



Règlements



RÈGLEMENTS DES FINALES RÉGIONALES 2006

1. RÈGLEMENTS DU JEU

La direction des finales régionales applique les règles qui sont en vigueur dans le livre de règlement administratif de Hockey Québec.

2. INSCRIPTION

Toutes les équipes doivent s'inscrire au minimum une heure et quart (1h15) avant le début de leur première partie au bureau du régistariat.

3. CARTABLE DE VÉRIFICATION

Chaque équipe devra remettre son cartable au bureau du registraire avant son premier match.

Ce cartable devra contenir :

- Calendrier des parties de la ligue ;
- Formule d'enregistrement approuvée des membres de l'équipe ;
- Feuille de pointage (5 dernières parties) ;
- Tout autres documents confirmant s'il y a lieu des sous-classements ou sur classements de joueurs autorisés par la fédération ;
- Avis de sanctions

➤ L'équipe est responsable de récupérer ces documents après sa dernière partie jouée.

4. SIGNATURE DES JOUEURS

Lors de chacune de vos parties un responsable des finales régionales demandera à l'instructeur ou au gérant de faire signer tous les joueurs et instructeurs sur une feuille fournie par l'organisation.

5. ÉQUIPES LOCAL ET VISITEUR

Lors des matchs de demi-finales et de finales, un tirage au sort déterminera la position des équipes locale et visiteur. Il aura lieu en présence d'un responsable des deux équipes en cause une heure et quart (1h15) avant le début de la partie ou en présence de deux responsables du tournoi et un responsable d'une équipe, si une équipe n'envoie pas de représentant dans les délais prescrit.

6. COULEUR DE CHANDAILS

Lorsque les couleurs de chandails ne contrastent pas suffisamment, selon la décision du comité organisateur, l'équipe receveur devra changer de chandails. Ces derniers seront fournis par l'organisation des finales régionales si nécessaire.

7. PÉRIODE DE RÉCHAUFFEMENT AVANT LA PARTIE

Une période maximale de trois minutes de réchauffement sera accordée avant chaque partie.

8. DURÉE DES PARTIES

Les parties se dérouleront sur trois périodes réparties de la façon suivante.

- Pour les catégories **Novices** et **Atomes** ;
 - Première période; Dix minutes chronométrées
 - Deuxième période; Dix minutes chronométrées
 - Troisième période; Dix minutes chronométrées

- Pour les catégories **Pee-wee**, **Bantam**, **Midget**, **Junior** et **Féminin** les périodes seront réparties de la façon suivante.
 - Première période; Dix minutes chronométrées
 - Deuxième période; Douze minutes chronométrées
 - Troisième période; Douze minutes chronométrées

- Un temps mort sera accordé à chacune des équipes.

- La surface glacée sera faite une fois par partie, après la deuxième période, pour toutes les catégories.

9. DIFFÉRENCE AU POINTAGE

Pour toutes les catégories, une différence de six (6) buts et plus après deux périodes fera en sorte que le temps du jeu ne sera plus chronométré, à moins que la marge ne rétrécisse à moins de six (6) buts.

10. RÉGLEMENTATION DE SURTEMPS F.Q.H.G. art.8.6.

Période de surtemps :

Pour tous les tournois et festivals sanctionnés par Hockey Québec après que Franc Jeu a été appliqué, lorsque les matchs sont à finir, en cas d'égalité après trois(3) périodes de jeu réglementaires, il y aura période de surtemps selon le mode suivant;

- a) Une seule période de 5 minutes à temps arrêté, avec alignement de 4 contre 4 (à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur(s) punition(s). Le premier but met fin à la partie.
- b) Après cette période de surtemps de cinq minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade.

Fusillade 8.6.2 :

La règle de fonctionnement de la fusillade sera celle décrite dans le livre des règlements administratifs de Hockey Québec article 8.6.2.

Exception : art. 8.6.3.

Lors des matchs de demi-finales et de finales de chaque tournoi sanctionné par Hockey Québec, après que Franc Jeu a été appliqué, en cas d'égalité après trois(3) périodes de jeu réglementaires, il y aura période de surtemps selon le mode suivant;

- a) Il y aura un maximum d'une période supplémentaire de dix(10) minutes à temps arrêté avec alignement de quatre(4) contre quatre(4) (plus un gardien de but) sauf en cas de punition (conformément aux règles de jeu) le premier but met fin à la partie.
- b) Après cette période de surtemps de dix minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade tel que stipulé à l'article 8.6.2.

11. FRANC-JEU

Prenez note que Hockey Québec exige que les finales régionales se déroulent selon la formule Franc -jeu pour toutes les catégories.

DIVISION	CLASSE	MINUTES DE PUNITION	POINTS
NOVICE	Simple lettre	08 minutes et moins	1
	Double lettre	09 minutes et plus	0
ATOME	Simple lettre	10 minutes et moins	1
	Double lettre	11 minutes et plus	0
PEE-WEE	Simple lettre	12 minutes et moins	1
	Double lettre	13 minutes et plus	0
BANTAM	Simple lettre	16 minutes et moins	1
	Double lettre	17 minutes et plus	0
MIDGET	Simple lettre	20 minutes et moins	1
	Double lettre	21 minutes et plus	0
JUNIOR	Simple lettre	22 minutes et moins	1
	Double lettre	23 minutes et plus	0
FÉMININ	Simple lettre	16 minutes et moins	1
		17 minutes et plus	0

12. PROTÊT 6.2.4

Lors des championats, tournois et festivals :

Le protêt doit être déposé par écrit, au registraire de l'aréna où se déroule la partie, sa contestation accompagnée des preuves à l'appui et ce dans un délai maximal d'une(1) heure après la fin de la partie. Cette contestation doit être accompagnée d'un dépôt de \$200 en argent comptant.

N.B. : Le dépôt sera remis seulement lorsque le requérant obtient une décision en sa faveur.

13. VESTIAIRE

Les dirigeants des équipes devront voir à ce que les vestiaires soient libérés dans un délai raisonnable afin de ne pas retarder indûment les activités.

- **Le vestiaire doit être laissé dans un bon état après les parties, sous peine de sanction par l'organisation des finales régionales.**