



RÈGLEMENTS

CHAMPIONNATS RÉGIONAUX SIMPLE LETTRE 2006

Du 24 au 26 mars

Amos / Lebel-sur-Quévillon / Senneterre / Val-d'Or

1. DURÉE DES PARTIES

Toutes les parties seront chronométrées à temps arrêté. Les divisions **novice**, **atome**, **pee-wee**, ainsi que les divisions **féminines**, auront deux (2) périodes de dix (10) minutes et une (1) de quinze (15) minutes à jouer, tandis que pour les divisions **bantam et midget**, une (1) période de dix (10) minutes et deux (2) périodes de quinze (15) minutes.

Note : Chaque équipe aura le droit de prendre un temps d'arrêt de 30 secondes.

2. DIFFÉRENCE DE SIX (6) BUTS

Dès qu'il y a une différence de six (6) buts à compter de la troisième période, le reste de la partie se poursuivra à temps continu et ce, même si la différence de buts devait être rétrécie à cinq buts ou moins par la suite.

Dans le cas où une joute se jouera à temps continu, les punitions seront purgées de la façon suivante :

mineure :	3 minutes
majeure :	7 minutes
mauvaise conduite :	15 minutes

3. PROLONGATION

3.1 Période de surtemps (sauf demi-finales et finale)

Pour tous les championnats régionaux, en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaires (sauf demi-finales et finale), il y aura période de surtemps selon le mode suivant :

- a) Une (1) seule période de cinq (5) minutes à temps arrêté, à quatre (4) contre quatre (4) plus les gardiens de but (à l'exception des

joueurs punis qui doivent servir leur(s) punition(s)). Le premier (1er) but met fin à la partie.

- d) Après cette période de surtemps de cinq (5) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade tel que stipulé à l'article 3.3 des présents règlements.

3.2 **Période de surtemps (demi-finales et finale)**

Lors des parties de demi-finale et de finale, en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaires, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :

- a) Il y aura un maximum de deux (2) périodes supplémentaires de dix (10) minutes à temps arrêté avec alignement de quatre joueurs par équipe (plus un gardien de but) sauf en cas de punition (conformément aux règles de jeu). Le premier but marqué met fin à la partie.

Après la deuxième période de surtemps de dix (10) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade tel que stipulé à l'article 3.3 des présents règlements.

3.3 **Fusillade**

- a) Après chaque partie, s'il y a égalité entre les deux (2) équipes, l'officiel demande à l'entraîneur de désigner trois (3) joueurs pour la première (1re) ronde de la fusillade. Advenant encore une égalité après cette première ronde, l'entraîneur désignera, un à la fois, les joueurs qui participeront à la fusillade. Tous les joueurs devront participer à la fusillade (à l'exception du gardien de but) avant qu'un joueur ne revienne une deuxième (2e) fois.
- b) Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la période de surtemps est éligible à participer à la fusillade.
- c) La fusillade se déroulera de la façon suivante :
- l'équipe qui reçoit (receveur) a le choix de déterminer si elle débutera ou non la fusillade ;
 - après que le choix est fait, l'équipe désignée envoie son premier (1er) joueur qui tente de déjouer le gardien de but adverse ; ensuite, le premier (1er) joueur de l'autre équipe fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que les trois (3) joueurs de chaque équipe aient effectué une ronde complète. Un entraîneur n'est pas tenu de respecter l'ordre des joueurs inscrit sur la feuille remise à l'officiel avant la fusillade.
 - les règles de jeu de tirs de punition s'appliquent ;
 - les lancers se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux (2) gardiens de buts ne sera accepté ;

- l'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante.
- d) Lorsqu'un deuxième (2e) ou troisième (3e) tour devient nécessaire pour briser l'égalité, l'ordre de passage des joueurs est laissé à la discrétion de l'entraîneur et peut très bien ne pas respecter l'ordre du premier tour. Ainsi, à chaque tour, tous les joueurs qui terminent la partie devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une autre fois.
- La partie prend fin quand l'égalité est brisée, après qu'un (1) joueur de chaque équipe ait effectué un (1) tir, vers le but.

3.4 **Application du Programme Franc-Jeu (Important)**

- a) Avant de débiter la prolongation, le cas échéant, les **arbitres**, de concert avec un membre du comité organisateur local, auront le devoir de vérifier si la norme Franc-Jeu a été respectée par les deux équipes en temps réglementaire.

Novice :	8 minutes ou moins
Atome :	10 minutes ou moins
Pee-wee :	12 minutes ou moins
Bantam :	16 minutes ou moins
Midget :	20 minutes ou moins
Pee-wee féminin	10 minutes ou moins
Bantam féminin	12 minutes ou moins
Midget féminin	14 minutes ou moins
Junior féminin	16 minutes ou moins

Note : Les codes F (lancer de punition) ne sont pas comptabilisés dans le programme Franc-Jeu

- b) Si la norme Franc-Jeu n'a pas été respectée par une des deux équipes, l'équipe fautive devra jouer la prolongation à court d'un joueur pendant cinq (5) minutes. Si les deux équipes n'ont pas respecté Franc-Jeu, la prolongation se déroulera en situation normale, à 4 contre 4 plus les gardiens de buts, à moins que des pénalités soient en cours.

