



PROJET

LIGUE BC RIVE-NORD

**RÈGLEMENTS DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES
ET
DES FINALES**

MIDGET A ET B

SAISON 2016-2017

RÈGLEMENTS POUR LES SÉRIES ÉLIMINATOIRES ET LES FINALES saison 2016-2017.

DIVISION MIDGET CLASSES A ET B

1.1 GÉNÉRALITÉS : SÉRIES ET FINALES

Les séries éliminatoires se dérouleront selon la formule double élimination.
La finale sera un 2 de 3.

Temps de parties : 3 périodes de 15 minutes chronométrées.

N.B LE TEMPS DE LA 3^{ÈME} PÉRIODE EST DE 15 MINUTES CHRONOMÉTRÉES.

Les parties sont des parties à finir.

LA PÉRIODE DE RÉCHAUFFEMENT DE 3 MINUTES CONTINUES (INCLUANT LE REGROUPEMENT DES JOUEURS) AINSI QUE, S'IL Y A LIEU, LE 10 MINUTES D'ATTENTE POUR QU'UNE ÉQUIPE AIT LE NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS (8 JOUEURS+1 GARDIEN) EST INCLUS DANS LE TEMPS DE LA PARTIE ET EST CALCULÉ À PARTIR DU MOMENT OÙ LES OFFICIELS ARRIVENT SUR LA GLACE

TEMPS D'ARRÊT

Un (1) temps d'arrêt (30 secondes) par équipe sera permis au cours d'une partie

Lorsqu'une équipe vient en désavantage de sept (7) buts après la deuxième période complétée, la partie prend fin.

Avant chaque partie, la signature des joueurs sera faite de façon aléatoire afin de vérifier leur identité et les joueurs devront avoir une preuve d'identité avec photo pour pouvoir participer à la partie.

LORSQU'ON RETROUVE DANS LE DIAGRAMME DEUX (2) ÉQUIPES GAGNANTES ou PERDANTES POUR UNE PARTIE À JOUER, LE CLASSEMENT DU 6 MARS 2017 SERVIRA À DÉTERMINER QUE L'ÉQUIPE OCCUPANT LE PLUS HAUT RANG SERA « LOCAL » (RECEVEUR)

En cas d'égalité lors d'un match des séries (article 9.7.1 p.109 du livre des règlements administratifs de Hockey Québec)

Si les deux équipes ont conservé leur point Franc-Jeu (comportement);

OU

Si les deux équipes ont perdu leur point Franc-Jeu (comportement);

Il y a une période de surtemps selon le mode suivant :

- a) Une seule période de 5 minutes à temps **chronométré** avec un alignement de 4 contre 4 (à l'exception de joueurs punis qui doivent servir leur(s) punition(s). Le premier but met fin au match.
- b) **Après cette période de surtemps de cinq (5) minutes, si l'égalité persiste, il y a fusillade tel que stipulé à l'article 9.7.2 p.110 du livre des règlements administratifs de Hockey Québec.**

Si une(1) des deux équipes a perdu son point Franc-Jeu (comportement)

En cas d'égalité à la fin des périodes réglementaires du match, le match se prolonge automatiquement même **si l'une des deux formations qui s'affrontent a conservé son point Franc-jeu et l'autre pas**. Dans cette éventualité, celle qui a conservé son point Franc-jeu jouit **d'une supériorité numérique (quatre contre trois) pendant les cinq (5) minutes de cette prolongation.**

Après cette période de surtemps de **cinq (5) minutes**, si l'égalité persiste, il y a fusillade tel que stipulé à l'article 9.7.2 p.110 du livre des règlements administratifs de Hockey Québec.

DEMI-FINALES ET FINALES

En cas d'égalité lors des parties de demi-finales et finales article 9.7.3 p.110 du livre des règlements administratifs de Hockey Québec

S'il y a égalité à la fin du temps réglementaire, il y a une (1) période supplémentaire de dix minutes à temps chronométré, selon les modalités suivantes.

Si les deux équipes ont conservé leur point Franc-Jeu (comportement);

OU

Si les deux équipes ont perdu leur point Franc-Jeu (comportement);

Une seule (1) période supplémentaires de dix (10) minutes à temps chronométré, avec alignement de quatre (4) joueurs par équipe (plus un gardien de but) sauf en cas de punition (conformément aux règles de jeu) le premier but marqué met fin au match.

