

# Règlements pour le tournoi de Dek Hockey



## ÉLIGIBILITÉ D'UNE ÉQUIPE :

Chacune des équipes doit fournir la liste de ses joueurs préalablement afin d'être classée dans la catégorie appropriée. Cette décision revient au comité organisateur (Nicolas Létourneau, Franco Nuzzo et Amélie Boily)

## ALIGNEMENT DES ÉQUIPES :

**L'équipe a droit d'aligner au maximum 9 joueurs et un gardien**, pour chaque partie. Un joueur substitut peut seulement faire partie de l'alignement s'il remplace un autre joueur. Il ne peut pas s'ajouter aux autres et il doit être approuvé avant le match par les organisateurs. Les joueurs habillés doivent respecter les limites de cotes expliquées plus haut dans les restrictions des joueurs.

-Une équipe présentant un alignement illégal perd automatiquement le match par défaut.

-Un joueur peut seulement jouer pour une seule équipe dans la même classe (exception des gardiens de buts)

**N.B.** Le comité se réserve le droit d'accepter ou refuser certains joueurs ou substituts dans les différentes catégories. Un joueur peut, exceptionnellement, avoir l'acceptation du comité afin jouer dans une classe plus faible que son niveau.

## ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE :

Tous les joueurs doivent obligatoirement porter un chandail semblable avec un numéro pouvant les identifier. Le casque, les jambières (doit recouvrir au minimum le tibia) et gants sont obligatoires. Le port de coudes et de coquille est aussi recommandé.

Les bâtons avec une palette en bois sont interdits. Le ruban adhésif ne doit pas se retrouver sous la lame du bâton. De plus, un arbitre peut, à tout moment, déclarer une pièce d'équipement illégale, lorsque celle-ci est usée ou endommagée et représente des risques de blessures. Un joueur ne peut utiliser un bâton brisé, sans quoi l'arbitre pourra lui décerner une pénalité mineure.

**N.B.** Aucune restriction pour la "marque" des bâtons.

## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

-3 parties minimum par équipe.

-2 périodes de 12 minutes « *running time* », sauf pour la dernière minute durant les préliminaires et pour les 2 dernières minutes de la 2e période à partir des éliminatoires.

-Il n'y a pas de hors-jeu.

-Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de **30 secondes** par match, à **partir des éliminatoires**.

-S'il y a un écart de 7 buts, le match prend immédiatement fin.

-**Victoire** = 2 points

-**Nulle** = 1 point

-**Défaite** = 0 point

-**Victoire par défaut** = victoire de 3-0

## CHANGEMENT DE POSSESSION :

-Lorsqu'un joueur **touche à la balle plus haut que la hauteur permise** (barre horizontale), l'adversaire prend possession de la balle. Il n'y a pas de pénalité.

-Un joueur peut fermer la main sur la balle afin de la replacer en jeu. Si le **joueur transporte la balle**, il y aura prise de possession pour l'équipe adverse. Il n'y a pas de pénalité.

-Lorsqu'un joueur **repart le jeu avant le sifflet** de l'arbitre, il y a changement de possession.

-Un but avec le pied est accordé seulement s'il n'y a pas de mouvement intentionnel vers l'avant. Si la balle dévie sur le pied d'un joueur, le but est accordé. Dans le cas d'un mouvement intentionnel du joueur afin de faire dévier la balle dans le filet, le but est refusé et l'équipe adverse prend possession. C'est le jugement de l'arbitre qui décide si le but est bon ou s'il est refusé.

-Une **passe avec la main** à un coéquipier entraîne un changement de possession. Ce règlement s'applique partout sur la surface.

-Une **double-touche** (le même joueur qui touche deux fois à la balle lorsqu'elle est dans les airs) entraîne un changement de possession

-Un joueur qui met son **pied par-dessus la balle** intentionnellement, dans le but de la geler contre le sol, entraîne un changement de possession.

-Le joueur en possession de la balle, derrière son propre filet, a un maximum de **3 secondes pour sortir la balle de la zone de protection délimitée**. En l'absence d'une telle zone, les poteaux de buts seront utilisés comme référence. Si la balle n'est pas sortie après les 3 secondes accordées, il y a changement de possession.

-Une **balle prise dans le grillage** entraîne une **mise en jeu** au centre.

## TYPES DE PÉNALITÉS :

### Mineur – 1 minute :

Accrocher – Trébucher - Donner de la bande – Rudesse - Coup de bâton – Double échec - Trop de joueurs sur la surface – Chute obstructive – Antisportif

**N.B.** Un lancer de punition peut également être accordé par les officiels advenant le cas où un joueur ou un gardien lance son bâton intentionnellement vers le joueur en possession de la balle, peu importe l'endroit où il se trouve sur la surface.

