



CHAMPIONNATS RÉGIONAUX

RÈGLEMENTS 2016

1 LIVRE DES RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS

Les règlements appliqués sont ceux inscrits dans le Livre des règlements administratifs de Hockey Québec.

2 PRÉSENCE DES ÉQUIPES

- a. Les équipes devront se présenter comme suit :
 - La première joute, **une (1) heure avant le début** de la joute et les suivantes, **quarante-cinq (45) minutes** avant la joute.
- b. S'assurer d'avoir en main les documents d'équipe requis, tel que cartable.
- c. Une équipe peut être appelée à commencer sa joute un peu plus tôt que prévu; un délai de quinze (15) minutes est prévu, en conséquence une équipe devra être en mesure de commencer la joute avant l'horaire prévu à l'exception de la première joute de la journée.
- d. S'il y avait un changement d'horaire, un avis de vingt-quatre (24) heures, avant la nouvelle date et l'heure déterminée, serait communiqué aux équipes visées par le changement (dans la mesure du possible).
- e. Une équipe qui n'est pas présente à l'heure prévue pour le début du match se verra accorder un délai de 15 minutes et ce, incluant la période d'échauffement, afin qu'elle présente le nombre minimal de joueurs sur la patinoire pour débiter le match. De plus, une pénalité de deux (2) minutes lui est imposée pour avoir retardé le match. Après ce délai, l'équipe perd par forfait (0-1).

3 DURÉE DES MATCHS

a. La durée des matchs est constituée comme suit :

NOVICE À PEE-WEE : trois (3) périodes de dix (10) minutes à temps arrêté.

BANTAM À JUNIOR : trois (3) périodes. Les deux (2) premières périodes de 12 minutes à temps arrêté et la troisième période de 15 minutes à temps arrêté.

b. Pour toutes les divisions novice à bantam, advenant une différence de 7 buts après deux périodes complètes, ou pour toutes les divisions advenant une différence de 5 buts dans les 5 dernières minutes de jeu, le temps sera continu jusqu'à la fin de la joute. (Même si l'écart se réduit). Les punitions sont toujours à temps chronométré. Le match prend fin après 3 périodes ou lorsque le temps alloué à la joute est écoulé.

Pour les divisions Midget et Junior, s'il y a une différence de 7 buts après deux périodes de jeu, la joute prendra fin automatiquement.

c. Toutes les joutes de demi-finales et finales sont à finir.

4 RÉGLEMENTATION DE SURTEMPS

Extrait du livre des règlements administratifs de Hockey Québec

A) EXCEPTION - article 9.7.3 Page 108

«Lors des matchs de demi-finales et de finales de chaque tournoi sanctionné par Hockey Québec, après l'application des règles de la formule Franc Jeu (voir 7.7.3 Règlements administratifs de Hockey Québec page 89), en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaire, il y aura une période de surtemps selon le mode suivant :

a. Une seule (1) période supplémentaire de dix (10) minutes à temps arrêté avec un alignement de quatre (4) joueurs par équipe 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 marqué met fin au match.

b. Après cette période de surtemps de dix (10) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade, comme stipulé à l'article 9.7.2 Page 108.

B) FUSILLADE - article 9.7.2 Page 108

a. « Après chaque match de tournoi et festival, s'il y a égalité entre les deux (2) équipes, l'officiel demande à l'entraîneur de désigner trois (3) joueurs pour la première 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, à l'exception du gardien de but, devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois.

- b. Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la période de surtemps est admissible à participer à la fusillade.
- c. La fusillade se déroulera de la façon suivante :
 - i) L'équipe qui reçoit a le choix de déterminer si elle débutera ou non la fusillade.
 - ii) Après que le choix est fait, l'équipe désignée envoie son premier joueur qui tente de déjouer le gardien de but adverse. Ensuite, le premier 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.
 - iii) Le choix de l'entraîneur ne représente pas l'ordre dans lequel les joueurs doivent se présenter au centre de la glace pour effectuer leur lancer.
 - iv) Les règles de jeu des tirs de punition s'appliquent.
 - v) Les tirs se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux (2) gardiens de but n'est accepté.
 - vi) L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante.
- d. Lorsqu'un deuxième (2^e) ou troisième (3^e) tour devient nécessaire pour briser l'égalité, l'ordre de passage des joueurs est laissé à la discrétion de l'entraîneur et peut ne pas respecter l'ordre du premier tour. Ainsi, à chaque tour, tous les joueurs qui terminent le match devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une autre fois.

