

Règlements des séries C.H.L.

EN CAS DE DISPARITÉ ENTRE LES RÈGLEMENTS FRANÇAIS ET ANGLAIS, LA VERSION FRANÇAISE PRÉVAUDRA SUR LA VERSION ANGLAISE.

1. MEMBRE SUSPENDU / NON ÉLIGIBLE

En plus de toute autre sanction prévue à la réglementation, une équipe qui utilise les services d'un membre suspendu ou non éligible perd automatiquement la partie par défaut.

2. MISE A JOUR DES RÉSULTATS

S'il y a lieu, afin de faciliter et accélérer l'envoi des feuilles de pointage au bureau régional, les organisations hôtes devront les faire parvenir par courriel : info@hockeylsl.ca. Il est nécessaire de transmettre celle-ci immédiatement après chaque match si le format papier est utilisé. Cette directive ne s'applique pas dans le cas de l'utilisation des feuilles de matchs numériques.

3. PÉRIODE D'ÉCHAUFFEMENT

Une période d'échauffement de trois (3) minutes est allouée pour toutes les divisions. La période d'échauffement débute aussitôt que les portes de sortie pour la surfaceuse sont fermées et lorsque le premier joueur se présentera sur la patinoire.

Pour toutes les divisions et classes, l'officiel hors glace fait entendre le signal sonore avec une (1) minute à faire à l'échauffement.

À la fin de l'échauffement l'officiel hors glace sonne. Les 2 équipes devront être prêtes à donner la main et être au centre de la glace (c'est-à-dire avoir ramassé les rondelles et fait leur cri d'équipe).

Si une équipe n'est pas prête, l'arbitre DEVRA appeler une punition mineure pour avoir retardé la partie (A92) à l'équipe fautive. Si les deux équipes ne sont pas prêtes, les deux équipes recevront une punition mineure pour avoir retardé la partie (A92).

4. POIGNÉE DE MAIN

M11 à M18 : au début de la partie, après avoir reçu le signal de l'officiel, les deux (2) équipes doivent effectuer la poignée de main.

5. DURÉE DES MATCHS

Les matchs doivent être complétés, même si le match dépasse l'heure de fin prévue.

⚙ M11-A, M11-B, M11-C, M13-A, M13-B, M13-C, M15-A, M15-B, **M15-C**, M18-A, M18-B

1ère période de dix (10) minutes chronométrées.

2ième période de dix (10) minutes chronométrées.

3ième période de dix (10) minutes chronométrées.

6. TEMPS D'ARRÊT

Un temps d'arrêt de trente (30) secondes par équipe par partie sera permis.

7. DIFFÉRENCE DE SEPT (7) BUTS

Après deux (2) périodes de jeu, dès qu'il y a une différence de sept (7) buts, l'arbitre mettra fin au match.

8. RÉFECTION DE LA GLACE

La surface glacée sera refaite après chaque match. Les équipes doivent être prêtes aussitôt le match précédent terminé.

9. CHANGEMENT DE PARTIE

Aucun changement de partie ne sera accepté durant les séries de ligue C.H.L. Dans le cas d'une tempête hivernale et/ou de force majeure, seul le président de la ligue pourra indiquer une directive.

10. RECEVEUR ET VISITEUR

L'équipe receveur portera obligatoirement les chandails foncés, elle utilisera le banc des joueurs receveur et la chambre désignée par le comité organisateur. S'il y a mésentente, la décision finale relèvera du comité organisateur de l'organisation hôte.

Ronde préliminaire : Vous réferez obligatoirement à l'horaire publié en ligne. Les positions sont déterminées par le classement de la saison régulière. (Chaque équipe aura une (1) partie locale et une (1) partie visiteur)

Ronde éliminatoire (Quart-finale *si applicable dans le tableau): La position des équipes est basée sur le classement des équipes suivant les résultats de la ronde préliminaire.

Demi-Finale : La position des équipes est basée sur le classement des équipes suivant les résultats de la ronde préliminaire.

Finale : En présence d'un représentant des deux (2) équipes concernées, un responsable du comité organisateur de l'organisation hôte procédera au tirage au sort, soixante (60) minutes avant le début du match. Le gagnant du tirage au sort aura le choix d'être receveur ou visiteur.

