



HOCKEY LAC ST-LOUIS

APPLICATION FRANC JEU EN TOURNOI, SÉRIES FIN DE SAISON, CHAMPIONNATS RÉGIONAUX ET PROVINCIAUX

Kirkland, le 10 janvier 2007

AUX : **RESPONSABLES DE TOURNOIS**

DE : **HOCKEY LAC ST-LOUIS**

OBJET : **RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS HOCKEY QUÉBEC**

Re : Articles : 9.7.1 / 9.7.2 / 9.7.3 / 9.7.4 Règlement de surtemps
Article 7.7.5 A) et B) Méthode d'application de Franc Jeu

c.c. : François Lord, arbitre en chef Hockey Lac St-Louis
Arbitres en chef des organisations
Associations de hockey mineur
Présidents et Gouverneurs d'organisations

Nombre de page(s) : 6

En vue de la période des tournois, des séries de fin de saison et de championnats régionaux, il est important que tous les intervenants connaissent la méthode d'application lorsque après les 3 périodes réglementaires, que le pointage est égal et que nous devons appliquer la réglementation de Franc Jeu. Vous retrouverez ci bas les changements aux règlements administratifs, la réglementation de surtemps ainsi que différents exemples qui peuvent survenir dans certaines parties.

Nous comptons sur votre collaboration afin que ce communiqué puisse être distribué à tous les intervenants sous votre juridiction.

9.7 RÉGLEMENTATION DE SURTEMPS (Extrait des Règlements Administratifs de Hockey Québec)

Périodes de surtemps

9.7.1 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 périodes de jeu réglementaires, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :

- a) Une seule période supplémentaire de cinq minutes à temps arrêté, avec 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.
- b) Après cette période de surtemps de cinq minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade telle que stipulée à l'article 9.7.2.
- c) **Aucune période de surtemps n'est permise dans les tournois à la ronde. (Chaque équipe se verra attribuer un point pour le verdict nul sans oublier le point Franc jeu disponible)**

9.7.2 Fusillade

- a) Après chaque match de tournoi et festival, s'il y a égalité entre les deux équipes, l'officiel demande à l'entraîneur de désigner trois (3) 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 devront participer à la fusillade (à l'exception du gardien de but) avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois.
-



HOCKEY LAC ST-LOUIS

APPLICATION FRANC JEU EN TOURNOI, SÉRIES FIN DE SAISON, CHAMPIONNATS RÉGIONAUX ET PROVINCIAUX

- 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 :
 - L'équipe qui reçoit (receveur) a le choix de déterminer si elle débutera ou non la fusillade.
 - 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 que les trois joueurs de chaque équipe aient effectué une ronde complète.
 - 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.
 - Les règles de jeu des tirs de punitions s'appliquent.
 - Les lancers se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux gardiens de buts n'est accepté.
 - L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante.
- d) Lorsqu'un deuxième ou 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.

9.7.3 Exception

Lors des matchs de semi finale et de finale de chaque tournoi sanctionné par Hockey Québec, après l'application des règles de la formule Franc Jeu, en cas d'égalité après les trois périodes de jeu réglementaire, il y aura périodes de surtemps selon le mode suivant :

- a) **UNE SEULE** période supplémentaire de dix minutes à temps arrêté avec 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.
- b) Après **cette** période de surtemps de dix minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade telle que stipulée à l'article 9.7.2.

9.7.4 Tournois internationaux et nationaux

Lors de tournois internationaux et nationaux, pour les équipes de classe AAA et AA, les règlements sur la période de surtemps et la fusillade ne s'applique pas.

Après l'application des règles de la formule Franc Jeu s'il y a égalité, il y aura périodes supplémentaires de dix minutes à temps arrêté avec un alignement de quatre joueurs par équipe plus un gardien de but sauf en cas de punition où les joueurs punis doivent servir leur punition et de l'application des règles de la formule Franc Jeu. Le premier but marqué met fin au match.



