs du AA au dek.
J3	Dek AA les moins bons ou les meilleurs dans le récréatif du dek. GLACE = A - NOVICE 1 ET 2.
J4	Dek Régulier = joueur « normal » GLACE = B OU C, NOVICE 3 ET 4.
J5	Dek régulier = les débutants, aucune expérience sur glace.