



INTERLIGUE Q.B.C.

EXTRAITS DES RÈGLEMENTS

5 Tournoi de fin de saison

Tous les règlements de Hockey Québec qui encadrent la tenue des tournois régionaux s'appliquent au présent tournoi de fin de saison de QBC. Toutes les dispositions réglementaires inscrites dans les sections précédentes s'appliquent également au tournoi de fin de saison, à l'exception des précisions ou des modifications suivantes.

5.1 Formule et position de départ

Pour chaque division, le tournoi suit une formule de "double élimination", dont le graphique est entériné au Bureau des gouverneurs lors de la rencontre du mois de janvier. La position de départ de chaque équipe est déterminée au hasard.

5.2 Identification des équipes locale et visiteuse

Pour la première partie du tournoi de fin de saison, l'équipe locale sera déterminée au hasard et entérinée au Bureau des gouverneurs lors de la rencontre du mois de janvier. Pour toutes les autres parties du tournoi de fin de saison, l'équipe locale sera celle qui aura terminé en meilleure position au classement de la saison régulière.

5.3 Temps de glace

Contrairement aux parties de saison régulière (voir article 4.1), il n'y a pas de temps de glace maximal imposé pour les parties du tournoi de fin de saison.

5.4 Temps de jeu

Tout comme les parties de saison régulière (voir article 4.2), le temps de jeu est chronométré. Cependant, chaque période a la durée indiquée dans le tableau suivant :

Division	Période 1	Période 2	Période 3
Novice	12 minutes	12 minutes	12 minutes
Atome à Junior	15 minutes	15 minutes	15 minutes

En cas d'égalité après trois périodes de jeu, il est de la responsabilité de l'arbitre en charge de la partie de s'assurer de l'application des règles de la formule Franc Jeu.

5.5 Temps d'arrêt

Contrairement aux parties de saison régulière (voir article 4.3), un temps d'arrêt de 30 secondes par équipe peut être accordé à la demande de l'entraîneur.

5.6 Particularités sur le déroulement d'une fin de partie déséquilibrée

Le tableau suivant présente les particularités qui seront appliquées par les officiels de la partie lorsqu'un déséquilibre marqué par un écart de buts prononcés est constaté entre les deux équipes une fois la 2^e période complétée.

Divisions	Écart de buts	Particularités
Novice à Bantam	7	Le reste de la partie n'est plus chronométré.
Novice à Bantam	10	La partie prend fin.
Midget et Junior	7	La partie prend fin.

5.7 Arbitrage

Un quatrième (4^e) officiel sera requis pour toutes les parties des divisions Midget et Junior.

5.8 Surfaçage

Le surfaçage se fera à la fin des parties à l'exception des matchs de Finales ou le surfaçage se fera entre la deuxième et la troisième période.

5.9 Présence obligatoire

Une équipe qui ne se présente pas pour une partie du tournoi de fin de saison sera disqualifiée du tournoi. Cependant, si cette situation survient pour un match de Finale, l'adversaire qui aura affronté l'équipe fautive lors du match de demi-finale, agira comme équipe remplaçante de l'équipe fautive pour le match de la Finale.

L'organisation responsable de l'équipe fautive pourra se voir imposer une amende jusqu'à un maximum de 300\$ selon la décision du bureau des gouverneurs.

5.10 Partie annulée

Toute équipe doit participer à toutes les parties prévues au calendrier publié. Seule la fermeture d'un aréna ou des conditions routières impraticables confirmées par le président de QBC, ou son représentant, pourra justifier l'annulation d'une partie. Puisque les parties du Tournoi ne peuvent être reprises, l'équipe qui aura terminé en meilleure position au classement sera déclarée gagnante.

5.11 Cartable d'équipe

Chaque équipe doit avoir en sa possession à chaque partie son cartable d'équipe complet et à jour. L'organisation membre responsable de l'encadrement de la partie pourrait exiger de faire des vérifications pendant la période allant de 30 minutes avant le début d'une partie jusqu'à 30 minutes après la fin de la partie.

5.12 Villes hôtes

Chaque organisation membre s'engage à encadrer tous les matchs, à l'exception des Finales, d'un certain nombre de catégories en fonctions des heures de glaces qu'elle doit fournir au prorata du nombre d'équipes inscrites à QBC.

Tous les matchs des Finales seront encadrés par une organisation membre en alternance, déterminée par l'ordre alphabétique du nom de l'organisation, tels que présentés à l'annexe A des statuts de QBC et ce, à moins d'avis contraire du Bureau des gouverneurs.

