



RÈGLEMENTS DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES COUPE BANQUE SCOTIA 2017 - 2018

Il n'y aura pas de temps supplémentaire en première ronde. Une équipe se méritera deux points pour une victoire un point pour une nulle et un point pour franc jeux.

S'il y a une différence de six (6) buts après deux périodes le reste de la partie sera jouée 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.

Première ronde

Pour les catégories de cinq (5) équipes ou plus un tournoi à la ronde, une partie contre chaque équipe et les quatre meilleurs passent à la demi-finale.

Pour les catégories de trois et quatre équipes ce sera un double tournoi à la ronde et les deux meilleurs passent en finale.

Demi-finale deux de trois:

Pour les quatre équipes qualifiées, l'équipe ayant terminée au rang le plus élevé en saison régulière jouera contre l'équipe la plus basse et sera l'équipe hôte. Les deux meilleurs de cette demi-finale passent en finale dans un trois de cinq.

Finale 3 de 5:

Pour les deux équipes qualifiées l'équipe ayant terminé au rang le plus élevé en saison régulière sera l'équipe hôte pour la joute 1,3 et 5. L'équipe championne sera l'équipe qui représentera l'Outaouais aux Championnats provinciaux.

Pour la période de surtemps, le mode suivant sera utilisé :

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.

Saison 2017-2018. Aucun changement à l'horaire des séries éliminatoires ne sera apporté pour les tournois à l'extérieur de la grande Région de l'Outaouais Québécois. Dans le cas contraire, leur partie sera perdue par défaut. L'activité des futurs Sénateurs de demain sera protégée.

Équipe qui ne se présente pas à un match

Toute équipe qui ne se présente pas à un match lors des séries éliminatoires est suspendue jusqu'à ce que son cas soit étudié par le Comité de discipline LHRO et peut être déclarée éliminée des séries et l'entraîneur pourrait être suspendu.

Durant les séries éliminatoires des joutes sur semaine pourraient être cédulées.

CLASSEMENT DES ÉQUIPES

Le classement final sera déterminé comme suit:

- 1) Le plus de points au classement ;
 - 2 points par match gagné ;
 - 1 point par match nul ;
 - 1 point Franc-jeu
 - 1 point pour le comportement de l'équipe (PL)

- 2) En cas d'égalité, les équipes seront départagées à l'aide des critères suivants, et dans cet ordre :

“Article 9.8 H.Q.”

- 1) le plus grand nombre de victoires ;
- 2) le moins grand nombre de défaites ;
- 3) le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (victoires) ;*
- 4) le meilleur différentiel : Total de buts “Pour” moins le total des buts “Contre” de tous les matchs ;
- 5) L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc-jeu
- 6) L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués ;
- 7) tirage au sort ;

Dès que le classement d'une équipe est déterminé, le processus doit être repris à l'étape a) pour départager les autres équipes en situation d'égalité, s'il y a lieu.

- S'applique uniquement pour les équipes qui ont joué l'une contre l'autre dans une même section.

1. ARBITRAGE

Durant les séries éliminatoires, trois (3) arbitres officieront les matchs des divisions Atome, PeeWee, Bantam, Midget et quatre (4) au Midget AA.

2. TEMPS DES JOUTES

ATOME et PEEWEE (AA et BB)

1 ^{ère} période	2 ^e période	3 ^e période
12 minutes chronométrées À finir	12 minutes chronométrées À finir	12 minutes chronométrées À finir

BANTAM AA BB et MIDGET (AA et BB)

1 ^{ère} période	2 ^e période	3 ^e période
15 minutes chronométrées À finir	15 minutes chronométrées À finir	15 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.

ATOME et PEEWEE (AA et BB) - Il n'y aura pas de temps MAXIMUM par période, c'est-à-dire trois (3) périodes de 12 minutes chronométrées.

BANTAM AA - BB et MIDGET (AA et BB) - 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. Le point de ligue ne s'applique pas.

Chaque équipe doit conserver son point Franc-jeu. Si une équipe conserve son point Franc-jeu et que l'autre équipe 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 :

- . Atome : ne doit pas avoir reçu plus de 10 minutes de pénalité.
- . PeeWee : 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.

MINUTES selon les CODES de pénalité :

A = 2 min. B = 5 min. C = 10 min. D = 10 min. E = 10 min. F = 0 min

NOTE :

Chaque équipe aura droit à un (1) temps d'arrêt (Time Out) par partie et ce, 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 prévue.

À chaque partie, les joueurs devront apporter leurs deux gilets; l'équipe locale porte la couleur foncée.

Durant les séries simple lettre et double lettre, **l'équipe locale doit fournir la feuille de pré-match avant chaque joute et les 2 entraîneurs doivent la signer**....(et la ligue doit recevoir cette feuille de pré-match par les représentants d'association)

Les résultats seront automatiquement sur le site après la joute si celle-ci s'est joué sur tablette, **vous n'avez pas à communiquer les résultats**. Si par contre les résultats ne sont pas correct, vous devez communiquer avec le cédulaire de ligue pour les corrections :

Simple lettre Ouest et Bantam, Midget double lettre : George Dirani
cedulaire@hotmail.com

Simple lettre EST et Atome, Pee wee double lettre : Lyne Dupéré
cedulaire_ldo@videotron.ca

Si une joute est jouée dans une des arénas qui n'a **pas le WIFI (pas sur tablette)**, **l'équipe locale doit fournir la feuille de match de Hockey Québec et entrer les résultats sur le site** comme durant la saison.

Pour toutes suspensions servies et/ou punitions majeurs le document de discipline doit être complété par l'équipe locale sur le site....comme durant la saison

Vous devrez démontrer de la flexibilité, car il pourrait y avoir des changements d'horaire à n'importe quel moment.

Selon le règlement administratif de Hockey Québec, Règlement 8.2.4, 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.

Vous devrez démontrer de la flexibilité car il pourrait y avoir des changements d'horaire à n'importe quel moment.

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