

Règles officielles des Ligues jeunesse des Sénateurs d'Ottawa – 2017

N.B. Le genre masculin est utilisé comme générique à seule fin d'alléger le texte.

Ligues jeunesse des Sénateurs d'Ottawa

Règles officielles – 2017

Les règles qui suivent concernent tous les participants de la ligue afin d'assurer la sécurité et le plaisir de tous :

Les coordonnateurs de la ligue se réservent le droit de changer ou modifier ces règles en tout temps et sans préavis afin d'agir dans le meilleur intérêt de la ligue.

Section I : Règles du jeu

Le hockey sera joué selon les règlements ordinaires du hockey en ce qui concerne la base du jeu, à l'exception de ceux énumérés dans le présent document.

1. Durée d'un match

Chaque match consistera d'une période d'échauffement de deux (2) minutes et qui sera suivie d'une partie de 22 minutes en temps continu.

2. Aucune mise en échec

Cette ligue offre un environnement amusant et sécuritaire pour tous les joueurs. Les mises en échec ne seront pas autorisées dans aucune division.

3. Interdit aux entraîneurs

Il n'y a pas d'entraîneurs dans nos ligues jeunesse. Les parents peuvent donner un coup de main auprès des équipes initiation, novice et atome en ouvrant les portes et en comptant pour les joueurs seulement. Cependant, les parents seront contraints de quitter s'ils commencent à diriger. Aucun parent ne sera autorisé au banc pour les équipes à partir de la catégorie pee-wee.

4. Aucun temps d'arrêt

Les Ligues jeunesse sont conçues pour permettre du hockey libre avec aucune présence d'un personnel d'entraîneurs et pour cette raison, les temps d'arrêt ne sont pas autorisés.

5. Changements de lignes :

- i. Les changements de lignes ont lieu à toutes les 90 secondes. Les changements s'effectueront au son d'une sonnerie. À ce moment, les joueurs devront laisser la rondelle immédiatement et se diriger directement au banc. Un changement de joueur doit s'effectuer et d'autres joueurs doivent s'amener sur la patinoire.

- ii. Lorsque la sonnerie se fait entendre pour signaler un changement de ligne, la rondelle est considérée comme morte. Cela signifie qu'un but marqué après la sonnerie ne comptera pas.
- iii. Le facilitateur sur la patinoire doit toucher la rondelle après la sonnerie (ce qui lui permettra de remettre la rondelle « en jeu » après qu'un changement de ligne soit complété). Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter le banc et prendre le contrôle de la rondelle morte avant que le facilitateur ait eu le temps de la récupérer. Les joueurs doivent aider le facilitateur en lui remettant la rondelle au son de la sonnerie.

6. Changement de possession

Lorsque le sifflet se fait entendre pour un « changement de possession » : Tous les joueurs de l'équipe adverse devront reculer suffisamment afin de permettre à un membre de l'équipe non-fautive (ou l'équipe dont le gardien immobilise la rondelle) de relancer le jeu avec la rondelle. Si les joueurs qui ont le contrôle ne tentent pas une sortie de zone dans un délai de dix secondes, l'équipe adverse peut attaquer.

- Alors qu'aucune mise en jeu n'aura lieu après la mise en jeu initiale, la règle du changement de possession s'applique dans les situations suivantes qui devraient normalement entraîner une mise en jeu.
 - HORS DE LA SURFACE DE JEU – Rondelle morte et changement de possession
 - HORS-JEU (novice et plus) - Rondelle morte et changement de possession
 - HORS-JEU À RETARDEMENT – lorsque les joueurs sont en situation de hors-jeu, ils doivent tous quitter la zone offensive et se diriger dans la zone neutre avant de relancer une attaque en zone offensive (le facilitateur indiquera à l'équipe fautive de quitter la zone).
 - BUT MARQUÉ – Rondelle morte et changement de possession. L'équipe qui a marqué un but doit revenir au centre
 - IMMOBILISATION DE LA RONDELLE PAR UN GARDIEN – Rondelle morte et changement de possession
 - DÉGAGEMENT REFUSÉ (novice et plus) – Rondelle morte et changement de possession
 - Le dégagement refusé pourrait tomber à la discrétion du facilitateur si ce dernier juge que le jeu n'était pas intentionnel.

