



## AUTOMNE 2024

### Règlements SÉRIES JUNIOR régulier et AA

#### **Alignement**

M7 ET M9 = 4 contre 4 pour les matchs OU 3 contre 3 basé sur le nombre de joueurs par équipe.

M11 À M18 = 3 contre 3 pour les matchs.

Le maximum de joueurs par équipe doit être le même que le nombre prédéterminer en début de saison. Si questionnement, valider avec votre directeur de catégorie.

L'intégralité de l'équipe est basé sur l'alignement du système retroaction. Donc l'équipe officiel doit contenir les joueurs et le gardien basé sur retroaction.

Si l'alignement de la saison régulière est complète, il est interdit de faire jouer son gardien de but à l'avant et de prendre un attaquant pour être gardien de but. Dans le doute, l'entraîneur doit valider avec le directeur de catégorie.

Si l'alignement de la saison régulière est complète, il est impossible de faire jouer un remplaçant.

Tout conflit sera géré par le directeur de catégorie et l'administration.

#### **Joueur remplaçant**

##### **Tout joueur remplaçant DOIT être approuvé par le directeur de catégorie.**

Rendu en quart, demi ou finale, aucun NOUVEAU joueur remplaçant autorisé à l'exception d'un gardien de but qui sera autorisé par le directeur de catégorie ou l'administration.

Le joueur remplaçant doit être inscrit via le Drummondville Sport au dek hockey pour la saison d'automne 2024. Aucun joueur externe.

Un joueur remplaçant doit être de la même catégorie et de la même cote que le joueur absent. Exemple: Un joueur M11 avec la cote J3 est absent, ce joueur peut être remplacé par un M11 avec la cote de J3. Le tout doit être approuvé par le directeur de niveau et l'administration. À l'exception d'un gardien de but.

Au besoin, un joueur remplaçant peut être une catégorie en dessous mais le joueur doit être approuvé par le directeur de niveau. Situation exceptionnelle. Cote pour cote. Exemple un M9-J2 pourrait remplacer un M11-J2.

Jour de match, si un joueur est absent dernière minute l'entraîneur est autorisé à trouver des joueurs de même cote durant la journée ET approuvé par le directeur de niveau. Les joueurs remplaçants doivent avoir un match de jouer avant les quarts, demies et finales.

Aucun joueur remplaçant LDHJQ autorisé à la position dans l'équipe LDHJQ. Exemple: un gardien de but LDHJQ mais qui est joueur dans le AA ne peut pas être gardien de but dans le AA car il est gardien LDHJQ. Même principe pour un attaquant.

Pendant un match en cour, si le gardien se blesse, un attaquant peut prendre la position de gardien de but pour finir le match. L'équipe peut terminer le match en jouant 4 vs 3. Ensuite, un joueur attaquant de l'équipe peut devenir gardien de but pour le restant des séries tout en respectant la cote du gardien blessé ou inférieure. Le tout doit être approuvé par le directeur de catégorie.

Advenant une blessure à un gardien/joueur, l'entraîneur peut faire venir un remplaçant avec l'approbation du directeur de catégorie. Advenant qu'il n'y a aucun joueur de disponible, l'équipe devra finir les séries avec un joueur en moins. Si c'est le gardien de but qui est blessé, un gardien de la catégorie inférieure est admissible cote pour cote OU inférieure.

Pour LE M7 (pré-novice), l'administration se réserve le droit de prendre des joueurs M9 pour compléter les équipes ou refaire les équipes. Nous ferons en sorte que les joueurs finissent en beauté leur saison.

#### **Déroulement d'un match**

Matchs prévus au 30 minutes.

Deux (2) période 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, si il y a du retard, le réchauffement ne sera pas possible.

Entre les périodes, 30 secondes de pause.

Les premiers matchs de la journée, ils doivent partir à l'heure sans faute afin d'éviter le retard.

M7 = Toujours des mises au jeu.

