



## **LIGUE BC RIVE-NORD**

# **RÈGLEMENTS DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES ET DES FINALES**

## **NOVICE À BANTAM**

## **SAISON 2016-2017**

## **SÉRIES ÉLIMINATOIRES ET FINALES DE LA LIGUE BC RIVE NORD SAISON 2016-2017**

### **1. GÉNÉRALITÉS**

La ligue choisira une date pour déterminer le classement des équipes pour les séries éliminatoires. Cette date sera affichée sur le site de la ligue en temps opportun.

Les minutes au barème continuent à s'additionner (le barème n'est pas remis à zéro). **VOIR ANNEXE 2**

L'application du système Franc-Jeu (point de comportement) selon les modalités du document de Hockey Québec pour toutes les divisions et classes.

**Temps d'arrêt : Un (1) seul temps d'arrêt (30 SECONDES) par équipe sera permis au cours d'une partie.**

### **1.1- ÉCART DANS LE NOMBRE DE BUTS**

Lorsqu'une équipe vient en désavantage de sept (7) buts après la deuxième période complétée, la balance du temps à jouer n'est pas chronométrée. Ceci s'applique nonobstant que la différence de but soit modifiée par la suite

### **1.2- 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\$**

### **1.3- CARTABLE D'ÉQUIPE OBLIGATOIRE**

Chaque équipe a l'obligation de déposer pour vérification, lors de sa première partie des séries éliminatoires et le cas échéant, à la finale son cartable d'équipe au bureau du responsable 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 page 114 des règlements administratifs de Hockey Québec 2016-2017.

### **1.4- CHANDAILS**

Si deux (2) équipes ont un chandail de même couleur, la franchise qui est l'hôte des séries ou des finales 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.

### **1.5- 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.

### **1.6- OFFICIELS MINEURS / ARBITRES**

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

#### **Arbitres**

<b>Division</b>	<b>Arbitre</b>	<b>Juges de lignes</b>
<b>Novice</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
<b>Atome</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
<b>Pee Wee</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
<b>Bantam</b>	<b>1</b>	<b>2</b>

# RÈGLEMENTS

## 2.1 FORMAT DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES

Le format est celui garantissant un minimum de trois (3) parties pour chacune des équipes participantes. **Toutes les parties sont des parties à finir.**

Le nom des équipes qui participent à la ronde Championnat et à la ronde Consolation est déterminé par la ligue pour chacune des divisions et classes à partir du classement retenu à une date déterminée par la ligue.

**LORSQU'ON RETROUVE DANS LE DIAGRAMME DEUX (2) ÉQUIPES GAGNANTES OU DEUX (2) ÉQUIPES 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)**

**La répartition du temps par période est la suivante :**

Novice et Atome : 1<sup>e</sup> et 2<sup>e</sup> périodes de 12 minutes chronométrées  
3<sup>e</sup> période de 15 minutes chronométrée

Pee Wee et Bantam : 3 périodes de 15 minutes chronométrées

**Le temps de réchauffement est de trois (3) minutes continues (incluant le regroupement des joueurs)**

---

### RÈGLEMENTATION DU SURTEMPS

**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**
- c) **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

## **PARTIES DEMI-FINALES ET FINALES**

**S'il y a égalité à la fin du temps réglementaire, il y a une (1) période supplémentaire de dix minutes à temps arrêté, 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 période supplémentaire 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 9.7.3. p.110**

**« Extrait des Règlements administratifs de Hockey Québec : article 9.7.3 p. 110 »**

**Si une 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**

**« Extrait des Règlements administratifs de Hockey Québec : article 9.7.3 p. 110**

## **DIVISION DES ÉQUIPES**

Lorsque le nombre d'équipes est pair, toutes les équipes se retrouvent dans la ronde préliminaire et par la suite sont placées dans le diagramme.

Lorsque le nombre d'équipes est impair, l'équipe en tête se retrouve directement dans le diagramme et est aussi assurée de jouer 3 parties

### **DIVISION NOVICE**

Les équipes de la division Novice, classes A, B et C sont divisées en 2 blocs : Ronde Championnat et Ronde Consolation

**Seul le vainqueur de la Ronde Championnat se mérite la bannière de Champions des séries.**

**Le gagnant de la ronde Championnat et de la ronde Consolation reçoit la médaille Champion et le perdant, la médaille Finaliste**

### **DIVISION ATOME**

Les équipes de la division Atome, classes A,B et C sont divisées en 2 blocs : Ronde Championnat et Ronde Consolation

**Seul le vainqueur de la Ronde Championnat se mérite la bannière de Champions des séries.**

**Le gagnant de la ronde Championnat et de la ronde Consolation reçoit la médaille Champion et le perdant, la médaille Finaliste**

### **DIVISION PEE WEE**

Les équipes de la division Pee Wee, classes A et B sont divisées en 2 blocs : Ronde Championnat et Ronde Consolation

**Seul le vainqueur de la Ronde Championnat se mérite la bannière de Champions des séries.**

**Le gagnant de la ronde Championnat et de la ronde Consolation reçoit la médaille Champion et le perdant, la médaille Finaliste**

**Les équipes de la classe C un seul bloc : Ronde Championnat**

**Le vainqueur se mérite la bannière des Champions des séries. Le gagnant reçoit la médaille Champion et le finaliste la médaille Finaliste**

### **DIVISION BANTAM**

Les équipes de la division Bantam classes A un seul bloc : Ronde Championnat.

**Le vainqueur se mérite la bannière des Champions des séries. Le gagnant reçoit la médaille Champion et le finaliste la médaille Finaliste.**

**Les équipes de la division Bantam classe B sont divisées en 2 blocs :Ronde Championnat et Ronde Consolation.**

**Seul le vainqueur de la Ronde Championnat se mérite la bannière de Champions des séries.**

**Le gagnant de la ronde Championnat et de la ronde Consolation reçoit la médaille Champion et le perdant, la médaille Finaliste**

### **2.3- FEUILLES DE PARTIES**

Pour les séries éliminatoires, 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.

#### **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@ideqc.net](mailto:jpdefoy@ideqc.net)**

### **2.4- RONDELLES**

Pour les séries éliminatoires, chaque franchise hôte fournit les rondelles et ce pour toutes les parties qui ont lieu sous sa responsabilité.

### **2.5 OFFICIELS MINEURS : Marqueurs et Chronomètres**

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

### **2.6 ABSENCE OFFICIELS MINEURS / ARBITRES**

Pour les séries éliminatoires, l'article 9.2 des règlements de la ligue 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 au cours des séries. Tout problème doit être soumis au responsable des séries de la ligue. Le nombre d'officiels apparaissant au tableau ci-haut est le minimum requis pour toutes les parties des séries éliminatoires. **VOIR ARTICLE 1.6 P.2 DU PRÉSENT DOCUMENT**

## 2.7- PARTIES ANNULÉES

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

# ANNEXE 1

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

## 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<sup>e</sup>) ou troisième (3<sup>e</sup>) 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

## **ANNEXE 2**

### **BARÈME (séries éliminatoires et Finales)**

**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<sup>e</sup> stade du barème est suspendu pour le reste des parties à jouer de son équipe, 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)**

# FUSILLADE

NOM DE L'ÉQUIPE \_\_\_\_\_

1<sup>ÈRE</sup> RONDE

NUMÉRO	NOM	TIR