Section II – Punitions

1. Toutes les punitions mineures seront converties en tirs de pénalité. Si la punition est considérée comme étant irresponsable ou agressive, le joueur fautif pourrait être renvoyé au banc pour le reste de sa présence. Si la punition est considérée comme étant accidentelle, le joueur fautif pourrait demeurer sur la patinoire. (Ce jugement est à la discrétion du facilitateur.)

2. Pendant le déroulement du match, la décision du facilitateur est finale. Une approche de tolérance zéro sera utilisée par la ligue envers les joueurs et spectateurs qui auront un comportement agressif et/ou abusif. Un examen des incidents impliquant un comportement inapproprié sera mené par les coordonnateurs de la ligue et de possibles mesures disciplinaires pourraient être prises.

3. Un joueur pourrait être expulsé du match pour les raisons suivantes : tentative de blesser un autre joueur, abus envers un facilitateur, trois pénalités mineures intentionnelles pendant un match ou refus de respecter les règlements. La ligue se réserve le droit d'analyser une suspension au sujet d'un joueur qui ne suit aucune règle mentionnée. En aucun cas les bagarres ne seront tolérées dans les Ligues jeunesse des Sénateurs d'Ottawa. Une bagarre peut entraîner une expulsion de la ligue. Un joueur suspendu ou expulsé de la ligue pour quelque raison que ce soit n'aura droit à aucun remboursement ou crédit.

4. Le facilitateur peut, à sa discrétion, peut exiger des participants à « s'asseoir » pour une portion du match, en guise de réaction à un comportement agressif ou irresponsable.

5. Si deux pénalités sont décernées simultanément, les deux joueurs devront quitter la patinoire. Aucun tir de pénalité ne sera accordé.

Procédure de tirs de pénalité

- Le tir de pénalité doit être décoché par le joueur qui a subi la faute (le cas échéant) et tous les joueurs sur la glace doivent rester au banc jusqu'à ce que le tir soit décoché.
- La rondelle sera placée au centre et au son du sifflet du facilitateur, le joueur pourra avancer pour décocher un tir.
- Après avoir décoché le tir de pénalité, la rondelle est morte et changement de possession se produit. Les joueurs ne peuvent marquer sur un retour de lancer. Les joueurs ne peuvent pas effectuer un arrêt complet pendant un tir de pénalité.

Section III – Règles sur les alignements et les remplaçants

Divisions 4 contre 4

- Pas plus de 9 joueurs et un gardien peuvent être en uniforme lors des matchs – aucune exception.
- Si une équipe compte moins de six joueurs pour le 4 contre 4, le coordonnateur 4 contre 4 tentera d'amener un remplaçant d'une autre équipe afin d'avoir un match équitable en terme de nombre.

Divisions 3 contre 3

- Pas plus de 8 joueurs et un gardien peuvent être en uniforme lors des matchs – aucune exception.

- Si une équipe compte moins de cinq joueurs pour le 3 contre 3, le coordonnateur 4 contre 4 tentera d'amener un remplaçant d'une autre équipe afin d'avoir un match équitable en terme de nombre.

Il sera laissé à la discrétion des coordonnateurs de la ligue de déplacer des joueurs et/ou des équipes afin de créer des divisions équilibrées.

Chaque participant de la ligue doit avoir signé un formulaire d'inscription/de renonciation (incluant la signature d'un parent/tuteur) et d'avoir payé avant le premier match.

En aucun temps un joueur qui n'est pas inscrit au sein d'une équipe ne peut jouer dans la ligue. Le non-respect de ce règlement entraînera un forfait et de possibles mesures supplémentaires à la discrétion des coordonnateurs de la ligue.

Section IV – Politiques de sécurité et des vestiaires

1. Équipement

- Les joueurs doivent porter de l'équipement de hockey homologué CSA ainsi qu'un protège-cou.
- Les joueurs qui ne porteront pas l'équipement approprié ou qui se présenteront avec une pièce d'équipement manquante ne seront pas autorisés à jouer tant et aussi longtemps qu'ils n'auront pas enfilé l'équipement complet.

