

T3

# HOCKEY MASCULIN



# CHAPITRE 13 - HOCKEY MASCULIN

## 1. COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

- 1.1. Une équipe est composée d'un minimum de quinze (15) participants et d'un maximum de vingt (20) participants. Une (1) place supplémentaire peut être accordée aux équipes dirigées par un entraîneur qualifié. Elles peuvent ainsi compter un maximum de vingt-et-un (21) participants.
- 1.2. Toutes les équipes doivent avoir un (1) gardien de but revêtu de l'uniforme au complet. Dans le cas d'une blessure, l'équipe disposera de quinze (15) minutes pour qu'un autre gardien de but revête l'uniforme.
- 1.3. L'équipe régionale est déclarée championne lors des championnats régionaux des FAC.
- 1.4. L'équipe régionale peut inviter trois (3) joueurs d'une autre base, escadre ou unité de la région à se joindre à elle, pourvu que ceux-ci aient obtenu l'approbation de leur commandant.

## 2. OFFICIELS

- 2.1. Le système d'arbitrage à quatre (4) officiels se poursuivra pendant toute la durée du championnat, dans la mesure du possible.
- 2.2. Les officiels mineurs et/ou hors glace agiront en qualité de juges de but, de marqueurs et de chronométreurs pendant toute la durée du championnat, tel qu'exigé par la base hôte.

## 3. RÈGLES GÉNÉRALES

- 3.1. Le match doit se dérouler selon les règles de jeu officielles de [Hockey Canada](#) en vigueur, y compris les modifications ci-dessous.
- 3.2. Le présent paragraphe se rapporte au type de championnat et « au temps continu » pour le Championnat national de hockey masculin des FAC :
  - a. Le match doit se dérouler selon les règles de jeu officielles de Hockey Canada en vigueur, y compris les modifications ci-dessous.
  - b. Le « temps continu » débute lorsque l'officiel fait la mise au jeu après qu'un but a été compté, entraînant ainsi un écart de sept (7) buts ou plus au cours de la troisième période;
  - c. Lorsque le jeu se déroule « à temps continu », les punitions mineures sont de trois (3) minutes et les punitions majeures, de sept (7) minutes. Aussi, les punitions débutent dès la mise au jeu, et si une punition prend fin durant un arrêt du jeu, le joueur pénalisé ne peut pas retourner au jeu avant que le match ne reprenne;
    - lorsqu'un joueur écope d'une punition quand le match se déroule « à temps arrêté » et que la punition se poursuit après l'arrêt du jeu, dans le cas d'un écart de sept (7) buts ou plus, aucun temps supplémentaire n'est ajouté à la durée de la punition,
    - lorsqu'un joueur purge une punition mineure double au moment où l'écart est de sept (7) buts et que la première punition mineure est annulée parce qu'un but a été marqué, la seconde punition mineure est de trois (3) minutes.

- 3.3. Les championnats de hockey sur glace des FAC se dérouleront conformément aux [règles de Hockey Canada pour le hockey junior et senior](#).
- 3.4. Dans des circonstances exceptionnelles, le gestionnaire de la base hôte en consultation avec l'officiel en chef et les équipes visées peut retarder le début du match ou de la période pour la remise en état de la glace.

## 4. SUSPENSIONS

- 4.1. Durant le championnat, les suspensions minimales énumérées ci-dessous s'appliquent lorsque surviennent les infractions suivantes :

