



## 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 réduite (punitions incluses)**

### 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:

#### JUVENILE

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

#### NOVICE à MIDGET

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

## JUVÉNILE

Il n'y aura pas de temps **MAXIMUM** par période, c'est-à-dire trois (3) périodes de **13** minutes chronométrées.

## NOVICE À MIDGET

Il n'y aura pas de temps **MAXIMUM** par période, c'est-à-dire trois (3) périodes de **11** 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 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 toute 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 le chandail foncé.

Après chaque match un responsable de chacune des équipes devra téléphoner au coordonnateur des séries éliminatoires, au numéro **819-776-6528** 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.