**RÈGLES ET RÈGLEMENTATIONS**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Niveau** | **Échauffement** | **1ère période** | **2e période** | **3e période** | **Couvre-feu** |
| Ligue maison ‘A’ ‘B’ ‘C’ | 2:00 | 10 | 10 | 10 | Aucun |
| Compétitif  ‘A’ et ‘B’ | 2:00 | 10 | 12 | 12 | Aucun |
| Compétitif  ‘AA’ | 2:00 | 12 | 12 | 12 | Aucun |
| Compétitif ‘AAA’ | 2:00 | 12 | 12 | 15 | Aucun |

**RESURFACEUSE:** Après chaque match

**MISES EN ÉCHEC:** NON AUTORISÉES

**PROLONGATION**

\* *SEULEMENT DANS LES MATCHS ÉLIMINATOIRES ET DE CHAMPIONNAT. L’ORDRE EST LE SUIVANT À TOUS LES NIVEAUX :*

|  |  |
| --- | --- |
| **1) 3 vs 3** | * 5 minutes avec arrêts du chronomètre sur les arrêts de jeu * Les équipes ne changent pas de côté de patinoire |
| **2) Tirs de barrage** | * Trois tireurs par équipe (pas de tirs en simultané) * Tireurs désignés par les entraîneurs avant le début du match (les entraîneurs identifieront les tireurs sur la feuille de match) * L’équipe receveuse décidera si elle tire en premier ou en deuxième * En cas d’égalité, un seul tireur par équipe, mais ce ne peut pas être un tireur qui s’est déjà exécuté dans la première vague de trois tireurs * Si l’égalité persiste, les joueurs tirent à nouveau dans l’ordre inverse après que tous les joueurs ont tiré |

**TEMPS D’ARRÊT :** Un temps d’arrêt de 30 secondes par équipes par match

**DUEL DE TIRS DE BARRAGE CANADIAN TIRE :** Immédiatement après le match, une compétition de cinq tireurs aura lieu alors que les deux équipes tireront en simultané. Les entraîneurs indiqueront leur liste de tireurs sur la feuille de match avant la rencontre. Le chronométreur marquera le résultat de chaque tireur et déterminera quelle équipe gagne, perd ou fait match nul.

**JOUEUR(EUSE) DU MATCH ET PLUS GRAND(E) TRAVAILLANT(E) DU MATCH Médaille Brady Tkachuk:** Une présentation de joueur(euse) du match sera incluse à la conclusion de chaque match. Le chronométreur remettra le trophée du (ou de la) Joueur(euse) du match et de plus grand(e) travaillant(e) du match à décerner au joueur quand celui-ci (ou celle-ci) est appelé au banc du marqueur.

\*Remarque : pour éviter d’échapper et d’endommager les prix, assurez-vous de remettre le prix au (ou à la) joueur(euse) dans une boîte qui n’est pas ouverte.

Veuillez garder un seul trophée hors de la boîte si un de nos photographes est sur place pour prendre la photo des joueurs du match. Après la photo, gardez le « trophée modèle » et remettez au (ou à la) joueur(euse) le trophée dans une boîte.

* **DIVISIONS DE LIGUE MAISON ET M11 AAA :** Cinq tireurs (Trois matchs de tournoi à la ronde)
* **DIVISIONS COMPÉTITIVES A & AA, M10 AAA et M12 AAA :** Cinq tireurs (quatre matchs de tournoi à la ronde)

*\*voir le document des règlements de tirs de barrage ou le site Web pour de plus amples informations*

**TROPHÉES**

Voici une revue des trophées qui seront remis aux participants après chaque partie jusqu'aux championnats :

1. Prix du (ou de la) joueur(euse) du match
2. **NOUVEAUTÉ – 2024** \*Médaille Brady Tkachuk du (ou de la) joueur(euse) le (ou la) plus travaillant(e) du match
3. **NOUVEAUTÉ – 2024** \*Prix Esso pour l’esprit d'équipe

RÉCOMPENSES INDIVIDUELLES DE MATCHS

Les récompenses individuelles seront remises à la fin des matchs du tour préliminaire, des quarts de finale et des demi-finales. Veuillez remercier le commanditaire de chaque prix au moment de la remise des trophées.

