

RÈGLEMENTS TECHNIQUES - HOCKEY SUR GLACE (HOMMES)

A. EFFECTIF POUR LE CHAMPIONNAT

Chaque équipe se compose de 22 joueurs (incluant deux gardiens de but) et de cinq encadreur. Un troisième gardien peut s'ajouter au contingent qui devient ainsi composé de 23 joueurs. (Remarque : Le 23^{ième} joueur doit être un gardien, autrement, le contingent est limité à 22). Tous les joueurs qui ont écoulé une année d'admissibilité peuvent participer au championnat. L'effectif n'est pas limité à 23 joueurs.

A.1 EFFECTIF DE MATCH

Tous les joueurs, sauf le troisième gardien, peuvent être inscrits sur l'alignement, mais seulement 20 peuvent être utilisés à chaque match. Le troisième gardien peut jouer seulement si un des deux autres gardiens est déclaré inapte par le médecin officiel du championnat canadien.

B. EFFECTIF SUR LA TOUCHE

Cinq encadreur et les joueurs en uniforme sont les seuls à pouvoir occuper la zone du banc des joueurs. Les noms de ces personnes doivent être enregistrés sur le rapport officiel du match. Un maximum de cinq encadreur peut être inscrit sur le rapport officiel.

C. PARTICIPANTS

C.1 ÉQUIPES

Six équipes participent au championnat **2008** de Sport interuniversitaire canadien :

- Une équipe représentant SUO
- Une équipe représentant la FQSÉ (membre de la division est de SUO)
- Une équipe représentant Canada-Ouest
- Une équipe représentant Sport universitaire de l'Atlantique
- L'équipe hôte (Université Lakehead)
- Une équipe désignée en rotation (SUA)

(Voir la politique 20.20.4.6 pour obtenir plus de détails)

La conférence sportive qui a le privilège de désigner une équipe doit préciser la méthode de sélection de cette équipe. Elle doit en informer le secrétariat de SIC avant le début de la saison. Le choix de l'équipe désignée doit être connu une semaine avant le championnat canadien.

C.2 IDENTIFICATION

C.3 ADMISSIBILITÉ INDIVIDUELLE

C.4 INSCRIPTIONS INDIVIDUELLES

C.5 CLASSEMENTS INDIVIDUELS

C.6 INSCRIPTIONS DES ÉQUIPES

C.7 CLASSEMENT DES ÉQUIPES

D. COMPÉTITION

D.1 ORGANISATION ET GESTION DES ACTIVITÉS

Le championnat, d'une durée de quatre jours, se tient annuellement durant la dernière semaine de mars. Le tournoi se dispute à six équipes, divisées en deux groupes de trois équipes. Chaque équipe joue deux matchs au total dans son groupe. Les équipes qui terminent au premier rang de cette phase préliminaire passent en finale de championnat.

Tous les matchs de championnat des diverses conférences sportives doivent être terminés le samedi précédant le début du championnat de Sport interuniversitaire canadien.

D.2 TIRAGE, GROUPEMENT, CLASSEMENT, ESSAIS, QUALIFICATIONS

D.2.1 CLASSEMENT

Le classement des équipes dans chaque groupe est le suivant :

- a) Les champions des trois conférences sportives sont classés aux 1^{ier}, 2^{ième} et 3^{ième} rang en tenant compte de leur classement au dernier Top dix de la saison.
- b) La première équipe au classement joue dans le groupe A et les équipes classées 2 et 3 jouent dans le groupe B.
- c) Les trois autres classées 4^{ième}, 5^{ième} et 6^{ième} sont placées dans les groupes selon les consignes de D.2.2.

D.2.2 GROUPES

Option A :

Quand deux équipes de chaque conférence se qualifient pour le championnat, on doit éviter qu'elles se retrouvent au sein du même groupe. Le critère géographique est alors utilisé. Exemple :

Si SUA est # 1, SUO (E) # 2 et Canada-Ouest # 3, les groupes seraient ainsi formés :

<u>Groupe A</u>	<u>Groupe B</u>
SUA # 1	SUO (E)
SUO (O)	Canada-Ouest
Canada-Ouest	SUA # 2

Remarque : Dans cet exemple, c'est le dernier classement de SIC qui justifierait la place de SUO (O) et de Canada-Ouest dans leurs groupes respectifs.

Option B :

Quand trois équipes de la même conférence sont qualifiées, c'est l'équipe de 3^{ième} place qui est assignée au groupe A et le critère de géographie détermine l'affectation des deux autres équipes. Exemple :

SI SUA a trois équipes et Canada-Ouest est # 1, SUO (E) est # 2 et SUA # 3, les groupes seraient ainsi formés :

<u>Groupe A</u>	<u>Groupe B</u>
Canada-Ouest	SUO (E)
SUO (O)	SUA # 1
SUA # 3	SUA # 2

D.2.3 PROCÉDURE

- a) La conférence téléphonique est tenue le dimanche précédant le championnat (dès que possible après l'annonce du dernier Top dix)
- b) Au terme de la conférence téléphonique, le secrétariat de SIC annonce par communiqué l'horaire et le classement des équipes au championnat
- c) Une amende de 500 \$ est imposée à toute université qui dévoile le classement durant la période d'embargo demandée par SIC.