<b>Règle</b>	<b>Description</b>	<b>Suspension minimale</b>
2.2c	Joueur inadmissible – officiels d'une équipe	1 <sup>re</sup> infraction – 5 matchs 2 <sup>e</sup> infraction – indéfinie
4.5b 4.5c	Tout joueur qui purge une seconde punition de 10 minutes pour inconduite au cours du même match se verra imposer une punition d'extrême inconduite	Extrême inconduite
4.6c	Extrême inconduite – 10 dernières minutes	1 <sup>re</sup> infraction – 1 match 2 <sup>e</sup> infraction – 2 matchs 3 <sup>e</sup> infraction – 4 matchs
4.7b	Inconduite grossière – tourner le match en dérision – joueur	1 <sup>re</sup> infraction – 2 matchs 2 <sup>e</sup> infraction – 4 matchs 3 <sup>e</sup> infraction – indéfinie
6.1a-b	Punition de match – tentative délibérée de blesser ou blesser délibérée envers un adversaire	1 <sup>re</sup> infraction – 3 matchs 2 <sup>e</sup> infraction – 6 matchs 3 <sup>e</sup> infraction – indéfinie
6.1a	Punition de match – harcèlement physique d'un officiel	Indéfinie – dans l'attente d'un examen
6.4a	Mise en échec par derrière (quand une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées)	1 <sup>re</sup> infraction – 2 matchs 2 <sup>e</sup> infraction – 4 matchs 3 <sup>e</sup> infraction – indéfinie
6.5b	Coup porté à la tête (quand une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées)	1 <sup>re</sup> infraction – 1 match 2 <sup>e</sup> infraction – 2 matchs 3 <sup>e</sup> infraction – indéfinie
Divers	Lorsqu'une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à la suite d'une infraction qui n'apparaît pas dans la liste ci-dessus, incluant, sans s'y restreindre, donner du coude, bâton élevé, cinglage, etc.	1 <sup>re</sup> infraction – 1 match 2 <sup>e</sup> infraction – 2 matchs 3 <sup>e</sup> infraction – indéfinie
<b>Bataille</b>		
6.7a	Tout joueur qui se bat écoperà d'une punition d'extrême inconduite	1 <sup>re</sup> infraction – 2 matchs 2 <sup>e</sup> infraction – 4 matchs 3 <sup>e</sup> infraction – indéfinie
6.7b	Instigateur/agresseur	1 <sup>re</sup> infraction – 1 match 2 <sup>e</sup> infraction – 2 matchs 3 <sup>e</sup> infraction – indéfinie
6.7h	Troisième joueur et joueur suivant à se lancer dans la mêlée	1 <sup>re</sup> infraction – 2 matchs 2 <sup>e</sup> infraction – 4 matchs 3 <sup>e</sup> infraction – indéfinie
6.7h	Tout joueur se voyant imposer une deuxième punition majeure pour bataille durant le même arrêt de jeu	1 <sup>re</sup> infraction – 3 matchs 2 <sup>e</sup> infraction – 6 matchs 3 <sup>e</sup> infraction – indéfinie
9.2	Extrême inconduite – abus verbal envers un officiel	1 <sup>re</sup> infraction – 2 matchs 2 <sup>e</sup> infraction – 4 matchs 3 <sup>e</sup> infraction – indéfinie

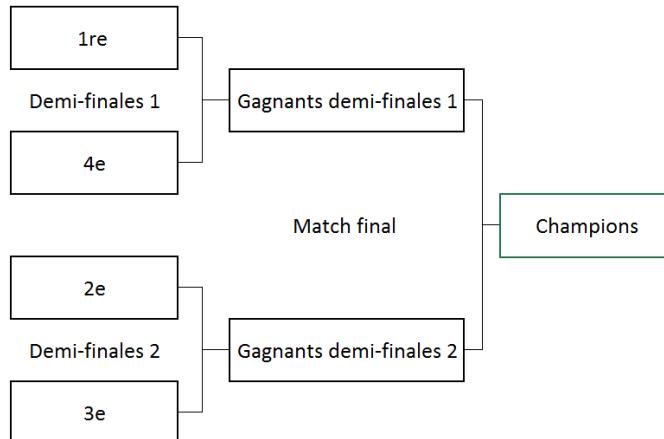
9.2f	Inconduite grossière – motifs de discrimination (harcèlement)	Indéfinie – dans l'attente d'un examen
9.5b	Tout joueur (ou entraîneur) reconnu comme étant le premier à quitter le banc des joueurs ou des punitions pendant une bataille	1 <sup>re</sup> infraction – 5 matchs 2 <sup>e</sup> infraction – indéfinie
9.5b	L'entraîneur de l'équipe dont le joueur quitte le banc des joueurs ou des punitions en vertu des sous-paragraphe 9.5b et 9.5c	1 <sup>re</sup> infraction – 1 match 2 <sup>e</sup> infraction – 2 matchs 3 <sup>e</sup> infraction – indéfinie
9.5c	Tout joueur reconnu comme ayant quitté le banc des joueurs ou des punitions pendant une bataille	1 <sup>re</sup> infraction – 7 matchs 2 <sup>e</sup> infraction – indéfinie
9.5c	L'entraîneur de l'équipe dont le joueur quitte le banc des joueurs ou des punitions, mais qui n'est pas reconnu comme étant le premier à le faire durant une bataille sur la patinoire	1 <sup>re</sup> infraction – 1 match 2 <sup>e</sup> infraction – 2 matchs 3 <sup>e</sup> infraction – indéfinie
9.5c	Un entraîneur qui quitte le banc si une punition d'extrême inconduite est imposée	Indéfinie – dans l'attente d'un examen
10.14a	Refus de se mettre au jeu – officiels d'une équipe	Indéfinie – dans l'attente d'un examen
<b>Altercations avant ou après un match</b>		
4.1b	Toute équipe impliquée dans une bataille avant ou après un match	Indéfinie – dans l'attente d'un examen
4.7, 6.7	Tout joueur ou entraîneur impliqué dans une altercation quand une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées	Indéfinie – dans l'attente d'un examen

- 4.2. Se reporter au [Chapitre 5 – Suspensions](#), pour les infractions qui peuvent s'appliquer à n'importe quel sport.