*PRIX DU (OU DE LA) JOUEUR(EUSE) DU MATCH*

Après chaque match, un(e) joueur(euse) de chaque équipe sera récompensé(e) par une figurine en résine d'étain.

Il y a deux récompenses différentes pour le (ou la) joueur(euse) du match qui dépendent de la position du joueur... elles sont :

1. Joueurs masculins
   1. Pour les JDM de toutes les divisions de garçons
   2. Pour tous les JDM qui sont des attaquants et des défenseurs
2. Figurine de gardien
   1. Pour toutes les divisions (garçons et filles)
   2. Pour tous les joueurs du match qui sont des gardiens

PRIX BRADY TKACHUK – LE (OU LA) PLUS GRAND(E) TRAVAILLANT(E) DU MATCH

Après chaque match, le prix des Sénateurs décerné au (ou à la) plus grand(e) travaillant(e) du match sera remis au (ou à la) joueur(euse) considéré(e) comme le (ou la) « plus grand(e) travaillant(e) Brady Tkachuk de son équipe », selon les modalités suivantes :

1. Médaille Brady #7

REMARQUE : LES JOUEURS NE PEUVENT REMPORTER LE PRIX DE JOUEUR(EUSE) DU MATCH OU LE PRIX ESSO DE PLUS GRAND(E) TRAVAILLANT(E) DU MATCH QU'UNE SEULE FOIS AU COURS DU TOURNOI (À L'EXCEPTION DES MATCHS DE CHAMPIONNAT).

Pendant les matchs de championnat, il y aura des remises de prix. L’identification des trois étoiles servira à cet effet. L'ordre de présentation des prix ci-dessus peut être n’importe quel des trois ordres d'étoiles (par exemple, à la fin d'un match de championnat, l'ordre peut être le suivant : 1re étoile : gardien(ne) de but, 2e étoile : attaquant(e), 3e étoile : défenseur(e); 1re étoile : gardien(ne) de but, 2e étoile : attaquant(e), 3e étoile : défenseur(e); dans un autre match des étoiles, l'ordre peut être le suivant : 1re étoile : attaquant(e), 2e étoile : défenseur(e), 3e étoile : gardien(ne) de but ou deux gardiens de but et un(e) attaquant(e) ou deux défenseurs et un(e) attaquant(e), sans ordre particulier.

Une image contenant texte, logo, Graphique, Police

Description générée automatiquement **RÈGLES ET RÈGLEMENTATIONS**

Note : En cas de conflit entre ces règles et tout autre registre, les règles distribuées aux équipes au moment de l’inscription prévaudront et la décision des coordinateurs de l’aréna sera définitive.