Après cette période de surtemps de dix (10) minutes, si l'égalité persiste, il y a fusillade tel que stipulé à l'article 9.7.2. p.110 du livre des règlements administratifs de Hockey Québec.

Si une (1) des deux équipes a perdu son point Franc-Jeu (comportement)

En cas d'égalité à la fin des périodes réglementaires du match, le match se prolonge automatiquement même si l'une des deux formations qui s'affrontent a conservé son point Franc-jeu et l'autre pas. Dans cette éventualité, celle qui a conservé son point Franc-jeu jouit d'une supériorité numérique (quatre contre trois) pendant les cinq premières (5) minutes de cette prolongation.

Après cette période de surtemps de dix (10) minutes, si l'égalité persiste, il y a fusillade tel que stipulé à l'article 9.7.2. p.110 du livre des règlements administratifs de Hockey Québec.

❖ VOIR DOCUMENT EN ANNEXE POUR LE DÉROULEMENT DE LA FUSILLADE

1.2 BARÈME

Les minutes au barème continuent à s'additionner (le barème n'est pas remis à zéro).

Toute sanction du barème non terminée en fin de saison (les séries éliminatoires et les finales incluses) devra être purgée en début de la saison suivante. Le joueur qui atteint le 4^e stade du barème est suspendu pour le reste des parties à jouer de son équipe et il devra purger 2 matchs de suspension en début de la saison suivante.

SUSPENSION POUR BARÈME

La suspension pour barème est automatique dès que l'avis de sanction pour barème est émis sur le site INTERNET de la ligue BC RIVE NORD.

Il est de la responsabilité de l'équipe de consulter le site de la ligue afin de connaître le nom du ou des joueurs qui sont suspendus pour l'atteinte du barème dès le lendemain d'une partie des séries éliminatoires.

**Toute équipe qui fait jouer un joueur suspendu perd la partie ainsi que le point de comportement qui s'y rattache et de plus, l'entraîneur chef est suspendu pour 2 parties.
(règlements 1.5, 1.6 et 1.7 de la ligue)**

1.3 PROTÊT

Tout protêt doit être déposé selon le mode prévu à la réglementation de Hockey Québec, LIVRE DES RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS DE HOCKEY QUÉBEC P.85 ARTICLE 7.4

Cependant, l'article 7.4 C ii est remplacé par l'article 7.4 G pour les séries éliminatoires et les finales, ce qui veut dire que le protêt

doit être signifié au plus tard une (1) heure après le fin du match concerné au responsable local des séries éliminatoires où s'est joué le match et être accompagné d'un dépôt en argent de 200\$

1.4 CARTABLE D'ÉQUIPE OBLIGATOIRE

Chaque équipe a l'obligation de déposer pour vérification lors de sa première partie des éliminatoires et le cas échéant, à la finale, son cartable d'équipe au bureau du responsable des séries à l'aréna où évolue son équipe. Ce cartable doit être en conformité avec les articles 8.8 des règlements de la ligue et 9.10.10 p114 des Règlements administratifs de Hockey Québec 2016-2017.

1.5- FEUILLES DE PARTIES

Chaque franchise hôte fournit les feuilles réglementaires de match pour toutes les parties qui ont lieu sous sa responsabilité. Les feuilles de match sont expédiées pour fins de compilation et statistiques suivant le procédé adopté par la ligue **immédiatement après les parties.**

IMPORTANT TRANSMISSION DES FEUILLES DE POINTAGE

Les feuilles de pointage (incluant le rapport de l'arbitre s'il y a lieu) doivent être envoyées immédiatement après chacune des parties à monsieur Jean-Pierre Defoy numérisées et envoyées à jpdefoy@idecq.net

1.6- CHANDAILS

Si deux (2) équipes ont un chandail de même couleur, la franchise qui est l'hôte doit fournir à l'équipe désignée locale par la cédule, un ensemble de chandails ou dossards, de sorte que chaque équipe soit facilement différenciée.