## 5. TYPE DE CHAMPIONNAT

- 5.1. Tous les matchs comprennent trois (3) périodes de vingt (20) minutes à temps arrêté.
- 5.2. Les équipes ont droit à un (1) temps d'arrêt de trente (30) secondes par match.
- 5.3. Une période d'échauffement de dix (10) minutes est prévue avant chaque match, suivie de la remise en état de la glace, de la première période et de la remise en état de la glace, de la deuxième période et de la remise en état de la glace, et de la troisième période.  
**Remarque :** Deux (2) minutes seront ajoutées à l'horloge à la fin de la période d'échauffement pour que les équipes retirent toutes les rondelles de la patinoire. Si des rondelles ou des joueurs sont encore présents sur la glace après cette période de deux (2) minutes, l'équipe ou les équipes en faute se verront imposer une punition de deux (2) minutes pour avoir retardé le match.
- 5.4. Le championnat des FAC prend la forme d'un tournoi à la ronde simple suivi d'éliminatoires simples. Les points sont attribués comme suit durant le tournoi à la ronde :
  - a. deux (2) points pour une victoire (temps réglementaire ou prolongation/tir de barrage);
  - b. un (1) point pour une défaite en prolongation/tir de barrage;
  - c. zéro (0) pour une défaite en temps réglementaire.
- 5.5. Si l'égalité persiste à la fin de la période réglementaire du tournoi à la ronde, une période de prolongation/un tir de barrage est prévu immédiatement après le match pour déterminer l'équipe gagnante. Les points sont attribués conformément au [paragraphe 5.4](#).
- 5.6. La période de prolongation se déroule ainsi :

- a. les équipes demeurent à la même extrémité et jouent une période de prolongation décisive de cinq (5) minutes (3 contre 3 plus les gardiens de but – aucune remise en état de la glace);
  - b. si l'égalité persiste après la période de prolongation, les équipes procèdent à un tir de barrage qui se déroule comme suit :
    - les équipes sélectionnent trois (3) joueurs en uniforme et précisent à l'arbitre l'ordre dans lequel ils effectueront les tirs;
    - les joueurs tirent en alternance au but de l'adversaire à raison d'un (1) tir par joueur jusqu'à ce que chaque équipe ait effectué trois (3) tirs au but;
    - si l'égalité persiste après que les trois (3) premiers joueurs de chaque équipe ont effectué un tir, l'équipe dont le joueur compte un but sera déclarée gagnante. Tous les joueurs sur la liste/liste d'admissibilité (à l'exception des gardiens de but) doivent effectuer un tir avant que les trois (3) joueurs initiaux/tout joueur puissent procéder à un second tir.
- 5.7. À la fin du tournoi à la ronde, deux (2) matchs de demi-finales sont disputés. L'équipe en première place affronte celle qui s'est classée quatrième et l'équipe en deuxième place joue contre celle en troisième place. Les gagnants de chaque demi-finale passent à la finale.



## 6. PROCÉDURE DE BRIS D'ÉGALITÉ

- 6.1. En cas d'égalité au classement final du tournoi à la ronde, les équipes qui passent aux éliminatoires sont déterminées ainsi :
- a. Si deux (2) équipes sont à égalité, l'équipe qui a vaincu l'autre lors du tournoi à la ronde, y compris les résultats du tir de barrage, passe aux éliminatoires et/ou se glisse devant ses concurrentes au classement des éliminatoires;
  - b. Si trois (3) équipes ou plus se trouvent à égalité, l'équipe avec la meilleure fiche victoires/défaites, y compris les résultats du tir de barrage, face aux autres équipes lors du tournoi à la ronde passe aux éliminatoires et/ou se glisse devant ses concurrentes au classement des éliminatoires;
  - c. Si l'égalité persiste, le nombre total de buts marqués par chaque équipe à égalité lors du tournoi à la ronde est divisé par le nombre total de buts accordés, à l'exception des buts comptés ou accordés au cours des tirs de barrage. L'équipe qui obtient le quotient le plus élevé se classe devant l'équipe concurrente qui se trouvait à égalité;

- d. Si l'égalité persiste, le nombre total de buts marqués par chaque équipe est divisé par le nombre total de buts accordés lors du tournoi à la ronde, à l'exception des buts comptés ou accordés au cours des tirs de barrage. L'équipe qui obtient le quotient le plus élevé se glisse devant l'équipe concurrente qui se trouvait à égalité;

6.2. Durant les éliminatoires, les équipes sont départagées ainsi :

- Les équipes disposeront d'une pause de deux (2) minutes, demeurent à la même extrémité et jouent une période de prolongation décisive de dix (10) minutes (5 contre 5 plus les gardiens de but – aucune remise en état de la glace);
- Si l'égalité persiste, la glace est remise en état et les équipes changent d'extrémité et jouent une période de prolongation décisive de vingt (20) minutes;
- Si l'égalité persiste toujours, la méthode indiquée au sous-[paragraphe 6.2.b](#) est reprise jusqu'à ce qu'un but est compté.