HOCKEY LAC ST-LOUIS

APPLICATION FRANC JEU EN TOURNOI, SÉRIES FIN DE SAISON, CHAMPIONNATS RÉGIONAUX ET PROVINCIAUX

RÈGLEMENT DE SURTEMPS

1. Si le pointage est égal à la fin du match réglementaire, on procèdera comme suit :
 - a. Un repos de deux (2) minutes sera accordé, durant lequel les gardiens de but pourront se rendre à leur banc respectif. Si la glace n'est pas refaite, les équipes NE CHANGERONT PAS d'extrémité de patinoire.
 - b. Si la glace est refaite entre les périodes, les équipes CHANGERONT d'extrémité de patinoire.
 - c. La période de surtemps sera jouée avec un alignement de quatre (4) joueurs et un (1) gardien de but.
2. Si la troisième période de temps réglementaire se termine avec un joueur ou des joueurs servant une ou des punitions, la ou les punitions devront être purgées en période de surtemps selon la règle de jeu suivante;

EXEMPLE 1 : FIN DE LA TROISIÈME PÉRIODE À : 5 contre 4

TEMPS 3 ^{ième} PERIODE	EQUIPE "A"	EQUIPE "B"
19 :10	# 4	

L'équipe "A" DÉBUTERA LA PÉRIODE DE SURTEMPS avec un alignement de trois (3) joueurs alors que l'équipe "B" aura un alignement de quatre (4) joueurs.

À l'expiration de sa punition, l'équipe "A" retrouvera un alignement complet de quatre (4) joueurs.

Si l'équipe "A" se voit décerner une autre punition au cours de la punition au no. A4, l'équipe "B" ajoute un autre joueur et se retrouve avec un alignement de cinq (5) joueurs.

EXEMPLE 2 : FIN DE LA TROISIÈME PÉRIODE À : 5 contre 3

TEMPS 3 ^{ième} PERIODE	EQUIPE "A"	EQUIPE "B"
19 :00	# 4	
19 :20	# 6	

L'équipe 'A' DÉBUTERA LA PÉRIODE DE SURTEMPS avec un alignement de trois (3) joueurs, alors que l'équipe 'B' aura un alignement de cinq (5) joueurs.

À l'expiration de la première punition à l'équipe "A4", le joueur retourne au jeu et les deux (2) équipes joueront jusqu'au prochain arrêt du jeu, avec un alignement de cinq (5) joueurs pour l'équipe "B" et de quatre (4) joueurs pour l'équipe "A".

Si au prochain arrêt de jeu, la deuxième punition de l'équipe "A6" n'est pas terminée, on ramène l'alignement de l'équipe "B" à quatre (4) joueurs et celle de l'équipe "A" à trois (3) joueurs. À la fin de la deuxième punition de l'équipe "A6", le joueur pourra retourner au jeu et les deux équipes se retrouvent avec un alignement de 4 contre 4.



HOCKEY LAC ST-LOUIS

APPLICATION FRANC JEU EN TOURNOI, SÉRIES FIN DE SAISON, CHAMPIONNATS RÉGIONAUX ET PROVINCIAUX

EXEMPLE 3 : FIN DE LA TROISIÈME PÉRIODE À : 4 contre 4

TEMPS 3 ^{ième} PERIODE	EQUIPE "A"	EQUIPE "B"
19 :00	# 4	
19 :20		# 5

Les deux (2) équipes DÉBUTERONT LA PÉRIODE DE SURTEMPS avec un alignement de 3 contre 3.

À l'expiration de la punition de l'équipe "A4", celle-ci retrouvera un alignement de quatre (4) joueurs. Dès l'expiration de la punition de l'équipe "B5", les deux équipes retrouveront un alignement de 4 contre 4.

Si l'équipe "A" se voit décerner une autre punition au cours de la punition au no. A4, l'équipe "B" ajoute un autre joueur et se retrouve avec un alignement de quatre (4) joueurs.

