



Montréal, le 15 novembre 2003

AUX : **ARBITRES EN CHEF RÉGIONAUX**
 FORMATEURS ARBITRES RÉGIONAUX
 SUPERVISEURS ARBITRES RÉGIONAUX
 MEMBRES – COMITÉS PROVINCIAUX
 PRÉSIDENTS RÉGIONAUX

DE : **JEAN HOULD**
 Arbitre en chef provincial

OBJET : **RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS HOCKEY QUÉBEC**
 Re : Articles : 8.6.1 / 8.6.3 / 8.6.4 Règlement de surtemps

c.c. : M. Yves Archambault, directeur technique
 Coordonnateurs
 Membres – Comité provincial des arbitres

Nombre de page(s) : 6

PAGE : 1 de 6

En vue de la saison 2003 – 2004, Hockey Québec a modifié les Règlements administratifs 8.6.1, 8.6.3 et 8.6.4 (Page : 70), concernant la période de surtemps et le nombre de joueurs devant débiter la période de surtemps.

Veillez-prendre note, que Hockey Canada n'a aucune réglementation à l'égard de cette procédure et que l'application des articles 8.6.1, 8.6.3 et 8.6.4 sera celle de Hockey Québec.

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

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

Période de surtemps

8.6.1 Pour tous les tournois et festivals sanctionnés par Hockey Québec, après que Franc Jeu a été appliqué, **lorsque les matchs sont à finir**, en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaire, il y aura périodes de surtemps selon le mode suivant :

- a) Une seule période supplémentaire de cinq (5) minutes à temps arrêté avec alignement **de quatre (4)** joueurs (plus un gardien de but) sauf en cas de punition (conformément aux règles de jeu), le premier but marqué met fin au match.
- b) Après cette période de surtemps de cinq (5) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade tel que stipulé à l'article 8.6.2 des Règlements administratifs de Hockey Québec.



8.6.2 Fusillade

- a) Après chaque match de tournoi et festival, s'il y a égalité entre les deux (2) 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.
- 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 (3) 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 tir.
 - Les règles de jeu des tirs de punitions s'appliquent.
 - Les tirs 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 (2^e) ou troisième (3^e) tour devient nécessaire pour briser l'égalité, l'ordre de passage des joueurs est laissé à la discrétion de l'entraîneur et peut très bien 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.

Exception

- 8.6.3** Lors des matchs de semi-finale et de finale de chaque tournoi sanctionné par Hockey Québec, après que Franc Jeu a été appliqué, en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaire, il y aura périodes de surtemps selon le mode suivant :
- a) Il y aura un maximum de deux (2) périodes supplémentaires de dix (10) minutes à temps arrêté avec alignement **de quatre** (4) joueurs par équipe (plus un gardien de but) sauf en cas de punition (conformément aux règles de jeu), le premier but marqué met fin au match.
 - b) Après ces périodes de surtemps de dix (10) minutes), si l'égalité persiste, il y aura fusillade tel que stipulé à l'article 8.6.2 des Règlements administratifs de Hockey Québec.



Tournois internationaux et nationaux

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

Après que Franc Jeu a été appliqué, dans ce cas, il y aura période(s) supplémentaire(s) de dix (10) minutes à temps arrêté avec un alignement de quatre (4) joueurs par équipe (plus un gardien de but) sauf en cas de punition (conformément aux règles de jeu). Le premier but marqué met fin au match.

RÈGLEMENT DE SURTEMPS

1. Si le pointage est égal à la fin du match réglementaire, on procédera 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.

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.

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 (3) 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 ^{ème} 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.

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.