



2011-2012

## RÈGLEMENTS DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES COUPE McDONALD'S SIMPLE LETTRE

**S'il y a différence de six (6) buts après deux périodes, la balance de la partie sera joué à temps continu (puniton incluses), même si l'écart est réduit. **Après la deuxième période pour un différentiel de sept (7) buts la partie prend fin.****

### DÉROULEMENT DES SÉRIES :

Il y aura un classement global pour chaque conférence (est et ouest).

À l'intérieur d'une même conférence, l'équipe d'une division qui terminera en première place jouera contre l'équipe de la même division qui terminera en dernière place (l'équipe qui terminera en 2<sup>e</sup> place jouera contre l'équipe d'avant-dernière place, etc.).

La semi-finale, les équipes se croiseront entre l'est et l'ouest et se disputeront une série deux de trois, l'équipe de l'est ayant fini le plus haut au classement affrontera l'équipe de deuxième place de l'ouest. L'équipe de l'ouest ayant terminé le plus haut au classement affrontera l'équipe de deuxième place de l'est.

Pour la finale les deux équipes gagnantes se disputeront une série deux de trois pour déterminer le champion de la ligue qui représentera l'Outaouais aux Championnats interrégionaux.

### 1. ARBITRAGE:

Durant les séries éliminatoires, il y aura **deux (2)** arbitres pour les matchs de la catégorie Novice et **trois (3)** arbitres pour les matchs des catégories Atome, Pee wee,

Bantam, Midget et Juvénile.

## 2. TEMPS DES JOUTES:

### NOVICE à MIDGET

1re période	2e période	3e période
11 minutes chronométrées À finir	11 minutes chronométrées À finir	11 minutes chronométrées À finir

### JUVENILE

1re période	2e période	3e période
13 minutes chronométrées À finir	13 minutes chronométrées À finir	13 minutes chronométrées À finir

#### NOTE :

Il est recommandé d'arriver 1h00 AVANT le début de la partie. Il y a possibilité que la partie débute plus tôt que cédulée.

## 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 que 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 :

- Novice : ne doit pas avoir reçu plus de 8 minutes de pénalité.
- 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.
- Juvénile : ne doit pas avoir reçu plus de 22 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 arrêté avec quatre (4) joueurs pour chaque équipe (en plus d'un gardien de but). **NOTE** : Si à cause 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 dans le livre de règlements administratifs de **Hockey Québec** à l'article **9.7.2**.

### SEMI-FINALE ET FINALE

- ✓ Une seule période supplémentaire de **dix (10) minutes** à temps arrêté à **quatre** contre **quatre** plus le gardien de but. Le premier but marqué met fin au match. **NOTE** : Si à cause 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 semi-finale et finale seulement).
- ✓ Après cette période de surtemps de **dix (10) minutes**, si l'égalité persiste, il y aura **fusillade** tel que décrit dans le livre de règlements administratif de **Hockey Québec** à l'article **9.7.2**.

### NOTE :

**Chaque équipe aura droit à un (1) temps mort (Time Out) par partie pour toutes les parties.**

**Il est recommandé d'arriver 1h00 AVANT le début de la partie. Il y a possibilité que la partie débute plus tôt que cédulée.**

L'équipe locale est toujours l'équipe qui a terminé le plus haut au classement global final. A chaque partie les joueurs devront apporter leurs deux gilets; l'équipe **locale** porte la couleur **Foncé**.

**Après chaque match un responsable de chacune des équipes devra téléphoner au coordonnateur des séries éliminatoires, au numéro **819-776-6528 pour la section (EST) et 819-230-5476 ou 819-230-6476 pour la section (OUEST)** 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.**