De plus, toute équipe qui, durant la saison, utilisait deux ensembles de chandails est tenue de changer de gilet et cette règle a préséance sur celle énoncée dans le paragraphe précédent. Pour l'application de cette règle, toute équipe qui possède deux ensembles de chandails est tenue de les avoir en sa possession en tout temps.

1.7- RONDELLES

Chaque franchise hôte fournit les rondelles et ce pour toutes les parties qui ont lieu sous sa responsabilité

1.8- RESPONSABILITÉ DES OFFICIELS MINEURS ET ARBITRES

Chaque responsable (appointeur) des officiels mineurs hors glace et des officiels est sous la RESPONSABILITÉ de la Ligue BC Rive Nord, pour toute la durée des séries éliminatoires et des finales.

1.9- OFFICIELS MINEURS / ARBITRES

Chaque franchise hôte fournit, pour chacune des parties, les officiels de partie selon le tableau suivant:

Catégorie	Arbitre	Juges de lignes
Midget	1	2

La ligue se réserve le droit d'affecter un 4^{ème} officiel à ses frais dans la division Midget si cela est nécessaire.

1.10 OFFICIELS MINEURS : Marqueurs et Chronomètres

Pour les séries éliminatoires, chaque franchise peut avoir comme marqueur et chronomètreur, une seule personne, si elle opère ainsi durant la saison régulière.

1.11- ABSENCE OFFICIELS MINEURS / ARBITRES

Pour les séries éliminatoires et les finales, l'article 9.2 des règlements est remplacé par le suivant:

En tout temps, pour une partie, la franchise hôte fournit les officiels et les officiels mineurs. Elle met en fonction un système pour pallier à toute absence d'individu. Tout problème doit être soumis au responsable des séries et finales de la ligue. Le nombre d'officiels apparaissant au tableau ci-haut est le minimum requis pour toutes les parties des séries éliminatoires.

1.12- PARTIES ANNULÉES

Pour les séries éliminatoires et les finales, le ou la responsable des séries et finales pour la ligue ou la présidente de la ligue en son absence peut annuler une partie. La ligue, par son responsable, fait les démarches qui s'imposent et prend les mesures appropriées dans une telle éventualité.

2.1 RÉPARTITION DES ÉQUIPES MIDGET

MIDGET A

Il n'y a qu'une seule section dans le **Midget A : la section Championnat**, les séries se déroulent sous la forme d'un tournoi double élimination.

Finale 2 de 3. Le vainqueur de la finale se mérite la bannière des Champions et le perdant la bannière de Finalistes.

MIDGET B,

Il n'y a qu'une seule section dans le **Midget B : la section Championnat**, les séries se déroulent sous la forme d'un tournoi double élimination :

Finale 2 de 3.) Le vainqueur de la finale se mérite la bannière des Champions et le perdant la bannière de Finalistes.

ANNEXE 1

RÈGLEMENTS FUSILLADE : Livre des règlements administratifs de Hockey Québec p.110 art : 9.7.2

- a) Après chaque match de tournoi et festival , s'il y a égalité entre les deux (2) équipes l'officiel demande à l'entraîneur de désigner trois (3) joueurs pour la première ronde de la fusillade. 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 pour une deuxième fois.
- b) Un joueur qui se trouve au banc des punitions à la fin de la période de surtemps est admissible 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 débute ou non la fusillade
 - Après que le choix est fait, l'équipe désignée envoie son premier joueur qui tente de déjouer le gardien de but adverse; ensuite le premier 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.
 - Le choix de l'entraîneur ne représente pas l'ordre dans lequel les joueurs doivent se présenter au centre de la glace pour effectuer leur lancer
 - Les règles de jeu des tirs de punition s'appliquent
 - Les lancers se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux gardiens de buts n'est accepté
 - L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète et proclamée gagnante
- d) Lorsqu'un deuxième (2^e) ou troisième (3^e) tour devient nécessaire 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 le match devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une autre fois.
- Le match prend fin quand l'égalité est brisée, après qu'un joueur de chaque équipe ait effectué un tir, vers le but.

FUSILLADE

NOM DE L'ÉQUIPE : _____

1^{ère} RONDE

NUMÉRO	NOM	TIR