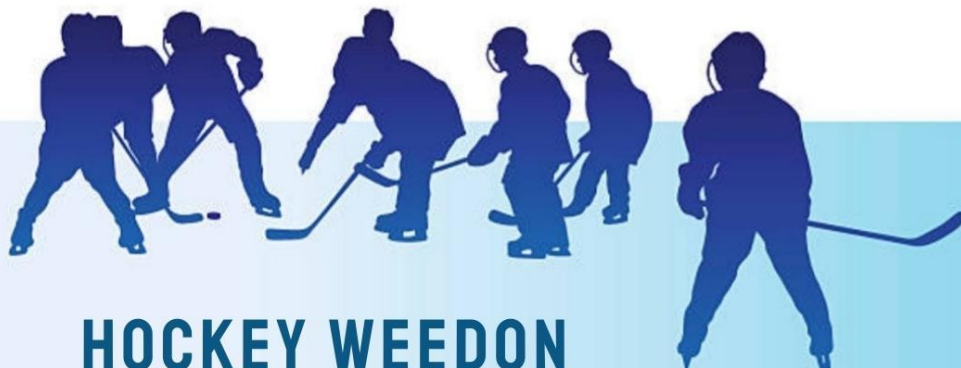


LIGUE RÉCRÉATIVE DE HOCKEY

3 VS 3



HOCKEY WEEDON

CATÉGORIES

M7 / PRÉ-NOVICE (2017-2018-2019)

M9 / NOVICE (2015-2016)

M11 / ATOME (2013-2014)

M13 / PEE-WEE (2011-2012)

2 POSSIBILITÉS

INSCRIPTION PAR ÉQUIPE OU INDIVIDUELLE

250,00\$ PAR JOUEUR

POUR INFORMATIONS ET INSCRIPTIONS :

(819) 609-9762

MICHELPROVENCHER1973@GMAIL.COM

12 MATCHS

+ TOURNOI DE LIGUE



WEEDON

ARÉNA ANDRÉ-PEE-WEE-TARDIF

185, RUE DES ÉRABLES, WEEDON

À COMPTER DU 16 DÉCEMBRE 2023

HOCKEY WEEDON

LIGUE RÉCRÉATIVE DE HOCKEY

3 VS 3

Catégories :

M7 / Pré-novice (2017-2018-2019)

M9 / Novice (2015-2016)

M11 / Atome (2013-2014)

M13 / Pee-Wee (2011-2012)

Quand ? Le samedi et/ou dimanche de 8h30 à 12h30

**À l'aréna André-Pee-Wee-Tardif de Weedon
(185, rue Érables, JOB 3J0)**

À compter du samedi 16 décembre 2023

Qu'est-ce qui rend le hockey 3 contre 3 si unique?

La vitesse et les points!

Le hockey 3 contre 3 donne à tous les joueurs la chance d'être constamment impliqués dans le jeu. Quelle que soit la position dans laquelle vous jouez, vous serez sur les dents pendant tout votre temps de jeu !

La ligue permet aux jeunes d'être constamment dans l'action tant en zone offensive qu'en zone défensive, tout en profitant d'un temps de glace optimal. Le jeu 3 contre 3 permet à chaque joueur de pratiquer son coup de patin, ses habiletés et ses passes. La ligue idéale pour combiner apprentissage, développement et passion! Il vous est même possible de suivre en temps réel l'horaire et les statistiques tout au long de la saison!

Voici ce que comprend l'inscription de votre équipe :

- **Tous les matchs seront joués sur une demi-patinoire**
- Trois périodes de 15 minutes et un échauffement de deux minutes
- Calendrier et classement des équipes en ligne, avec résultats des matchs mis à jour chaque semaine
- Un arbitre par match
- Superviseur de ligue en service à tout moment
- **Chaque équipe jouera 12 matchs par catégorie pour les séries, il y aura un tournoi pour toutes les équipes de notre ligue.**

Catégorie pour notre ligue de hockey 3 vs 3 récréatif

PRÉ NOVICE

NOVICE

ATOME

PEEWEE

- **Les équipes seront formées de joueurs récréatifs A B C (Exemple ATOME A et non des joueurs de AA)**
- **Pour les catégories PRÉ NOVICE ET NOVICE il n'y aura pas de classement de joueurs**
- **Les matchs se joueront sur une demi-surface de patinoire 3 vs 3.**
- **Les équipes seront de 9 joueurs et 1 gardien de but pour les matchs, mais les équipes qui le désirent peuvent jouer avec moins de joueurs.**
- **Les équipes devront avoir leur propre chandail pour jouer dans notre ligue.**
- **Il est possible de former votre propre équipe pour jouer dans notre ligue et les joueurs individuels qui veulent jouer pourront s'inscrire et nous formerons des équipes.**
- **Chaque inscription sera de 250\$ par joueur pour 12 matchs et un tournoi de ligue.**
- **Lors du tournoi de ligue, nous allons récompenser les joueurs et les équipes qui se sont démarquées durant la saison. (Prix et médailles)**

Règlements :

1. Les parties sont de trois périodes de 15 minutes à temps continu. Une période d'échauffement de 2 minutes précédera la première période et il y aura une pause d'une minute entre les périodes.

