

Règlements spécifiques



COUPE HYUNDAI 2018

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

COUPE HYUNDAI 2018

**Du 23 au 25 mars – Phase préliminaire midget BB
Notre-Dame-du-Nord**

**Du 29 mars au 1^{er} avril – Toutes catégories
La Sarre et Macamic**

1. DURÉE DES PARTIES

Toutes les parties seront chronométrées à temps arrêté.

Atome & pee-wee :	Trois (3) périodes de 13 minutes
Bantam:	Trois (3) périodes de 15 minutes
Midget	Trois (3) périodes de 15 minutes (matches 1 à 4) Trois (3) périodes de 20 minutes (matches 5 à 13)

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

2. DIFFÉRENCE DE SEPT (7) BUTS

Dès qu'il y a une différence de sept (7) buts à compter de la troisième période, dans les divisions atome, pee-wee et bantam, le reste de la partie se poursuivra à temps continu et ce, même si la différence de buts devait être rétrécie à six buts ou moins par la suite.

Exception : Pour la division midget, cette règle ne s'applique pas. Les matchs seront chronométrés en tout temps, nonobstant le pointage.

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 la Coupe Hyundai, en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaires, il y aura période de surtemps selon le l'article 10.7.1 (articles A & B) des règlements administratifs de Hockey Québec.

- a) Il y aura un maximum d'une (1) période supplémentaires de cinq (5) 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 cinq (5) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade, tel que stipulé à l'article 10.7.2 des règlements administratifs de Hockey Québec.

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 10.7.2 des règlements administratifs de Hockey Québec.

Note : Les matchs énumérés ci-dessous ne sont pas considérés comme des rencontres demi-finales, mais bien des joutes quart-de-finale donnant un accès direct à la finale à son vainqueur :

Atome BB – Match # 13
 Pee-wee BB – Match # 11
 Bantam BB – Match # 7
 Midget BB – Match # 10

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 1 : *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 après le temps réglementaire, l'équipe fautive devra jouer la prolongation, le cas échéant, 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 débute la séance immédiatement après avoir déterminé l'équipe qui va s'exécuter en premier (voir c) et n'a pas à demander aux entraîneurs d'établir une liste des trois premiers franc-tireurs, conformément à la nouvelle procédure d'arbitrage. 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.
 - 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 devien(nen)t nécessaire(s) 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. RÉSULTATS DES PARTIES

Toutes les parties, sauf exception, sont marquées de façon électronique. Quand cela ne s'avère pas possible, la copie officielle de la feuille de pointage doit être remise au représentant du comité local ou Hockey Abitibi-Témiscamingue inc. qui est sur place immédiatement après la partie.

5. DISCIPLINE ET RÈGLEMENTS

Hockey Abitibi-Témiscamingue affectera un comité de discipline composé de trois (3) membres pour toute la durée des championnats. 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 mandatera le comité de discipline local en première instance, le cas échéant.

6. PERSONNES RESSOURCES DE HOCKEY ABITIBI-TEMISCAMINGUE 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 aux championnats ;
- 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.

7. 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.

8. VISITEUR-RECEVEUR

Pour tous les matchs, la désignation visiteur-receveur apparaissant sur la cédule linéaire des championnats devra être respectée.

9. COULEURS DES CHANDAILS

Pour la durée des championnats, le choix des couleurs de chandails pour un match se détermine de la façon suivante : l'équipe agissant comme «RECEVEUR» joue en foncé et l'équipe agissant comme «VISITEUR» joue en pâle.

10. RÉFECTION DE LA GLACE ET TEMPS DE REPOS

La réfection des glaces se fera à toutes les deux (2) périodes, à l'exception du midget BB, lors des matchs 5 à 13, où la glace sera faite après chaque période.

11. PÉRIODE DE RÉCHAUFFEMENT

Dans toutes les divisions, les équipes auront droit à une (1) période de réchauffement de trois (3) minutes.

12. LA FORMULE DE LA COMPÉTITION

LE FORMAT DOUBLE-ÉLIMINATION SERA EN VIGUEUR POUR TOUTE LA DURÉE DES CHAMPIONNATS .

12.1-PROCÉDURE D'ÉLIMINATION EN FINALE

Dans toutes les divisions, la finale mettra aux prises les deux équipes n'ayant pas subi deux revers durant les championnats. La finale sera toutefois sans lendemain pour les deux équipes et le gagnant de la finale sera déclaré grand champion.

N.B. : Le principe du mini-match suicide de reprise pour l'équipe qui atteignait la finale sans perdre a été aboli.

13. CARTABLE D'ÉQUIPE

Les équipes ne seront pas tenues de présenter leur cartable d'équipe au registrariat du comité hôte, mais devront le fournir sur demande.

Le cas échéant, le cartable d'équipe devrait contenir les éléments suivants :

- Le **formulaire d'enregistrement d'équipe** signé par tous les joueurs réguliers, joueurs affiliés utilisés et entraîneurs dûment enregistrés sur ledit formulaire. Note : La signature n'est pas requise pour les joueurs-joueuses de division novice.
- Les **cinq (5) dernières feuilles de pointage** disputées par l'équipe

16. ABANDON D'UNE ÉQUIPE AVANT L'ÉVÈNEMENT

Chaque équipe est tenue d'honorer son engagement de s'inscrire à la Coupe Hyundai. Toute équipe qui déclare forfait après la divulgation du calendrier des matchs de l'événement recevra une amende automatique de 1000 \$, en guise de dédommagement pour les inconvénients encourus par le forfait.

16. REPRÉSENTATIVITÉ – COUPE DOGE 2018

Les équipes de l'Ontario ne sont pas éligibles à participer à la Coupe Dodge 2018 (championnats provinciaux de hockey mineur).

Si une équipe de l'Ontario remporte la finale de la Coupe Hyundai devant une équipe du Québec, cette dernière obtient le laissez-passer pour la Coupe Dodge.

Si deux équipes de l'Ontario s'affrontent en finale de la Coupe Hyundai, l'équipe demi-finaliste obtient le laissez-passer pour la Coupe Dodge.

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.



Christian Labbé
Président
Hockey Abitibi-Témiscamingue inc.



Marc Désilets
Directeur général
Hockey Abitibi-Témiscamingue inc.