



TOURNOI PROVINCIAL DE HOCKEY BALLE

pour les personnes
ayant une déficience intellectuelle
Drummondville

En date du 1^{er} Mars 2020

RÉGLEMENTATION

2020

On est tous gagnants!

1. La formation des équipes

Une équipe est formée d'athlètes ayant une déficience intellectuelle âgées de 15 ans et plus. Chacune des équipes pourra se prévaloir d'un nombre de joueurs selon ses besoins et les équipes peuvent être mixtes. Cependant, un **minimum de 8 joueurs** et un **maximum de 18 joueurs** par équipe sont exigés. Il ne pourra y avoir plus de 5 joueurs sur la surface de jeu : un gardien de but, deux défenseurs et deux attaquants. **Il s'agit de partie « 4 contre 4 », excluant le gardien de but.**

Un joueur ne pourra, en aucun cas, jouer dans deux équipes.

2. Classement des équipes

Tout dépendant du nombre d'équipes inscrites, chaque équipe sera regroupée en fonctions des **résultats des tournois antérieurs**. Il y a **trois classes : A-B, C et D**. Une équipe peut passer à une classe supérieure en faisant la demande au comité, sans aucune évaluation, mais une équipe ne peut passer à une classe inférieure, sans que le comité, n'ait évalué la capacité de jeu de l'équipe.

Un faible nombre d'inscription pour le tournoi peut entraîner l'abolition d'une ou plusieurs classes. Dans un tel cas, le classement des équipes devra être pris en considération dans le choix du type de tournoi et lors du tirage au sort.

3. Équipement

3.1 Dimension du terrain

Surface de jeu : 50 x 80 pieds

Bandes : On utilisera les bandes gonflables prêtées par le défi sportif Altergo.

Buts de hockey : 1,2 m x 1,2 m (4 pieds par 4 pieds)

Zone de but : La zone de but du gardien est de 1,8 m (6 pieds) par 1,2 m (4 pieds) à l'avant du but.

3.2 Équipement du joueur

Chaque équipe doit se présenter avec un ensemble de **chandails identiques et numérotés** pour chacun des joueurs. Dans le cas contraire, les organisateurs du tournoi fourniront des dossards numérotés pour l'équipe en besoin. Dans la situation où deux équipes se présentent sur la surface avec une couleur de chandail identique, des dossards seront également distribués à l'une des équipes. Le choix de l'équipe qui portera les dossards sera fait par un tirage au sort.

- Chaque joueur doit porter des **souliers de sport avec semelles non marquantes**;
- Le **port du casque** protecteur avec **grille, visière ou demi-visière est obligatoire**;
- Il est recommandé de porter des jambières et des gants;
- Le support athlétique est également fortement recommandé.
- **Le bâton de hockey** : seulement les **palettes en plastique et la fibre de verre** sont acceptées. **Le bois ne sera pas toléré**. Le bâton peut être en plastique, en bois, en aluminium ou en fibre de verre, mais la palette ne peut pas être en bois. Ces règles sont **identiques pour le joueur et le gardien de but**. Aucune règle n'est en vigueur concernant la courbe du bâton.

3.3 Équipement de gardien de but

Le gardien de but doit porter :

- Un casque avec une grille ou visière;
- Des jambières de hockey qui ne doivent pas excéder une largeur de 28 cm
- Un plastron, des gants, un support athlétique et une culotte protectrice.

3.4 Équipement de jeu

La balle : une balle de type « **dek hockey** » de couleur orange ou rose devra être utilisée durant le tournoi.

4. Les parties

4.1 La durée des parties

Une rencontre comporte **trois périodes de 10 minutes chacune à temps continu**. La **dernière minute de la dernière période est à temps arrêté**. Une pause de 1 minute aura lieu entre les périodes. Les équipes auront droit à 7 minutes entre les matchs dont 5 minutes d'échauffement. Les organisateurs peuvent, dans le cas de circonstances exceptionnelles, modifier le temps des pauses et des échauffements.

Un temps mort de 30 secondes par match est accepté par équipe.

4.2 Départage d'égalité

S'il y a égalité au classement entre plusieurs équipes, le classement est déterminé en fonction des critères suivants :

- **Le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (victoires)**. Note : s'applique uniquement pour les équipes qui ont joué l'une contre l'autre dans une même classe;
- **Les meilleurs différentiels** : total des buts « pour » moins le total des buts « contre » de tous les matchs. Note : si une équipe n'est pas présente pour un match, le nombre de points « pour » et « contre » des matchs joués contre elle par les autres équipes ne doit pas être considéré dans le calcul;

- **Le premier but marqué** dans le ou les matchs entre les équipes en cause;
- **Le premier but le plus rapide marqué** dans tous les matchs;
- **Un tirage au sort.**

5. Les punitions

Les punitions sont **à temps continu**. En tout temps, les équipes de tous les niveaux (A, B, C et D) qui seront pénalisées, **joueront en désavantage numérique**.

