

1- TEMPS DES PARTIES

Toutes les parties sont des programmes « simples » d'une durée maximale de 1h20, incluant le cinq minutes d'échauffement d'avant match qui débute à l'heure fixée selon le calendrier.

En saison régulière et dans le tournoi à la ronde, le resurfaçage de la glace sera fait avant chaque partie et il y a deux (2) minutes de repos entre la 2^e et la 3^e période.

Durant le tournoi de fin de saison, le resurfaçage de la glace sera fait entre le 2^e et le 3^e période de chaque partie

2. TEMPS SUPPLÉMENTAIRE

En cas d'égalité pendant le tournoi de fin de saison après les trois périodes réglementaires, il faut tenir compte des points Franc-Jeu des équipes avant d'entreprendre la prolongation.

1.1 Il y aura une (1) période de cinq (5) minutes chronométrées à quatre (4) joueurs par équipe plus un (1) 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. (HQ 9.7.3) En demi-finale et en finale, la période de surtemps sera de 10 minutes.

1.2 Si une équipe a perdu son point Franc-Jeu, elle devra débiter cette période à court d'un joueur pour une durée de **cinq (5) minutes**. Aucun joueur de l'équipe fautive n'a à se rendre au banc des

punitions afin de servir cette punition majeure.

Si les deux équipes n'ont pas conservé leur point Franc-Jeu, les équipes évolueront à 4 contre 4.

1.3 Si l'égalité persiste, il y aura fusillade selon l'article 9.7.2 des règlements de Hockey Québec.

3- PÉRIODES (temps chronométré)

ATOME ET PEE-WEE

Trois périodes de 15 minutes chronométrées.

BANTAM ET MIDGET

1^{ère} période: 12 minutes chronométrées
2^e et 3^e période: 15 minutes chrono.

4- RETARD

Le délai maximum accordé à une équipe pour se présenter sur la glace est de **dix (10) minutes** à compter de l'heure cédulée pour le début de la partie. Après ce délai, l'équipe fautive perd automatiquement la partie

5- OFFICIELS MAJEURS

- En saison régulière et dans le tournoi à la ronde, c'est le système à trois (3) officiels qui sera d'office dans toutes les divisions.
- **En tournoi de fin de saison le système à quatre (4) officiels sera d'office dans les divisions Bantam et Midget pour les matchs de finales ou autres si nécessaire.**

6- NOMBRE DE JOUEURS (HQ)

- Pour une partie, une équipe doit aligner un minimum de dix (10) joueurs plus un (1) ou deux (2) gardien(s) de but.
- Pour une saison, Une équipe peut aligner un maximum de dix-sept (17) joueurs plus un (1) ou deux (2) gardien(s) de but.

7- FRANC-JEU (HQ)

- Le point de comportement donne un (1) point au classement.
- Les punitions de type A comptent pour deux minutes.
- Les punitions de type B comptent pour cinq (5) minutes
- Les punitions de types C, D et E comptent dix minutes.
- **Dès qu'un membre derrière le banc des joueurs est expulsé d'une rencontre, le point de comportement est automatiquement perdu.**
- **Nombre de punitions allouées par division:**
Atome: 10 minutes
Peewee: 12 minutes
Bantam: 16 minutes
Midget: 20 minutes

8- PÉRIODE SUPPLÉMENTAIRE ET TEMPS D'ARRÊT

- Il n'y a **AUCUN** temps d'arrêt, ni période supplémentaire, en saison régulière et dans le tournoi à la ronde.
- **Le temps d'arrêt sera permis durant le tournoi de fin de saison seulement.**

9- FEUILLES DE PARTIES

- **Toujours vous servir d'un stylo (pointe dure).**
- Écrire lisiblement (lettres carrées)
- Inscrire les numéros des joueurs par **ordre numérique.**
- **INDIQUER LE GARDIEN DE BUT PARTANT.**
- **Toujours indiquer les changements de gardien de but. (période, temps, nombre de buts accordés)**
- Identifier le capitaine «C», les assistants (A) et le(s) joueur(s) affilié(s) (PE ou JA).
- Identifier toutes les personnes derrière le banc des joueurs.
- Indiquer le(s) joueur(s) suspendu(s) dans la case identifiée à cet effet. (Non autorisé(S) à être au banc des joueurs.)
- Faire signer la feuille de partie par l'officiel en charge et faire initialiser les heures de début et de fin de partie.
- **Annoncer l'heure du début et de la fin de la partie.**
- **Annoncer la dernière minute de jeu.**
- Avoir à la portée les règlements: ACH, Hockey Québec et L.C.F.S.Q.