D.3 FORMULE ET FORMAT

D.4 PROCÉDURES ET PROTÈTS

D.5 HORAIRE ET DÉROULEMENT

Lors des matchs intra-groupe, chaque équipe agit une fois comme équipe locale et comme visiteur. L'équipe qui détient le meilleur classement est considérée comme étant l'équipe locale lors du second match intra-groupe. Lors de la finale de championnat, l'équipe qui a la meilleure fiche dans les matchs intra-groupe est considérée comme étant l'équipe locale. Si les deux équipes finalistes ont la même fiche, un tirage au sort détermine qui est considérée comme étant l'équipe locale. Les deux équipes gagnantes de la première journée disputent leur deuxième match la troisième journée. Les équipes qui perdent leur premier match jouent leur prochaine partie la deuxième journée. L'équipe hôte peut jouer ses matchs en soirée le premier ou le deuxième jour, à la discrétion du comité organisateur, quel que soit son classement. Toutes les parties d'un même groupe doivent être jouées vers la même heure (après-midi ou soirée). Le comité organisateur détermine l'horaire.

Les équipes qui ont la meilleure fiche en ronde de qualification sont considérées comme étant équipes locales lors des matchs pour les médailles d'or et de bronze. Si deux équipes ont la même fiche, on utilise les dispositions de l'article D.9 pour déterminer l'équipe locale. On utilise toutefois un tirage au sort plutôt que la fusillade comme moyen de départage.

D.6 HORAIRE DES RENCONTRES

D.7 HORAIRE DES SÉANCES D'ENTRAÎNEMENT / D'ÉCHAUFFEMENT

Le comité organisateur doit préparer et diffuser aux équipes l'horaire des séances d'entraînement. Cet horaire doit tenir compte des éléments suivants :

- a) Les six équipes peuvent s'entraîner durant une heure la veille du début des rencontres intra-groupe sur la patinoire où les matchs du championnat sont présentés.
- b) Les équipes qui ne jouent pas lors des journées de compétition intra-groupe peuvent s'entraîner pendant 90 minutes autant que possible sur la patinoire où est présenté le championnat.

- c) Les équipes actives peuvent s'entraîner pendant 45 minutes le matin, sur la patinoire du championnat.
- d) Il en est de même pour les deux équipes finalistes.
- e) On considère l'horaire des matchs et l'heure d'arrivée des équipes pour établir l'horaire des entraînements.

D.8 PROLONGATION ET TEMPS MORT

D.8.1 MATCHS DE LA SAISON RÉGULIÈRE

On joue une période supplémentaire de cinq minutes à verdict instantané pour tenter de déterminer le vainqueur. Ceci, sans procéder à la réfection de la glace, sans accorder de période de repos et sans que les équipes ne changent de filets.

D.8.2 SÉRIES ÉLIMINATOIRES

En cas d'égalité, au terme du temps réglementaire, on accorde une période de repos au banc de trois minutes, suivie d'une période de temps supplémentaire de dix minutes à verdict instantané. Si l'issue du match n'a toujours pas été décidée, les équipes quittent la patinoire pour une intermission de durée habituelle, selon ce qui est prévu par les différentes conférences sportives, pour permettre la réfection de la glace. Une autre période de vingt minutes de jeu à verdict instantané est alors jouée. Au terme de chaque période de prolongation, les équipes ont droit au repos habituel et on procède à la réfection de la glace.

D.8.3 CHAMPIONNAT DE SPORT INTERUNIVERSITAIRE CANADIEN

- a) Matchs intra-groupe, de troisième place et match de finale

Lors d'un pointage nul en temps régulier, on accorde une période de repos de trois minutes après laquelle on joue une période de dix minutes. Le premier but compté met fin à cette période. Si au terme de cette période, le pointage est toujours à égalité, les équipes ont droit à un repos d'une durée déterminée par le comité organisateur (avant le début du championnat et en consultation avec l'Association des entraîneurs), ce qui permet de repolir la surface glacée. On tente alors de briser l'égalité lors de périodes de 20 minutes de jeu suivies d'intermissions dont la durée est déterminée par le comité organisateur. Le premier but compté mettra fin au match.

- b) Fusillade

Si on doit avoir recours à la fusillade en vertu des exigences de D.1 et de D.9, celle-ci se réalise selon la méthode de la FIHG, sauf que les cinq joueurs de chaque équipe sont choisis par les entraîneurs au terme de la période de prolongation et leurs noms doivent être transmis à l'arbitre au plus tard trois minutes après la fin de la période de prolongation. La méthode est décrite à l'annexe A.