La séance complète est d'une durée de 50 minutes.

2. Il y a trois mises au jeu pendant la partie, soit au début de chaque période, et au centre de la glace.
3. Aucun hors-jeu.
4. Aucun dégagement refusé
5. Aucun temps d'arrêt
6. Aucune prolongation
7. Les changements de joueurs se font durant le jeu
(Non applicable pour le M7 & M9 – M9 = changement au 90 secondes, M7 = changement au 3 minutes, chronométré)
8. Les équipes changent de côté de patinoire au terme de chaque période
9. Aucune mise en échec corporelle ne sera tolérée
10. Aucun abus verbal ne sera toléré
11. Les joueurs doivent porter l'équipement complet requis par Hockey Québec et précisé dans les règlements administratifs de la fédération.

SITUATIONS DE JEU PARTICULIÈRES :

12. Un joueur peut compter un maximum de 2 buts par période. Le marqueur comptabilise le nombre de buts pour chaque joueur. Si un joueur compte un 3^e but dans une même période, le but n'est pas accordé. Par ailleurs, lorsqu'un joueur a 2 buts dans une période et qu'il obtient un lancer de punition, le but sera alloué s'il marque.
13. Si la rondelle quitte la surface de jeu, l'équipe qui a fait sortir la rondelle de la patinoire doit retraiter dans sa zone défensive et permettre une reprise libre de la rondelle par l'équipe adverse.
14. Après un but, l'équipe qui a compté doit quitter la zone offensive et laisser l'équipe adverse sortir avec la rondelle. L'équipe qui a compté

ne peut sortir et rentrer dans la zone pour aller soutirer la rondelle à l'équipe qui vient de se faire compter. Cette dernière a 10 secondes pour sortir de la zone. **(Non applicable pour le M7 & M9, mais la sortie de zone après un but est obligatoire pour l'équipe ayant marqué)**

15. Quand le gardien immobilise la rondelle, l'équipe qui attaque doit retraiter à la ligne d'engagement (haut des cercles de mise en jeu) afin que l'autre équipe puisse repartir le jeu.
16. Une équipe peut retirer son gardien pour un joueur additionnel lors des 3 dernières minutes de la partie ou lors d'une punition à retardement.
17. Dès qu'il y a un écart de quatre (4) buts, l'équipe tirant de l'arrière peut ajouter un quatrième (4^e) joueur. Lorsque l'écart revient à moins de quatre (4) buts, les équipes évolueront à nouveau à 3 contre 3.
18. Advenant un écart de six (6) buts, l'équipe tirant de l'arrière peut ajouter un cinquième (5^e) joueur. Lorsque l'écart revient à moins de six (6) buts, l'équipe tirant de l'arrière évoluera avec l'avantage d'un joueur à 4 contre 4.

ALIGNEMENT D'UNE ÉQUIPE ET JOUEURS REMPLACANTS :

19. Il ne doit y avoir plus de dix (10) joueurs et un (1) gardien sur la feuille d'alignement et sur le banc des joueurs pour chaque partie (sauf exception)
20. Le nombre de joueurs minimal d'une équipe pour tenir un match est de six (6) patineurs plus un (1) gardien
21. Si une équipe n'est pas en mesure de présenter six (6) patineurs et un (1) gardien, les responsables feront appel à des joueurs remplaçants inscrits 3 vs 3.
22. Le nombre minimal d'entraîneurs derrière le banc des joueurs est de (1), et le nombre maximal est de trois (3). Les parents peuvent alterner à tour de rôle.

PÉNALTÉS :

23. Lorsque l'arbitre appelle une pénalité, il y a lancer de punition
24. Le temps continue lorsqu'une pénalité est accordée
25. Le joueur qui prend le lancer de punition doit s'aligner au centre de la glace. Les autres joueurs doivent s'aligner, un genou sur la glace, sur la ligne bleue en arrière de la ligne rouge. Tous les joueurs partent d'une position arrêtée. L'arbitre siffle pour signaler le départ de tous les joueurs. Le jeu continue si le lancer de punition est manqué. S'il y a but, les joueurs doivent quitter la zone. (jeu normal)
26. Un joueur qui reçoit 3 pénalités mineures est expulsé de la partie
27. Advenant une pénalité mineure double, chaque joueur reçoit sa pénalité pour qu'elle soit comptabilisée par le chronométrateur, mais aucun lancer de punition n'est accordé. Une pénalité mineure double résulte en une mise au jeu au centre de la glace.
28. Advenant une pénalité majeure, le joueur est immédiatement expulsé de la partie et un lancer de punition est accordé. Un rapport de l'officiel est remis aux responsables de la ligue afin qu'ils déterminent si une suspension est nécessaire.
29. Lors d'une partie, la décision de l'arbitre est finale. Il n'y aura aucune tolérance de la part des responsables de la ligue envers des comportements agressifs de la part de joueurs, parents ou entraîneurs.
30. Aucun remboursement ne sera accordé par la ligue après une suspension ou un abandon.

Pour toutes questions ou informations additionnelles, veuillez communiquer avec le responsable de la ligue M. Michel Provencher :

Téléphone : (819) 609-9762

Courriel : Michelprovencher1973@gmail.com