

EASTERN HOCKEY LEAGUE



PLAYOFF RULES REGLES DE SERIES ELIMINATOIRES 2018-2019

Table des matières

Directive aux organisations hôtesse	3
Liste de vérification du superviseur de match	4
Éligibilité des membres	5
CH-01 Cartable de vérification	5
Format – Série fausse double élimination	6
CH-02 Novice A-B-C, Atome A-B-C, Pee wee A-B-C, Bantam A-B	6
Déroulement des matchs	7
CH-03 Grille Points Franc-Jeu	7
CH-04 Temps supplémentaire	7
CH-05 Temps d'arrêt	8
CH-06 Différence de sept (7) buts	8
CH-07 Réfection de la glace	8
CH-08 Changement de partie	8
CH-09 Membre suspendu/non éligible	8
Divers	8
CH-10 Mise à jour	8
CH-11 Poignée de main	9
CH-12 Journée de Finale	10

DIRECTIVES AUX ORGANISATIONS HÔTESSES

- A) Former un comité d'opération.
- B) Assigner les officiels mineurs (marqueurs, chronométreurs, annonceurs).
- C) Assigner les arbitres pour les catégories suivantes:
- Novice A-B-C
 - Atome A-B-C
 - Pee-Wee A-B-C
 - Bantam A-B
 - Midget A-B
- D) Afficher les tableaux et les résultats des matchs dans l'aréna.
- E) Afficher les règlements spécifiques dans la chambre des arbitres et au banc du marqueur.
- F) Identifier les bancs et les chambres (RECEVEUR ET VISITEUR).
- G) Accueillir les équipes.
- H) Faire signer la feuille de signature aux deux équipes qui sera transmise par le bureau EHL.
- I) Procéder au tirage au sort lors des semi-finales et finales afin de déterminer l'équipe receveur et l'équipe visiteur. De plus, la même procédure sera appliquée lors des semi-finales et finales.
- J) Préparer les feuilles de pointage.
- K) Vérifier les cartables des équipes ainsi que la signature des joueurs avant chaque match **pour toutes les catégories sans exception.**
- L) Récupérer les feuilles de pointage après chaque match ainsi que le rapport de l'arbitre, s'il y a lieu.
- M) Transmettre **après chaque match** le résultat afin de mettre le site Internet à jour au amaislin@westmount.org
- N) Communiquer immédiatement avec Andrew Maislin lors de situation de protêt ou de contestation d'éligibilité.
- O) Assurez-vous de la bonne application des règlements.
- P) **Assurez-vous de la présence constante, lors des matchs, d'un membre de votre comité.**

LISTE DE VERIFICATION DU SUPERVISEUR DE MATCH

- 1) Avoir lu les règlements spécifiques aux séries EHL.
- 2) Arriver à l'aréna 60 minutes avant la partie
- 3) Identifier les chambres (Receveur & Visiteur)
- 4) Accueillir les équipes
- 5) Avertir le prépose de la glace que le match doit se terminer au complet.
- 6) Préparer la feuille de pointage. Les collants sont fournis par chaque équipe.
- 7) S'assurer que le chronométreur et arbitre connaissent bien le temps de chaque période et le processus en cas d'égalité
- 8) Vérifier les cartables d'équipe :
 - a. Cinq dernières feuilles de pointage pour s'assurer qu'il n'y a pas de suspension.
 - b. Formulaire d'équipe T-112 (imprimer après le 15 février), tous les joueurs y sont inscrits?
 - c. Pour les joueurs affiliés, aucun joueur affilié ne peut prendre part à un match si l'équipe aligne tous les joueurs apparaissant sur l'enregistrement d'équipe.
 - d. S'assurer que tous les joueurs ont signé la feuille de signature avant chaque partie.
- 9) A la fin du match :
 - a. Récupérer la feuille de pointage après chaque match ainsi que le rapport de l'arbitre, s'il y a lieu. Retourner le tour par courriel ou par texto.
 - b. Remettre le cartable d'équipe.
 - c. Transmettre après chaque match le résultat par courriel afin de mettre le site internet à jour.