D.9 BRIS D'ÉGALITÉ

Les critères suivants sont utilisés pour départager les équipes qui terminent la compétition intra-groupe à égalité :

1. Différence entre les buts comptés et accordés ; si l'égalité persiste
2. moyenne des buts comptés et accordés ; si l'égalité persiste
3. buts comptés ; si l'égalité persiste
4. buts accordés, si l'égalité persiste
5. fusillade

1^{er} exemple :

	Classement	V	D	BC	BA	Dif.
Équipe A – 0 c. Équipe B – 1	Équipe A	1	1	4	4	0
Équipe A – 4 c. Équipe C – 3	Équipe B	1	1	3	6	-3
Équipe B – 2 c. Équipe C – 6	Équipe C	1	1	9	6	+3

Première étape – Établir qui joue en finale

Deuxième étape – Égalité au classement, on doit alors considérer le différentiel entre les buts comptés et les buts accordés

Troisième étape – L'équipe C est en finale avec un +3 et l'équipe A participe au match de troisième place avec un différentiel de 0

2^{ième} exemple :

	Classement	V	D	BC	BA	Dif.
Équipe A – 2 c. Équipe B – 7	Équipe A	1	1	6	10	-4
Équipe A – 4 c. Équipe C – 3	Équipe B	1	1	9	7	+2
Équipe B – 2 c. Équipe C – 5	Équipe C	1	1	8	6	+2

Première étape - Établir qui joue en finale

Deuxième étape – Triple égalité aux points. La différence entre les buts comptés et accordés exclut l'équipe A du processus à cette étape. On doit donc poursuivre en considérant la moyenne entre les buts comptés et accordés

Troisième étape – Ainsi, l'équipe B obtient une moyenne de 0,28 ($9-7 = 2/7 = 0,28$) et l'équipe C une moyenne de 0,33 ($8-6 = 2/6 = 0,33$). L'équipe C participe donc à la finale.

Remarque : Le délégué technique de l'hôte doit assurer la transmission de l'information sur le classement final au sein des groupes.

D.10 RÉSULTATS ET STANDARDS

D.11 RECORDS ET STATISTIQUES

E. ÉQUIPEMENTS ET INSTALLATIONS

E.1 BALLONS / BALLES

E.2 VIDÉOCASSETTES

E.2.1 ADVERSAIRES DE PREMIÈRE RONDE

E.2.2 RESPONSABILITÉS DE L'HÔTE

- E.3 UNIFORMES
- E.4 DOSSARDS, BAS, COULEUR DES MAILLOTS, COLLANTS, SERVIETTES
- E.5 PROTÈGE TÊTE ET CASQUE / VISIÈRE

Les conférences sportives peuvent autoriser le port de la demi-visière du type 4 approuvée par CSA International pour les rencontres de leurs ligues. Les universités doivent permettre aux joueurs de porter soit la demi-visière ou la visière complète. Les joueurs qui portent la demi-visière doivent cependant porter un protecteur buccal. Un arbitre qui constate qu'un joueur ne porte pas le protecteur buccal doit obliger celui-ci à quitter la glace. Ce joueur peut retourner au jeu seulement s'il porte un protecteur buccal. Si le joueur revient au jeu sans son protecteur buccal ou si celui-ci refuse de quitter la glace lorsque l'arbitre lui ordonne, **on lui décerne alors une punition d'inconduite de dix minutes.**

Tous les gardiens de but doivent porter un casque protecteur approuvé par CSA International doté d'un masque aussi approuvé par CSA International. Les gardiens de but peuvent porter un casque protecteur approuvé par CSA International et une demi-visière approuvée par CSA International pendant qu'ils sont sur le banc.

- E.6 IDENTIFICATION DU CAPITAINE
- E.7 RÉPARTITION DES EFFECTIFS
- E.8 TÉLÉPHONE POUR OBSERVATEURS
- E.9 EXIGENCES ET INSTALLATIONS

F. RÈGLEMENTS

Les compétitions sont régies par le règlement officiel de l'Association canadienne de hockey (ACH) pour toutes les rencontres d'avant saison, de la saison régulière, des éliminatoires et du championnat de Sport interuniversitaire canadien. Les exceptions suivantes sont en vigueur :

Remarque : Si l'on doit réviser une règle sur les infractions/pénalités, cette révision sera entreprise, selon la situation, par chaque conférence sportive ou par le comité de gestion du championnat.

F.1 LIGNE ROUGE

La ligne rouge est utilisée exclusivement pour déterminer les infractions de dégagement. Elle n'est pas en jeu sur les passes inter zones.

F.2 EMPLACEMENT DES ENTRAÎNEURS

L'entraîneur-chef et/ou son adjoint doivent se tenir près du banc de ses joueurs, en position de voir ce qui se passe sur la glace, durant les séances d'échauffement précédant la partie et ils doivent y demeurer jusqu'à ce que la dernière équipe ait quitté la glace.