|  |
| --- |
| 1. **RÈGLES DE JEU**   À compter de la saison 2006-2007, Hockey Canada a publié une règle mettant l'accent sur les fautes d’accrochage et de coups de bâtons. Les fautes de retenue sont les suivantes : Accrocher / Faire trébucher / Retenir / et Obstruction. Ces pénalités doivent être appliquées de façon très stricte.  Les mises en échec ne seront PAS autorisées, et ce, à tous les niveaux. Veuillez noter qu'aucune mise en échec ne sera permise à l’occasion du Match des Étoiles Canadian Tire.  **PÉNALITÉS MAJEURES**  Dans le cas d'une pénalité majeure imposée pendant le match, un(e) officiel(le) d'équipe DOIT vérifier auprès du (ou de la) coordonnateur(trice) de l'aréna immédiatement après la fin du match afin de déterminer la suspension (s'il y a lieu) qui doit être imposée avec la pénalité. Si le (ou la) coordonnateur(trice) de l'aréna n'est pas disponible, l'officiel(le) de l'équipe doit demander au personnel de l'aréna de communiquer avec le siège social de la Coupe de la Capitale Bell afin de déterminer la marche à suivre.  Les règles de jeu sont celles reconnues par l’Association de hockey mineur de l’Est de l’Ontario pour toutes les parties jouées par les garçons. Les règles de Hockey Canada et le code de discipline de l’Association de hockey mineur de l’Est de l’Ontario s'appliquent à toutes les équipes, sauf indication contraire.  **BAGARRE :** Tout joueur recevant une pénalité pour bagarre sera automatiquement suspendu **pour le reste** du tournoi.  Les règles de jeu sont celles reconnues par l’Association de hockey mineur de l’Est de l’Ontario (district d’Ottawa) pour toutes les parties jouées par les garçons. Les règles de Hockey Canada et le code de discipline de l’Association de hockey mineur de l’Est de l’Ontario s'appliquent à toutes les équipes, sauf indication contraire.  **PROTÈGE-DENTS** : Les joueurs doivent porter une protection buccale pour tous les matchs du tournoi si leur association rend le port de du protège-dents obligatoire.  **PROTÈGE-COU** : Les joueurs doivent porter un protège-cou pour tous les matchs du tournoi si leur association rend le port du protège-cou obligatoire. Les équipes de l’Association de hockey mineur de l’Est de l’Ontario doivent porter un protège-cou.  En tant que tournoi sanctionné par l’Association de hockey mineur de l’Est de l’Ontario, l’OWHA et Hockey Québec, la Coupe de la Capitale Bell sera disputée sans la règle de la passe hors-jeu (passe de deux lignes) en vigueur.  Les équipes doivent être prêtes rapidement après chaque arrêt de jeu. Les officiels de l’Association de hockey mineur de l’Est de l’Ontario, de l'OWHA et de Hockey Québec ont usé de cette règle de façon efficace afin d'accélérer le déroulement du match.  Veuillez noter qu'un(e) joueur(euse) qui ne joue pas (au moins une présence sur la glace) dans les matchs du tournoi à la ronde ne peut PAS participer aux matchs des rondes éliminatoires. L'exception est le cas où un(e) joueur(euse) manque TOUS les matchs du tournoi à la ronde en raison d'une suspension et que la suspension est entièrement purgée avant le début du tour éliminatoire. Dans ce cas, le (ou la) joueur peut participer aux rondes éliminatoires.  Les équipes ne sont PAS autorisées à demander des mesures de bâton pendant les matchs du tournoi.  Aucun temps d’arrêt n'est autorisé dans les matchs du tournoi.  **2. DURÉE DES MATCHS**  **TOURNOI À LA RONDE**  **AAA** Échauffement de deux minutes  Périodes de 12-12-15 minutes avec intermissions  Le temps continu s'applique à chaque match du tournoi à la ronde (68 minutes)  **AA** Échauffement de deux minutes  Périodes de 12 minutes avec intermissions  Le temps continu s'applique à chaque match du tournoi à la ronde (62 minutes)  **A, B** Échauffement de deux minutes  Périodes de 10 minutes avec intermissions  Le temps continu s'applique à chaque match du tournoi à la ronde (52 minutes)  **Maison A, B, C** Échauffement de deux minutes  Périodes de 15 minutes sans intermissions  Le temps arrêté s’appliquera aux deux dernières minutes de la troisième période  **RONDES ÉLIMINATOIRES (excluant les finales)**  **AA, AAA** Même chose que plus haut, mais pas de chronomètre en continu.  **A, B** Même chose que plus haut, mais pas de chronomètre en continu.  Maison A, B, C  Même chose que plus haut  **MATCHS DE CHAMPIONNAT AU CENTRE CANADIAN TIRE**  **AA, AAA** Même chose que la section précédente  **A, B** Même chose que la section précédente  **Maison A,B,C** Échauffement de deux minutes Périodes de 15 minutes avec intermissions.  **NOTE** : Les coordonnateurs de l'aréna peuvent utiliser le chronomètre à leur guise. Ils peuvent choisir de l'utiliser ou non, en fonction du calendrier du tournoi.  **REMARQUE : LES ÉQUIPES DOIVENT ÊTRE PRÊTES À AVANCER L'HEURE DE LEUR DÉBUT DE MATCHS DE 20 MINUTES. DES MINUTES SUPPLÉMENTAIRES SONT PRÉVUES DANS LE CALENDRIER ET UNE RÈGLE DE CLÉMENCE EST EN VIGUEUR. LES ÉQUIPES QUI NE SONT PAS PRÊTES À COMMENCER LEURS MATCHS À L'HEURE OU DANS LA FENÊTRE DE 20 MINUTES PEUVENT PERDRE CES MATCHS PAR FORFAIT, À LA DISCRÉTION DU (OU DE LA) COORDONNATEUR(TRICE) DE L'ARÉNA. EN RAISON DE LA NATURE DE NOTRE PROGRAMMATION, LES RESTRICTIONS DE TEMPS SERONT STRICTEMENT APPLIQUÉES.**  **RÈGLE DE MISÉRICORDE :**  S'applique si, au début de la troisième période ou à tout moment au cours de celle-ci, une équipe a une avance de cinq buts ou plus, le chronomètre commencera à s’écouler en continu. Si l'écart est de sept buts à un moment quelconque de la première ou de la deuxième période, le chronomètre commencera à s’écouler en continu.  Toutefois, si par la suite, l'écart est ramené à moins de cinq buts (troisième période) ou à moins de sept buts (première ou deuxième période), le chronomètre ne reviendra PAS au temps arrêté.  Cette règle de miséricorde s'applique à tous les matchs, y compris les matchs du tournoi à la ronde, des séries éliminatoires et du championnat. Comme indiqué ci-dessus, les équipes doivent être prêtes à avancer leur heure de début si le calendrier le permet. Les équipes doivent être prêtes à jouer 20 minutes avant l'heure prévue.   1. **FORMATS DES RONDES ÉLIMINATOIRES (voir la section suivante pour une documentation complète sur le format)**   Les équipes gagnantes de chaque division sont désignées par la lettre correspondante. Si plus d'une équipe d'une division se qualifie pour le tour éliminatoire, cela est indiqué par un chiffre à côté de la lettre de l'équipe, indiquant ainsi le classement final de l'équipe au sein de sa division (par exemple, A1 désigne la première équipe de la division A, tandis que B2 désigne la deuxième équipe de la division B).  Les équipes étant « repêchées » sont désignées par le sigle « WC ». Si plus d'une équipe repêchée se qualifie pour le tour éliminatoire, le nombre figurant à côté de « WC » indique le classement de l'équipe repêchée par rapport aux autres équipes repêchées. L'équipe ou les équipes qui seront repêchées sont celles qui présentent le meilleur bilan parmi celles qui ne se qualifient pas pour les rondes éliminatoires. En cas d'égalité entre les équipes, celles-ci seront départagées conformément aux procédures de départage énoncées dans le règlement. Détermination des équipes locales pendant les séries éliminatoires - voir la section suivante sur les formats des séries éliminatoires.  **4. BRIS D’ÉGALITÉ**  **BRIS D'ÉGALITÉ DU TOURNOI À LA RONDE**  Le classement du tournoi à la ronde sera basé sur les points : deux (2) points pour une victoire, un (1) point pour un match nul et zéro (0) point pour une défaite. Le départage des équipes et la détermination des équipes « repêchées » dans le classement du tournoi à la ronde seront basés sur :   1. Le résultat du face-à-face entre les équipes à égalité (uniquement en cas d'égalité dans les deux sens ou si une équipe a battu toutes les autres équipes avec lesquelles elle est à égalité). 2. L'équipe qui a remporté le plus grand nombre de victoires aux matchs du tournoi à la ronde. 3. Le ratio le plus élevé de buts pour divisé par les buts pour additionné des buts contre [BP/(BP + BC)]. 4. L'équipe ayant accumulé le moins de minutes de pénalité au cours du tournoi à la ronde. 5. L'équipe ayant le plus petit nombre de buts contre 6. L'équipe ayant le plus grand nombre de buts pour 7. Le coordinateur de l’aréna tire à pile ou face.   Remarque : en cas d'égalité entre trois équipes ou plus, il ne sera pas possible de revenir à l'étape précédente pour départager les équipes au moment de la détermination de chaque tête de série. D’ailleurs, veuillez noter que l'ordre de départage favorise le nombre de buts contre par rapport au nombre de buts pour. Si une équipe gagne un match avec une grande marge, il est plus favorable pour elle de fermer la porte à l'adversaire que d'essayer de creuser l'écart.  **BRIS D’ÉGALITÉ EN SÉRIES ÉLIMINATOIRES (PROLONGATION)**  Prolongation : Les prolongations ne seront jouées que dans les rondes éliminatoires et les matchs de championnat si le temps règlementaire se conclut avec un match nul. Les prolongations sont composées de :   1. Une période de cinq minutes de type mort subite à temps arrêté, les équipes alignant trois (3) patineurs plus un gardien de but. 2. Si l'égalité persiste, une séance de tirs au but avec trois patineurs de chaque équipe a lieu. L'entraîneur(e) de chaque équipe fournira aux officiels du match la liste de ces trois joueurs immédiatement après la dernière période de prolongation. L'équipe qui marque le plus de buts avec ces trois patineurs sera déclarée gagnante. L'équipe qui reçoit aura la possibilité de tirer en premier ou en dernier. Une fois l'ordre déterminé, il restera le même pour tous les tours de tirs au but à venir. Un(e) joueur(euse) d'une équipe tirera, suivi d'un(e) joueur(euse) de l'autre équipe, et ainsi de suite jusqu'à ce que les trois joueurs désignés aient tiré. 3. Si l'égalité persiste, une fusillade de type mort subite avec un(e) joueur(euse) de chaque équipe s’en suit. Chaque tireur(euse) ne doit pas avoir participé à un tour précédent des tirs de barrage. L'équipe qui a tiré en premier au tour précédent tirera à nouveau en premier. 4. Répéter l'étape précédente jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucun(e) patineur(euse) de l'une ou l'autre équipe qui n'a pas encore participé. À ce moment-là, la séance de tirs de barrage se poursuivra dans l'ordre inverse, en commençant par le (ou la) joueur(euse) qui a tiré le plus récemment. Cette procédure se poursuivra jusqu'à ce qu'un(e) gagnant(e) soit désigné(e).   **5. ADMISSIBILITÉ**  Les joueurs Atome doivent être âgés de 9 ou 10 ans en date du 31 décembre 2018. Cela signifie que les joueurs participant à la division Atome majeur doivent être nés après le 31 décembre 2008, tandis que les joueurs Atome mineur doivent être nés après le 31 décembre 2009.  Les joueurs Peewee doivent être âgés de 11 ou 12 ans en date du 31 décembre 2018. Cela signifie que les joueurs participant à la division Peewee majeure doivent être nés après le 31 décembre 2006, tandis que les joueurs de la division Peewee mineure doivent être nés après le 31 décembre 2007.  Il pourra être demandé à toutes les équipes de présenter une preuve d'âge (certificat de naissance) dans le cadre du dossier d'inscription susmentionné.  Veuillez noter qu'un(e) joueur(euse) qui ne joue pas (au moins une présence sur la glace) dans les matchs du tournoi à la ronde ne peut PAS participer aux matchs des rondes éliminatoires. Il y a une exception dans le cas d’un(e) joueur(euse) qui manque TOUS les matchs du tournoi à la ronde en raison d'une suspension et que la suspension est entièrement purgée avant le début du tour éliminatoire. Dans ce cas, le (ou la) joueur(euse) peut participer aux rondes éliminatoires.  Veuillez noter que les joueurs ne peuvent jouer que pour UNE seule équipe dans la Coupe de la Capitale Bell.  **PERMIS DE VOYAGE**  Les équipes qui ne font pas partie l’Association de hockey de l’Est de l’Ontario doivent fournir un « permis de voyage » émis par leur division ou association locale. Les permis de voyage doivent être fournis dans le cadre de la trousse d'inscription susmentionnée. Les équipes des États-Unis et de l'Europe auront besoin de permis de voyage spécifiques pour les États-Unis et l'Europe.  **6. ADMINISTRATION DES RENCONTRES**  Veuillez vérifier votre programme pour vous assurer qu'il est exact. Vous êtes assuré de jouer trois matchs contre trois adversaires différents. En cas de conflit, veuillez en informer le registraire dès que possible. Les équipes compétitives sont assurées de disputer quatre matchs contre quatre adversaires différents.  Les horaires des matchs sont approximatifs. Votre équipe doit être prête à jouer 20 minutes avant l'heure prévue du match. **Si une équipe déclare forfait pour quelque raison que ce soit, une défaite et un pointage de 5-0 seront enregistrés à son dossier.** De nombreux matchs de la Coupe de la Capitale Bell commenceront plus tôt que prévu.  **RÉCOMPENSES DE MATCHS**  Les joueurs ne peuvent pas remporter le prix de joueur(euse) du match ou le prix des Sénateurs de plus grand(e) travaillant(e) plus d'une fois au cours du tournoi à la ronde, des quarts de finale et des demi-finales (ex. : un(e) joueur(euse) peut gagner deux fois si son deuxième prix est décerné au cours du match de championnat). Pour plus de clarté, si un(e) joueur(euse) remporte le titre de joueur(euse) du match, il (ou elle) ne peut pas remporter le titre de plus grand(e) travaillant(e) des Sénateurs ou un autre titre de joueur(euse) du match avant le match final. Cette mesure vise à permettre au plus grand nombre possible de joueurs de remporter un prix. On demande aux équipes d'aider les coordonnateurs de l'aréna à identifier les récipiendaires de prix de joueur(euse) du match de rencontres précédentes sur la feuille de match avant leur match.  **POLITIQUE EN MATIÈRE DE VESTIAIRES**  Personne d'autre que les joueurs, les entraîneurs et les soigneurs ne sont autorisés à pénétrer dans les vestiaires et dans les couloirs menant aux vestiaires avant et après les matchs. Un maximum de quatre entraîneurs et un préparateur sont autorisés. Veuillez respecter cette règle et informer vos parents qu'elle sera appliquée et que leur coopération est appréciée.  **Chaque équipe doit vérifier sa feuille de match avant chaque partie. Un(e) officiel(le) de l'équipe doit signer la feuille de match avant chaque partie en notant les suspensions, les joueurs affiliés (avec un « AP » à côté du nom du (ou de la) joueur(euse)), en plus de rayer les joueurs qui ne participent pas à cette partie.**  **7. ADMISSION**  Tous les joueurs, entraîneurs et gérants (maximum de cinq laissez-passer adultes par équipe) seront admis gratuitement à tous les matchs du tournoi.  Il n'y a pas de frais d'entrée à la 20e Coupe de la Capitale Bell annuelle.  **8. ENREGISTREMENT**  Les équipes participant au tournoi doivent remplir et fournir un dossier d'inscription complet. L'inscription aura lieu dans votre aréna, une heure et quinze minutes avant le début de votre premier match. Remarque : si votre match est le premier de la journée dans votre aréna, l'inscription commencera une heure avant l'heure du match. Toutes les équipes DOIVENT s'inscrire à ce moment-là. Le fait de ne pas s'inscrire à ce moment-là peut entraîner l'expulsion du tournoi. L'entraîneur(e) ou le (ou la) gérant(e) de chaque équipe doit se présenter avec toutes les informations relatives à l'inscription.  **Équipes compétitives**  Le dossier d'inscription des équipes compétitives DOIT comprendre TOUTES les informations suivantes au moment de l'inscription (nous ne demandons pas de copies à l'avance)   * La copie de l'autorisation de voyage de l'équipe (le cas échéant). Les équipes américaines doivent soumettre la documentation requise pour le voyage. * Les certificats des joueurs réguliers et affiliés. Les feuilles de pointage des cinq (5) derniers matchs de l'équipe.   **\*TOUTES LES ÉQUIPES DOIVENT S’ENREGISTRER AU BUREAU D'INSCRIPTION AVANT LEUR PREMIER MATCH\***  **Équipes de ligues maison**  Les exigences d'inscription pour les équipes de ligues maison comprennent les informations suivantes au moment de l'inscription (nous ne demandons pas de copies à l'avance) :   * + Une copie de la liste approuvée par l’Association de hockey mineur de l’Est de l’Ontario (ou l'association respective de l'équipe).   + Les feuilles de pointage des cinq (5) derniers matchs.   **\*TOUTES LES ÉQUIPES DOIVENT S’ENREGISTRER AU BUREAU D'INSCRIPTION AVANT LEUR PREMIER MATCH\***  **\*AVIS IMPORTANT\***  **Tolérance ZÉRO**  Les parents, les joueurs, les officiels, le personnel ou les bénévoles du tournoi ne toléreront en aucun cas les railleries ou les réprimandes à l'égard des joueurs, des officiels de l'équipe ou des autres spectateurs. La Coupe de la Capitale Bell se réserve le droit d'expulser toute personne qu'elle juge, à sa seule discrétion, agir de manière inappropriée et nous n'acceptons aucune responsabilité en relation avec de telles expulsions.  **PROTÊTS**  Les protêts seront entendus par un comité disciplinaire de division. Tous les protêts et litiges doivent être accompagnés d'un dépôt de 200 $ qui sera remboursé si le protêt est accepté. Un protêt ne peut être entendu que s'il est porté à l'attention du (ou de la) coordonnateur(trice) de l'aréna ou de son (ou sa) délégué(e) dans l'heure (1) qui suit la fin du match en question. Une soumission écrite formelle peut suivre la notification initiale. L'audience et la décision seront rendues avant le prochain match programmé de l'équipe.  La décision de l'arbitre ne peut faire l'objet d'aucune réclamation.  Toutes les décisions prises par le (ou la) coordonnateur(trice) de l'aréna ou son délégué sont définitives. |

