



Programme novice 2019-2020 Lignes directrices

1. Général

- 1.1. Le hockey novice est d'une durée de deux ans. Il fait partie du programme MAHG de Hockey Québec.
- 1.2. Sauf exception, aucun joueur ne peut être affilié des catégories pré-novice 1 ou 2 vers le novice pendant la saison actuelle.
- 1.3. Les joueurs d'âge novice ne peuvent pas jouer de façon permanente avec une équipe de catégorie supérieure (ex. atome), sauf exception indiquée aux règlements de Hockey Québec.
- 1.4. L'affiliation est permise entre les classes du novice tel que stipulé par les règlements de Hockey Québec.
- 1.5. Seuls les joueurs de deuxième année novice (8 ans) peuvent être affiliés aux équipes atome après le 1^{er} janvier.

2. Composition des équipes

2.1. Sur une pleine glace

- 2.1.1.1. 2 équipes : 1 partie entre 2 équipes + pratique; ou deux parties avec équipes divisées
- 2.1.1.2. 3 équipes : 1 partie entre deux équipes + pratique avec une autre équipe
- 2.1.1.3. 4 équipes : 2 parties; ou 1 partie entre deux équipes + pratique à deux équipes

	Règles (doit faire)	Options (peut faire)
2 équipes : 1 partie + 1 pratique 2 équipes : 2 parties à équipes divisées 3 équipes : 1 partie + 1 pratique 4 équipes : 1 partie + 1 pratique sur ¼ glace 4 équipes : 2 parties	Classe 1 : 8 patineurs, 1 gardien Classes 2-4 : 8 patineurs, rotation de gardiens 1 officiel par match	Classe 1 : identifier un seul ou faire rotation de gardiens Classes 2-4 : modifier le nombre de joueurs par équipe

2.2. Classes

- 2.2.1. Les équipes de la classe 1 jouent des parties dans la grande région de l'Outaouais.
- 2.2.2. Les équipes des classes 2-4 jouent à l'intérieur de l'AHMLG ou dans la LHRO. Les parties officielles sont sous la responsabilité de la LHRO.

2.3. Joueurs par équipe

- 2.3.1. Classe 1 : 9 joueurs – 8 patineurs + 1 gardien
- 2.3.2. Classes 2-4 : 9 joueurs – 8 patineurs + 1 gardien
- 2.3.3. Minimum : 7 joueurs – 6 patineurs + 1 gardien
- 2.3.4. Maximum : 13 joueurs – 12 patineurs + 1 gardien

2.4. Gardiens de buts

- 2.4.1. Classe 1 : Gardiens identifiés ou en rotation à chaque match
- 2.4.2. Classes 2-4 : Recommandé d'avoir aucun gardien identifié. Tous les joueurs font la rotation durant la phase développement (septembre-décembre). Possible d'identifier un nombre limité de gardiens en rotation (2 à 4) pendant la phase saison régulière (janvier-mars).



Programme novice 2019-2020

Lignes directrices

2.5. Formation des équipes

2.5.1. Chaque association participante à une ligue sera classée comme suit selon son nombre d'inscriptions (peut être modifié selon la décision de Hockey Outaouais) :

2.5.1.1. Ligues à une seule classe : toutes les équipes seront de 2^e Classe

2.5.1.2. Ligues à deux classes : suivre la règle du 40-60 en divisant le nombre d'équipes en Classe 2 et 3

2.5.1.3. Ligues à plusieurs classes : suivre la règle du 20-60-20 en divisant le nombre d'équipes en classe 1, 2 & 3

3. Structure de la saison

3.1. La saison est divisée en trois phases (dates approximatives en fonction des blocs d'heures) : septembre à décembre / janvier à mars / avril

3.2. Première phase : combinaison de développement (18 leçons) et d'une partie demi-glace (après la 9^e leçon)

3.3. Deuxième phase : formation des équipes, parties aux semaines et pratiques en alternance

3.4. Troisième phase :

3.4.1. Pour les joueurs de 7 ans : événements pour souligner la fin de la saison

3.4.2. Pour les joueurs de 8 ans : entraînements et parties sur pleine glace pour préparer la graduation au niveau atome

4. Règles générales

Les parties au novice demi-glace mettent l'emphasis sur le développement du joueur en maximisant les opportunités de toucher à la rondelle, interagir avec les autres joueurs (passes, 1v1, etc.) et faire des jeux de hockey.