Le match prend fin quand l'égalité est brisée, après qu'un joueur de chaque équipe ait effectué un tir vers le but ».

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES DES CHAMPIONNATS RÉGIONAUX 2016

1. Pour toutes les classes du championnat, le nombre d'équipes doit être pair. Les équipes participantes aux Championnats Régionaux 2016 seront les champions de saison (pour le regroupement du Junior de la Ligue des Rives et du St-Laurent, le meilleur au classement de chaque ligue est considéré champion de saison) et les champions des séries de chacune des trois (3) Ligues. Advenant le cas que l'équipe gagnante des séries soit la même que la saison, l'équipe finaliste des séries, représentera sa Ligue pour participer aux Régionaux (Valide pour les 3 ligues de novice à junior).
2. La formule des Championnats Régionaux sera sous forme de Tournoi à la ronde (TAR), comprenant deux divisions.

La première position de chaque division rencontrera en demi-finale la deuxième (2^e) position de la division opposée.

Les deux gagnants des demi-finales se rencontreront pour déterminer le gagnant des Championnats Régionaux.

3. Aucune partie ne devra commencer avant 18 h du lundi au vendredi et aucune avant 8 h le matin pour le samedi et dimanche. Toutes modifications aux heures ci-haut mentionnées devront être approuvées par la région.
4. Un temps d'arrêt de trente (30) seconde par partie, par équipe sera permis pour les Championnats Régionaux.
5. Les équipes devront avoir deux (2) ensembles de chandails, un pâle et un foncé.
6. Lors des demi-finales, les receveurs seront les premiers (1^{er}) au classement du tournoi à la ronde (TAR) de chacune des divisions.
7. L'équipe receveuse lors de la finale (seulement) sera déterminée par tirage au sort avant la partie.

Modalité du tirage au sort :

En présence d'un représentant des deux (2) équipes concernées, un responsable du comité organisateur de l'organisation hôte procédera au tirage au sort, quarante-cinq (45) minutes avant le début de la partie. Le gagnant du tirage au sort aura le choix d'être receveur et visiteur.

L'équipe receveuse portera obligatoirement les chandails foncés, elle utilisera le banc des joueurs receveur et la chambre désignée par le comité organisateur.

8. Le surfaçage de la glace se fera entre la deuxième (2e) et la troisième (3e) période.

9. Joueurs affiliés

Tableau d'admissibilité pour joueurs affiliés 2015-16

Voir page 140 et 141 du livre des règlements administratifs de Hockey Québec.

Article 5.6.6 Page 66

« Aucun joueur affilié ne peut prendre part à un match si l'équipe aligne tous les joueurs apparaissant sur l'enregistrement d'équipe sauf pour une équipe n'ayant que neuf (9) joueurs plus un (1) ou deux (2) gardiens sur sa feuille d'enregistrement ».

10. Départage d'égalité – Article 9.8 page 109

« 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 (victoires).

Note 1: S'applique uniquement pour les équipes qui ont joué l'une contre l'autre dans une même section pour un tournoi à la ronde.

D. Le meilleur différentiel : total des buts pour, moins le total des buts contre, de tous les matchs.

Note 2: 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.

Note 3 : Dans le cas d'une équipe qui ne se présente pas pour un match, tous les matchs joués contre elle par les autres équipes ne doivent pas être considérés.

G. Par tirage au sort. »

11. Équipe qui ne se présente pas à un match

L'entraîneur et son équipe, qui ne se présente pas à un match des Championnats Régionaux, sera suspendu jusqu'à ce que son cas soit étudié par le comité régional de discipline et **l'équipe sera éliminée de la compétition**. De plus, cette équipe perdra tous ses matchs par défaut. La seule exception à cette règle sera un cas majeur qui devra être soumis aux Responsables Régionaux qui décideront s'il s'agit vraiment d'un cas majeur.

Une équipe qui s'inscrit à un tournoi, se déroulant simultanément avec les Championnats Régionaux, devra obligatoirement accorder préséance à son match des Régionaux, sous peine de sanction du comité régional de discipline. Cette situation n'est pas considérée comme un cas majeur.