

LIGUE DE HOCKEY CENTRALE

RÈGLEMENTS ÉLIMINATOIRES 2009-2010 (Novice A-B-C / Atom A-B-C / Peewee A-B / Bantam A-B / Midget A-B)

Les éliminatoires débuteront le dimanche 7 mars 2010. L'horaire des séries éliminatoires sera disponible à l'avance (mi février).

9.1.1 HORAIRES

La Ligue de hockey Centrale n'assignera pas plus d'un match par équipe lors de la première fin de semaine des séries éliminatoires afin d'éviter l'élimination accélérée d'une équipe durant cette période.

9.1.2 CONFLITS

IL N'Y AURA AUCUN CHANGEMENT POUR LES MATCHS À L'HORAIRE DURANT LES PREMIERS 10 JOURS DES ELIMINATOIRES DE LA DIVISION SAUF À L'EXCEPTION DE CONFLITS AVEC LES REGIONAUX.

APRES, il n'y aura aucun changement pour les matchs durant les séries éliminatoires à l'exception du cas suivant : **Après les premier 10 jours des éliminatoires de la division, le seul changement qui pourrait être considéré sera quand un équipe pourrait démontrer (avec une preuve écrite obligatoire) qu'une demande de changement a été soumis au tournoi et refusé. Ce genre de changement est sujet aux délais applicables de la ligue ainsi qu'à la disponibilité des horaires.**

9.2 CLASSEMENT FINAL / CRITÈRES POUR BRISER L'ÉGALITÉ

Les positions des équipes à la fin de la saison détermineront les rangs des équipes pour les éliminatoires. Le classement final sera déterminé en fonction des critères suivants :

- 1) L'équipe ayant le plus grand nombre de points prend la première position; l'équipe avec le deuxième plus grand nombre de points la deuxième position; et ainsi de suite;
- 2) S'il y a égalité entre deux ou plusieurs équipes, l'équipe avec le plus grand nombre de victoires est déclarée au rang supérieur;
- 3) S'il y a toujours égalité entre deux ou plusieurs équipes, l'équipe ayant le moins grand nombre de défaites est déclarée au rang supérieur;
- 4) S'il y a toujours égalité, l'équipe avec le plus grand nombre de points accumulés au cours des parties de la saison régulière entre les équipes à égalité est déclarée au rang supérieur;
- 5) S'il y a toujours égalité, l'équipe avec le moins de buts contre au cours des parties de la saison régulière entre les équipes à égalité est déclarée au rang supérieur;
- 6) S'il y a toujours égalité entre deux ou plusieurs équipes, l'équipe avec le moins de buts contre dans le classement général est déclarée au rang supérieur;
- 7) S'il y a toujours égalité, un tirage à pile ou face déterminera l'équipe au rang supérieur.

9.3 TEMPS CHRONOMÉTRÉS

Les 3 périodes de jeu sont chronométrées, 3 périodes de dix (10) minutes chaque.

Un temps d'arrêt de 30 secondes est alloué seulement durant les matchs éliminatoires.

9.4 DIFFÉRENCE DE SEPT (7) BUTS (POUR TOUTES LES RONDES DES ÉLIMINATOIRES)

Si, à n'importe quel temps, après que deux périodes soient complétées et qu'il existe un écart de sept (7) buts ou plus, **le match est terminé immédiatement.**

9.5 RECEVEUR & VISITEUR & FEUILLE DE POINTAGE

L'équipe RECEVEUR est toujours l'équipe qui a terminé la saison régulière au rang supérieur du classement, sans tenir compte de l'aréna dans lequel la partie est disputée. L'équipe RECEVEUR est responsable de préparer la feuille de pointage.

9.6 RONDE FINALE

En finale, l'équipe qui a terminé la saison régulière au rang supérieur sera l'équipe RECEVEUR dans le premier et troisième match de la série de 2 en 3. L'équipe RECEVEUSE est responsable de préparer la feuille de pointage.

9.7 SURTEMPS

En cas d'égalité après les trois périodes de jeu réglementaire, il y aura une période de surtemps selon les modalités suivantes :

LE FRANC JEU EST APPLIQUÉ À LA FIN DU TEMPS RÉGLEMENTAIRE (voir annexe 5 – Tableau Franc Jeu)

Rondes Préliminaires

Une seule période supplémentaire de cinq (5) minutes à temps arrêté suivi d'une fusillade.

Rondes Demi-finales et Finales

Une seule période supplémentaire de dix (10) minutes à temps arrêté suivi d'une fusillade.

JEU EN SURTEMPS

Un alignement de quatre joueurs par équipe plus un gardien de but à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur punition et de l'application des règles de la formule Franc Jeu. Le premier but marqué met fin au match.

Après la période de surtemps, si l'égalité persiste, il y aura fusillade telle que stipulée à l'article 9.7.2.

NOMBRE DE JOUEURS MINIMUM POUR LE SURTEMPS

Conformément aux règles de jeu du hockey, il n'y a jamais moins de trois (3) joueurs sur la patinoire pour chacune des équipes (en plus du gardien de but). Si une équipe a écopé d'une punition et que celle-ci n'est pas expirée, elle ajuste le nombre de joueurs en conséquence pour débiter la période supplémentaire

9.8 FUSILLADE (RÈGLEMENTS HOCKEY QUÉBEC)

- A. Après chaque match, s'il y a égalité entre les deux équipes, l'officiel demande à l'entraîneur de désigner trois 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, à l'exception du gardien de but, devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois.
- B. Un joueur qui se trouvait 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 :
 1. L'équipe qui reçoit a le choix de déterminer si elle débutera ou non la fusillade.
 2. 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 joueurs de chaque équipe aient effectué une ronde complète.
 3. 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.
 4. Les règles de jeu des tirs de punition s'appliquent.
 5. Les lancers se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux gardiens de buts n'est accepté.
 6. L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante.
- D. Lorsqu'un deuxième ou un troisième tour devient nécessaire pour briser l'égalité, l'ordre de passage des joueurs est laissé à la discrétion de l'entraîneur et peut 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.

9.9 Mesurage de bâton ou équipement

Le mesurage de bâton ou équipement **n'est pas permis** en aucun temps durant les matchs du LCH.

9.10 Rapport de Match

Pour toute expulsion de match, peu importe les codes de punitions, l'arbitre doit compléter le rapport immédiatement après le match et le remettre au superviseur du match.

Grille Franc Jeu

<u>Division</u>	<u>Punitions (en minutes PIM)</u>	<u>Points</u>
Novice	8 minutes et - 9 minutes et +	1 0
Atome	10 minutes et - 11 minutes et +	1 0
Pee-Wee	12 minutes et - 13 minutes et +	1 0
Bantam	16 minutes et - 17 minutes et +	1 0
Midget	20 minutes et - 21 minutes et +	1 0