

## CONSIGNES ET RÈGLEMENTS DU DEK HOCKEY JUNIOR

\*Ce document est la propriété intellectuelle de DEK Hockey Saint-Hyacinthe INC.  
La reproduction de ce dernier, en totalité ou en partie, est strictement interdite.

\*Le masculin est utilisé dans ce document afin d'alléger le contenu.

### **Le plaisir et la sécurité sont primordiaux!**

#### **A. GÉNÉRAL**

Il y a toujours un superviseur de DEK St-Hyacinthe pour les joueurs juniors. Le responsable supervisera le bon déroulement des parties. C'est le superviseur et le comité du DEK Hockey Junior qui évaluent les joueurs en début de saison de façon à faire des équipes équilibrées. Elles sont donc formées par la direction.

Les parties sont programmées à chaque heure. Lorsque la température l'exige, les arbitres donnent des courtes pauses « chaleur » à chaque mi-période. Les balles et les équipements de gardien de but sont fournis, ainsi que les gilets (en début de saison).

#### **B. DEK HOCKEY JUNIOR**

Il existe sept classes de Junior :

- Magh (4-5-6 ans) (5 vs 5 + gardiens)
- Novice (7-8 ans) (4 vs 4 + gardiens)
- Atome (9-10 ans) (4 vs 4 + gardiens)
- Pee-Wee (11-12 ans) (3 vs 3 + gardiens)
- Bantam / Midget (13-14-15 ans) (3 vs 3 + gardiens)
- Féminin (8 à 12 ans) (4 vs 4 + gardiens)
- Féminin (12 à 15 ans environ) (3 vs 3 + gardiens)

#### **Déroulement :**

- Les parties comprennent 3 périodes de 13 minutes chacune, à temps continu, à l'exception de la dernière minute de la partie qui sera « chrono » lorsque l'écart est de 3 buts et moins.
- Les balles sont fournies par Dek STH
- Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt par partie.

## C. RÈGLEMENTS

En général, les règlements sont les mêmes que ceux du hockey sur glace. Les quelques différences sont décrites ci-dessous.

1. Tout arrêt de jeu se reprend grâce à une mise au jeu, sur une tuile noire dans la zone lors d'un arrêt du gardien, ou au centre lorsqu'il y a un but.
2. Lorsqu'il y a infraction, l'équipe adverse (joueur qui a subi l'infraction) fait un tir de pénalité. S'il y a un but, la reprise se fait au centre. Si le gardien effectue l'arrêt, la reprise se fait à la tuile de mise en jeu noire dans la zone où le tir a été effectué.
3. Il n'y a pas de punition accordée pour avoir retardé la partie lorsque la balle se retrouve en dehors de la surface du jeu.
4. Il est permis de faire une passe avec la main en zone défensive. L'important est l'endroit où est récupéré la balle par le coéquipier (se doit d'être en zone défensive)
5. Lorsque la balle frappe le filet protecteur, le jeu continue.
6. Pour les jeunes catégories (Magh), l'arbitre siffle un arrêt de jeu aux deux minutes environ pour permettre aux parents de faire les changements. Pour les autres catégories, ce sont les entraîneurs qui gèrent les changements pendant que le jeu est en cours (sur le fly).
7. Il n'y a pas de partie nulle. Lorsque c'est le cas, il y a fusillade. Pour ce faire, trois joueurs sont désignés par les entraîneurs pour faire les tirs. Si l'égalité persiste après le 3<sup>e</sup> tour, un joueur de chaque équipe n'ayant pas encore effectué de tir aura droit à un tir et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une équipe soit déclarée gagnante. Tous les joueurs doivent avoir effectué un tir avant qu'un joueur puisse avoir droit à un second tir s'il advenait que l'égalité persiste toujours.
8. Une punition pour « bâton élevé » est décernée lorsqu'un joueur **essaie de joueur la balle plus haut que la bande**, et ce, qu'il y touche ou non. Dans ce cas, ce sera un joueur adverse qui était sur la surface lorsque le jeu a été arrêté qui pourra effectuer le tir de pénalité.
9. Une punition pour « glissade dangereuse » est décernée lorsqu'un joueur glisse au sol et arrive au niveau des jambes d'un autre joueur. (qu'il y touche ou pas)
10. Règle générale, lorsqu'il y a infraction, le tir de pénalité est fait par le joueur qui a subi l'infraction. S'il est blessé ou si c'est une punition d'équipe, ce sera un

- joueur qui était sur la surface lors de l'infraction pour pourra effectuer le tir de pénalité.
11. Dans le cas ou deux joueurs d'équipe adverse soient punis pour conduite anti-sportive ou rudesse par exemple, au jugement de l'arbitre celui-ci pourra envoyer les deux joueurs au banc de punition pour purger la sentence au lieu d'accorder un tir de punition de chaque côté.
  12. Équipement obligatoire : masque avec protection faciale complète, gants de hockey, jambières recouvrant les genoux (protège-tibias de soccer interdits) et souliers. Les bâtons avec les palettes de bois ainsi que l'application de ruban sur ces derniers sont interdits pour les joueurs à l'exception d'une bande de ruban en parallèle avec la palette pour aider au contrôle de la balle.
  13. Lorsqu'il y a un écart de 5 buts, l'équipe qui affiche un retard pourra ajouter un joueur supplémentaire sur la surface de jeu. Si l'écart se rétrécit à 4 buts, l'équipe devra revenir au nombre de joueur prévu à sa catégorie.