F.3 MESURES DISCIPLINAIRES SUPPLÉMENTAIRES

Le commissaire de chaque conférence sportive de hockey doit tenir un dossier hebdomadaire des inconduites/inconduite de partie/inconduite flagrante/pénalités de match lors de tous les matchs (saison régulière, éliminatoires et hors-concours). Ces données doivent être présentées au comité de gestion du championnat lors de la réunion des entraîneurs qui précède le tournoi.

F.3.1 Instigateur /agresseur lors d'une bagarre

Instigateur ou agresseur lors d'une bagarre - une suspension additionnelle d'un match en plus de la suspension d'un match pour s'être battu (un total de deux (2) matchs.)

Un joueur impliqué dans une bagarre contre un autre, identifié et pénalisé comme étant l'instigateur, est chassé du match sans toutefois être suspendu pour le prochain match.

F.3.2 Punitions d'inconduite de partie

- F.3.2 (a) Le joueur qui écope une punition majeure pour s'être battu est expulsé de la partie en cours et il est suspendu pour un match.
- F.3.2 (b) Le ou les joueurs qui participent à un deuxième ou troisième combat, ou plus, au cours du même arrêt de jeu reçoivent une suspension de deux matchs.
- F.3.2 (c) Le joueur qui se trouve à être le troisième, quatrième, ou cinquième belligérant dans un combat reçoit une suspension minimum de deux matchs.
- F.3.2 (d) Le joueur qui quitte le banc des joueurs ou le banc des punitions pendant un combat ou qui le quitte avec l'intention de provoquer un combat reçoit une suspension de deux matchs.
- F.3.2 (e) Les injures verbales à l'endroit d'un officiel du match provoquent une suspension pour un minimum d'un match pour une première infraction. Une deuxième infraction de ce genre entraîne une suspension pour un minimum de trois matchs et toute autre récidive provoque une suspension indéfinie jusqu'à l'étude du cas par le comité de gestion du championnat (qui inclut le président de l'association ou son remplaçant.)
- F.3.2 (f) Le joueur qui écope une punition majeure et une inconduite de match pour mise en échec de l'arrière, est suspendu automatiquement pour un match.
Une deuxième infraction de même nature entraîne une suspension de deux matchs.
Une troisième infraction de même nature entraîne une suspension indéfinie et son cas est soumis au président de l'association ou son remplaçant.

F.3.3 Punitions pour inconduite flagrante

- F.3.3 (a) Le joueur qui écope une punition pour inconduite flagrante est suspendu pour au moins deux matchs.
- F.3.3 (b) Le joueur qui écope une deuxième punition pour inconduite flagrante au cours de la même saison est suspendu pour au moins une saison, y compris les séries éliminatoires. De plus, son cas est soumis au président de l'association ou son remplaçant avant qu'il puisse retourner au jeu.

F.3.4 Punitions de match

- F.3.4 (a) Tirer les cheveux ou cracher - suspension de deux matchs.
- F.3.4 (b) Donner un six pouces, frapper de la tête ou saisir le masque d'un joueur adverse - suspension de trois matchs.
- F.3.4 (c) Darder, donner des coups de pied ou s'élaner avec son bâton - suspension de trois matchs.
- F.3.4 (d) Toute tentative délibérée de blesser qui n'est pas comprise ci-dessus - suspension de quatre matchs.
- F.3.4 (e) Brutaliser un arbitre - le cas est référé au comité de discipline.
- F.3.4 (f) Le joueur qui écope une deuxième punition de match au cours d'une même saison est suspendu pour une période de temps indéterminée jusqu'à ce que son cas soit examiné par le président de l'association ou son remplaçant.

F.3.5 Discipline des entraîneurs

- F.3.5 (a) L'entraîneur expulsé d'une partie est suspendu pour un match. L'entraîneur qui est expulsé pour une seconde fois durant la même saison est suspendu pour deux matchs.
- F.3.5 (b) Les entraîneurs qui écotent d'une inconduite flagrante pour manque de respect envers un officiel reçoivent également une suspension minimale de trois matchs. De plus, leur cas est soumis au comité de discipline qui détermine si des sanctions supplémentaires s'imposent.
- F.3.5 (c) L'entraîneur qui incite un ou des joueurs à quitter le banc des joueurs ou le banc des punitions pendant un combat ou au même moment dans le but de provoquer un combat est suspendu pour un match.
- F.3.5 (d) L'entraîneur qui incite le ou les premiers joueurs à quitter le banc des joueurs ou le banc des punitions pendant un combat ou dans le but de provoquer un combat est suspendu pour deux matchs.

F.4 RÈGLEMENT RELATIF AU BÂTON

Sport interuniversitaire canadien applique une version modifiée du règlement relatif au bâton de Hockey Canada. Les directives suivantes sont en vigueur :

- F.4.1 La règle de retenue du bâton de l'adversaire à l'aide de son gant doit être appliquée plus sévèrement.
- F.4.2 Application plus sévère de la règle pour accrochage avec son bâton d'un joueur adverse qui tente de se replier ou de jouer la rondelle.
- F.4.3 Application plus sévère de la règle pour accrochage lorsque l'extrémité supérieure du bâton dépasse la main du joueur et que le bâton est utilisé pour retenir un adversaire.