### Double Mineur - 2 minutes :

Coup de bâton au visage – Coup de bâton sur le casque

### Majeure - 3 minutes + expulsion du match :

Coup de poing au visage ou tout autre geste violent posé volontairement par un joueur, dans le but de blesser un autre joueur. **Une pénalité majeure doit se purger au complet, même si l'équipe adverse marque.**

## RÈGLEMENTS / PÉNALITÉS :

-Une punition mineure est décernée à l'équipe qui est prise en défaut pour avoir eu trop de joueurs sur la surface. Au jugement de l'arbitre, si la balle touche accidentellement un joueur qui s'apprête à entrer au banc, sans que celui-ci ne participe au jeu, il aura le choix de laisser le jeu se poursuivre ou de siffler et donner la balle à l'équipe adverse.

-Si un joueur touche à la balle, avec sa main, lorsqu'elle est dans le demi-cercle de son gardien (zone défensive), un lancer de pénalité est accordé à l'équipe adverse. Pour appliquer ce règlement, **la balle doit toucher à la surface** lorsque le joueur défensif pose sa main sur celle-ci.

-S'il y a une 2e pénalité pendant que la première n'est pas terminée, la punition est à **retardement**. Il n'y a donc pas de 4 contre 2 ou de 3 contre 1 (**Toujours 3 contre 2**)

-Une pénalité dans la dernière minute de jeu entraîne un **lancer de pénalité ou un avantage numérique au choix de l'équipe**, INCLUANT en prolongation lors des matchs éliminatoires. **Le temps arrête** et n'importe quel joueur, **sur la surface au moment de la pénalité**, peut effectuer le lancer.

-Un joueur qui reçoit une punition en étant impliqué dans une altercation **ne peut pas prendre le lancer de pénalité**.

**N.B.** Dans le cas d'une pénalité double-mineur, dans la dernière minute de jeu, les pénalités s'annulent et il n'y a donc **pas de lancer de pénalité**. **Les deux joueurs impliqués vont finir la partie au banc des punitions et le jeu continue à 3 contre 3.**

-Une équipe peut retirer son gardien en faveur d'un 4e joueur, uniquement lorsqu'il reste **3 minutes ou moins** à la **deuxième période**. Si l'équipe retire son gardien avant cela, une pénalité mineure est accordée à l'équipe prise en défaut.

***N.B.** dans le cas où, avec moins d'une minute à faire au cadran, l'équipe qui joue à 4 joueurs sur la surface reçoit une pénalité, un lancer de punition est accordé à l'équipe adverse et **l'équipe fautive a le droit de replacer son gardien sur la surface afin de faire face au lancer de pénalité, même si le filet était désert au moment où le lancer de pénalité a été accordé.***

#### **MANQUE DE RESPECT :**

Tout joueur manquant de respect en adressant des injures et/ou menaces à un arbitre ou tout autre officiel, avant, pendant ou après une partie est sujet à des mesures disciplinaires sévères. Une insulte à un arbitre entraîne une punition pour conduite antisportive et peut aller jusqu'à l'expulsion du match ou du tournoi. Nous ne serons plus tolérants envers les mauvais comportements qui nuisent à l'image du sport. Il y a des enfants et des parents dans les estrades, soyez respectueux, en tout temps.

#### **ABUS :**

Tout joueur, instructeur ou responsable qui tente ou qui frappe intentionnellement un arbitre ou tout autre officiel, pendant ou après une partie sera expulsé du tournoi.

#### **RETARD D'UNE ÉQUIPE :**

Si l'équipe n'est pas prête ou n'a pas assez de joueurs pour débiter la partie à l'heure prévue sur l'horaire, le temps s'écoule quand même et une pénalité mineure pour avoir retardé la partie est décernée. Après **3 minutes écoulées** au cadran, le score est **1-0**, **après 6 minutes**, le score est **2-0** et si l'équipe n'est toujours **pas prête après 12 minutes**, soit une période de jeu, il y a **forfait** et l'équipe sur place remporte la partie par un score de **3-0**.

**N.B. Considérant le contexte du festival sportif et les possibles conflits d'horaire avec les autres sports, les règlements relatifs aux retards peuvent être plus permissifs/adaptés à chaque situation particulière. En cas de conflits d'horaire, le capitaine de l'équipe doit aviser les organisateurs afin que ceux-ci puissent trouver un arrangement le plus rapidement possible. Si le capitaine d'une équipe ne rapporte pas son conflit d'horaire aux organisateurs du tournoi, le match aura lieu tel que prévu et les règlements ci-dessus seront appliqués à la lettre.**

#### **REPRISE DU JEU:**

-À l'exception des matchs de finale, il y aura mise au jeu seulement au début de chaque période ou lorsque l'arbitre n'est pas certain du joueur qui a touché à la balle en dernier.