- Lorsqu'un joueur est **puni à trois reprises**, celui-ci est **expulsé pour la partie**. Il pourra revenir à la prochaine partie.
- Un joueur **expulsé pour une punition majeure** dans les **8 dernières minutes** de la partie, est **suspendu pour la partie suivante**.
- Le **comité de discipline** formé des arbitres et du chef de plateau **est responsable d'évaluer les suspensions** dans les cas d'expulsion pour les punitions majeures.

Punitions les plus fréquentes :

Punition	Durée
Contact physique mineur (pousser, retenir)	2 minutes
Faire trébucher	2 minutes
Lancer frappé plus haut que les hanches	Balle à l'adversaire
Bousculade, coup de bâton, lancer son bâton, frapper son bâton au sol	2 ou 5 minutes ou expulsion et/ou suspension
Injurier l'arbitre	5 minutes ou expulsion et/ou suspension
Écart de langage	2 ou 5 minutes ou expulsion et/ou suspension
Un assaut délibéré pour blesser	Expulsion et/ou suspension
Coup de baseball ou de golf	Balle à l'adversaire
Main fermée sur la balle	Balle à l'adversaire
Se coucher délibérément au sol pour arrêter la balle	Balle à l'adversaire
Immobiliser la balle délibérément	Balle à l'adversaire

6. La mise au jeu

Il y a une mise au jeu pour **débuter une partie ou à la suite d'un but**. Celle-ci se fait au centre du terrain. Lors d'une mise au jeu, les équipes doivent revenir dans leur zone respective.

Les **bâtons** des joueurs qui font la mise au jeu, doivent rester au sol. La mise au jeu se fait **lorsque l'arbitre lance la balle au sol (comme le hockey sur glace ou le dek hockey)**.

7. Le hors-jeu

Il n'y a pas de hors-jeu dans aucune catégorie.

8. Le déroulement du match

- Lorsqu'il y a un **écart de 7 buts, la partie est terminée. L'équipe ayant les devants remporte la partie par la marque indiquée au moment de l'arrêt de jeu**. Il sera possible de terminer la partie si les deux équipes le désirent et ce, afin de permettre aux équipes de jouer leur partie entière. Toutefois, le pointage demeurera celui au moment de l'arrêt de jeu.
- Lorsqu'un joueur se sert de la main pour arrêter ou intercepter la balle au vol, il ne doit en aucun cas en prendre avantage.
- Un joueur **ne doit jamais se jeter au sol pour arrêter la balle**.
- Lorsqu'un joueur **expulse la balle à l'extérieur** des limites du terrain, celle-ci **revient à l'équipe adverse**. Le jeu démarre au coup de sifflet et le joueur en possession de la balle doit faire une **passe** pour relancer le jeu. **Interdit de lancer** vers le but adverse. **Une passe est obligatoire**.
- Lorsqu'il y a **arrêt du gardien, la balle va à l'équipe défensive derrière la ligne de but**. Le jeu démarre au coup de sifflet et le joueur en possession de la balle doit faire une **passe** pour relancer le jeu. **Interdit de lancer** vers le but adverse. **Une passe est obligatoire**.
- **Aucune passe ne peut se faire avec la main**.
- Une équipe doit être **prête au moins 10 minutes avant la partie**. S'il y a un retard de plus de 10 minutes de la part d'une équipe après l'heure prévue du match, l'équipe retardataire est alors prise en défaut et perd automatiquement le match.

9. Les arbitres

Seul le capitaine ou l'entraîneur de l'équipe a le droit de s'adresser à l'arbitre concernant tous les litiges, et ce, **poliment**.

Aucun protêt ne sera accepté par les arbitres et les organisateurs. La décision des arbitres est finale et sans appel.

10. La zone du gardien de but

Le gardien de but peut **déblayer et faire des passes** seulement s'il est **dans sa zone de but ou en arrière de la ligne de but**.

Une punition mineure pour obstruction à l'endroit du gardien sera imposée à un joueur qui, avec son bâton ou son corps, commet de l'interférence sur le gardien, et ce, même si le gardien est à l'extérieur de sa zone de but.

À moins que la balle ne soit dans l'enceinte du but, un joueur de l'équipe offensive ne peut se tenir dans l'enceinte. **Le but est refusé s'il y a obstruction sur le gardien** avant ou pendant le but.

Un but sera accordé si la balle pénètre dans le but alors qu'un joueur offensif se trouve dans la zone de but en raison de l'obstruction physique commise par un joueur défensif.

Un joueur peut compter **un but avec le pied s'il n'y a pas de « botté »** ou de mouvement volontaire vers le filet.

11. Lancer frappé

Les lancers frappés sont permis, mais le bâton du joueur ne doit jamais dépasser la hauteur de ces hanches, autant dans l'élan avant ou arrière du lancer. Tout lancer frappé ou le bâton dépasse la hauteur des hanches sera pénalisé et la balle ira à l'adversaire. Après 3 lancers frappés illégaux dans une partie par une équipe, une pénalité mineure pourra être donnée, à la guise de l'arbitre.