##### **M9 a M18 ci-dessous:**

Mise en jeu après les buts et au début des périodes.

Reprise de jeu après un arrêt du gardien : le joueur à la balle dans le rectangle prévu à cet effet. Il a 3 secondes de protection puis 5 secondes pour sortir du rectangle, les deux pieds du joueur et la balle, sinon balle au centre à l'équipe adverse.

Reprise de jeu au centre : Dès coup de sifflet le joueur adverse peut foncer vers le porteur. Le joueur en défensive doit avoir le bâton, les 2 pieds et son corp derrière la ligne du centre.

À la discrétion de l'arbitre, des temps d'arrêts supplémentaire peuvent être donnés aux équipes s'il fait trop chaud. (été seulement)

3 points pour une victoire, 1 point pour une nulle.
Le match continue même s'il y a un écart de 7 buts ou plus.
La règle d'écart de 5 buts est toujours valide, donc l'équipe perdant par 5 buts peut avoir 4 joueurs sur la surface.
Bris d'équipement pour un gardien de but, le temps doit être arrêté par le marqueur.
<b>Précisions sur les pénalités</b>
Temps d'une pénalité mineur (normalement 2 minutes) est d'une (1) minute.
Temps d'une pénalité majeure (normalement 5 minutes) est de deux minutes et trente secondes (2:30) minute. (expulsion du match + comité de discipline) but à volonté. L'entraîneur doit désigner un joueur pour aller au banc des pénalités.
Temps d'une pénalité inconduite de partie (normalement 10 minutes), cinq (5) minutes qui peut être purgée au banc des pénalités.
Expulsion du tournoi/séries, le joueur ne peut pas être remplacé.
Un entraîneur et/ou parent peut recevoir une pénalité mineur 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 = Lancer de pénalité. Le marqueur arrête le temps et le joueur s'exécute. Si le gardien fait l'arrête, reprise du jeu derrière le but pour l'équipe adverse.
Après trois (3) pénalités à un joueur, ce dernier est expulsé du match et un joueur qui était sur la surface de jeu devra prendre sa place au banc des pénalités.
Même type de pénalités que la saison régulière.
<b>Équipements</b>
Bâton de DEK hockey
Jambière de dek hockey, gants (hockey ou dek hockey)
Casque de hockey avec grille et 3 points d'attaches fonctionnelles. (une sous le menton et deux de chaque côté)
Tout joueur peut se faire interdire de jouer un match pour équipement non réglementaire.
<b>Bris d'égalité</b>
Plus de points
Plus de victoires
Double égalité, le match up sera analysé
Si triple égalité, aucune analyse de match-up possible, le différentiel sera pris en compte
Différentiel
Plus de but pour
Classement de la saison régulière
<b>Rondes préliminaires</b>
Mêmes règles que le chapitre "Déroulement d'une partie"
Aucune fusillade, ni prolongation si égalité, le match finira nul
Aucun temps d'arrêt, sauf pour bris d'équipement gardien à la discrétion de l'arbitre.
Une équipe ne peut pas jouer deux matchs consécutifs sans gardien de but.
Si aucun gardien de but disponible pour le match, l'équipe peut jouer à 4 vs 3 tout le match.
Toutes autres situations conflictuelles sera gérées par le directeur de niveau avec les entraîneurs.
<b>Rondes éliminatoires</b>
<b>Quart / Demi-Finale / Finale</b>
Un joueur remplaçant doit avoir joué au minimum un (1) match en ronde préliminaire avec l'équipe en question.
Match à finir, prolongation de 12 minutes.
1 temps d'arrêts disponible par match.
Si prolongation, la dernière minute N'EST PAS chrono.
Gardien de but obligatoire, le directeur de niveau avec les entraîneurs prendrons une décision pour le remplaçant.
Toutes autres situations conflictuelles sera gérées par le directeur de niveau avec les entraîneurs.