

14

# HOCKEY DES VÉTÉRANS



## CHAPITRE 14 - HOCKEY DES VÉTÉRANS

### 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.
- 1.5. Les joueurs doivent être âgés de quarante (40) ans ou plus au 1<sup>er</sup> janvier de l'année du Championnat national de hockey des vétérans des FAC. Les entraîneurs et les gérants peuvent être âgés de moins de quarante (40) ans, pourvu qu'ils ne soient pas des joueurs.
- 1.6. De plus, chaque équipe peut être composée de trois (3) joueurs (attaquants/défenseurs) plus jeunes, soit de trente-sept (37) ans ou plus. En plus, les équipes peuvent compter des gardiens de but de 35 ans ou plus. Dans les deux cas, l'admissibilité des joueurs est fonction de leur âge au 1<sup>er</sup> janvier de l'année du Championnat national de hockey des vétérans des FAC.
- 1.7. Lorsqu'une équipe a recours aux services d'un gardien de but âgé de 35 ou 36 ans durant un championnat, celui-ci ne peut EN AUCUN CAS jouer à une autre position que celle de gardien de but.
- 1.8. Lorsqu'une équipe retient les services d'un gardien de but âgé de 37, 38 ou 39 ans durant un championnat, celui-ci ne peut EN AUCUN CAS participer en tant que joueur (attaquant/défenseur) si la liste des joueurs compte déjà trois (3) joueurs plus jeunes, y compris si un des joueurs plus jeunes (attaquant/défenseur) est blessé ou suspendu pendant le championnat.

### 2. OFFICIELS

- 2.1. Le système d'arbitrage à quatre (4) officiels se poursuivra pendant toute la durée du championnat.
- 2.2. Les officiels mineurs et/ou hors glace agiront en qualité 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 des vétérans des FAC :

- a. S'il existe un écart de sept (7) buts ou plus entre les équipes à la troisième période d'une partie d'un tournoi, le jeu se poursuivra « à temps continu » pour le reste du match. Il n'y a aucun retour « au temps arrêté » si l'écart est de six (6) buts ou moins;
- Le « temps continu » débute à la mise au jeu après qu'un but a été compté, entraînant ainsi un écart de sept (7) buts;
- b. Lorsque le jeu se déroule « à temps continu », les punitions mineures sont de trois (3) minutes, et les punitions majeures, de sept (7) minutes.
- 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, la première punition mineure sera annulée parce qu'un but a été marqué, la seconde punition mineure est de trois (3) minutes.
- 3.3. Le Championnat de hockey des FAC se déroulera conformément à la :
- a. Une équipe qui commet une violation sur la glace ne sera pas autorisée à faire des substitutions de joueurs avant la mise au jeu qui s'ensuit, sauf dans les cas suivants :
- pour remplacer un gardien de but qui a été substitué par un attaquant supplémentaire;
  - pour remplacer un joueur blessé;
  - lorsqu'une ou plusieurs pénalités ont été imposées à l'une ou l'autre des équipes, un changement de joueurs sera autorisé; et
- b. [règle 7.7 – Contact à la tête – Hockey junior A 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>Règlement</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
4.7c	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
4.8c	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

7.1c	Punition de match – tentative délibérée de blesser ou blessure délibérée envers un adversaire	1 <sup>re</sup> infraction – 3 matchs 2 <sup>e</sup> infraction – 6 matchs 3 <sup>e</sup> infraction – indéfinie
7.5b	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
7.7b	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, notamment 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
10.8	Refus de se mettre au jeu – officiels d'une équipe	Indéfinie – dans l'attente d'un examen
<b>Bataille</b>		
7.10b	Tout joueur se voyant infliger une punition majeure et une extrême inconduite pour s'être battu	1 <sup>re</sup> infraction – 2 matchs 2 <sup>e</sup> infraction – 4 matchs 3 <sup>e</sup> infraction – indéfinie
7.11	Instigateur/agresseur	1 <sup>re</sup> infraction – 1 match 2 <sup>e</sup> infraction – 2 matchs 3 <sup>e</sup> infraction – indéfinie
7.10e	Troisième joueur et joueur(s) suivant(s) 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
7.10e	2 <sup>e</sup> bataille, même arrêt de jeu (3 <sup>e</sup> , 4 <sup>e</sup> , etc.)	1 <sup>re</sup> infraction – 3 matchs 2 <sup>e</sup> infraction – 6 matchs 3 <sup>e</sup> infraction – indéfinie
10.4	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
10.4	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
10.4	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
<b>Altercations avant ou après un match</b>		
10.4	L'entraîneur d'une équipe dont le joueur quitte le banc selon la Règle 10.4	1 <sup>re</sup> infraction – 1 match 2 <sup>e</sup> infraction – 2 matchs 3 <sup>e</sup> infraction – indéfinie
4.1a	Toute équipe impliquée dans une altercation avant ou après le match	Indéfinie – dans l'attente d'un examen
4.7	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
<b>Maltraitance</b>		
11.2e	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
11.2f	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

11.4	Inconduite grossière – motifs de discrimination (harcèlement)	Indéfinie – dans l'attente d'un examen
11.5c	Punition de match – harcèlement physique d'un officiel	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