F.5 OBSTRUCTION

La position du corps est un facteur important lorsqu'il s'agit de déterminer les pénalités. Les obstructions de l'arrière (de la part d'un joueur qui n'est pas en possession de la rondelle/ailier éloigné du jeu) doivent être sévèrement punies. Le critère significatif est présent quand le joueur se sert de son bâton pour retarder le déplacement de l'adversaire.

Cette interprétation a pour but de permettre aux joueurs en mouvement d'établir une bonne position et de la maintenir. Elle empêche les joueurs de faire de l'obstruction ou d'acquiescer eux-mêmes une position favorable en utilisant leur bâton pour accrocher ou retenir un joueur. Un joueur qui tente une mise en échec sur un joueur qui n'est pas en possession de la rondelle en l'accrochant à l'épaule, à la poitrine, aux bras ou aux coudes doit être pénalisé pour obstruction.

Un arrière, qui bloque un joueur faisant de l'échec avant en allongeant les bras ou le bâton pour protéger un partenaire contre le joueur faisant de l'échec avant, doit être pénalisé pour obstruction. Si le joueur faisant de l'échec avant est situé entre l'arrière et la rondelle et que l'arrière retient, restreint ou nuit d'une façon quelconque à la progression du joueur faisant de l'échec avant en élevant son bâton ou en utilisant ses mains, cet arrière doit être pénalisé pour obstruction. Si l'arrière réussit à adopter une bonne position en se plaçant entre le joueur faisant de l'échec avant et la rondelle, les officiels se montreront plus tolérants avant d'annoncer une obstruction, à condition que le défenseur n'utilise pas son bâton, ni ses bras pour nuire à la progression du joueur faisant de l'échec avant quand celui-ci a déjà établi sa position.

Remarque : Sport interuniversitaire canadien est prête à accepter le jeu physique dans les coins de la patinoire ou le long des bandes, en autant que les joueurs n'utilisent pas leurs bâtons et n'accrochent pas les joueurs par l'arrière. Les infractions impliquant deux joueurs qui se battent pour la rondelle doivent être plus tolérées que les infractions d'obstruction.

Bâton retenu

Un joueur qui referme la main sur le bâton de l'adversaire doit écoper d'une pénalité mineure. Il s'agit d'une infraction visant à empêcher un autre joueur d'utiliser tous ses talents. Cette infraction se produit généralement devant le filet, pour des raisons évidentes. Par contre, les joueurs commettent aussi certaines autres infractions de retenue illégale :

- i) retenue offensive lorsque l'attaquant saisit le bâton pour contrer une mise en échec.
- ii) un joueur défensif ne peut pas ralentir un ailier éloigné du jeu ou un joueur qui n'est pas en possession de la rondelle en retenant son bâton.
- iii) les joueurs situés derrière le jeu ne peuvent pas retenir le bâton d'un adversaire.

Les arbitres doivent toujours sévir lorsqu'un joueur saisit ou retient le bâton d'un adversaire. C'est une infraction facile à constater qui ne doit pas être tolérée.

F.6 CUMUL DE PUNITIONS

F.6.1 Suspensions

Les suspensions de match doivent être purgées immédiatement et consécutivement au cours de parties déjà prévues au calendrier.

Les alignements annoncés pour les séries éliminatoires ne sont pas affectés par la suspension d'un joueur. Chaque équipe peut aligner 20 joueurs, selon la liste annoncée au début du match. Ces 20 noms doivent être choisis parmi la liste des 22 joueurs annoncés sur l'alignement des séries éliminatoires.

F.6.2 Infractions avec le bâton

Un joueur qui reçoit une inconduite de match pour une seconde fois durant la même saison pour trois infractions avec bâton durant un match, est suspendu pour deux matchs.

Le joueur sera suspendu indéfiniment et son cas sera soumis au président de l'association lors d'une troisième infraction de cette nature.

F.6.3 Mise en échec par derrière où une punition de deux minutes a été imposée

1^{ière} infraction : inconduite de partie (sans compter dans le cumulatif des punitions)

2^{ième} infraction : inconduite de partie (sans compter dans le cumulatif des punitions)

3^{ième} infraction : inconduite de partie et un match de suspension

4^{ième} infraction : inconduite de partie et suspension indéfinie jusqu'à ce que le responsable de la ligue étudie le cas afin d'imposer les mesures disciplinaires appropriées.

Remarque : Les pénalités reçues en vertu des règles F.4.2. et F.7.3 seront considérées dans le calcul des pénalités pour mises en échec par derrière.

G. RÉUNIONS

G.1 RÉUNION TECHNIQUE

La réunion technique des entraîneurs participants est tenue avant le début du premier match du championnat canadien. Le choix de la date et de l'heure est laissé à la discrétion du comité organisateur.

