

CHAPITRE 14 – HOCKEY DES VÉTÉRANS

1. Composition de l'équipe

- 1.1 Les joueurs doivent être âgés de quarante (40) ans ou plus au 1^{er} 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 jouent pas.
- 1.2 De plus, chaque équipe peut être composée de trois (3) joueurs (attaquants/défenseurs) plus jeunes, soit de trente-sept (37) ans ou plus. Aussi, 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^{er} janvier de l'année du Championnat national de hockey des vétérans des FAC.
- 1.3 Lorsqu'une équipe a recours aux services d'un gardien de but âgé de 35 ans ou 36 ans durant un championnat, celui-ci ne peut EN AUCUN CAS jouer à une autre position que celle de gardien de but.
- 1.4 Lorsqu'une équipe retient les services d'un gardien de but âgé de 37 ans, 38 ans 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.
- 1.5 L'équipe régionale est l'équipe déclarée championne lors du Championnat régional des FAC. Une équipe est composée d'un maximum de vingt (20) participants qui peuvent tous être des joueurs et revêtir l'uniforme à chaque match.
- 1.6 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 du commandant.
- 1.7 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.

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/hors glace agiront en qualité de juges de but tout au long du Championnat et aideront les marqueurs et les chronométreurs au besoin.

3. Règles générales

- 3.1 Les règles officielles de jeu sont celles exposées dans le Livre des 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 :
 - 3.2.1 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;
 - 3.2.2 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**;
 - 3.2.3 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;

3.2.3.1 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,

3.2.3.2 lorsqu'un joueur purge une punition mineure double au moment où l'écart est de sept (7) buts et que la première punition mineure se termine parce qu'un but a été marqué, la seconde punition mineure est de trois (3) minutes.

3.3 Une équipe qui commet un dégagement refusé n'a pas le droit à un changement de joueur(s) durant l'arrêt du jeu, à moins qu'une des équipes ait demandé un temps d'arrêt.

3.4 Dans des circonstances exceptionnelles, le gestionnaire de la base hôte en consultation avec les officiels 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 ci-dessous s'appliquent lorsque surviennent les infractions suivantes :

Règlement	Description	Suspension minimale
HC-F22	Joueur inadmissible – joueur ou officiel d'une équipe	Indéfinie – dans l'attente d'un examen
2.2c	Joueur inadmissible – officiels d'une équipe	1 ^{re} infraction – 5 matchs 2 ^e 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 ^{re} infraction – 1 match 2 ^e infraction – 2 matchs 3 ^e infraction – 4 matchs
4.7b	Inconduite grossière – tourner la joute en dérision – joueur	1 ^{re} infraction – 2 matchs 2 ^e infraction – 4 matchs 3 ^e infraction – indéfinie
6.1a-b	Punition de match – tentative délibérée de blesser ou blessure délibérée envers un adversaire	1 ^{re} infraction – 3 matchs 2 ^e infraction – 6 matchs 3 ^e 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 ^{re} infraction – 2 matchs 2 ^e infraction – 4 matchs 3 ^e infraction – indéfinie
6.5b	Coup porté à la tête (quand une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées)	1 ^{re} infraction – 1 match 2 ^e infraction – 2 matchs 3 ^e infraction – indéfinie
7.4b	Faucher les patins – punition mineure double et punition d'extrême inconduite	1 ^{re} infraction – 1 match 2 ^e infraction – 2 matchs 3 ^e 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,	1 ^{re} infraction – 1 match 2 ^e infraction – 2 matchs 3 ^e infraction – indéfinie

	incluant, sans s'y restreindre, donner du coude, bâton élevé, cinglage, etc.	
Bataille		
6.7a	Tout joueur qui se bat écoperait d'une punition équivalant à une extrême inconduite	1 ^{re} infraction – 2 matchs 2 ^e infraction – 4 matchs 3 ^e infraction – indéfinie
6.7b	Instigateur/agresseur	1 ^{re} infraction – 1 match 2 ^e infraction – 2 matchs 3 ^e infraction – indéfinie
6.7h	Troisième joueur et joueur suivant à se lancer dans la mêlée	1 ^{re} infraction – 2 matchs 2 ^e infraction – 4 matchs 3 ^e infraction – indéfinie
6.7h	Tout joueur se voyant imposer une deuxième punition majeure pour bataille durant le même arrêt de jeu	1 ^{re} infraction – 3 matchs 2 ^e infraction – 6 matchs 3 ^e infraction – indéfinie
9.2	Extrême inconduite – abus verbal envers un officiel	1 ^{re} infraction – 2 matchs 2 ^e infraction – 4 matchs 3 ^e 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 ^{re} infraction – 5 matchs 2 ^e infraction – indéfinie
9.5b	L'entraîneur de l'équipe dont le joueur quitte le banc des joueurs ou des punitions en vertu des sous-paragraphes 9.5b et 9.5c	1 ^{re} infraction – 1 match 2 ^e infraction – 2 matchs 3 ^e infraction – indéfinie
9.5c	Tout joueur reconnu comme ayant quitté le banc des joueurs ou des punitions pendant une bataille	1 ^{re} infraction – 7 matchs 2 ^e 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 ^{re} infraction – 1 match 2 ^e infraction – 2 matchs 3 ^e 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
Altercations avant ou après un match		
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.