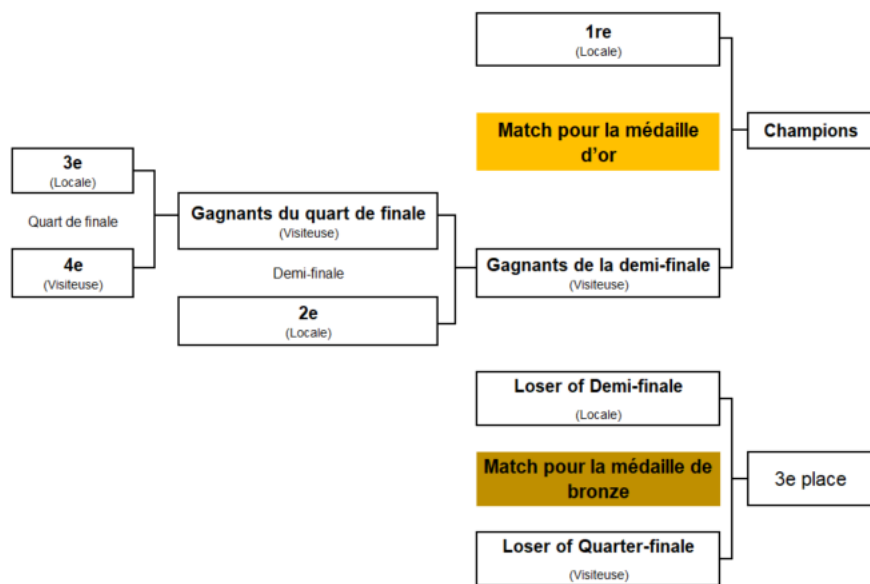
- 5.1. Tous les matchs comprennent trois (3) périodes de quinze (15) minutes à temps arrêté avec remise en état de la glace entre les périodes.
- 5.2. Les équipes ont droit à un (1) temps d'arrêt de trente (30) secondes par match.
- 5.3. Une période d'échauffement de douze (12) minutes est prévue avant chaque match. À deux (2) minutes de l'échauffement, le signal retentira et les équipes auront deux (2) minutes pour ramasser toutes les rondelles et quitter la glace. Si des rondelles ou des joueurs sont encore sur la glace à zéro (0) minute, l'équipe responsable recevra une pénalité mineure 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 :
- deux (2) points pour une victoire (temps réglementaire ou prolongation/tir de barrage),
  - un (1) point pour une défaite en prolongation/tir de barrage;
  - zéro (0) pour une défaite en temps réglementaire.
- 5.5. Si l'égalité persiste à la suite du temps réglementaire :
- dans un tournoi à la ronde, une période de prolongation/un tir de barrage est prévue immédiatement après le match pour déterminer l'équipe gagnante. Les points sont attribués conformément au [paragraphe 5.4](#).
    - La période de prolongation se déroule ainsi :
    - 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);
    - 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.

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

- i. 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);
- ii. 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;
- iii. si l'égalité persiste toujours, la méthode indiquée à [5.5.b.ii.](#) est reprise jusqu'à ce qu'un but soi compté.

5.6. À l'issue du tournoi à la ronde, le quart de finale opposera l'équipe en troisième (3<sup>e</sup>) place et l'équipe en quatrième (4<sup>e</sup>) place; l'équipe gagnante accèdera à la demi-finale. La demi-finale opposera l'équipe en deuxième (2<sup>e</sup>) place et l'équipe gagnante en quart de finale, et l'équipe gagnante participera au match menant à la médaille d'or. Le match en vue de remporter la médaille de bronze opposera l'équipe perdante en quart de finale à l'équipe perdante en demi-finale. La médaille d'or sera attribuée à l'équipe en première (1<sup>re</sup>) place et l'équipe gagnante en demi-finale.

\*Remarque : l'équipe en première place devra participer à la séance d'entraînement les jours où elle ne joue pas.



## 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 demi-finales sont déterminées comme suit :
- 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 dans les demi-finales;
  - 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 dans les demi-finales;
  - 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;
  - 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.

## 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 auquel est fixée adéquatement une grille protectrice intégrale (avec étiquette visible) 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 (avec étiquette visible) 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>▪ gant bloqueur</li> <li>▪ culotte et jambières de gardien de but</li> <li>▪ coquille</li> <li>▪ gants de gardien de but</li> <li>▪ patins de gardien de but</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ protecteur buccal</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ protège-gorge homologué BNQ</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. RÉCOMPENSES

8.1. À la fin de chaque match du championnat national, les membres du jury d'appel sélectionnent les deux (2) Joueurs les plus utiles du match, soit un (1) de chaque équipe.

8.2. L'équipe gagnante reçoit une bannière et un trophée. Des médailles individuelles sont remises aux membres des équipes occupant les premier et deuxième rangs.

8.3. À la fin du championnat national, les membres du jury d'appel choisissent le Joueur le plus utile du tournoi.

8.4. À la fin du championnat national, chaque équipe choisit le Joueur le plus utile de l'équipe.

8.5. 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.

8.6. Voici le tableau des récompenses :

<u>Récompense/ reconnaissance</u>	<u>Nombre</u>	<u>Championnat national</u>	<u>Championnat 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	10	✓	À confirmer selon la Constitution régionale
Soigneurs	3	✓	À confirmer selon la Constitution régionale
Membres du jury d'appel	3	✓	À confirmer selon la Constitution régionale
Invités de renom/ présidents d'honneur	1	✓	À confirmer selon la Constitution régionale