Courriel : amaislin@westmout.org

Ces règlements s'appliquent aux Séries Éliminatoires de la EHL. Ils viennent s'ajouter ou préciser les règlements des Ligues Régionales, de Hockey Québec et de Hockey Canada. Tous les membres y sont assujettis.

CARTABLE DE VÉRIFICATION ET ÉLIGIBILITÉ DES MEMBRES

CH-01 CARTABLE DE VÉRIFICATION

10.9.10 Cartable de vérification

Pour toute la durée des Séries Éliminatoires, toutes les équipes devront produire leur cartable de vérification.

Ce cartable comprend obligatoirement les éléments suivants :

- Le calendrier des matchs de la ligue et le calendrier des matchs de tournois.
- Le formulaire **Composition officielle d'équipe** (T-112) approuvé par la Région du Lac St-Louis. **(Date d'impression à partir du 15 février 2019, aucun document sera accepté avant cette date.)** Si l'équipe se présente au 1er match sans le document, à son 2e match elle devra obligatoirement présenter le document sinon elle perdra le match par défaut.
- Les feuilles de pointage des cinq (5) derniers matchs de l'équipe (saison régulière, tournois et séries éliminatoires).
- L'horaire du tournoi, du festival ou des championnats au besoin.

Avant chaque match, les joueurs et entraîneurs devront signer le formulaire de vérification.

FORMAT – Série fausse double élimination

CH-02

Novice A-B-C, Atome A-B-C, Pee-Wee A-B-C, Bantam A-B, et Midget A-B

Le format utilisé sera celui d'une **fausse double élimination**.

LA DURÉE

Tous les matchs seront à temps chronométrés et avant chaque match, il y aura une période de réchauffement de **trois** minutes.

Novice A-B-C, Atome A-B-C, Pee-Wee A-B-C, et Bantam A-B

1ère période de dix (10) minutes chronométrées.

2ème période de dix (10) minutes chronométrées.

3ème période de dix (10) minutes chronométrées.

Midget A-B

1ère période de dix (15) minutes chronométrées.

2ème période de dix (15) minutes chronométrées.

3ème période de dix (15) minutes chronométrées.

RECEVEUR ET VISITEUR

L'équipe receveur sera l'équipe qui est en dessous de chaque case. (Sauf **demi-finales et finales** où un tirage au sort sera effectué)

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.

Demi-finale et 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, une (1) heure avant le début du match. Le gagnant du tirage au sort aura le choix d'être receveur ou visiteur.

NOVICE A

Comme durant la saison régulière, lorsqu'un joueur de calibre Novice A comptera un 4e but lors d'un match, celui-ci ne sera pas comptabilisé au pointage de son équipe, y compris en prolongation. Donc, par exemple, si un joueur de l'équipe bleu compte les 7 buts de son équipe et l'équipe rouge compte 4 buts, tous par des joueurs différents, l'équipe rouge remportera le match 4-3.

Fusillade : Un joueur ayant trois buts à sa fiche pourra participer lors de la fusillade

DÉROULEMENT DES MATCHS

CH-03

Grille Franc-Jeu

POINTS FRANC-JEU				
DIVISION	MINUTES DE PUNITION	POINTS	MINUTES DE PUNITION	POINTS
Novice	8 minutes et moins	1	9 minutes et plus	0
Atome	10 minutes et moins	1	11 minutes et plus	0
Pee-Wee	12 minutes et moins	1	13 minutes et plus	0
Bantam	16 minutes et moins	1	17 minutes et plus	0
Midget	20 minutes et moins	1	21 minutes et plus	0
Junior	22 minutes et moins	1	23 minutes et plus	0

Une équipe perdra automatiquement son point Franc-Jeu, si un officiel d'équipe se voit décerner un des codes suivants : D61, D62, D66, D70, E77 +B77 ou E78 + B78.