G.2 RÉUNION DE L'ASSOCIATION DES ENTRAÎNEURS

G.3 CLINIQUE POUR ENTRAÎNEURS

G.4 CONFÉRENCE DE PRESSE

H. OFFICIELS

H.1 OFFICIELS SUBVENTIONNÉS

- a) Sport interuniversitaire canadien assume les frais de déplacement de trois arbitres.
- b) Les frais de déplacement des quatre juges de lignes qui ne sont pas de la région doivent être assumés par leurs associations locales d'arbitres. Si c'est impossible, d'autres juges de la région seront mobilisés.

H.2 AFFECTATIONS

- a) Trois arbitres sont choisis par l'ACH ; un de chaque conférence sportive de Sport interuniversitaire canadien (SUA, FQSÉ / SUO et Canada-Ouest.)
- b) Six juges de ligne sont choisis par l'ACH dont deux venant de la région.

H.3 NEUTRALITÉ

H.4 QUALIFICATIONS

- a) Expérience d'arbitrage de matchs de hockey sur glace de Sport interuniversitaire canadien. Pour être admissibles, les arbitres doivent avoir dirigé au moins trois matchs dans une conférence sportive durant la saison en cours ou durant les éliminatoires.
- b) Pour les arbitres, certification minimale de niveau 6 de l'ACH.
- c) Pour les juges de lignes, certification minimale de niveau 4 de l'ACH.

H.5 RESPONSABILITÉS DES ORGANISATEURS

Hébergement, repas, transport terrestre et honoraires

H.6 RESPONSABILITÉS DE LA FÉDÉRATION NATIONALE

Sport interuniversitaire canadien assume les frais de déplacement (par avion en classe économique) de trois officiels (arbitres ou juges de lignes choisis par l'ACH) de l'aéroport le plus rapproché de leurs lieux de résidence.

H.7 HONORAIRES

Arbitre : 120 \$/match et les juges de lignes, 60 \$ /match

H.8 OFFICIELS SUBSTITUTS

H.9 PROCESSUS DE SÉLECTION

1. Les entraîneurs doivent classer et recommander trois noms d'officiels évoluant dans leur région. Cette liste de noms doit être envoyée au commissaire du hockey ou au président de leur conférence sportive.
2. Les commissaires du hockey de chaque conférence sportive colligent les résultats du vote pour ensuite classer et recommander trois noms d'officiels au moins 45 jours avant le championnat. Cette liste doit être transmise au secrétariat de Sport interuniversitaire canadien.
3. Le secrétariat de Sport interuniversitaire canadien soumet ensuite la liste des officiels des conférences sportives à l'ACH.
4. L'ACH procède à la sélection finale à partir de la liste des noms soumis par les commissaires des conférences sportives et après consultation auprès du responsable du championnat canadien. Cette liste finale doit ensuite être transmise au secrétariat de Sport interuniversitaire canadien au moins 30 jours avant le début du championnat.

H.10 AFFECTATION AUX COMPÉTITIONS

Lorsque c'est possible, les juges de lignes ou les arbitres substitués devraient agir à titre de juges de buts. Des officiels mineurs devraient prendre la relève quand c'est impossible d'affecter des officiels majeurs.

I. PRIX et TROPHÉES

Remarque : On doit consulter la politique 60.20 pour obtenir des renseignements plus précis sur les prix et trophées.

I.1 BANNIÈRE DE SPORT INTERUNIVERSITAIRE CANADIEN ET TROPHÉE DU CHAMPIONNAT (COUPE UNIVERSITAIRE)

Remis à l'équipe championne.

I.2 MÉDAILLES

Or, argent et bronze aux membres des trois premières équipes.

I.3 ÉTOILES CANADIENNES

- a) Une première et une deuxième équipe composée chacune de six joueurs (trois avants, deux arrières et un gardien) sont choisis par l'Association des entraîneurs

- b) Six autres joueurs reçoivent des « mentions honorables » (trois avants, deux arrières et un gardien.)
- c) La sélection des membres de l'équipe d'étoiles et des autres prix individuels doit se faire au plus tard dix jours avant le début du championnat national.
- d) Les noms proposés doivent être présentés sur le formulaire de nominations de SIC qui sera distribué par l'Association des entraîneurs.
- e) Les joueurs choisis sur les équipes d'étoiles canadiennes doivent avoir été nommés à ce titre dans leur propre conférence sportive, si celui-ci existe.

I.4 JOUEUR PAR EXCELLENCE DE L'ANNÉE
(TROPHÉE SÉNATEUR JOSEPH A. SULLIVAN)

- a) Choisi par l'Association des entraîneurs
- b) Le récipiendaire de ce trophée doit d'abord avoir été nommé à ce titre dans sa propre conférence sportive, si celui-ci existe, ou il doit avoir été nommé au sein de l'équipe d'étoiles de sa conférence. Le vote final doit tenir compte du classement des athlètes dans la conférence.