EXEMPLE 4 : FIN DE LA TROISIÈME PÉRIODE À : 4 contre 3

TEMPS 3 ^{ième} PERIODE	EQUIPE "A"	EQUIPE "B"
18 :40	# 4	
19 :00	# 8	
19 :30		# 5

L'équipe 'A' DÉBUTERA LA PÉRIODE DE SURTEMPS avec un alignement de trois (3) joueurs, alors que l'équipe 'B' aura un alignement de quatre (4) joueurs.

Dans cet exemple, dès l'expiration de la punition au no. A4, le joueur retourne au jeu et les deux équipes se retrouvent avec un alignement de quatre (4) joueurs.

À l'expiration des punitions de A8 et B5, les joueurs pénalisés retournent sur la glace. Sans arrêt de jeu, il y a possibilité de retrouver un alignement de 5 contre 4 ou de 5 contre 5.

Suite au retour au jeu du joueur A8, si au prochain arrêt de jeu la punition du joueur no. B5 n'est pas terminée, on ramène l'alignement de l'équipe "A" à quatre (4) joueurs et celle de l'équipe "B" à trois (3) joueurs.

EXEMPLE 5 : FIN DE LA TROISIÈME PÉRIODE À : 4 contre 3

TEMPS 3 ^{ième} PERIODE	EQUIPE "A"	EQUIPE "B"
18 :40	# 4	
19 :00		# 5
19 :30	# 8	

À la fin de la troisième période, l'équipe "A" joue avec un alignement réduit de deux (2) joueurs et l'équipe "B" avec un alignement réduit d'un (1) joueur, pour lesquelles il reste du temps à servir.

L'équipe 'A' DÉBUTERA LA PÉRIODE DE SURTEMPS un alignement de trois (3) joueurs, alors que l'équipe 'B' aura un alignement de quatre (4) joueurs.

Dans cet exemple, dès l'expiration de la punition au no. A4, le joueur retourne au jeu et les deux équipes joueront jusqu'au prochain arrêt du jeu à 4 contre 4.



HOCKEY LAC ST-LOUIS

APPLICATION FRANC JEU EN TOURNOI, SÉRIES FIN DE SAISON, CHAMPIONNATS RÉGIONAUX ET PROVINCIAUX

À l'expiration des punitions de B5 et A8, les joueurs pénalisés retournent sur la glace. Sans arrêt de jeu, il y a possibilité de retrouver un alignement de 5 contre 4 ou de 5 contre 5.

Suite au retour au jeu du joueur B5, si au prochain arrêt de jeu la punition du joueur no. A8 n'est pas terminée, on ramène l'alignement de l'équipe "A" à trois (3) joueurs et celle de l'équipe "B" à quatre (4) joueurs.

EXEMPLE 6 : FIN DE LA TROISIÈME PÉRIODE À : 3 contre 3

TEMPS 3 ^{ième} PERIODE	EQUIPE "A"	EQUIPE "B"
18 :40	# 4	
19 :00		# 5
19 :30	# 8	
19 :40		# 7

À la fin de la troisième période, les deux équipes jouent avec un alignement réduit de deux (2) joueurs, pour lesquelles il reste du temps à servir.

Les deux (2) équipes DÉBUTERONT LA PÉRIODE DE SURTEMPS avec un alignement de trois (3) joueurs.

À l'expiration des punitions, le joueur pénalisé retourne sur la glace. Sans arrêt de jeu, il y a possibilité de retrouver un alignement de 5 contre 5.

Néanmoins, le nombre de joueur sera ajusté au prochain arrêt du jeu et pourra être selon le cas, 4 contre 3 ou 4 contre 4.

Dans cet exemple, dès l'expiration de la punition au no. A4, le joueur retourne au jeu, l'équipe "A" joue avec un alignement de quatre (4) joueurs et l'équipe "B" avec un alignement de trois (3) joueurs.

