

1- TEMPS DES PARTIES
Art. 12, Règlements

Toutes les parties sont des programmes « simples ».

La durée maximum d'une partie est de 1h20m, incluant le cinq minutes d'échauffement d'avant match et les deux (2) minutes de repos entre la 2^e et la 3^e période.

2- PÉRIODES (temps chronométré)
Art. 12, Règlements

ATOME ET PEEWEE
Trois périodes de 15 minutes chronométrées.

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

3- ÉCHAUFFEMENT
Art. 12 Règlements

Cinq minutes sont allouées au début de chaque partie. Ce temps doit défiler sur la cadran de l'aréna et il commence à l'heure prévue du début de la partie, **que les équipes soient sur la glace ou non**. Ces temps de réchauffement sont compris dans le temps total d'un programme.

4- PÉRIODE DE REPOS
Art. 12, Règlements

Atome/Pewee/Bantam/Midget:

Resurfaçage : AVANT CHAQUE PARTIE
Repos : 2 minutes entre la 2^e et 3^e période

5- RETARD
Art. 9. Règlements

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.

6- NOMBRE DE JOUEURS
(Hockey Québec)

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

7- FRANC-JEU
(Hockey Québec)

- 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
Pewee: 12 minutes
Bantam: 16 minutes
Midget: 20 minutes
-

8- PÉRIODE SUPPLÉMENTAIRE ET TEMPS D'ARRÊT
Art. 8, Règlements

Il n'y a **AUCUN** temps d'arrêt, ni période supplémentaire, en saison régulière dans la LHCFS.

9- FEUILLES DE PARTIES

- **Toujours vous servir d'un stylo (pointe dure).**
- Écrire lisiblement (lettres carrées)
- Inscrire les numéros des joueurs par **ordre numérique.**
- **ENCERCLER 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 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 LHCFS.

10- CONTRÔLE DU TEMPS DE JEU
Art. 16, Règlements

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

11- COULEURS ET ÉQUIPEMENT
Art. 2, Règlements

En aucun temps, les joueurs peuvent modifier leurs équipements. L'ajout de couleurs, de mots, dessins ou pictogrammes à l'équipement est prohibé, sauf avec la permission de la Ligue.

SANCTION : Le ou les joueurs pourront se voir sanctionner par l'arbitre qui fera rapport à la Ligue sur la feuille de pointage et leur cas sera soumis au comité de discipline.

12- SORTIE DES JOUEURS
Art. 14, Règlements

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.

13- DIFFÉRENCE DE SEPT (7) BUTS
Art. 20, Règlements

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

14- SUSPENSION D'ENTRAÎNEUR
Art. 15, Règlements

Si un entraîneur suspendu se retrouve derrière le banc d'une équipe avant d'avoir purgé sa suspension, la sanction automatique infligée est

de trois (3) parties à la première offense et doublée à chaque récidive. Cependant, l'équipe sera collectivement pénalisée aux classements des équipes par ce manquement de l'entraîneur mais les statistiques individuelles seront conservées et comptabilisées

15- INTERDICTION DE FRAPPER SUR LES BANDES (art. 29 des règlements)

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

ENVOI DES FEUILLES DE PARTIES:

BLANCHES

ALAIN GINGRAS
369 5^e Avenue
Deux-Montagnes Qc
J7R 3E7

VERTES

CLAUDE COUTURE
27 des Sapins
Breakyville Qc
G0S 1E1

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

RÉSULTATS DES PARTIES

1-418-761-0521

(Immédiatement après la partie)

POUR INFORMATIONS

Claude Couture, d.g.

1-418-832-6279

ccmg2002@videotron.ca



SAISON RÉGULIÈRE

2010-2011

DIRECTIVES

AUX

MARQUEURS

&

CHRONOMÉTREURS

2010-05-24