



2018 - 2019

## RÈGLEMENTS DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES COUPE BARBIES RESTO BAR SIMPLE LETTRE

### DÉROULEMENT DES SÉRIES :

Les séries finales de Ligue se jouent toutes dans la grande ville de Gatineau.

Il y aura un classement global pour chaque conférence (est et ouest).

À l'intérieur d'une même conférence, l'équipe qui terminera en première place jouera contre l'équipe de la même conférence qui terminera en dernière place (l'équipe qui terminera en 2<sup>e</sup> place jouera contre l'équipe d'avant-dernière place, etc.).

Les équipes sont assurées d'un minimum de deux (2) parties dans la formule fausse double élimination. Une équipe est éliminée du tournoi advenant une défaite dès sa deuxième ronde.

L'équipe locale est toujours l'équipe qui a terminé le plus haut au classement global final de la saison régulière. À chaque partie les joueurs devront apporter leurs deux gilets; l'équipe locale porte la couleur foncée.

Pour la finale de chaque conférence, les deux équipes gagnantes se disputeront une série deux de trois pour déterminer le gagnant pour la finale de Ligue.

Pour la finale de Ligue le gagnant de chaque conférence se disputeront une série deux de trois pour déterminer l'équipe qui représentera l'Outaouais aux Championnats interrégionaux.

Saison 2018-2019. 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 les 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.

1. ARBITRAGE:

Durant les séries éliminatoires, il y aura deux (2) arbitres pour les matchs de la division Novice et trois (3) arbitres pour les matchs des divisions Atome, Pee wee, Bantam, Midget, et Juvénile.

Pour la demie finale ainsi que la grande finale il y aura quatre (4) arbitres au juvénile.

2. TEMPS DES JOUTES:

NOVICE à MIDGET

1ère période	2e période	3e période
11 minutes chronométrées À finir	11 minutes chronométrées À finir	11 minutes chronométrées À finir

S'il y a différence de six (6) buts après deux périodes, le reste de la partie sera jouée à temps continu (punitives incluses), même si l'écart est réduit. Après la deuxième période pour un différentiel de sept (7) buts la partie prend fin.

## JUVÉNILE A

1ère période	2e période	3e période
13 minutes chronométrées À finir	13 minutes chronométrées À finir	13 minutes chronométrées À finir

### NOTE :

S'il y a différence de cinq (5) buts après deux périodes, la reste de la partie sera jouée à temps continu (punitives incluses), même si l'écart est réduit. Après la deuxième période pour un différentiel de sept (7) buts la partie prend fin.

Il est recommandé d'arriver 1h00 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 réglementaire, 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 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 :

- Novice : ne doit pas avoir reçu plus de 8 minutes de pénalité.
- 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.
- 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. F=00 min.

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

## RONDES PRÉLIMINAIRES

Une seule période de cinq (5) minutes à temps arrêté avec quatre (4) joueurs pour chaque équipe (en plus d'un gardien de but). NOTE : Si à cause 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).

- ✓ Le match prendra fin avec le premier but marqué.
- ✓ Après cette période de surtemps de cinq (5) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade tel que décrit dans le livre de règlements administratifs de Hockey Québec à l'article 9.7.2.

## FINALE DE CONFÉRENCE ET FINALE DE LIGUE

- ✓ Une seule période supplémentaire de dix (10) minutes à temps arrêté 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 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 dans le livre de règlements administratif de Hockey Québec à l'article 9.7.2.

NOTE :

Chaque équipe aura droit à un (1) temps d'arrêt (Time Out) par partie pour toutes les parties. Aucun temps d'arrêt ne sera permis lorsque l'on est en mode continue.

L'équipe locale est toujours l'équipe qui a terminé le plus haut au classement global final. 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](mailto:cedulaire@hotmail.com)

Simple lettre EST et Atome, Peewee double lettre : Lyne Dupéré  
[cedulaire\\_ldo@videotron.ca](mailto:cedulaire_ldo@videotron.ca)

Si une joute est jouée dans un 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 Internet** 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 Internet** comme durant la saison

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

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