11. AFFILIATION

Aucun joueur affilié ne peut prendre part à un match si l'équipe aligne tous les joueurs apparaissant sur l'enregistrement d'équipe sauf pour une équipe n'ayant que neuf (9) joueurs plus un (1) ou deux (2) gardiens sur sa feuille d'enregistrement.

12. TEMPS SUPPLÉMENTAIRE

Ronde préliminaire : s'il y a égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaires, l'officiel met fin au match, aucune période de prolongation ou fusillade ne sera accordée.

Ronde éliminatoire : en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaires, il y aura période de surtemps selon le mode suivant : Une seule période supplémentaire de cinq (5) minutes à temps arrêté, avec un alignement de trois (3) 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 cette période de surtemps de cinq (5) minutes, si l'égalité persiste il y aura fusillade tel que stipulé à l'article 9.6.2.

Demi-Finale et Finale : en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaires, il y aura période de surtemps selon le mode suivant : Une seule période supplémentaire de 10 minutes à temps arrêté avec un alignement de trois (3) 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 cette période de surtemps de 10 minutes, si l'égalité persiste il y aura fusillade, tel que stipulé à l'article 9.6.2.

13. JOUEUR OU OFFICIEL DE BANC QUI ARRIVE APRÈS LE DÉBUT DE LA PARTIE

Un joueur ou un officiel de l'équipe peut se joindre à la partie avant la fin de la 2e période en autant que l'équipe en question en avise l'arbitre au début du match et que le nom du membre ne soit pas rayé sur la feuille de pointage.

Note - Tout joueur ou officiel de l'équipe qui arrive après la 2e période n'est pas autorisé à participer à la partie, y compris les prolongations et les fusillades si nécessaire.

14. DÉLAIS OU RETARD A UN MATCH SANS FORCE MAJEURE

Une équipe qui n'est pas présente à l'heure prévue pour le début du match ou qui n'a pas le nombre de joueur minimal pour débiter la rencontre, sans situation de force majeure, se verra accorder un délai de 15 minutes et ce, incluant la période d'échauffement, afin qu'elle présente le nombre minimal de joueurs sur la patinoire pour débiter le match. De plus, une pénalité de deux (2) minutes lui est imposée pour avoir retardé le match. Après ce délai, l'équipe perd par forfait (0-1) ainsi que son point Franc Jeu.

Nombre minimum de joueurs (Référence Hockey Québec 7.2.1)

A. Au simple lettre pour la saison, les séries éliminatoires, les tournois et les championnats régionaux, une équipe doit se présenter au début du match avec un minimum de six (6) joueurs plus un (1) gardien de but.

15. PROTET

Aucun protêt concernant le jugement d'un officiel (arbitre, juge de lignes, etc.) ne doit être pris en considération. La décision de l'officiel à ce sujet est finale.

Tout protêt contre une décision d'un officiel en rapport avec l'application ou la non-application d'une règle de jeu doit être fait par un membre en règle.

Le protêt n'est recevable que s'il répond aux étapes suivantes :

→ Première (1re) étape à suivre :

Un avis de protêt doit être donné à l'officiel au moment de l'infraction ou à l'arrêt du jeu qui suit. L'officiel doit le faire inscrire sur la feuille de match en précisant le moment où il lui est signifié. Si cette étape n'est pas complétée, le protêt est irrecevable.

→ Deuxième (2e) étape à suivre :

En tournois, séries éliminatoires, championnats régionaux, interrégionaux ou provinciaux : L'équipe concernée doit donner suite à son protêt par écrit au plus tard une (1) heure après la fin du match concerné au registraire ou officier de l'événement où s'est joué le match et être accompagné d'un dépôt en argent ou par virement bancaire au montant de 200 \$.

Les argents seront remis seulement lorsque le requérant ayant logé le protêt obtiendra une décision en sa faveur.

Dans les tournois et les championnats, la décision du Comité de discipline à qui le protêt est référé est irrévocable et sans appel.