I.5 RECRUE DE L'ANNÉE (TROPHÉE CLARE DRAKE)
ET L'ÉQUIPE D'ÉTOILES DES RECRUES DE L'ANNÉE

- a) Le récipiendaire doit être âgé de 21 ans ou moins au 31 septembre de sa première année de compétition au hockey de SIC
- b) Le récipiendaire doit épuiser sa première année d'admissibilité à SIC
- c) Il est choisi par l'Association des entraîneurs
- d) Le récipiendaire du titre de Recrue de l'année doit d'abord avoir été nommé à ce titre dans sa propre conférence sportive, si celui-ci existe.

Équipe d'étoiles des recrues

- a) L'Association des entraîneurs sélectionne six joueurs qui rencontrent les exigences d'âge et d'admissibilité aux six postes prévus (trois avants, deux arrières et un gardien.)
- b) Les lauréats doivent avoir été mis en nomination au titre de Recrue de l'année dans leur conférence et le scrutin doit tenir compte du classement donné à ces joueurs dans leur conférence.

I.6 ENTRAÎNEUR DE L'ANNÉE
(TROPHÉE COMMÉMORATIF FATHER GEORGE KEHOE)

- a) Choisi par l'Association des entraîneurs
- b) La sélection tient compte de l'ensemble des résultats, du progrès réalisé, du leadership et de la contribution au hockey universitaire.
- c) Le récipiendaire de ce trophée doit d'abord avoir été nommé à ce titre dans sa propre conférence sportive, si celui-ci existe.

- I.7 PRIX RANDY GREGG (ÉTUDIANT ATHLÈTE ENGAGÉ DANS SON MILIEU)
- a) Il est décerné à un étudiant athlète qui a réalisé des performances remarquables dans trois domaines : au hockey, dans ses études et par son engagement dans son milieu.
 - b) Il est choisi par l'Association des entraîneurs.
 - c) Le récipiendaire de ce prix doit d'abord avoir été nommé à ce titre dans sa propre conférence sportive, si celui-ci existe.
- I.8 JOUEUR LE PLUS UTILE DU CHAMPIONNAT
(PRIX DU MAJOR W.J. McLEOD)
- a) Octroyé au joueur par excellence du championnat.
 - b) Le lauréat est choisi par un comité composé de trois membres de l'Association des entraîneurs. Le comité est coordonné par le responsable du championnat.
 - c) Le lauréat doit avoir été choisi sur l'équipe d'étoiles du championnat.
- I.9 ÉQUIPES D'ÉTOILES DU CHAMPIONNAT
- a) L'équipe d'étoiles du tournoi, composée de six joueurs, est choisie par le même comité que celui qui sélectionne le Joueur le plus utile.
- I.10 PRIX DE L'ASSOCIATION DES ENTRAÎNEURS
I.11 AUTRES PRIX
- I.11.1 PRIX R.W. PUGH – FAIR-PLAY
- a) Pour combinaison de performance exceptionnelle et de fair-play.
 - b) Choisi par l'Association des entraîneurs
- I.11.2 PRIX JOE KANE - BÉNÉVOLE DE L'ANNÉE
- a) Choisi par le comité organisateur.
- I.11.3 JOUEURS DU MATCH**
- a) Un joueur de chaque équipe est nommé.**
 - b) L'analyste principal à la télévision choisit ce joueur quand le match est télédiffusé.**
 - c) Le comité organisateur et les entraîneurs conviennent de la méthode de sélection quand le match n'est pas télévisé.**

J. COMITÉ

J.1 COMITÉ DE DIRECTION DU CHAMPIONNAT

Ce comité a pour fonction de trancher toutes les questions essentielles au déroulement du championnat et il agit à titre de comité de protêts. Le comité applique les règlements de Sport interuniversitaire canadien tel que stipulés. Il ne peut, ni lui, ni aucun de ses membres, faire des exceptions aux règlements ou aux sanctions de Sport interuniversitaire canadien. Le comité ne peut pas interpréter les règlements d'admissibilité de Sport interuniversitaire canadien. Le comité de direction du championnat est composé des personnes suivantes :

- i) Le responsable du championnat, qui agit comme président sans droit de vote;
- ii) Le délégué officiel de Sport interuniversitaire canadien;
- iii) Le délégué technique;
- iv) Le président de l'Association des entraîneurs, ou son substitut.

Le quorum du comité est de quatre membres sur quatre (ou de leurs suppléants).

Un membre du comité de direction, qui est impliqué directement ou indirectement dans un cas d'appel ou de protesté considéré par le comité, doit se retirer. Les autres membres du comité nomment alors un remplaçant. Celui-ci doit être impartial et non touché par le cas examiné. Cette décision de remplacer un membre du comité de direction appartient exclusivement au comité de direction.

Nonobstant les procédures décrites à la politique 3.2 de SIC (voir ci-dessous), le comité de direction du championnat dispose de toute l'autorité et la compétence nécessaires pour intervenir et agir immédiatement lors d'inconduites de nature mineure (pas d'ordre criminel) qui se produisent lors d'un championnat de SIC. Un rapport de l'incident, contenant tous les détails et les mesures adoptées par le comité de direction, doit être transmis aux directeurs des sports des universités concernées, au secrétariat de SIC et au comité de discipline de SIC.