-Le joueur doit attendre le sifflet de l'arbitre avant de repartir le jeu, sinon il y aura changement de possession. Il peut faire une passe ou avancer avec la balle.

-Après le sifflet, un délai de 3 secondes et un écart de 6 pieds sont accordés au joueur ayant la balle. Après les 3 secondes, le joueur adverse peut se diriger vers la balle.

-Dans le cas où la balle est sortie hors de la surface, la reprise au jeu se fait en zone offensive, au centre en tout temps. La possession de la balle est donnée à l'équipe non fautive.

-L'arbitre peut arrêter le jeu en tout temps pour un joueur blessé. Si un gardien de but est blessé, un maximum de 2 minutes est accordé afin qu'il récupère et retourne dans son but. S'il est incapable d'y retourner, il doit être remplacé à l'intérieur de 10 minutes incluant le changement d'équipement.

### **RÈGLEMENTS PARTICULIERS À LA CATÉGORIE MIXTE :**

- Le jeu se déroule à **3 vs 3**
- Au niveau de l'alignement, il n'y a pas de nombre de gars ou filles à respecter, en autant que l'équipe soit en mesure d'aligner, en tout temps lors d'une partie, au moins une fille sur la surface.
- Il doit y avoir au moins **une fille** sur le jeu en permanence, sans quoi l'équipe fautive se voit attribuer une pénalité mineure.
- Un but compté par une fille (**avec son bâton**) vaut **2 buts**.
- Si le gardien de but est retiré en fin de match, c'est une fille qui doit embarquer.
- En cas de **pénalité**, il doit y avoir **un gars et une fille sur la surface**.
- Si une équipe ne peut avoir une fille sur la surface en raison d'une pénalité, il y aura un lancer de pénalité pour l'équipe adverse.
- **Aucun lancer frappé** n'est permis pour les hommes dans le mixte. **Lors d'un lancer, la palette ne doit pas franchir la hauteur des hanches/genoux**. En cas d'infraction, cela entraîne un changement de possession.
- S'il y a un écart de **10 buts**, le match prend immédiatement fin.
- En cas de **fusillade**, les deux équipes doivent **absolument envoyer 2 gars et 2 filles** effectués des lancers en alternance (1 gars suivi d'une fille etc.). C'est donc 4 joueurs de chaque côté qui prennent part à la fusillade. Si l'égalité persiste après les 4 lancers de chaque côté, n'importe quel joueur peut être envoyé pour effectuer le lancer, jusqu'à ce qu'il y ait une équipe gagnante. Un but de fille en fusillade vaut pour seulement 1 but.

### **ÉGALITÉ APRÈS LES RONDES PRÉLIMINAIRES :**

1- Le plus de points

2- Le plus grand nombre de victoires

3- Le résultat du match entre les 2 équipes (si seulement deux équipes égales, sinon passer au point 4)

4- Le meilleur différentiel

5- Le moins de défaites

6- Le plus de buts marqués

7- Le moins de buts accordés

8- Pile ou face

### **PARTIES ÉLIMINATOIRES:**

Pour être éligible à jouer en éliminatoires, un joueur **doit avoir participé à au moins 2 match des 3 premiers des préliminaires** ou avoir été approuvé par le comité organisateur.

Lors des parties éliminatoires, en cas d'égalité après les 2 périodes réglementaires, il y aura une **prolongation de 5 minutes non chrono, avec la dernière minute chrono à 3 contre 3**. Si nécessaire, s'en suivra une **fusillade de 3 joueurs de chaque côté**. Si l'égalité persiste, **1 joueur de chaque côté** va effectuer un lancer et ainsi de suite jusqu'à ce que l'égalité soit rompue. N'importe quel joueur peut lancer après les 3 premiers de chaque équipe.

### **FINALES:**

**S'il y a une prolongation en finale, c'est 5 minutes non chrono avec la dernière minute chrono, à 3 contre 3, qui est joué.** Si l'égalité persiste, la partie ira en fusillade.

**N.B.** Un joueur qui était sur le banc des punitions lors de la fin la rencontre **a le droit de participer à la fusillade.**

### **PLAINTES**

Si vous croyez qu'une équipe, un joueur ou une joueuse n'est pas légal, venez-nous voir au kiosque des organisateurs avec des preuves à l'appui.

*Une plainte doit être effectuée **absolument avant la partie OU 30 minutes maximum après celle-ci, sans quoi elle ne sera pas traitée.***

**N.B.** Le comité se réserve le droit d'accepter ou refuser certains joueurs, dans les différentes catégories. Un joueur peut, exceptionnellement, avoir l'acceptation du comité afin jouer dans une classe plus faible que son classement le permet (attente de sa nouvelle cote OU modification récente de sa cote).