CH-04

TEMPS SUPPLÉMENTAIRE

Après que Franc Jeu est été appliqué, lorsque les parties sont à finir et que nous devons aller en période de surtemps, les règlements 10.7.1, 10.7.2 et 10.7.3 des règlements administratifs de Hockey Québec s'appliquent en totalité.

10.7.1 Périodes de surtemps

Pour tous les tournois et festivals 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: Une seule période supplémentaire de cinq (5) minutes à temps arrêté, avec un alignement de quatre (4) 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 telle que stipulée à l'article 10.7.2.

10.7.2 Fusillade

A. Après chaque match de tournoi et festival, 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 (1re) 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 :

- i) L'équipe qui reçoit a le choix de déterminer si elle débutera 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.

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.

CH-05 TEMPS D'ARRÊT

Un temps d'arrêt de trente (30) secondes par partie sera permis pour les championnats régionaux et séries éliminatoires.

CH-06 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.

CH-07 RÉFECTION DE LA GLACE

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

CH-08 CHANGEMENT DE PARTIE

Aucun changement de partie ne sera accepté pour les séries sauf problème avec Championnats Régionaux. Dans le cas d'une tempête hivernale et/ou de force majeure, seule l'administration EHL pourra indiquer une directive quelconque.

CH-09 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. Les parties déjà jouées ne seront pas affectées par ce règlement.

DIVERS

CH-10 MISE À JOUR

Afin de faciliter et accélérer l'envoi des feuilles de pointage au bureau EHL, les organisations hôtesse devront les faire parvenir par courriel : amaislin@westmount.org . Il est nécessaire de transmettre celle-ci immédiatement après chaque match.

Novice à Pee wee : la poignée de mains se fera à la fin de chaque match

Bantam à Midget : la poignée de mains se fera au début de chaque match

En concordance avec l'article 8.2.8 :

B. Tel que stipulé dans les règles de jeu (début du match et des périodes) tous les joueurs doivent demeurer à leur banc respectif ou au banc des punitions à la fin du match et ce, jusqu'à l'avis de l'arbitre. Au signal de l'arbitre:

- *Les joueurs se dirigeront au centre de la patinoire pour échanger la poignée de mains;*
- *Les joueurs se dirigeront à leur vestiaire dans l'éventualité qu'il a été décidé de ne pas procéder à l'échange de la poignée de mains.*

Note : La punition d'extrême inconduite peut être décernée au joueur juge l'instigateur de l'attroupement, nonobstant le fait que l'arbitre ne décerne aucune punition suite à cet attroupement.

- *Un joueur qui ne riposte pas après avoir été frappe n'écopera d'aucune punition en vertu de cet article, mais pourra être pénalisé pour toute autre infraction aux règles de jeu.*

Journée de Finale

Arena : V.Mont-Royal (1050 Chemin de Dunkirk, Mont-Royal, QC H3R 3J8)

Samedi : 13 avril 2019

8h00 – NOVICE C	16h00 – PEEWEE C
9h20 – NOVICE B	17h20 – PEEWEE B
10h40 – NOVICE A	18h40 – PEEWEE A
12h00 – ATOME C	20h00 – BANTAM B
13h20 – ATOME B	21h20 – BANTAM A
14h40 – ATOME A	

Arena: J-Lemaire (8681 Champlain Blvd, Lasalle, QC H8P 1B8)

Samedi : 13 avril 2019

18:00 – MIDGET B
19:30 – MIDGET A

Finale Si Necessaire

Arena: J-Lemaire (8681 Champlain Blvd, Lasalle, QC H8P 1B8)

Dimanche : 14 avril 2019

TBD - NOVICE C	TBD - PEEWEE C	TBD - MIDGET A
TBD - NOVICE B	TBD - PEEWEE B	TBD - MIDGET B
TBD - NOVICE A	TBD - PEEWEE A	
TBD - ATOME C	TBD - BANTAM B	
TBD - ATOME B	TBD - BANTAM A	
TBD - ATOME A		