



CHAMPIONNATS RÉGIONAUX 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 A et B féminin ainsi que les champions et finalistes de chacune des catégories de classe double lettre, reconnues par Hockey Mauricie seront les représentants aux Championnats Régionaux.*

2. Catégories reconnues pour les Championnats

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

CLASSE "AA"

Junior

CLASSE "BB"

Atome

CLASSE "CC "

Pee-Wee, Bantam, Midget

CLASSE "A"

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

CLASSE "B"

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

CLASSE "C"

Novice

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, à l'exception du junior AA qui s'affronteront dans une série 3 de 5.

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 Inter Régionaux seront suspendues jusqu'à ce que son cas soit étudié par le Comité régional de discipline et règlements et peut être déclaré éliminer 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'équipe, l'équipe qui sera visiteur ou receveur. Pour les joutes suivantes il y aura alternance des équipes en tenant compte du tirage effectué lors de la première joute.

8. **Durée des joutes**

Toutes les joutes seront chronométrées à temps arrêté.

Catégorie simple lettre (novice @ junior)

Première période : 12 minutes

Deuxième période : 12 minutes

Troisième période : 15 minutes

Catégorie double lettre (atome @ midget)

Première période : 12 minutes

Deuxième période : 12 minutes

Troisième période : 15 minutes

Catégorie double lettre junior

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 2^{ième}) : Novice, Atome, Pee-wee BB, CC, A, B, C

Après deux (2) périodes : Bantam, Midget CC, A, B, Junior A, B

Après chaque période : Junior AA

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.*

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 la 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 réglementaires 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 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 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 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 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

14. **Arbitrage**

Pour les divisions novice et atome simple lettre, l'arbitrage à deux officiels sera permis. Pour toutes autres catégories l'arbitrage se fera à trois (3) officiels.

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 série de fin de saison).