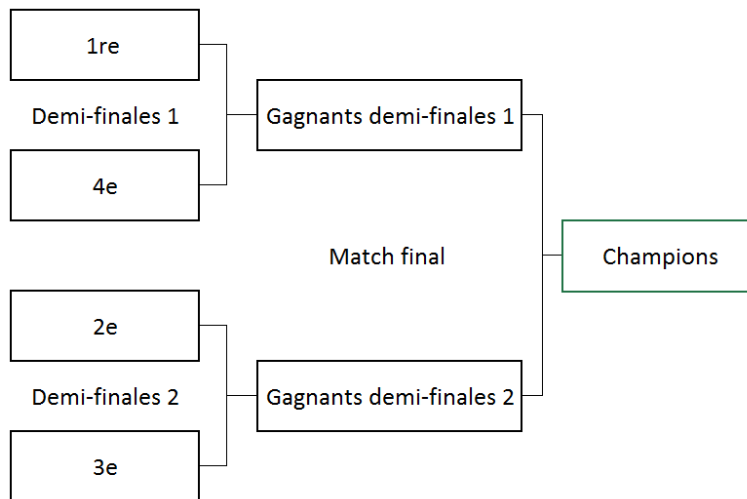
5. Type de championnat

5.1 Tous les matchs comprennent trois (3) périodes de quinze (15) 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.

- 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 :
- 5.4.1 deux (2) points pour une victoire (temps réglementaire ou prolongation/tir de barrage);
 - 5.4.2 un (1) point pour une défaite en prolongation/tir de barrage;
 - 5.4.3 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 comme suit :
- 5.6.1 les équipes changent d'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);
 - 5.6.2 si l'égalité persiste après la période de prolongation, les équipes procèdent à un tir de barrage qui se déroule comme suit :
 - 5.6.2.1 les équipes sélectionnent trois (3) joueurs en uniforme et précisent à l'arbitre l'ordre dans lequel ils effectueront les tirs;
 - 5.6.2.2 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;
 - 5.6.2.3 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 Durant les demi-finales, les équipes sont départagées comme suit :
- 5.7.1 les équipes demeurent à la même extrémité et jouent une période de prolongation décisive de dix (10) minutes (aucune remise en état de la glace);
 - 5.7.2 si l'égalité persiste, la glace est remise en état et les équipes changent d'extrémité et jouent une période de prolongation décisive de quinze (15) minutes;
 - 5.7.3 si l'égalité persiste toujours, la méthode indiquée au sous-paragraphe 5.7.2 est reprise jusqu'à ce qu'un but est compté.
- 5.8 À la fin du tournoi à la ronde, deux 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 demi-finales sont déterminées comme suit :

- 6.1.1 si deux (2) équipes sont à égalité, l'équipe qui a vaincu l'autre lors du tournoi à la ronde et du tir de barrage passe aux éliminatoires et/ou se glisse devant ses concurrentes au classement dans les demi-finales;
- 6.1.2 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;
- 6.1.3 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;
- 6.1.4 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
Joueurs	
<ul style="list-style-type: none"> • Casque de hockey homologué CSA (l'étiquette doit être sur le casque) auquel est fixée une grille protectrice intégrale et <u>non</u> modifiée • Coudières • Protège-tibias • Culotte de hockey rembourrée • Gants de hockey • Épaulières 	<ul style="list-style-type: none"> • Protège-dents

<ul style="list-style-type: none"> • Coquille • Protège-gorge approuvé par le BNQ 	
Gardiens de but	
<ul style="list-style-type: none"> • Masque homologué CSA auquel est fixé un protège-gorge en plastique (les masques œil de chat ne sont <u>pas</u> approuvés) • Plastron • Brassards • Coudières • Épaulières • Culotte et jambières de gardien de but • Coquille • Gants de gardien de but • Protège-gorge homologué BNQ 	<ul style="list-style-type: none"> • Protège-dents
Officiels	
<ul style="list-style-type: none"> • Casque homologué CSA et au moins une demi-visière • Protège-cou homologué BNQ 	<ul style="list-style-type: none"> • Protège-dents • Coquille

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 liées à ce sport.

9. Récompenses

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

9.2 À la fin du championnat, les membres du jury d'appel choisissent le joueur le plus utile du tournoi.

9.3 À la fin du championnat, chaque équipe choisit le joueur le plus utile de l'équipe.

9.4 À la fin du Championnat national de hockey des vétérans des FAC, chaque équipe soumet la candidature d'un joueur qui a fait preuve d'un esprit sportif exceptionnel, y compris d'un comportement responsable et éthique, de franc-jeu, d'intégrité et de respect combinés à des habiletés athlétiques remarquables. Le jury d'appel/l'officiel en chef choisit le récipiendaire selon les candidatures reçues.

9.5 Voici le tableau des récompenses :

Récompense	Quantité	Championnat national	Championnat régional
Trophée	1	✓	✓
Bannière du championnat	1	✓	✓
Médailles d'or	20	✓	✓
Médailles d'argent	20	✓	✓
JPU du tournoi	1	✓	✓
JPU de l'équipe	4	✓	S.O.
Prix de l'esprit sportif	1	✓	S.O.
Officiels	11	✓	AC par la base hôte
Soigneurs	3	✓	AC par la base hôte
Jury d'appel	3	✓	AC par la base hôte
Invités de marque/ Présidents d'honneur	1	✓	AC par la base hôte