Dès l'expiration de la punition au no. B5, les deux équipes se retrouvent avec un alignement de quatre (4) joueurs. Le jeu se poursuit et le no. A8 revient au jeu, l'équipe "A" se retrouve avec 5 joueurs et l'équipe "B" avec quatre (4) joueurs.

S'il y a arrêt de jeu avant l'expiration de la punition au no. B7, on ramène l'alignement de l'équipe "A" à trois (4) joueurs et celle de l'équipe "B" à trois (3) joueurs.

S'il n'y a pas d'arrêt de jeu avant l'expiration de la punition du joueur B7, le jeu se poursuivra éventuellement avec un alignement de cinq (5) joueurs pour chacune des équipes et au prochain arrêt du jeu, on ramène l'alignement des équipes à quatre (4) joueurs.

EXEMPLE 7 : FIN DE LA TROISIÈME PÉRIODE À : 3 contre 3

TEMPS 3 ^{ième} PERIODE	EQUIPE "A"	EQUIPE "B"
18 :40	# 4	
19 :00	# 8	
19 :30		# 5
19 :40		# 7

À la fin de la troisième période, les deux équipes jouent avec un alignement réduit de deux (2) joueurs, pour lesquelles il reste du temps à servir.



HOCKEY LAC ST-LOUIS

APPLICATION FRANC JEU EN TOURNOI, SÉRIES FIN DE SAISON, CHAMPIONNATS RÉGIONAUX ET PROVINCIAUX

Les deux (2) équipes DÉBUTERONT LA PÉRIODE DE SURTEMPS avec un alignement de trois (3) joueurs.

À l'expiration des punitions, le joueur pénalisé retourne sur la glace. Sans arrêt de jeu, il y a possibilité que retrouver un alignement de 5 contre 5.

Néanmoins, le nombre de joueur sera ajusté au prochain arrêt du jeu et pourra être selon le cas, 4 contre 3 ou 4 contre 4.

Dans cet exemple, dès l'expiration de la punition au no. A4, le joueur retourne au jeu, l'équipe "A" joue avec un alignement de quatre (4) joueurs et l'équipe "B" avec un alignement de trois (3) joueurs.

Dès l'expiration de la punition au no. A8, l'équipe "A" joue avec un alignement de cinq (5) joueurs et l'équipe "B" avec un alignement de trois (3) joueurs.

S'il n'y a pas d'arrêt de jeu avant l'expiration des punitions aux joueurs B5 et B7, le jeu se poursuivra éventuellement avec un alignement de cinq (5) joueurs pour chacune des équipes et au prochain arrêt du jeu, on ramène l'alignement des équipes à quatre (4) joueurs.

Si le joueur B5 est revenu au jeu et qu'il y a arrêt de jeu avant l'expiration de la punition à B7, on ramène l'alignement de l'équipe "A" à trois (4) joueurs et celle de l'équipe "B" à trois (3) joueurs.

7.7.5 Application de la formule Franc Jeu lorsqu'une équipe a dépassé la limite du nombre de minutes de pénalité tel que définit dans la grille 7.7.4 des règlements administratifs de Hockey Québec.

En cas d'égalité à la fin des périodes réglementaires du match, le match se prolonge automatiquement même si une des deux formations qui s'affrontent a conservé son point Franc Jeu. Cependant, dans cette éventualité, cette dernière jouira d'une supériorité numérique (quatre contre trois) pendant les cinq premières minutes de jeu de cette prolongation, après quoi, s'il n'y a pas eu but, les équipes évolueront à forces égales selon les exemples énumérées ci haut.

A) Application période de surtemps- 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 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

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 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).

Note : Franc Jeu ne s'applique pas en période de surtemps. Exemple : Si une équipe Bantam AA a 16 minutes de pénalité à la fin des 3 périodes réglementaires (limite permise par la grille 7.7.4) et qu'elle écope d'une mineure au début de la période de surtemps, elle aura une infériorité numérique de deux minutes à écouler seulement.