

LIGUE RÉCRÉATIVE JUNIOR - DEK HOCKEY

St-Dominique / St-Liboire / St-Pie / St-Valérien / St-Hugues

La ligue de DEK HOCKEY JUNIOR se veut une ligue récréative et amicale. Elle a pour principale mission de faire bouger les jeunes en s'amusant. Nous désirons que l'organisation reste simple et que l'esprit sportif soit mis de l'avant. Dans cette perspective, notez que nous ne compilons aucune statistique.

RÈGLEMENTS

ÉQUIPEMENTS

Tous les joueurs doivent **obligatoirement** avoir l'équipement suivant pour jouer :

- Casque avec grille ou visière
- Gants de hockey/dek hockey
- Pads de dek hockey (tibias)
- Bâton de hockey SANS ruban*
- Chaussures de sport

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLAÇANTS

- Pour faire appel à un réserviste en **4 VS 4**
 - Le nombre de joueurs doit être inférieur à 8 + le gardien
- Pour faire appel à un réserviste en **3 VS 3**
 - Le nombre de joueurs doit être inférieur à 6 + le gardien
- Réserviste :
 - Sur la feuille de match, l'entraîneur doit indiquer « réserviste » à côté du nom du joueur.
 - Le réserviste doit être de la même catégorie d'âge pour venir remplacer.
- Si vous avez un nombre insuffisant de joueurs de votre équipe présents (moins de 6 joueurs) ou qu'il est impossible d'aller chercher un réserviste, vous devez prendre entente avec l'entraîneur de l'équipe adverse pour un prêt de joueurs ou pour jouer en 3 VS 3.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

- Le match s'effectuera en 4 contre 4 ou 3 contre 3 lorsqu'il manque de joueurs avec l'accord des 2 entraîneurs;
- Les joueurs auront 5 minutes pour s'échauffer avant la partie;
- Les parties seront composées de 3 périodes de 15 minutes **non chronométrées** (temps en continu);
- Les joueurs auront 2 minutes de pause entre les périodes;
- Les gardiens de but changent de côté à chaque période;
- Chaque période débute avec une mise au jeu au centre de la surface;
- Lorsque la balle est gelée par le gardien ou qu'un but est compté :
 - L'arbitre siffle un arrêt de jeu
 - Un joueur de l'équipe du gardien reprend la balle derrière la zone de but
 - L'équipe adverse doit reculer derrière la ligne du milieu le temps que l'autre équipe reparte le jeu
 - Le joueur a 4 secondes pour sortir de la zone avec la balle
 - Le joueur doit faire une passe à un autre joueur, il ne peut pas faire de lancer directement au but adverse
- Les équipes doivent se donner la main à la fin de la partie.

***Ruban** : le ruban peut être appliqué sur la surface du bâton, mais **ne doit pas entourer** le bâton. L'objectif est que le ruban **ne soit pas en contact** avec la surface de dek hockey, car le ruban abîme les surfaces (gommage) de façon permanente.

POINTAGE

- Chaque but vaut 1 point;
- Lors d'une différence de 5 points, la partie se continue avec 1 joueur en plus pour l'équipe qui a le moins de points;
 - Cette clause est annulée dès qu'il n'y a plus de différence de 5 points entre les deux équipes.
- Si un lancer à l'aide du bâton dévie sur un joueur et entre dans le but, le but compte.
 - Par contre, un but ne peut pas être **marqué intentionnellement** avec des parties du corps (coups de pieds, passe avec la main, etc.).

PERTE DE POSSESSION DE LA BALLE

L'arbitre siffle un arrêt de jeu. L'équipe qui n'est pas en faute repart avec la balle, à partir d'une des zones à gauche ou à droite de la ligne de centre.

- Bâton élevé (plus haut que la bande);
- Passe au gardien, si le gardien gèle la balle;
- Passe avec la main (un joueur donne un coup de main sur la balle, c'est un autre joueur de son équipe qui repart avec la balle. Si c'est lui-même ou un joueur de l'équipe adverse qui repart avec la balle, ça ne s'applique pas);
- Trop de joueurs sur la surface;
- Le joueur qui repart avec la balle dans la zone derrière le but met plus de 4 secondes avant de jouer la balle;
- Balle sortie de l'enceinte;
 - Si l'arbitre n'est pas en mesure de déterminer quelle équipe a sorti la balle, il y aura une mise au jeu ou un entre-deux.

PÉNALITÉS

Lorsqu'il y a une pénalité, il y aura un lancer de punition pour le joueur qui a subi l'action pénalisée ou pour un joueur de l'équipe qui n'est pas en faute (nommé à la discrétion de l'arbitre).

- Contact physique envers un joueur de l'équipe adverse ou envers l'arbitre : accrochage, trébucher, cingler, retenue, mise en échec, rudesse, coup de bâton;
- Bâton élevé sur un joueur (niveau cou et tête);
- Comportement anti-sportif.

EN CAS DE PLUIE

- En cas de pluie, la décision pour jouer la partie ou non sera prise par les responsables de chaque municipalité participante.
 - L'arbitre pourrait décider d'interrompre une partie en cours en raison de la température, si la surface devient dangereuse (grosses averses, orage, etc.)
 - En cas de report de match, les dates seront choisies par les coordonnateurs des deux municipalités visées, en fonction des disponibilités des entraîneurs et des surfaces.

L'ESPRIT SPORTIF AU DEK HOCKEY

- Respect des coéquipiers, des adversaires, des entraîneurs et des parents;
- Respect de l'arbitre et de ses décisions;
- Encourager son équipe
- Donner l'exemple à suivre aux jeunes comme entraîneur;
- Se rappeler qu'il ne s'agit que d'un jeu avant tout!

ON JOUE POUR LE PLAISIR!