

Règlements spécifiques



Championnats régionaux AA-BB-CC 2009



RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES CHAMPIONNATS RÉGIONAUX AA-BB-CC TÉMISCAMINGUE – DU 27 AU 29 MARS 2009

1.- **Durée des parties**

Toutes les parties seront chronométrées.

Les divisions **Atome** et **Pee-Wee** auront une (1) période de 10 minutes et deux (2) de 15 minutes.

Les divisions **Bantam** et **Midget** auront trois (3) périodes de 15 minutes.

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

2.- **Différence de six (6) buts**

Au début de la troisième période, s'il y a une différence de six (6) buts ou plus, le jeu sera à temps continu jusqu'à la fin de la partie, même si l'écart revenait à cinq (5) 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.- **Temps supplémentaire**

Ronde préliminaire (sauf demi-finale et finale)

Pour tous les championnats régionaux AA-BB-CC, en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaires, il y aura période de surtemps selon le l'article 9.7.1 (articles A & B) des règlements administratifs de Hockey Québec. Voici la procédure pour la ronde préliminaire.

- Une (1) seule période de cinq (5) minutes à temps arrêté, à 4 contre 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.
- Après cette période de surtemps de cinq (5) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade, tel que stipulé à l'article 9.7.2 des règlements administratifs de Hockey Québec.

Précision 1:

Pour la division pee-wee CC et bantam CC, cet article s'applique aux matchs 1, 2, 3 et si nécessaire 4 de la série 3 de 5.

Précision 2:

Pour la division atome CC et pee-wee BB, cet article s'applique aux matchs #41 et #43 qui sont réputés être des matchs quart-de-finale donnant un « bye » direct à la finale à ses vainqueurs.

3.1 **Période de surtemps pour demi-finale 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 une (1) période 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) ou après l'application de Franc-Jeu. Le premier but marqué met fin à la partie.
- b) Après cette période de surtemps de dix (10) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade, tel que stipulé à l'article 9.7.2 des règlements administratifs de Hockey Québec.

Précision 1:

Pour la division pee-wee CC et bantam CC, cet article s'applique seulement si un cinquième et décisif match s'avère nécessaire.

Précision 2:

Pour les divisions atome CC et pee-wee BB, cet article s'applique aux matchs #54 et #60.

3.2 **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.

Atome : 10 minutes ou moins

Pee-wee : 12 minutes ou moins

Bantam : 16 minutes ou moins

Midget : 20 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 (4 contre 3 plus les gardiens de but) 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).

3.3 Fusillade

- a) Lorsqu'une fusillade est nécessaire, 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) et troisième (3e) tours 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.

4.- Départage d'égalité

En ronde préliminaire, s'il y a égalité au classement entre plusieurs équipes, toutes les équipes à égalité sont assujetties aux points suivants, tant et aussi longtemps que la première équipe d'entre elles n'a pas été déterminée. Dès que le classement de la première équipe est déterminé, le processus doit être repris à l'étape A pour départager les autres équipes en situation d'égalité s'il y a lieu.

Le classement est déterminé en fonction des critères suivants :

- A. Le plus grand nombre de victoires.
- B. Le moins grand nombre de défaites.
- C. Le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (victoire).
- D. Le meilleur différentiel : total des buts pour, moins le total des buts contre, de tous les matchs.

Note: Si une équipe n'est pas présente pour un match, le nombre de points pour et contre des matchs joués contre elle par les autres équipes ne doit pas être considéré dans le calcul.

- E. L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu.
- F. L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués.
- G. Par tirage au sort.

5.- Résultats des parties

Le comité des championnats devra remettre une copie des feuilles de match au responsable de Hockey Abitibi-Témiscamingue sur place. Le comité devra, le cas échéant, remettre tout rapport d'arbitre au responsable de Hockey Abitibi-Témiscamingue désigné sur un site de compétition.

6.- Discipline et règlements

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.

7.- Personnes ressources de Hockey Abitibi-Témiscamingue 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;
- 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.

8.- 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 AA-BB-CC

9.- Visiteur-Receveur

C'est la cédule des championnats (grille toutes catégories) qui détermine le statut receveur-visiteur pour chaque match.

Exception : Pour le midget CC, un tirage au sort, effectué immédiatement après la fin de la deuxième demi-finale ou au plus tard 90 minutes avant la finale, déterminera l'identité de l'équipe qui reçoit pour la finale.

10.- Réfection de la glace et temps de repos

La réfection de la glace se fera à toutes les deux (2) périodes.

11.- Période de réchauffement

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

12.-La formule de la compétition

Tournoi à la ronde : atome BB, pee-wee AA, bantam AA, bantam BB et midget CC

Système de classement pour le tournoi à la ronde préliminaire

<i>Victoire en temps réglementaire</i>	<i>3 points</i>
<i>Victoire en prolongation ou fusillade</i>	<i>2 points</i>
<i>Défaite en prolongation ou fusillade</i>	<i>1 point</i>
<i>Défaite en temps réglementaire</i>	<i>0 point</i>
<i>Norme Franc-Jeu</i>	<i>1 point</i>

Tournoi double-élimination : atome CC et pee-wee BB

Série 3 de 5 : pee-wee CC et bantam CC

13.-Procédure d'élimination en finale

Dans toutes les catégories (à l'exception du pee-wee CC et bantam CC), l'équipe de première position qui accède à la finale sans avoir subi la défaite, devra être vaincue à deux reprises pour subir l'élimination, soit lors du match régulier et dans le cadre d'un mini-match.

Toutefois, si les deux équipes finalistes parviennent à la finale avec une défaite à leur dossier, la joute sera décisive. Pour la division midget CC, si les deux équipes finalistes se présentent invaincues en finale, la joute sera décisive.

Procédures à observer dans le mini-match:

- ❖ Le mini-match sera d'une durée de quinze (15) minutes
- ❖ Une nouvelle feuille de pointage devra être utilisée
- ❖ En cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire du mini-match, il y aura période de prolongation en vertu de l'article 3.1 des règlements de championnat.
- ❖ Franc-Jeu s'applique dans le mini-match

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.



Alain Boisvert
Président
Hockey Abitibi-Témiscamingue inc.



Marc Désilets
Directeur administratif et coordonnateur
Hockey Abitibi-Témiscamingue inc.