

EASTERN HOCKEY LEAGUE



REGLES DE SERIES ELIMINATOIRES 2025-2026

Table des matières

Directive aux organisations hôtesse	3
Liste de vérification du superviseur de match	4
Format – Série fausse double élimination	5
CH-02 M11 A-B-C, M13 A-B-C, M15 A-B-C, M18 A-B	5
Déroulement des matchs	6
CH-03 Grille Points Franc-Jeu	6
CH-04 Temps supplémentaire	6
CH-05 Temps d'arrêt	7
CH-06 Différence de sept (7) buts	7
CH-07 Réfection de la glace	7
CH-08 Changement de partie	7
CH-09 Membre suspendu/non éligible	7
Divers	8
CH-10 Mise à jour	8
CH-11 Poignée de main	8
CH-12 Faits Saillants De la Règle.....	8
CH-13 Règle de gardiens de but	8
CH-14 Chandails	9

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:

- M11 A-B-C
- M13 A-B-C
- M15 A-B-C
- M18 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).

L'équipe receveur sera toujours l'équipe la mieux classée au classement de la saison régulière, à l'exception des matchs demi-finales, des finales et, si nécessaire.

G) Accueillir les équipes.

H) Procéder au tirage au sort lors des demi-finales et finales afin de déterminer l'équipe receveur et l'équipe visiteur. De plus, la même procédure sera appliquée lors de la partie si nécessaire.

I) Préparer les feuilles de pointage. **(s'il s'agit de feuilles de score en papier)**

J) Récupérer les feuilles de pointage après chaque match ainsi que le rapport de l'arbitre, s'il y a lieu. **(s'il s'agit de feuilles de score en papier)**

K) Transmettre **après chaque match** le résultat afin de mettre le site Internet à jour au info@ehl.club

L) Communiquer immédiatement avec Andrew Maislin lors de situation de protêt ou de contestation d'éligibilité.

M) Assurez-vous de la bonne application des règlements.

N) **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 et Visiteur)
- 4) Accueillir les équipes
- 5) Avertir le prépose de la glace que le match doit se terminer au complet.
- 6) Confirmer que les joueurs suspendus sont indiqués sur la feuille de match (liste quotidienne des suspensions envoyée par la ligue).
- 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. 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.
- 9) A la fin du match : **(s'il s'agit de feuilles de score en papier)**
 - a. Récupérer la feuille de pointage après chaque match ainsi que le rapport de l'arbitre, s'il y a lieu.
 - b. Remettre le cartable d'équipe.
 - c. Transmettre après chaque match le résultat par courriel afin de mettre le site internet à jour.

Courriel : info@ehl.club

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.

FORMAT – Série fausse double élimination

CH-02

M11 A-B-C, M13 A-B-C, M15 A-B-C, et M18 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.

M11 A-B-C, M13 A-B-C, M15 A-B-C et M18 A-B

1ère période de dix (10) minutes chronométrées.

2ème période de dix (10) minutes chronométrées.

3ème période de dix (10) minutes chronométrées.

RECEVEUR ET VISITEUR

L'équipe à recevoir sera toujours l'équipe la mieux classée au classement de la saison régulière, à l'exception des matchs demi-finales, des finales et, si nécessaire.

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, finale et si nécessaire: 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 (30) minutes avant le début du match. Le gagnant du tirage au sort aura le choix d'être receveur ou visiteur.

Tous les matchs doivent se terminer par un gagnant

Chaque association accueillera la série attribuée, y compris les finales et les matchs si nécessaire. Il n'y aura pas de journée de "finales". Toutes les séries éliminatoires de EHL doivent être terminées avant le 8 avril.

DÉROULEMENT DES MATCHS

CH-03

Grille Franc-Jeu

POINTS FRANC-JEU				
DIVISION	MINUTES DE PUNITION	POINTS	MINUTES DE PUNITION	POINTS
M11	10 minutes et moins	1	11 minutes et plus	0
M13	12 minutes et moins	1	13 minutes et plus	0
M15	16 minutes et moins	1	17 minutes et plus	0
M18	20 minutes et moins	1	21 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 9.6.1, et 9.6.2 des règlements administratifs de Hockey Québec s'appliquent en totalité.

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 – 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 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). 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

9.6.1 Périodes de surtemps

A. Pour tous les 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. Lorsqu'une équipe purge une pénalité ou perd son point Franc Jeu, l'équipe non fautive ajoute un joueur supplémentaire sur glace.

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.**

9.6.2 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 équipe par match sera permis pour les 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 s'il y a un conflit avec Championnats Régionaux. Dans le cas d'une tempête hivernale et/ou de force majeur, 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.

DIVERS

CH-10 MISE À JOUR (s'il s'agit de feuilles de score en papier)

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

CH-11 POIGNÉE DE MAIN

M11 à M18 : la poignée de mains se fera au début de chaque match

En concordance avec l'article 7.2.8 :

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 frappé n'écopera d'aucune punition en vertu de cet article, mais pourra être pénalisé pour toute autre infraction aux règles de jeu.*

CH-12 FAITS SAILLANTS DE LA REGLE

- A. Un joueur ou un officiel de l'équipe peut se joindre au jeu avant la fin de la 2e période tant que l'équipe en question en avise l'arbitre au début du match et ne le raye pas de la feuille de pointage. Tout joueur ou officiel de l'équipe qui vient après la 2e période n'est pas autorisée à avoir lieu dans le jeu, y compris les prolongations et les fusillades si nécessaire.

CH-13 Règle de remplacement du PE des gardiens de but

- A. Lorsqu'un gardien de but d'une équipe inscrite n'est pas présent pour un match, il ne peut être remplacé que par un joueur occupant le poste de gardien de but. Un gardien de but ne peut en aucun cas être remplacé par un patineur.

CH-14 Chandails

- A. Les équipes sont tenues d'avoir un chandail local (foncé) et un visiteur (clair) pour tous les matches des séries éliminatoires.