



CHAMPIONNATS RÉGIONAUX 2010

DIRECTIVES

1. Éligibilité des équipes

Les champions des séries de fin de saison de chacune des divisions, pour les catégories novice à junior de classe A, B et C, atome à bantam B féminin et midget A féminin ainsi que les champions et finalistes de chacune des catégories de classe double lettre, reconnue par Hockey Mauricie seront les représentants aux Championnats Régionaux.

2. Catégories reconnues pour les Championnats régionaux.

Les classes et catégories reconnues par Hockey Mauricie s'établissent ainsi :

CLASSE "AA"

Pee-wee, Bantam

CLASSE "BB"

Atome, Pee-Wee, Batam, Midget

CLASSE "CC"

Atome, Pee-Wee, Bantam

CLASSE "A"

Novice, Atome, Pee-Wee, Bantam, Midget, Junior, Midget fém.

CLASSE "B"

Novice, Atome, Pee-Wee, Bantam, Midget, Junior, Atome fém. Pee-Wee fém. Bantam fém.

CLASSE "C"

Novice, Atome

3. Début de la compétition

Chaque équipe devra remettre son cartable d'équipe avant la première joute. Ce dernier devra être complet et contenir les feuilles des cinq (5) dernières joutes.

4. Feuilles d'alignement

Avant chaque joute, tous les joueurs et entraîneurs (sauf joueurs novice) doivent signer la feuille d'alignement.

5. Formule de compétition

Les finalistes s'affronteront dans une série 2 de 3 pour toutes les catégories.

6. Équipe qui ne se présente pas à une joute

Toute équipe qui ne se présente pas à une joute lors des séries éliminatoires menant aux Championnats Régionaux ou Provinciaux ou lors des Championnats Régionaux et Interrégionaux sera suspendue jusqu'à ce que son cas soit étudié par le Comité Régional de discipline et règlements et peut être éliminé de la compétition.

7. Visiteur – Receveur

Pour la première joute, l'organisation des Championnats déterminera par tirage au sort, et ce en présence des deux (2) gérants d'équipes, l'équipe qui sera visiteur ou receveur. Pour les joutes suivantes, il y aura alternance des équipes en tenant compte du tirage lors de la première joute.

8. Durée des joutes

Toutes les joutes seront chronométrées à temps arrêté.

Catégorie simple lettre A, B, C (novice @ junior)

Première période : 12 minutes

Deuxième période : 12 minutes

Troisième période : 15 minutes

Catégorie double lettre BB, CC (novice @ junior)

Première période : 12 minutes

Deuxième période : 12 minutes

Troisième période : 15 minutes

Catégorie double lettre AA (pee-wee & bantam)

Première période : 15 minutes

Deuxième période : 15 minutes

Troisième période : 15 minutes

9. RÉFECTION DE LA GLACE

LA RÉFECTION DE LA GLACE SE FERA COMME SUIT :

Après trois (3) périodes (fin de la 2ième) : Novice, Atome, Pee-Wee BB, CC, A, B, C

Après deux (2) périodes : Pee-Wee AA, Bantam, Midget, Junior AA, BB, CC, A, B

Si une période de surtemps devient nécessaire, le comité organisateur de concert avec le responsable régional déterminera s'il y a réfection de la glace.

10. Temps d'arrêt

Pour toutes les joutes du championnat, il n'y aura **aucun** temps d'arrêt.

EXCEPTION : les équipes AA auront un temps d'arrêt de trente (30) secondes par joute.

11. Différence de cinq (5) buts

Advenant une différence de cinq (5) buts après la deuxième période ou au cours de la troisième période, le temps ne sera plus chronométré, et ce, jusqu'à fin de la partie.

12. Différence de sept (7) buts

Advenant une différence de sept (7) buts après la deuxième période ou au cours de la troisième période, la joute prend fin immédiatement.

13. Pointage final

Le plus haut total de points détermine le vainqueur du match.

14. Égalité

En cas d'égalité à la fin des périodes règlementaires du match, le match se prolonge automatiquement même si une seule des deux formations qui s'affrontent a conservé son point Franc-Jeu. Cependant, dans cette éventualité, cette dernière jouira d'une supériorité numérique (quatre contre trois) pendant les cinq premières minutes de cette prolongation, après quoi, s'il n'y a pas eu de but, les équipes évolueront à

force égale.

Lorsqu'il y a application de cette règle et qu'une période de surtemps est requise en fonction du Règlement Administratif 9.7 de Hockey Québec, la procédure suivante doit s'appliquer;

<<Extrait des Règlements Administratifs 9.7.3>>

Une seule période supplémentaire de dix (10) minutes à temps arrêté avec un alignement de 4 joueurs par équipes plus un gardien de but **à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur punition et de l'application des règles de la formule Franc-Jeu.** Le premier but met fin au match.

<<Application>>

S'il y a période de surtemps en raison de l'application de cette règle, l'équipe fautive devra débiter la période de surtemps à court d'un joueur pour une durée de cinq (5) minutes. L'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise du capitaine sur la glace, désignera un joueur pour purger cette punition majeure. L'entraîneur peut désigner un joueur qui n'était pas sur la glace au moment de l'infraction.

Note : Franc-Jeu ne s'applique pas en période de surtemps.

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

15. Arbitrage

Pour les divisions Novices et Atomes, l'arbitrage à deux (2) officiels sera permis. Pour toutes autres catégories, l'arbitrage se fera à trois (3) officiels.

16. Période de réchauffement

Une période de deux (2) minutes de réchauffement avant chaque partie sera permise.

À noter que les règlements de Hockey Québec et de la Ligue qui ne sont pas mentionnés dans ces directives sont applicables (à l'exception du % Franc-Jeu appliqué en séries de fin de saison).