



RÈGLEMENTS DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES McDONALD'S 2009-2010

S'il y a différence de six (6) buts après deux périodes, le reste du match sera joué à temps continu (punitions incluses), même si l'écart est réduit.

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 :

JUVÉNILE

1 ^{ère} période	2 ^e période	3 ^e période
13 minutes chronométrées À finir	13 minutes chronométrées À finir	13 minutes chronométrées À finir

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

NOVICE à MIDGET

1 ^{ère} période	2 ^e période	3 ^e période
11 minutes chronométrées À finir	11 minutes chronométrées À finir	11 minutes chronométrées À finir

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

Il est recommandé d'arriver au moins une (1) heure AVANT le début de la partie. Il y a possibilité que la partie débute plus tôt que cédulée.

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 chronométré avec **quatre (4)** joueurs pour chaque équipe (en plus d'un 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), **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).

- ✓ Après cette période de surtemps de **cinq (5)** minutes, si l'égalité persiste, il y aura **fusillade**, tel que décrit à l'article 9.7.2 du Livre des Règlements administratifs de Hockey Québec.

Il est recommandé d'arriver une (1) heure AVANT le début de la partie. Il y a possibilité que la partie débute plus tôt que cédulée.

SEMI-FINALE ET FINALE :

- ✓ Une seule période supplémentaire de **dix (10) minutes** à temps chronométré 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 à l'article **9.7.2** du Livre des Règlements administratifs de Hockey Québec.

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 une (1) heure **AVANT** le début de la partie. Il y a possibilité que la partie débute plus tôt que prévue.

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 chandails; l'équipe **locale** portera le chandail **foncé**.

Après chaque match, un responsable de chaque équipe 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.