

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 six classes de Junior :

- MAHG (3 à 6 ans) (5 vs 5 + gardien)
- Novice (7-8 ans) (4 vs 4 + gardien)
- Atome (9-10 ans) (3 vs 3 + gardien)
- Pee-Wee (11-12 ans) (3 vs 3 + gardien)
- Féminin Benjamin (4 vs 4 + gardiens)
- Féminin Cadet (3 vs 3 + gardiens)

Déroulement :

- Les parties comprennent 3 périodes de 13 minutes 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.
- Pour la catégorie **MAGH et NOVICE**, ce sont des périodes de 12 minutes avec changement aux deux minutes sifflées par l'arbitre.
- 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. Lorsque la balle frappe le filet protecteur, le jeu continue.
3. Lorsqu'il y a infraction, l'équipe adverse (joueur qui a subi l'infraction) aura droit à un tir de pénalité. S'il y a 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

P.S. Si le joueur ayant droit au tir de pénalité est blessé ou si c'est une punition d'équipe, ce sera un joueur qui était sur la surface lors de l'infraction qui devra effectuer le tir de pénalité.

4. 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
5. Il est permis de fermer la main sur la balle et de la déposer au sol pour continuer le jeu **SANS en profiter pour en prendre avantage**. Dans la cas d'une infraction à cette règle, il y aura une pénalité mineure pour "avoir retardé la partie".
6. La passe avec la main **est interdite**, peu importe l'endroit où la passe est effectuée sur le terrain. La mise en jeu suivante aura lieu en zone défensive de l'équipe fautive
7. Une punition pour « bâton élevé » est décernée lorsqu'un joueur **atteint un adversaire en haut des épaules avec son bâton**.
8. 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).
9. Dans le cas où deux joueurs d'équipe adverse sont 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

10. Les joueurs ne peuvent pas toucher la balle avec leur bâton au-dessus de la hauteur normale des épaules. Si un tel contact se produit et que le joueur fautif ou un de ses coéquipiers prend ensuite possession et contrôle de la rondelle, le jeu doit être arrêté.

Le jeu peut se poursuivre seulement si, à la suite du contact de la rondelle avec un bâton élevé, un joueur de l'équipe non-fautive prend possession et contrôle de la rondelle.

D. AUTRES :

- A. Ce sont les entraîneurs qui gèrent les changements pendant que le jeu est en cours (sur le fly) SAUF pour les jeunes de catégories **MAGH et NOVICE** où ce sont des périodes de 12 minutes avec changement aux deux minutes afin de permettre aux parents de faire les changements. Dans ce cas, la reprise se fait au centre.

Pour la catégorie MAGH et NOVICE seulement, ce sera l'arbitre qui sifflera l'arrêt de jeu pour effectuer le changement.

- B. **Il n'y a pas de partie nulle. Lorsque c'est le cas, il y aura fusillade.** Pour ce faire, trois joueurs sont désignés par les entraîneurs pour faire les tirs. Si l'égalité persiste après le 3^e tour, un joueur de chaque équipe pour un 4^{ième} tour aura droit à un tir et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une équipe soit déclarée gagnante.

P.S. Avant qu'un joueur ne puisse y aller une 2nd fois, tous les joueurs de l'équipe doivent avoir exécuter un tir.

- C. 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.

- D. 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 et pour un écart de 6 buts ce sera deux joueurs supplémentaires 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.

Responsable des arbitres Junior : Jean-Luc Aubé (450) 774-5588 (cellulaire)