2. Sécurité dans les vestiaires

- Veuillez noter que le personnel du programme est mandaté principalement pour superviser le volet sur la patinoire de la ligue. Un parent est responsable de la supervision de son enfant à tout autre moment (avec l'aide du personnel de la ligue dans la mesure du possible), tout en adhérant à la règle de supervision à deux adultes (Two-deep rule).
- **Il est défendu de se bousculer** dans les vestiaires et les corridors (il est interdit de lutter, de lancer des objets ou de jouer avec des bâtons)
- Les joueurs **ne sont pas autorisés à se changer sur le plancher** d'un vestiaire, à moins qu'il y ait un espace séparé de quiconque qui pourrait marcher en patins. Les gardiens de but devraient, au minimum, placer leurs mains et leurs coudes sur le banc du vestiaire lorsqu'ils reçoivent de l'aide pour mettre leurs jambières.
- L'utilisation de **téléphones cellulaires et de caméras** par les parents ou les participants dans un vestiaire est strictement interdite.
- Aucun participant n'est autorisé à se trouver dans les vestiaires **sans chaussures qui couvrent complètement leurs pieds** (il est interdit de marcher pieds nus ou avec des sandales dans les vestiaires).
- Alors que les vestiaires sont partagés, nous rappelons aux participants de ne pas laisser des objets de valeur dans les vestiaires. Les établissements Sensplex ne sont pas responsables des objets perdus, volés ou endommagés.

3. Intimidation/harcèlement

Le harcèlement et l'intimidation sous toutes ses formes ne seront pas tolérés pendant le programme et pourraient entraîner le retrait d'un participant fautif du programme sans possibilité de remboursement ou de crédit. Nous nous attendons à ce que tous les participants, parents et membres du personnel acceptent de faire un effort raisonnable pour prévenir le harcèlement et l'intimidation.

- Les participants du programme et les parents sont invités à signaler immédiatement tout cas d'harcèlement et d'intimidation au coordonnateur de la ligue en service.

4. Mixité des vestiaires

Afin de se conformer avec les politiques de Hockey Canada et de la Commission ontarienne des droits de la personne, la Politique sur la mixité des vestiaires qui suit est en vigueur :

- Au niveau **atome et les catégories d'âge inférieures**, les joueurs de sexe masculin et féminin peuvent se changer dans le même vestiaire en même temps en présence de deux adultes, pourvu que les participants dont le vestiaire est mixte arrivent à l'aréna vêtus de leur équipement complet ou qu'ils portent au moins un short ou un sous-vêtement long et un t-shirt, vêtements qui doivent être en bon état, sans déchirures ni trous. À la demande d'un parent ou d'un participant, le coordonnateur de la ligue mettra à la disposition des participants de sexe féminin un autre vestiaire pour n'importe quelle catégorie d'âge.
- Au niveau **pee-wee et les catégories d'âge supérieures**, les participants masculins et féminins devront toujours se changer dans des vestiaires séparés.

5. Règle de supervision à deux adultes (Two-deep rule)

Afin de se conformer avec les règles de Hockey Canada, les politiques suivantes s'appliquent :

Au niveau atome et les catégories d'âge inférieures :

- Les parents sont responsables de faire en sorte que la règle de supervision à deux adultes (Two-deep rule) soit observée en tout temps. Cette règle stipule qu'aucun adulte (homme ou femme) ne doit se trouver seul dans un vestiaire en présence des joueurs (à moins que cet adulte ne soit avec son (ses) propre(s) enfant(s)). Ainsi, il devrait toujours y avoir **deux** adultes en présence dans le vestiaire d'une équipe à tout moment.
 - Les parents doivent informer le personnel de la ligue lorsque survient une situation où il y a un besoin d'aide afin d'appliquer ce règlement.

Au niveau pee-wee et les catégories d'âge supérieures :

- Un superviseur de la ligue 4 contre 4 aidera à surveiller les vestiaires afin de s'assurer que tous les règlements et règles sont suivis.

[Cliquez ici pour la version imprimable du règlement!](#)