(Référence Hockey Québec 7.2.7)

Annexe 1 - Le franc jeu

RÉFÉRENCES AU RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS DE HOCKEY QUÉBEC

Article 7.7.6 Application Franc Jeu en période de surtemps

A. Application période de surtemps – cinq (5) minutes

S'il y a période de surtemps en raison de l'application de cette règle, l'équipe fautive devra débiter cette période à trois (3) contre quatre (4) joueurs pour une durée de **deux (2) minutes**. **L'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise du capitaine sur la glace, désignera un joueur pour servir cette punition mineure de deux (2) minutes. L'entraîneur peut désigner un joueur qui n'était pas sur la glace (Lire, fin de la période).**

B. Application période de surtemps – dix (10) minutes (Demi-finale et Finale)

S'il y a période de surtemps en raison de l'application de cette règle, l'équipe fautive devra débiter la période de surtemps à trois (3) contre quatre (4) joueurs pour une durée de **deux (2) minutes**.

L'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise du capitaine sur la glace, désignera un joueur pour servir cette punition mineure de deux (2) minutes.

L'entraîneur peut désigner un joueur qui n'était pas sur la glace au moment de l'infraction (lire, fin de la période). Si les deux (2) équipes n'ont pas conservé leur point Franc Jeu, les équipes évolueront à trois (3) contre trois (3) en plus d'un gardien de but par équipe.

Note : Franc Jeu ne s'applique pas en période de surtemps.

Annexe 2 - Surtemps

Référence aux règlements administratifs de Hockey Québec.

Article 9.6 Réglementation de surtemps

9.6.1 Périodes de surtemps

A. Pour tous les matchs des tournois sanctionnés par Hockey Québec, après l'application des règles de la formule Franc Jeu lorsque les matchs sont à finir, en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaires, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :

B. Une seule période supplémentaire de cinq (5) minutes à temps arrêté, avec un alignement de **trois (3)** 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.

En cas de punition, ou perte du point Franc Jeu, ajouter un (1) joueur.

C. Après cette période de surtemps de cinq (5) minutes, si l'égalité persiste il y aura fusillade tel que stipulé à l'article 9.6.2.

D. Lors des matchs de demi-finales et de finales de chaque tournoi sanctionné par Hockey Québec, après l'application des règles de la formule Franc Jeu, en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaire, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :

- i) Une seule période supplémentaire de 10 minutes à temps arrêté avec un alignement de trois (3) 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.
- ii) Après cette période de surtemps de 10 minutes, si l'égalité persiste il y aura fusillade, tel que stipulé à l'article 9.6.2.

Annexe 3 - Fusillade

RÉFÉRENCE AUX RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS DE HOCKEY QUÉBEC

9.6.2 Fusillade

A. Après chaque match de tournoi, s'il y a égalité entre les deux (2) équipes, l'entraîneur enverra un joueur pour tenter de déjouer le gardien de but adverse, il n'a pas à informer les officiels de l'ordre de ses trois (3) joueurs.

Advenant encore une égalité après cette première (1^{re}) 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 (2^e) 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 :

i) L'équipe qui reçoit a le choix de déterminer si elle débitera ou non la fusillade.

ii) 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.

iii) 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.

iv) Les règles de jeu des tirs de punition s'appliquent.

v) Les tirs se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux (2) gardiens de but n'est accepté.

vi) L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante.

C. Lorsqu'un deuxième (2^e) ou un 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 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 4 – Départage d'égalité

RÉFÉRENCE AUX RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS DE HOCKEY QUÉBEC

9.7 Départage d'égalité

Il est important de savoir que pour chaque tour de départage, l'objectif est d'identifier la ou les meilleures équipes. Chaque critère a pour but d'éliminer une ou des équipes jusqu'à l'atteinte de l'objectif qui est d'identifier la ou les meilleures équipes.

Lorsqu'il y a égalité au classement entre deux (2) ou plusieurs équipes, toutes ces équipes sont assujetties aux points suivants :

À chaque critère, seules les équipes à égalité sont conservées jusqu'à ce que finalement un critère détermine la 1^{re} équipe.

Lorsque la 1^{re} équipe a été identifiée ou éliminée, un deuxième tour de départage doit être recommencé avec les équipes à égalité à partir du 1^{re} critère pour déterminer la 2^e équipe si nécessaire et ainsi de suite.

- A. Le plus grand nombre de points.
- B. Le plus grand nombre de victoires.
- C. Le moins de but contre.
- D. Le plus de but pour.
- E. L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués.

NOTE 1 : Dans le cas d'une équipe qui ne se présente pas pour un match, tous les matchs joués contre elle par les autres équipes ne doivent pas être considérés.

- F. L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu.
- G. Par tirage au sort.