5.13 Diffusion des résultats de parties

L'équipe gagnante doit communiquer le résultat de la partie au maximum une heure après la fin de la partie. Le résultat doit parvenir par courriel à une adresse qui sera diffusée sur le site Internet de la ligue. Le résultat de la partie doit être écrit dans l'objet du courriel.

5.14 Début des matchs des Finales

Lors des Finales, il faut que les deux équipes soit prêtent dix minutes avant l'heure prévue du début de chaque partie, car celles-ci peuvent être devancées de dix minutes maximum.

EXTRAIT DES RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS DE HOCKEY QUÉBEC 2018-2019

8.4 Protêt

Tout protêt doit être étudié par l'instance appropriée identifiée à cet effet.

- A. 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.
- B. 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.
- C. Le protêt n'est recevable que s'il répond à la procédure suivante :

Première 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 pointage en précisant le moment où il lui est signifié.

Si cette étape n'est pas complétée, le protêt est irrecevable.

- **En saison régulière : L'équipe concernée doit donner suite à son protêt par écrit par la poste** au Conseil d'administration de la ligue où l'équipe opère et une copie doit être expédiée par **la poste, par courriel ou remis en main propre aux personnes concernées** (au gérant, à l'entraîneur, au président de l'organisation ou de l'association de l'équipe adverse), dans un délai de 48 heures suivant le match (samedi, dimanche et jours fériés exceptés) accompagné d'un dépôt en argent au montant de 100 \$.
- **En tournois, festivals, 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 au montant de 200 \$.**

Les montants suivants en argent, chèque certifié ou mandat-poste doivent accompagner les protêts:

Toutes divisions et classes	
Saison régulière	100 \$
Séries éliminatoires	200 \$
Tournois, championnats régionaux / provinciaux	200 \$

- D. Les argents seront remis seulement lorsque le requérant ayant logé le protêt obtiendra une décision en sa faveur.
- E. Dans les tournois, les festivals et les championnats, la décision du Comité de discipline à qui le protêt est référé est irrévocable et sans appel.
- F. Dans le cas où une équipe ne donne pas suite à un protêt, elle se voit imposer une amende équivalente à la moitié du montant requis pour le dépôt.
- G. Lors des tournois, des festivals, des séries éliminatoires, des championnats régionaux, interrégionaux ou provinciaux, tout protêt doit être signifié 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 au montant de 200 \$.

8.7.4 La grille officielle de Franc Jeu

Une seule grille Franc Jeu est en vigueur à Hockey Québec:

Division	Points Franc Jeu	
	Minutes de punition	Points
Novice	8 minutes et –	1
	9 minutes et +	0
Atome	10 minutes et –	1
	11 minutes et +	0
Pee-Wee	12 minutes et –	1
	13 minutes et +	0
Bantam	16 minutes et –	1
	17 minutes et +	0
Midget	20 minutes et –	1
	21 minutes et +	0
Junior	22 minutes et –	1
	23 minutes et +	0

Avertissement

- A. Il est important de noter que la nature de l'outil Franc Jeu doit tenir compte des points Franc Jeu autant lors de la saison régulière qu'au classement général et des séries de fin de saison.
- B. Une équipe qui ne se présente pas pour un match n'obtient pas son point Franc Jeu.

8.7.6 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 court d'un joueur pour une durée de cinq (5) minutes. Aucun joueur de l'équipe fautive n'aura à se rendre au banc des punitions afin de servir cette punition majeure.
- B. Application période de surtemps – 10 minutes (demi-finales et finales) 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 court d'un joueur pour une durée de cinq (5) minutes. L'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise du capitaine sur la glace, désignera un joueur pour purger cette punition majeure. 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 quatre (4) contre quatre (4) en plus d'un gardien de but par équipe.

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

10.7 Réglementation de surtemps

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. Aucun joueur de l'équipe fautive n'aura à se rendre au banc des punitions afin de servir cette punition majeure. 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 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.

10.7.3 Exception

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:

- A. Une seule période supplémentaire de 10 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. L'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise du capitaine sur la glace, désignera un joueur pour purger cette punition majeure (franc jeu perdu). L'entraîneur peut désigner un joueur qui n'était pas sur la glace au moment de l'infraction (lire, fin de la période). Le premier but marqué met fin au match.
- B. Après cette période de surtemps de 10 minutes, si l'égalité persiste il y aura fusillade, tel que stipulé à l'article 10.7.2.

INFORMATION ADDITIONNELLE

Identification des équipes locale et visiteuse

La procédure d'identification des équipes locale et visiteuse est décrite à l'article 5.2 des règlements de Q.B.C.. L'information présente sur le site Internet de Q.B.C. est constamment à jour et reflète l'application de cette règle.