



## RÈGLEMENTS DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES 2009-2010

**S'il y a une différence de six (6) buts après deux périodes, le reste du match sera joué à temps continu, même si l'écart est réduit (punitions incluses)**

---

**IL N'Y AURA PAS DE TEMPS SUPPLÉMENTAIRE EN PREMIÈRE RONDE. UNE ÉQUIPE SE MÉRITE 2 POINTS POUR UNE VICTOIRE, 1 POINT POUR UNE NULLE ET 1 POINT POUR FRANC-JEU.**

### 1 ARBITRAGE

Durant les séries éliminatoires, **trois (3)** arbitres officieront les matchs des divisions Atome, Pee Wee, Bantam et Midget.

### 2 TEMPS DES JOUTES

#### **ATOME et PEE WEE (BB et CC)**

1 <sup>ère</sup> période	2 <sup>e</sup> période	3 <sup>e</sup> période
12 minutes chronométrées à finir	12 minutes chronométrées à finir	12 minutes chronométrées à finir

#### **BANTAM et MIDGET (BB et CC)**

1 <sup>ère</sup> période	2 <sup>e</sup> période	3 <sup>e</sup> période
15 minutes chronométrées à finir	15 minutes chronométrées à finir	15 minutes chronométrées à finir

### NOTE :

Il est recommandé d'arriver 1 h 00 AVANT le début de la partie. Il y a possibilité que la partie débute plus tôt que prévue.

**ATOME et PEE WEE (BB et CC)** - Il n'y aura pas de temps **MAXIMUM** par période, c'est-à-dire trois (3) périodes de **12** minutes chronométrées.

**BANTAM et MIDGET (BB et CC)** - Il n'y aura pas de temps **MAXIMUM** par période, c'est-à-dire trois (3) périodes de **15** minutes chronométrées.

### 3 RÈGLEMENTATION DE SURTEMPS

En cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaires, il y aura période de surtemps.

Toutefois, la réglementation Franc-Jeu doit être appliquée.

Chaque équipe doit conserver son point Franc-Jeu. Si une équipe conserve son point Franc-Jeu et si l'autre le perd, l'équipe qui conserve son point jouira d'une supériorité numérique (quatre contre trois) pendant les cinq (5) première minutes de cette prolongation; après quoi, s'il n'y a pas eu but, les équipes évolueront à force égale (quatre contre quatre).

Pour conserver son point Franc-Jeu, une équipe :

- \* **Atome** : ne doit pas avoir reçu plus de **10** minutes de pénalité.
- \* **Pee Wee** : ne doit pas avoir reçu plus de **12** minutes de pénalité.
- \* **Bantam** : ne doit pas avoir reçu plus de **16** minutes de pénalité.
- \* **Midget** : ne doit pas avoir reçu plus de **20** minutes de pénalité.

MINUTES selon les CODES de pénalité :

A = 2 min.    B = 5 min.    C = 10 min.    D = 10 min.    E = 10 min.

Pour la période de surtemps, le mode suivant sera utilisé :

#### RONDES PRÉLIMINAIRES

**Une** seule période de **cinq (5)** minutes à temps chronométré avec **quatre (4)** joueurs pour chaque équipe (en plus d'un gardien de but). **NOTE** : Si, en raison de l'application des règles de Franc-Jeu, une équipe doit jouer à court d'un joueur (pénalité majeure), **aucun** joueur de l'équipe fautive n'aura à se rendre au banc de punitions afin de servir cette punition de **5** minutes (Pour rondes préliminaires seulement).

- ✓ Le match prendre fin avec le premier but marqué.
- ✓ Après cette période de surtemps de **cinq (5)** minutes, si l'égalité persiste, il y aura **fusillade**, tel que décrit à l'article **9.7.2** du **Livre de règlements administratifs de Hockey Québec**.

## DEMI-FINALE ET FINALE

- ✓ Une seule période supplémentaire de **dix (10) minutes** à temps chronométré à **quatre contre quatre** (en plus du gardien de but). Le premier but marqué met fin au match. **NOTE** : Si, en raison de l'application des règles de Franc-Jeu, une équipe doit jouer à court d'un joueur (pénalité majeure), un joueur (déterminé par l'entraîneur) de l'équipe fautive devra se rendre au banc de punitions afin de servir cette punition de **5 minutes** (Pour demi-finale et finale seulement).
- ✓ Après cette période de surtemps de **dix (10) minutes**, si l'égalité persiste, il y aura **fusillade**, tel que décrit à l'article **9.7.2** du **Livre de règlements administratifs de Hockey Québec**.

### NOTE :

Chaque équipe aura droit à un (1) temps d'arrêt (Time Out) par partie et ce, pour toute les parties.

Il est recommandé d'arriver 1 h 00 AVANT le début de la partie. Il y a possibilité que la partie débute plus tôt que cédulée.

A chaque partie les joueurs devront apporter leurs deux gilets; l'équipe locale porte le chandail foncé.

Après chaque match, un responsable de chacune des équipes devra téléphoner au coordonnateur des séries éliminatoires, au numéro **819- 893-0801**, pour donner les résultats du match. Vous devrez démontrer de la flexibilité, car il pourrait y avoir des changements d'horaire à n'importe quel moment.