



## CHL – RÈGLES DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES – SAISON 2023-2024

### 1. CHANGEMENT DE MATCHS

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

APRÈS le premier 10 jours des éliminatoires de la division, le seul changement qui pourrait être considéré si l'équipe qui participe à un tournoi peut prouver avec preuve écrite qu'une demande de changement à l'horaire du tournoi a été refusée par ce même tournoi.

### 2. TEMPS CHRONOMÉTRÉ

LES 3 périodes de jeu sont chronométrées, 3 périodes de dix (10) minutes chaque. Un temps d'arrêt de 30 secondes est alloué à chaque équipe durant tous les matchs des séries.

### 3. RÉCHAUFFEMENT

L'ARBITRE indiquera le démarrage du réchauffement obligatoire de 3 minutes une fois que la glace et les filets seront prêts pour que les équipes puissent commencer le réchauffement. Les équipes ne doivent pas prendre la glace jusqu'à ce qu'elles soient dirigées par l'arbitre.

### 4. DIFFÉRENCE DE 7 BUTS

SI À UN MOMENT quelconque après deux périodes il y a un écart de buts de sept (7) ou plus, la partie se terminera immédiatement.

**Note** - Pendant les Séries, l'application de la règle de Différence de 7 buts, n'aura pas d'impact sur le nombre total de minutes qui auraient dû être jouées afin de calculer les codes de pénalité des 5 dernières minutes.

### 5. RECEVEUR ET 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.

## 6. ENTRÉE DES RÉSULTATS

**Entrée des résultats** - Les équipes ne sont pas responsables de l'entrée des scores dans les séries éliminatoires.

**Feuille de pointage** - L'entrée des parties se fera à l'aide de [scoresheets.ca](http://scoresheets.ca) (en suivant les procédures de la saison). Tout endroit qui ne permet pas l'entrée en direct des résultats et des parties doit s'assurer que les résultats des parties sont entrés par le marqueur ou l'association hôte avant 23H59 le jour de la partie. Tout retard dans la saisie des résultats entraînera des amendes pour l'association hôte.

## 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 REGLEMENTAIRE

**Rondes préliminaires** - Une seule période supplémentaire de cinq (5) minutes à temps arrêté suivi d'une fusillade. Si une équipe perdre leur point de franc jeu durant les rondes préliminaires des éliminatoires, ils n'ont PAS à placer un joueur au banc des punitions pour servir la punition de 5 minutes pendant la période de surtemps de 5 minutes.

**Rondes Demi-finales et Finales** - Une seule période supplémentaire de dix (10) minutes à temps arrêté suivi d'une fusillade. Si une équipe perdre leur point de franc jeu durant les rondes demi-finales et finales des éliminatoires, ils DOIVENT placer un joueur au banc des punitions pour servir la punition de 5 minutes pendant la période de surtemps de 10 minutes.

**Patineurs 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 HQ 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

## 8. FUSILLADE (Règlement de 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. FORMAT TOURNOI À LA RONDE

DANS certains cas, la LCH utilise un format de tournoi à la ronde pour les éliminatoires de certaines divisions. Ce qui suit est un résumé des règles qui s'appliquent aux jeux au format round robin.

- A. Les matchs du tournoi à la ronde peuvent se terminer par une égalité. Aucune prolongation ou fusillade n'est jouée pour les matchs à la ronde.
- B. Une fois les matchs du tournoi à la ronde sont terminés, les 2 meilleures équipes, sur la base des points, jouent dans une série finale au meilleur des trois.
- C. Dans la série meilleure des trois, chaque jeu doit avoir un gagnant. Les heures supplémentaires et les tirs au but, comme décrit aux Articles HQ 10.8 et 10.9, s'appliquent.