



113, boulevard Mercier
Amos (Québec)
J9T 2P2
Tél. : (819) 727-2535

JOURNÉE DES ÉTOILES 2009
ARÉNA JACQUES-LAPERRIÈRE DE ROUYN-NORANDA

HORAIRE DES MATCHS

<i>Atome BB-CC</i>	<i>9h</i>
<i>Pee-wee BB</i>	<i>10h30</i>
<i>Pee-wee AA</i>	<i>12h15</i>
<i>(Confrontation Best Buy seulement)</i>	
<i>Bantam AA</i>	<i>13h30</i>
<i>Bantam BB</i>	<i>15h15</i>
<i>Midget féminin</i>	<i>17h00</i>
<i>Midget CC</i>	<i>18h45</i>

Caractéristiques des matchs :

- Réchauffement de trois (3) minutes
- Alignement des joueurs sur leur ligne bleue pour présentation officielle
- Trois (3) périodes de 12 minutes
- Course à relais au premier entracte
- Concours de fusillade au deuxième entracte
- Dévoilement du joueur du match (un par équipe) à l'issue de la rencontre



113, boulevard Mercier
Amos (Québec)
J9T 2P2
Tél. : (819) 727-2535

PROTOCOLE DE MATCH

1. PRÉSENTATION DES JOUEURS

Après la période d'échauffement, les joueurs iront s'aligner sur leur ligne bleue respective selon un ordre établi dans le vestiaire avant le match, à savoir le gardiens d'abord, les défenseurs, puis les attaquants.

2. UTILISATION DES CHANDAILS

Comme à chaque année, chaque joueur utilise **son propre chandail** au match des étoiles, c'est-à-dire le chandail de son équipe d'origine. Cette année, voici la consigne :

Chandail blanc (EST): Amos, Barraute, Chibougamau, Nation Crie et Val-d'Or

Chandail foncé (OUEST) : La Sarre, Rouyn-Noranda et Témiscamingue

Note : Les équipes féminines porteront les chandails de Hockey Abitibi-Témiscamingue

3. CONFRONTATION #1 (Course à relais)

- Immédiatement après la première période, on procédera à une première confrontation : **la course à relais**. Chaque équipe déléguera sept (7) joueurs pour cette course. Les deux joueurs partants de chaque formation partiront de la ligne rouge centrale, du côté du banc occupé par leur équipe.
- Les six (6) autres joueurs iront se placer à l'intérieur du cercle central de mise au jeu, un genou sur la ligne rouge centrale, en attendant leur relais respectif. Chaque joueur pourra prendre sa position de départ dès que le joueur qui le précède aura entamé son tour de patinoire, tout en n'obstruant pas le joueur adverse qui passera près de lui.
- Chaque joueur devra compléter un tour de la patinoire. Le relais doit se faire d'un léger coup de bâton du joueur complétant son tour sur la culotte du joueur qui prend le départ, entre la ligne rouge centrale et la ligne bleue qui suit. Les juges de lignes de la rencontre auront le devoir de s'assurer du respect de la transmission des relais. Les joueurs ayant complété leur tour de patinoire devront quitter la surface glacée vers leur banc respectif, en prenant soin de ne pas affecter le déroulement de la course.
- L'équipe qui aura complété l'épreuve en premier (7 tours complets) sera créditée d'un but dans son match.



113, boulevard Mercier
Amos (Québec)
J9T 2P2
Tél. : (819) 727-2535

4. CONFRONTATION #2 (Fusillade)

- Après la réfection de la glace qui aura lieu en fin de deuxième période, on procédera à la seconde confrontation : **la fusillade**. Chaque équipe déléguera huit (8) joueurs pour cette épreuve.
- Les deux gardiens de chaque se déplacent vers le filet à occuper en troisième période. Chaque équipe disposera de cinq rondelles qui seront alignées sur la ligne des buts par les officiels.
- Les officiels, positionnés près de chaque filet, donneront simultanément le signal du départ en lançant la première rondelle vers le premier attaquant à se diriger au filet.
- Les attaquants participants doivent quant à eux se positionner à la ligne bleue. Ils tenteront successivement de marquer sur le gardien adverse. Une rondelle sera maintenue en jeu tant qu'on n'aura pu marquer avec celle-ci.
- Un attaquant qui **échoue** dans sa tentative de marquer doit vite récupérer la rondelle et la passer à son coéquipier suivant à la ligne bleue. Un attaquant qui **marque** doit aller récupérer la rondelle suivante se trouvant bien en vue sur la ligne rouge des buts à proximité du filet et la relayer au prochain tireur de son équipe. Un attaquant a droit à un tir au but par échappée et ne peut marquer sur un retour.
- Les gardiens **alternent** devant le filet sur chaque tir. La première équipe à enfilet ses cinq rondelles sera proclamée gagnante et se verra créditer d'un but dans son match.
- Les arbitres signaleront chaque but d'un signal du bras pointant le filet, **sans siffler**. Un coup de sifflet (très fort) devra être donné seulement lorsqu'une équipe aura enfilé ses cinq rondelles, pour indiquer la fin l'épreuve.

5. REMISES DES PRIX AUX JOUEURS DU MATCH

- À la conclusion du match, les joueurs des deux équipes doivent s'aligner sur leur ligne bleue respective. Un joueur par équipe sera désigné joueur par excellence de la rencontre et recevra un prix.