

Automne 2025 // Règlements SÉRIES JUNIOR régulier et A



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 ronde éliminatoire, 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 EN COUR. 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 ou plus faible. 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.

Un joueur AA peut remplacer dans une catégorie plus haute sans restriction de cote. Exemple: Un joueur M9-AA, peut remplacer dans le M11-AA.

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 la ronde éliminatoire.

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.

Autorisation d'enlever son gardien de but lorsqu'il reste 4 minutes ou moins pour chacune des périodes. Si le gardien est enlevé avant ce temps, l'équipe recevra une pénalité de banc. Lorsque l'arbitre à le bras lever pour une pénalité, l'équipe peut enlever le gardien de but sans restriction de temps.

SAUF M7. Inversez les équipes pour la première période, donc local est du côté visiteur et visiteur du côté local.

Saison AUTOMNE et HIVER, aucun inversement de côté pour éviter la perte de temps.

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 à M18 ci-dessous:

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

RELANCE RAPIDE: TOUJOURS ATTENDRE LE SIFFLET DE L'ARBITRE AVANT DE REPARTIR LE JEU.

Reprise du jeu après un arrêt du gardien : le joueur en défensive peut repartir le jeu n'importe où derrière la ligne imaginaire des buts. Aucune seconde de protection. Si le joueur est dans le rectangle jaune derrière le but, il a 5 secondes pour sortir les pieds ET la balle sinon perte de possession. Le joueur qui est en offensive doit avoir les pieds et le bâton dans un des 2 cercles de mise en jeu.

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.

Lors d'un changement, si le joueur qui embarque ou débarque de la surface a au moins un pied dans la zone pour changement et que la balle touche le joueur, il y a reprise au centre pour l'équipe adverse.

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.

Match gagné par défaut, le pointage est de 3 à 0 et l'équipe a 3 points pour la victoire.

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.

Si un arbitre siffle car il y a un joueur blessé sur la surface, le marqueur doit arrêter le temps et le joueur doit quitter la surface.
Bris d'équipement pour un gardien de but, le temps doit être arrêté par le marqueur.
Précisions sur les pénalités
Temps d'une pénalité mineur est d'une (1) minute.
Temps d'une pénalité majeure est de trois (3) minute. (expulsion du match + comité de discipline) but à volonté. L'entraîneur doit désigné un joueur pour aller au banc des pénalités. (l'équivalent d'un 5 minutes en match "normal")
Temps d'une pénalité majeure d'inconduite, cinq (5) minutes qui peut être purgée au banc des pénalités. (l'équivalent d'un 10 minutes en match "normal")
Quand l'arbitre appelle une pénalité, le joueur fautif prends place au banc des pénalités et il y a reprise au centre pour l'équipe en avantage numérique. (relance rapide)
Si un joueur est expulsé du tournoi, le joueur ne peut pas être remplacé.
Un entraîneur et/ou parent peut recevoir une pénalité mineur ou majeur 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 l'entraîneur à le choix entre un tir de pénalité ou d'avoir un avantage numérique. Si l'entraîneur choisi le tir de pénalité le marqueur arrête le temps et le joueur s'exécute. Si le gardien fait l'arrêt, reprise du jeu derrière son but. ATTENTION: non applicable en prolongation.
Après trois (3) pénalités à un joueur durant un match, ce dernier est expulsé du match et un joueur qui était sur la surface de jeu devra prendre sa place au banc des pénalités.
Bâton élevé sur la balle = pénalité. Le bâton touche la balle au dessus des épaules du joueur.
Coup de bâton dans le casque du gardien, même si accidentel = pénalité. Le gardien doit être dans sa zone de protection. SAUF SI, c'est la fin d'une motion d'une passe ou d'un tir.
Si le joueur est dans sa zone défensive et qu'il lance la balle à l'extérieur de la surface sans aucune déviation = pénalité pour avoir retardé le match.
Un joueur ne peut pas immobiliser la balle sur le filet sinon pénalité pour avoir retarder la partie.
Même type de pénalités que le hockey de glace.
Équipements
Bâton de DEK hockey
Jambière de dek hockey
Gants (hockey ou dek hockey)
Casque de hockey avec grille et 2 points d'attaches fonctionnelles.
Tout joueur peut se faire interdire de jouer un match pour équipement non réglementaire.
Bris d'égalité
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
Rondes préliminaires
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, joueur blessé, bris de surface 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.
Rondes éliminatoires
QUART & DEMI-FINALE
Aucune plainte ne pourra être faite en lien avec des alignements illégaux.
Derniere minutes de la 2e période est chrono.
Aucune prolongation le match ira immédiatement en tir de barrage.
1 temps d'arrêts disponible pour le match.
Gardien de but obligatoire, les organisateurs prendront une décision pour le remplaçant.
Toutes autres situations conflictuelles sera gérées par les organisateurs du tournoi.
FINALES
Aucune plainte ne pourra être faite en lien avec des alignements illégaux.
Derniere minutes de la 2e période est chrono.
Match à finir, donc il est possible d'avoir plusieurs période de prolongation. (12 minutes)
1 temps d'arrêts disponible pour le match.
Si prolongation la dernière minute est à temps continue.
Gardien de but obligatoire, les organisateurs prendront une décision pour le remplaçant.
Toutes autres situations conflictuelles sera gérées par les organisateurs du tournoi.