M9 – PROGRAMME DEMI-GLACE

Règles de jeu

Nombre de joueurs et positions :

- Tous les matchs se déroulent à 4 vs 4, avec gardien.
- Tous les joueurs doivent effectuer une rotation entre les positions d'avant et d'arrière au cours d'un même match.
- Aucun gardien ne pourra être retiré pour un 5e attaquant.

Exceptions : Si un gardien de but doit quitter le match temporairement ou jusqu'à la fin du match, son équipe pourra :

- *Évoluer avec un 5e patineur sans les privilèges du gardien de but ou;*
- *Faire évoluer un attaquant à la position de gardien de but, avec l'équipement minimum nécessaire (casque et bavette, bâton de gardien). Le joueur peut utiliser les gants de gardien à sa discrétion. Le match ne sera pas arrêté pour effectuer le changement. Le joueur désigné pourra revêtir l'équipement au banc de son équipe et rejoindre le jeu au début d'une présence.*

Temps de jeu

- Durée de match : deux périodes de 24 minutes + 3 minutes d'échauffement.
- La durée des présences est de 90 secondes. Une sirène ou un sifflet annonce la substitution des joueurs.
- Le temps s'écoule de façon continue tout au long de la période.
- Si une équipe compte moins de huit joueurs, les joueurs feront deux présences de suite à tour de rôle pour veiller à ce qu'il y ait toujours quatre joueurs sur la glace.
- Les entraîneurs doivent s'assurer que le temps de glace est réparti également entre tous les joueurs.

Tournoi à la ronde

Toutes les catégories seront sous formes de tournoi à la ronde. Les règles de comptabilisations des points ainsi que la procédure en cas de bris d'égalité seront celles de hockey Québec. Voir règles 9.8 Départage d'égalité.

Afin de transparence envers tout le monde, chaque équipe devra monopoliser un entraineur sur le banc pour compter les points avec l'entraineur adverse en plus du marqueur du match. À la fin de la partie, les trois personnes devront être d'accord avec le pointage final, sans quoi le pointage du marqueur aura priorité.

Mises en jeu

- Chaque période débute avec une mise en jeu au centre de la patinoire.
- Au son de la sirène ou du sifflet, les joueurs doivent abandonner la rondelle immédiatement et quitter la glace. L'arbitre récupère la rondelle et se positionne au point de mise en jeu le plus rapproché. Se référer à la figure 2 pour connaître les différentes zones et positions de mises en jeu.

- Si un joueur pousse volontairement la rondelle en zone adverse pour prendre avantage, la mise en jeu se fait en fonction de la position de la rondelle à la fin de la présence. Le jeu reprendra alors avec une mise au jeu rapide :
    - Dès l'arrivée d'un joueur de chaque équipe, l'officiel met la rondelle en jeu.
    - Les autres joueurs se joignent au jeu dès qu'ils sortent du banc.
    - Il est recommandé aux entraîneurs de faire une rotation entre les joueurs qui effectuent la mise en jeu.

Arrêts de jeu et changements de possession

- Il n'y aura pas de hors-jeu ni de dégagements refusés.
- Lorsqu'un gardien de but immobilise la rondelle, l'arbitre siffle pour indiquer à l'équipe qui attaquait de reculer, et l'équipe en défensive prend possession de la rondelle derrière son but pour contre-attaquer.
- Lorsque la rondelle envoyée à l'extérieur de la surface de jeu, l'équipe fautive recule, et l'officiel remet une rondelle à l'autre équipe pour la reprise du jeu.
- Après un but, l'arbitre siffle pour indiquer à l'équipe qui a marqué de reculer, et l'équipe en défensive reprend possession de la rondelle.
- L'équipe qui recule ne peut mettre de pression sur le porteur de la rondelle avant que celui-ci n'effectue une première action (passe, transport de rondelle au-delà de la ligne des buts).
- Se référer au tableau ci-dessous pour un résumé des différents arrêts de jeu :

