Règlement Novice Mineur

RÈGLES DE JEU

- Format à quatre contre quatre – chaque équipe a un gardien de but.
- Période d'échauffement de trois minutes.
- Configuration de la patinoire :
  - Un ensemble de séparateurs
- Durée du match – recommandé 55 minutes.
  - Deux matchs de 24 minutes + 3 minutes d'échauffement. Si la durée de glace le permet, les matchs peuvent être plus long.
- Durée des présences – quatre-vingt-dix (90) seconde, et une sirène ou un sifflet annonce la substitution des joueurs. Le temps s'écoule de façon continue tout au long des périodes de 24 minutes.
  - Le déroulement des deux matchs est synchronisé.
  - Les officiels travaillent ensemble pour conserver ce synchronisme des matchs.
- Les substitutions de joueurs ont lieu sans arrêts de jeu.

PUNITIONS

- Les punitions mineures sont signalées par l'officiel, qui lève brièvement le bras pour indiquer qu'une punition sera imposée. À la fin de la présence en cours, l'officiel informe l'entraîneur de l'infraction et du numéro du joueur responsable.
- Si l'équipe fautive est en possession de la rondelle au moment où l'infraction survient, l'officiel siffle pour signaler un changement de possession, et l'équipe non fautive obtient de l'espace pour jouer la rondelle (espace de trois mètres).
- Le joueur puni rate la présence suivante **(4 minutes 30 secondes)**, mais les équipes jouent à forces égales.
- Si une infraction qui nécessiterait habituellement l'expulsion du joueur est commise (punition d'extrême inconduite, de match ou d'inconduite grossière), le joueur fautif est alors retiré du reste du match. Même dans un tel cas, aucune équipe ne sera en désavantage numérique. L'officiel devra remplir un rapport de match selon la procédure en vigueur dans sa région.

- Il y aura deux mises au jeu pendant le match :
  - La première aura lieu au début du match.
  - La seconde aura lieu au début de la deuxième période.

PRÉSENCES

- La durée recommandée pour les présences est 90 secondes. Une sirène ou un sifflet annoncera les substitutions des joueurs.
- Au son de la sirène ou du sifflet, les joueurs doivent abandonner la rondelle immédiatement et quitter la glace. Les nouveaux joueurs sautent immédiatement sur la patinoire et joue directement la rondelle. Pour éviter qu'une équipe tire avantage d'un changement de joueur, l'arbitre peut intervenir afin de déplacer la rondelle vers le côté/coin de la patinoire et/ou arrêter le jeu afin d'éviter qu'une chance nette de marquer se produise due au changement.
- Si un joueur ou une équipe tire avantage volontairement (embarque joueur avant la sirène ou sifflet) et/ou que les joueurs ne retournent pas au banc, l'arbitre peut intervenir en arrêtant le jeu et l'arbitre redonne la rondelle à l'équipe adverse. L'équipe fautive recevra un 1er avertissement (Entraîneur doit être informé). À la 2e occasion pour une même équipe, le joueur fautif (1er à embarquer sur la glace avant le temps) sera pénalisé et ce, selon les règles de punition en vigueur.
- Le fait de ne pas abandonner la rondelle immédiatement ou d'envoyer de nouveaux joueurs sur la glace hâtivement entraînera une punition (voir ci-dessous) pour l'équipe fautive. Un joueur qui continue de jouer la rondelle recevra un 1er avertissement (Entraîneur doit être informé). À la 2e occasion pour une même équipe, le joueur fautif sera pénalisé (selon les règles de punition en vigueur).

CHANGEMENTS DE POSSESSION

- Un gardien de but immobilise la rondelle – l'arbitre siffle pour indiquer à l'équipe à l'offensive de reculer, et l'équipe en défensive prend possession de la rondelle.
- Rondelle envoyée à l'extérieur de la surface de jeu – l'équipe fautive recule, et l'officiel remet une rondelle à l'autre équipe.
- Après un but, l'arbitre siffle pour indiquer à l'équipe à l'offensive de reculer, et l'équipe en défensive prend possession de la rondelle.

Punitions

- Les punitions mineures sont signalées par l'officiel, qui lève brièvement le bras pour indiquer qu'une punition sera imposée. À la fin de la présence en cours, l'officiel informe l'entraîneur de l'infraction et du numéro du joueur responsable.
- Si l'équipe fautive est en possession de la rondelle au moment où l'infraction survient, l'officiel siffle pour signaler un changement de possession, et l'équipe non fautive obtient de l'espace pour jouer la rondelle (espace de trois mètres).
- Le joueur puni rate la présence suivante **(4 minutes 30 secondes)**, mais les équipes jouent à forces égales.
- Si une infraction qui nécessiterait habituellement l'expulsion du joueur est commise (punition d'extrême inconduite, de match ou d'inconduite grossière), le joueur fautif est alors retiré du reste du match. Même dans un tel cas, aucune équipe ne sera en désavantage numérique. L'officiel devra remplir un rapport de match selon la procédure en vigueur dans sa région.