## 7. ÉQUIPEMENT

7.1. La rondelle officielle utilisée pour le championnat est la rondelle Viceroy.

7.2. Tous les participants doivent porter l'équipement précisé dans le tableau ci-dessous.

	OBLIGATOIRE	RECOMMANDÉ
<b>Joueurs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ casque de hockey homologué CSA (l'étiquette doit être sur le casque) auquel est fixée une grille protectrice intégrale et <u>non</u> modifiée</li> <li>▪ patins</li> <li>▪ coudières</li> <li>▪ protège-tibias</li> <li>▪ culotte de hockey rembourrée</li> <li>▪ gants de hockey</li> <li>▪ épaulières</li> <li>▪ coquille</li> <li>▪ protège-gorge approuvé par le BNQ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ protecteur buccal</li> </ul>
<b>Gardiens de but</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ masque homologué CSA auquel est fixé un protège-gorge en plastique (les masques œil de chat ne sont <u>pas</u> approuvés)</li> <li>▪ plastron</li> <li>▪ brassards</li> <li>▪ coudières</li> <li>▪ épaulières</li> <li>▪ coquille</li> <li>▪ culotte et jambières de gardien de but</li> <li>▪ gants de gardien de but</li> <li>▪ gant bloqueur</li> <li>▪ patins de gardien de but</li> <li>▪ protège-gorge homologué BNQ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ protecteur buccal</li> </ul>
<b>Officiels</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ casque homologué CSA et au moins une demi-visière</li> <li>▪ protège-cou homologué BNQ</li> <li>▪ patins</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ protecteur buccal</li> <li>▪ coquille</li> </ul>

7.3. Toute modification d'ordre physique à l'équipement de protection est interdite.

## 8. PRÉVENTION DES BLESSURES

- 8.1. Il est important que tous les membres de l'équipe, les entraîneurs, les officiels, les soigneurs et les organisateurs passent en revue les stratégies de prévention des blessures. Le [Chapitre 6](#) renferme des renseignements supplémentaires concernant la prévention des blessures.

## 9. RÉCOMPENSES

- 9.1. À la fin de chaque match du championnat national, les membres du jury d'appel sélectionnent les deux (2) Joueurs les plus utiles de l'équipe, soit un (1) de chaque équipe.
- 9.2. L'équipe gagnante reçoit une bannière et un trophée. Des médailles individuelles sont remises aux membres de l'équipe gagnante et de celle qui finit deuxième.
- 9.3. À la fin des championnats régional/national, les membres du jury d'appel choisissent le Joueur le plus utile du tournoi.
- 9.4. À la fin du championnat national, chaque équipe choisit le Joueur le plus utile de l'équipe.
- 9.5. À la fin du championnat national, chaque équipe soumet la candidature d'un joueur qui a fait preuve d'un esprit sportif exceptionnel, y compris d'un comportement responsable et conforme à l'éthique, de franc-jeu, d'intégrité et de respect combinés à des aptitudes athlétiques remarquables. Le jury d'appel et/ou l'officiel en chef choisit le récipiendaire selon les candidatures reçues.
- 9.6. Voici le tableau des récompenses :

<u>Récompense/ Reconnaissance</u>	<u>Quantité</u>	<u>National</u>	<u>Régional</u>
Trophée	1	✓	À confirmer selon la Constitution régionale
Bannière du championnat	1	✓	À confirmer selon la Constitution régionale
Médailles d'or	21	✓	✓
Médailles d'argent	21	✓	✓
JPU du tournoi	1	✓	✓
JPU de l'équipe	4	✓	S.O.
JPU du match	2 par match	✓	À confirmer selon la Constitution régionale
Prix de l'esprit sportif	1	✓	À confirmer selon la Constitution régionale
Officiels	11	✓	À confirmer selon la Constitution régionale
Soigneurs	3	✓	À confirmer selon la Constitution régionale
Jury d'appel	3	✓	À confirmer selon la Constitution régionale
Invités de marque/ présidents d'honneur	1	✓	À confirmer selon la Constitution régionale