NOTE : Une équipe fautive au plan du Franc-Jeu devant jouer une prolongation n'est pas tenue de placer un joueur au banc des pénalités lorsque cette période de surtemps est d'une durée de cinq (5) minutes. Elle devra toutefois le faire dans le cas où la période est de dix (10) minutes (demi-finale et finale).

4. RÉSULTATS DES PARTIES

Immédiatement après la partie, la copie officielle de la feuille de pointage doit être remise au représentant de Hockey Abitibi-Témiscamingue inc. qui est sur place.

5. DISCIPLINE ET RÈGLEMENTS

Le Comité régional de discipline de Hockey Abitibi-Témiscamingue inc. siègera pour toute la durée des championnats. Si des informations sur les règlements ou sur la discipline sont nécessaires, vous n'aurez qu'à communiquer avec le représentant de Hockey Abitibi-Témiscamingue inc. en place, qui étudiera chaque cas et traitera en première instance les cas disciplinaires.

6. PERSONNES RESSOURCES DE HOCKEY ABITIBI-TEMISCAMINGUE INC.

Nous délèguerons, dans chaque aréna, un officier responsable qui agira comme personne ressource, s'il y a lieu. Il est cependant évident que ces personnes ne seront pas nécessairement présentes du matin au soir.

Le rôle du représentant de Hockey Abitibi-Témiscamingue inc. est le suivant :

- a) représente Hockey Abitibi-Témiscamingue inc. ;
- b) assiste le coordonnateur de l'aréna pour toutes décisions pertinentes aux championnats ;
- c) collabore avec les différents comités en place ;
- d) chaque équipe devra faire vérifier son cartable à l'arrivée au site de compétition. L'équipe devra remettre ledit cartable au registraire et récupérer celui-ci après la dernière partie de l'équipe.

7. RESPONSABLE DES OFFICIELS

En collaboration avec le représentant régional, il doit s'assurer que les arbitres et juges de lignes soient appointés à chacune des parties et faire en sorte que ceux-ci soient informés des règlements spécifiques régissant les championnats régionaux.

8. VISITEUR-RECEVEUR

L'équipe qui recevra sera celle stipulée sur la cédule officielle. En cas de conflit des couleurs de chandails, l'équipe désignée comme étant « visiteur » devra enfiler un ensemble de chandails fourni par le comité local.

9. RÉFECTION DE LA GLACE ET TEMPS DE REPOS

La réfection des glaces se fera entre la deuxième et la troisième période de chaque partie.

10. PÉRIODE DE RÉCHAUFFEMENT

Dans toutes les divisions, les équipes auront droit à une (1) période de réchauffement de trois (3) minutes.

11. LA FORMULE DE LA COMPÉTITION (À L'EXCEPTION DES CATÉGORIES À 2 OU 3 ÉQUIPES)

Une formule **double élimination** sera établie :

- une équipe devra perdre deux (2) parties pour être éliminée;
- lors de la finale, si l'équipe perdante en est à sa première défaite, elle aura droit à un mini-match décisif de 12 minutes dans le novice et atome, et de 15 minutes dans le pee-wee, bantam, midget, midget féminin et junior féminin. Si ce mini-match nécessite une prolongation, celle-ci se fera conformément à l'article 8.6.3 du livre de règlements de Hockey Québec.

Si d'autres formules sont en vigueur durant les championnats :

Formule tournoi à la ronde (3 équipes)

- Il y aura match nul si le pointage est nul après le temps réglementaire en ronde préliminaire
- Un point de classement est attribué pour l'équipe qui rencontre la norme Franc-Jeu
- Le départage d'égalité se fait selon l'article 8.7 du livre de règlements administratifs de Hockey Québec
- Tous les matchs sont à finir à compter de la ronde demi-finale et la prolongation s'applique selon l'article 3.3 du présent document

Formule « 2 de 3 » ou « 3 de 5 » (2 équipes)

- Tous les matchs sont à finir
- La prolongation s'applique selon l'article 3.1 du présent document pour les matchs 1 et 2 d'une série « deux de trois » et les matchs 1, 2, 3 et 4 d'une série « trois de cinq ».
- Dans le cas d'un match décisif, soit le 3^e match d'une série « deux de trois » ou le 5^e match d'une série « trois de cinq », l'article 3.2 du présent document s'applique pour la prolongation.

Pour de plus amples informations concernant l'interprétation des présents règlements, veuillez communiquer avec l'un ou l'autre des représentants de Hockey Abitibi-Témiscamingue inc.

Nous vous souhaitons de bons championnats.



Marc Désilets
Directeur administratif
Hockey Abitibi-Témiscamingue