RÈGLEMENTS

Tournoi de dek hockey amical - Saint-Benoît-Labre 2025

Dans le cadre de la Fête du voisinage – 2e édition

1.MODALITÉS GÉNÉRALES

1.1 Date

Le tournoi se déroulera sur une seule journée le 31 mai 2025.

1.2 Report en cas de pluie

En cas de pluie modérée, le tournoi aura lieu, mais en cas d'orages, celui-ci sera annulé et les équipes qui ont déjà payé seront remboursées.

1.3 Format du tournoi

Chaque équipe disputera deux matchs contre deux adversaires différents. Aucun classement ne sera effectué, afin de conserver l'aspect plaisir de l'événement.

1.4 Format des matchs

Les matchs seront d'une durée totale de 35 minutes en suivant la formule suivante : 3 minutes d'échauffement, 2 périodes de 15 minutes à temps continu entrecoupées d'une pause de 2 minutes. Il s'agit d'un tournoi à 3 contre 3 plus gardien.

1.5 Équipement

L'équipement est obligatoire, tous les joueurs doivent avoir un casque, des jambières et des gants.

2. RÈGLEMENTS DES MATCHS

2.1 Arrêts de jeu

2.1.1 Début de match

La partie débute avec une mise au jeu au centre de la surface.

2.1.2 Pénalités

Lors d'une pénalité, l'arbitre siffle l'infraction et la balle est redonnée à l'équipe victime de l'infraction derrière son but et l'autre équipe doit être à la ligne du centre.

2.1.3 Balle hors surface

Lors d'un arrêt de jeu en raison du rejet de la balle à l'extérieur, le jeu reprend derrière le but de l'équipe qui n'a pas rejeté la balle à l'extérieur et l'autre équipe doit être à la ligne du centre.

2.1.4 Buts

Lors d'un but, l'équipe victime qui s'est fait marquer recommence le jeu derrière son but et l'autre équipe doit être à la ligne du centre.

2.1.5 Immobilisation de la balle par le gardien

Lors de l'immobilisation de la balle par le gardien de but, son équipe recommence le jeu derrière son but et l'autre équipe doit être à la ligne du centre.

2.2 Trois secondes

En zone défensive, un joueur avec la balle ne peut pas demeurer derrière le filet de son gardien. L'arbitre compte alors à haute voix (3…2…1…sifflet). Au coup de sifflet, si la balle n'est pas sortie complètement de la zone, il y a perte de possession.

2.3 Changements

Lorsqu'un joueur se rend au banc pour changer, son remplaçant doit attendre que celui-ci soit à moins d'un mètre de la bande pour embarquer.

2.4 Pénalités

Les règlements traditionnels du dek hockey s'appliquent : rudesse, obstruction, trébucher, accrocher, retenir, coup de bâton et bâton élevé.

2.4.1 Bâton élevé

Le joueur ne peut toucher à la balle plus haut que la hauteur des bandes, sans quoi une pénalité lui sera imposée.

2.4.2 Lancer-Frappé

Il est interdit d'utiliser le lancer-frappé lors des matchs. Un lancer-frappé entraînera une pénalité pour bâton élevé.

2.4.3 Expulsion

Si les arbitres considèrent qu'un joueur a commis un geste violent physiquement ou oralement lors d'un match, ils doivent l'expulser de la rencontre et le joueur concerné sera suspendu pour l'entièreté du tournoi sans possibilité de remboursement.

Bon tournoi!