10. CONTRÔLE DU TEMPS DE JEU

Le contrôle du temps de jeu dépend de l'arbitre, lequel agit en fonction du temps alloué par les différents responsables d'aréna pour le déroulement de nos parties et en se basant sur les règlements officiels de la L.C.F.S.Q.

11. SUSPENSION

Notez bien que même si une suspension n'est pas affichée sur le site internet, elle doit tout de même être purgée immédiatement au match suivant la sanction.

12- Poignée de main

Pour la saison 2017-2018, la poignée de main se donne au début du match sous supervision des officiels dès l'arrivée des joueurs des deux équipes sur la patinoire. Il n'y aura plus de poignée de main à la fin de la partie.

13- SORTIE DES JOUEURS

L'équipe qui visite sort en premier de la surface glacée. Lorsque les deux équipes sortent par la même porte ou se suivent pour la sortie (vestiaires dans un même couloir), un des arbitres de la partie doit alors suivre l'équipe qui visite et s'assurer que tous les joueurs de cette équipe ont regagné leur vestiaire avant de permettre à l'équipe locale de quitter la surface glacée.

14- DIFFÉRENCE DE SEPT (7) BUTS

Si au début ou pendant la 3^{ème} période il y a une différence de 7 buts ou plus, le temps devient continu et demeure continu jusqu'à la fin de la rencontre peut importe le pointage. Les pénalités sont cependant à temps chronométré.

15- SUSPENSION D'ENTRAÎNEUR

Le comité de discipline se réserve le droit de suspendre tout membre d'une équipe ou d'une franchise qui a, lors d'une partie régulière, éliminatoire ou de tournoi ou de toute autre activité, une conduite répréhensible, antisportive ou dégradante qui peut altérer la réputation de son organisation

ou de la LCFSQ, ou qui constitue un exemple néfaste pour les jeunes.

16- INTERDICTION DE FRAPPER SUR LES BANDES

Il est interdit de frapper sur la bande. Dans un premier temps, un avertissement sera servi à l'équipe fautive. En cas de récidive, une pénalité de deux (2) minutes pour conduite non sportive sera alors décernée à l'équipe fautive. La pénalité peut être purgée par n'importe quel joueur de l'équipe fautive

17 DÉPARTAGE D'ÉGALITÉ (HQ 9.8)

La position des équipes qui au classement sera déterminée en fonction des critères suivants, dans l'ordre, jusqu'à concurrence du premier critère décisif.

- A) A. Le plus grand nombre de points.
- B) B. Le plus grand nombre de victoires.
- C) C. Le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (victoires).

Note : Dans la LCFSQ, le point C du départage d'égalité s'applique seulement lorsque deux équipes sont à égalités. Dans le cas de 3 équipes ou plus à égalité, on passe au point D du départage.

Note 1 : S'applique uniquement si toutes les équipes impliquées ont joué l'une contre l'autre dans une même section pour un tournoi à la ronde.

- D) Le meilleur différentiel : total des buts pour, moins le total des buts contre, de tous les matchs.

Note 2 : Si une équipe n'est pas présente pour un match, le nombre de points pour et

contre des matchs joués contre elle par les autres équipes ne doit pas être considéré dans le calcul.

- E) E. L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués.

Note 3 : Dans le cas d'une équipe qui ne se présente pas pour un match, tous les matchs joués contre elle par les autres équipes ne doivent pas être considérés.

- F) L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu.
- G) G. Par tirage au sort.

ENVOI DES FEUILLES DE PARTIES:

BLANCHES ET VERTES

André St-Pierre
112, Avenue Champlain
Courcelles, Québec, Qc
G0M 1C0

Note: L'officiel ne peut apporter que la copie **JAUNE**.

RÉSULTATS DES PARTIES

1-418-761-0521

(Immédiatement après la partie)

POUR INFORMATIONS ADDITIONNELLES
CONTACTEZ VOTRE REPRÉSENTANT DE
FRANCHISE.



SAISON 2017-2018

DIRECTIVES

AUX

MARQUEURS

&

CHRONOMÉTREURS

2017-08-17