4.1. Les parties se jouent à 4 contre 4 plus un gardien de chaque côté

4.2. Réchauffement de 2 minutes avant le match

4.3. La durée de la partie est de 50 minutes (incluant le réchauffement)

4.4. Il y aura deux périodes d'environ 22 minutes

4.5. Les parties se jouent en temps continu (pendant les changements, après un but, etc.)

4.6. Les joueurs changent dans le feu de l'action

4.7. Si, par manque de joueur, un 4^e patineur est désigné pour rester sur la patinoire il doit se présenter au banc des joueurs et ensuite retourner participer au jeu

4.8. Si deux parties se déroulent en même temps sur chaque demi-glace, les officiels synchronisent le jeu en suivant le même temps

4.9. Les joueurs changent d'extrémité de glace à chaque période

4.10. Il y aura deux mises au jeu pendant la partie :

4.10.1. La première au début du match

4.10.2. La deuxième au début de la 2^e période

5. Présences sur la patinoire

5.1. Durée des présences des joueurs est de 90 secondes. Un coup de sifflet ou sirène indiquera le changement.



Programme novice 2019-2020

Lignes directrices

- 5.2. Au signal sonore, les joueurs doivent abandonner la rondelle et se rendre immédiatement au banc. Les nouveaux joueurs embarquent aussitôt sur la patinoire.
- 5.3. Si le joueur n'abandonne pas la rondelle, une pénalité pourrait être signalée à l'équipe du joueur fautif.

6. Changement de possession

- 6.1. Le gardien immobilise ("gèle") la rondelle – l'arbitre siffle pour indiquer à l'équipe offensive de reculer de 3 mètres et l'équipe défensive prend possession de la rondelle.
- 6.2. Rondelle quitte la surface de jeu – l'équipe ayant envoyée la rondelle à l'extérieur recule de 3 mètres et l'arbitre donne une autre rondelle à l'équipe adverse.
- 6.3. Après un but - l'équipe ayant compté recule de 3 mètres et l'officiel donne la rondelle à l'équipe adverse.

7. Officiels

- 7.1. Il y aura un arbitre par partie.
- 7.2. Il y aura un chronométreur par partie.

8. Infractions

- 8.1. Les punitions mineures sont signalées par l'arbitre, 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.
- 8.2. Chaque pénalité entraîne un tir de pénalité avec poursuite des joueurs adverses
 - 8.2.1. Le joueur sur qui la faute a été commise effectue le tir de punition, à partir du centre de la surface de jeu.
 - 8.2.2. Tous les autres joueurs doivent être positionnés 3 mètres derrière le tireur.
 - 8.2.3. Tous les autres joueurs poursuivent le tireur au signal de l'arbitre.
 - 8.2.4. 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.
 - 8.2.5. Si la pénalité est signalée à la fin d'une présence (90 secondes), le tir sera effectué sans pression pendant que les autres joueurs complètent leur changement. Le jeu reprendra au centre avec la mise en jeu rapide.
 - 8.2.6. Il n'y aura pas de désavantage numérique et le joueur fautif ne purge pas deux minutes au banc de pénalités.
 - 8.2.7. 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.

9. Pointage

- 9.1. Le pointage ne sera pas comptabilisé. Les feuilles de match seront utilisées seulement à des fins de production des alignements et de discipline des joueurs / personnel de banc.

10. Festivals / tournois

- 10.1. Les équipes peuvent participer aux festivals et aux tournois si les parties sont jouées sur demi-glace selon la politique de Hockey Canada en vigueur.