SIC s'attend à que les représentants des universités membres et ou de SIC qui participent aux championnats canadiens se comportent de façon responsable, avec convenance et dans le respect des lois du pays.

3.2 Procédures à suivre lors d'inconduites

3.2.1 Lors d'inconduites se produisant durant un championnat de SIC (incluant les déplacements vers et au retour du championnat, les journées d'entraînement et de compétitions), la directrice générale appuyée par le responsable du championnat doit :

- a) Mener une enquête sur l'avènement de l'inconduite;
- b) Déterminer la nature et le coût des blessures et dommages causés aux personnes ou à des installations;
- c) Identifier les personnes et les universités responsables de l'incident; et
- d) Résumer l'information dans un rapport écrit.

3.2.2 La directrice générale transmet une copie du rapport au président de SIC qui peut alors déposer une plainte en vertu de la Politique 90.40 de SIC – Discipline. Une copie du rapport écrit doit être transmise aux directeurs des sports des universités touchées par l'incident d'inconduite.

J.2 JURY D'APPEL

J.3 DÉLÉGUÉS

K. ANNEXES

ANNEXE A

MÉTHODE UTILISÉE LORS DE LA FUSILLADE POUR BRISER L'ÉGALITÉ ENTRE TROIS ÉQUIPES EN RONDE DE QUALIFICATION

Règle D.8.3 – b)

Si on doit avoir recours à la fusillade en vertu des exigences de D.1 et de D.9, celle-ci se réalise selon la méthode de la FIHG, sauf que les cinq joueurs de chaque équipe sont choisis par les entraîneurs au terme de la période de prolongation et leurs noms doivent être transmis à l'arbitre au plus tard trois minutes après la fin de la période de prolongation.

Méthode :

1. La méthode de fusillade prônée par la FIHG est appliquée avec les exceptions suivantes en suivant le calendrier prévu à l'intérieur du groupe où les trois équipes sont à égalité. Chaque fusillade détermine un gagnant.
2. L'ordre des fusillades est le même que durant la ronde de qualification du groupe où il y a égalité.
3. Les joueurs inscrits au championnat sont admissibles. Chaque équipe doit désigner deux gardiens et cinq autres joueurs en les inscrivant sur le formulaire remis par le juge de ligne. Les noms et les numéros d'uniforme des joueurs doivent être inscrits dans l'ordre qu'ils seront appelés à participer à la fusillade. La liste inscrite est finale et ne peut être modifiée.
4. Quand il est possible que l'on ait recours à la fusillade pour briser l'égalité entre trois équipes, la troisième équipe doit être présente lors du dernier match pour assurer si nécessaire la participation de ses joueurs à la fusillade. Les sept joueurs (deux gardiens et cinq autres) doivent, avec cinq minutes à jouer dans le dernier match, se diriger vers le vestiaire pour revêtir leurs équipements.
5. Un joueur sous l'effet d'une suspension ne peut pas participer à la fusillade.
6. Au terme de la dernière période du dernier match de qualification dans un groupe, les équipes doivent se retirer au vestiaire pour permettre la réfection de la glace.
7. La troisième équipe, qui n'a pas participé à la dernière rencontre, pourra utiliser un bout de la patinoire, dès que la glace aura été polie, pour faire un échauffement de dix minutes. Les deux autres équipes se partageront l'autre extrémité de la glace.
8. On doit changer de gardiens après chaque lancer.
9. L'équipe désignée comme « visiteuse » prend le premier lancer de la fusillade. Par la suite on alterne.
10. Si le pointage est égal au terme de la première séquence de cinq lancers, on poursuit la fusillade un joueur de chaque côté à la fois jusqu'à ce que l'égalité soit brisée. Les mêmes cinq joueurs, et dans le même ordre, participent à cette phase.
11. La première phase doit être complétée avec les cinq joueurs, car il est possible que l'on utilise les résultats de l'ensemble de la fusillade pour briser l'égalité en considérant les buts marqués et les buts accordés.
12. Une victoire dans une fusillade donne deux points au classement.
13. Tous les buts comptés et accordés seront enregistrés en cas de bris d'égalité par la différence entre les deux.
14. L'équipe qui remporte le plus de fusillades sera déclarée gagnante.
15. En cas d'égalité au terme des fusillades, la procédure de bris d'égalité décrite à la règle D.9, sera exploitée. Si l'égalité persiste après l'application des quatre premiers critères de D.9, on répétera les fusillades sans tenir compte des résultats de la première série.

Exemple :

Groupe A – triple égalité

Premier tour

Équipe A (visiteuse) c. équipe B (locale)

Équipe A prend le premier lancer contre le gardien de l'équipe B

Deuxième tour

Équipe B (visiteuse) c. équipe C (locale)

Équipe B prend le premier lancer contre l'équipe C

Troisième tour

Équipe C (visiteuse) c. équipe A (locale)

Équipe C prend le premier lancer contre l'équipe A