<table>
<tr><th>Situation provoquant l'arrêt de jeu</th><th>Décision</th><th>Reprise du jeu</th></tr>
<tr><td>Gardien immobilise la rondelle</td><td></td><td rowspan="2">L'équipe qui reprend la rondelle le fait depuis l'arrière de son filet.</td></tr>
<tr><td>But compté</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">Rondelle sortie du jeu</td><td>L'équipe en défensive a sorti la rondelle.</td><td>L'équipe qui était en offensive reprend le long de la bande, au point de sortie de la rondelle.</td></tr>
<tr><td>L'équipe en offensive a sorti la rondelle.</td><td rowspan="2">L'équipe qui était en défensive reprend depuis l'arrière de son filet.</td></tr>
<tr><td>Impossible de déterminer l'équipe fautive.</td></tr>
<tr><td>Passe avec la main (interdite dans toutes les zones)</td><td rowspan="3">L'officiel détermine l'équipe fautive.</td><td rowspan="3">L'équipe non fautive reprend possession au point le plus près de l'endroit où le jeu a été arrêté.</td></tr>
<tr><td>Rondelle touchée avec un bâton élevé</td></tr>
<tr><td>Filet déplacé</td></tr>
</table>

Punitions

- Aucun contact physique volontaire ou mise en échec n’est permis.
- Les punitions mineures sont signalées par l'officiel, qui lève le bras pour indiquer qu'une punition sera imposée. Il siffle l’arrêt du jeu lorsque l’équipe fautive prend possession de la rondelle.
- Un tir de pénalité est octroyé à l’équipe adverse (au joueur impliquer dans l’infraction) Voir procédure de Tir de pénalité.
- Les règles relatives au Franc-Jeu ne s’appliquent pas (saison ou tournoi).

Il est attendu des entraîneurs qu’ils encouragent le respect des règles et de l’esprit sportif, et qu’ils éduquent les joueurs sur les fautes commises. Il est aussi attendu des entraîneurs qu’ils collaborent avec les officiels pour assurer le bon déroulement des matchs.

Procédure de tir de pénalité

Chaque pénalité entraîne un tir de pénalité avec poursuite. Il n’y aura pas de désavantage numérique et le joueur fautif ne purge pas deux minutes au banc de pénalités.

- Le joueur sur qui la faute a été commise effectue le tir de punition, à partir du centre de la glace.
- Tous les autres joueurs doivent être positionnés trois mètres derrière le tireur, un genou au sol.
- Tous les joueurs quittent au signal de l’officiel.
- Si l’arbitre juge qu’il y a eu un départ hâtif dans la poursuite, ce dernier a le droit de siffler pour arrêter le tir de pénalité et de le reprendre SANS poursuite cette fois-ci.
- Si un but est marqué ou que le gardien immobilise la rondelle, la règle de changement de possession s’applique. Sinon, le jeu se poursuit immédiatement.
- Si la pénalité est signalée à la fin d’une présence (90 secondes), le tir sera effectué sans pression par le joueur sur qui la faute a été commise.
- Pendant le tir, les autres joueurs complètent leur changement.
- Le jeu reprend directement après le tir, sans mise en jeu rapide, avec les joueurs qui ont complété leur changement. Le tireur se dirige immédiatement au banc après son tir pour compléter son changement, sans toucher à la rondelle ou prendre son retour. Les joueurs qui débutent leur présence ne peuvent pas interférer avec le tireur et peuvent récupérer la rondelle seulement lorsqu’un premier tir a été complété.

Expulsions

- Tout joueur qui en sera à sa 3e pénalité mineure au cours d’un même match sera retiré du jeu pour le reste de la partie.
- L’officiel indiquera au marqueur le numéro du joueur pénalisé afin que celui-ci puisse le noter sur la feuille de match. Le décompte officiel est celui tenu par les officiels du match. Les officiels (sur glace ou hors glace) peuvent informer l’entraîneur lorsqu’un joueur en est à sa deuxième pénalité, mais cet avertissement n’est pas nécessaire pour l’application de la sanction reliée à une troisième pénalité pour un même joueur.
- 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. L’officiel devra remplir un rapport de match selon la procédure en vigueur dans sa région

Cas particuliers

- Si un but est compté lors d’une pénalité à retardement, celle-ci ne sera pas comptabilisée pour le joueur fautif (application normale de la règle de Hockey Canada).
- Si une pénalité est commise sur le joueur qui effectue un tir de pénalité (avec poursuite), un but automatique sera accordé. Il n’y aura pas de pénalité supplémentaire.
- À la suite à une pénalité de banc, l’équipe qui obtient le tir de pénalité pourra désigner le joueur de son choix parmi ceux qui sont sur la patinoire.