**Coupe de la Capitale Bell**

**Formats des éliminatoires et bris d’égalité**

Ce qui suit donne un aperçu des différents formats des rondes éliminatoires de division pour la Coupe de la Capitale Bell.

Les équipes gagnantes de chaque division sont indiquées par la lettre correspondante. Si plus d'une équipe de la division se qualifie pour le tour éliminatoire, cela est indiqué par un chiffre à côté de la lettre de l'équipe, indiquant ainsi le classement final de l'équipe au sein de sa division (par exemple, A1 désigne la première équipe de la division A, tandis que B2 désigne la deuxième équipe de la division B).

Les équipes étant « repêchées » sont désignées par le sigle « WC ». Si plus d'une équipe repêchée se qualifie pour le tour éliminatoire, le nombre figurant à côté de « WC » indique le classement de l'équipe repêchée par rapport aux autres équipes repêchées. L'équipe ou les équipes qui seront repêchées sont celles qui présentent le meilleur bilan parmi celles qui ne se qualifient pas pour les rondes éliminatoires. En cas d'égalité entre les équipes, celles-ci seront départagées conformément aux procédures de départage énoncées dans le règlement.

Notez bien : **le comité d’organisation de la Coupe de la Capitale Bell changera d'équipe dans les matchs de quart de finale ou d'élimination (matchs du premier tour seulement) où une équipe repêchée affronte une équipe du même groupe (par exemple, si WC1 vient du groupe A et que le match du premier tour oppose WC1 à A, WC1 sera alors échangée avec le gagnant du groupe G). Cette disposition garantit que les équipes affrontent une équipe différente au premier tour des éliminatoires (par rapport à ce qu'elles ont fait pendant le tournoi à la ronde) et que la division est juste et équilibrée. Pour les divisions comptant plus de deux formations repêchées, les équipes repêchées seront remplacées par l'équipe repêchée la plus près afin de s'assurer que les équipes n'affrontent pas d'autres équipes de leur groupe (par exemple, si WC2 provient du même groupe que son adversaire du premier tour, WC2 sera remplacée par WC1). Cette règle ne s'applique qu'aux matchs du premier tour des rondes éliminatoires. Les scénarios relatifs à cette règle sont énumérés ci-dessous dans chaque division, le cas échéant.**

**DÉTERMINATION DE L'ÉQUIPE LOCALE POUR LES RONDES ÉLIMINATOIRES :**

L'équipe qui reçoit pour chaque match éliminatoire sera déterminée en fonction des critères suivants :

1. Le résultat du face-à-face entre les équipes concernées
2. L'équipe qui a récolté le plus de points lors des matchs du tournoi à la ronde.
3. L'équipe qui a remporté le plus grand nombre de victoires dans les matchs du tournoi à la ronde.
4. Le ratio le plus élevé de buts pour divisé par les buts pour additionné des buts contre [BP/(BP + BC)] dans toutes les rencontres jusqu’à ce point.
5. L'équipe ayant accumulé le moins de minutes de pénalité dans toutes les rencontres jusqu’à ce point
6. L'équipe ayant le plus grand nombre de buts pour dans toutes les rencontres jusqu’à ce point
7. Le (ou la) coordonnatrice de l’aréna tire à pile ou face.