



## RÈGLEMENTS DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES COUPE BANQUE SCOTIA 2011-2012

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

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

### Pour les catégories suivante :

*Atome BB / Atome CC / Peewee CC  
Bantam BB / Bantam CC / Midget CC*

#### **Première ronde :**

**Simple round robin** une partie contre chaque équipe et les quatre meilleurs passent à la deuxième ronde.

#### **Deuxième ronde :**

Demi-finale (2 de 3) Pour les quatre équipes qualifiées l'équipe ayant terminé au rang le plus élevé en saison régulière jouera contre l'équipe la plus basse et sera l'équipe qui recevra en premier selon la disponibilité de la glace.

#### **Troisième ronde :**

Finale (3 de 5) Pour les deux équipes qualifiées l'équipe ayant terminé

au rang le plus élevé en saison régulière sera l'équipe qui recevra en premier selon la disponibilité de la glace.

**Pour la catégorie suivante :**

***Peewee BB // Midget BB***

**Première ronde :**

**Double round robin** deux parties contre chaque équipe et les DEUX meilleurs passent à la FINALE.

**Deuxième ronde :**

Finale (3 de 5) Pour les deux équipes qualifiées l'équipe ayant terminé au rang le plus élevé en saison régulière sera l'équipe qui recevra en premier selon la disponibilité de la glace.

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 cédulée.

**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.

### 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) premières 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 :

- x **Atome** : ne doit pas avoir reçu plus de **10** minutes de pénalité.
- x **Pee Wee** : ne doit pas avoir reçu plus de **12** minutes de pénalité.
- x **Bantam** : ne doit pas avoir reçu plus de **16** minutes de pénalité.
- x **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 prendra 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** portera la couleur **foncée**.

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.

**Selon le règlement 8.2.4 du Livre des règlements administratifs de Hockey Québec :**

**Toute équipe qui ne se présente pas à un match**

**Toute équipe qui ne se présente pas à un match lors des séries éliminatoires menant aux championnats provinciaux ou lors des championnats provinciaux est suspendue jusqu'à ce que son cas soit étudié par le Comité de discipline régional ou provincial et peut être déclarée éliminée de la compétition.**

**Seulement la Ligue a l'autorité d'annuler une joute sans signification lorsque les circonstances s'y prêtent.**