

**TOUS LES RÈGLEMENTS HABITUELS DE LA L.H.C.F.S. S'APPLIQUENT SAUF CE QUI SUIT :**

**1- TEMPS DES PARTIES**

**Le tournoi à la ronde se déroule comme les parties de saison régulière. (12 JANVIER AU 14 MARS 2010)**

**RONDE DE CHAMPIONNAT : Toutes les parties sont des programmes simples et à finir. (19-20 ET 21 MARS 2010)**

**RONDE DE CHAMPIONNAT : En cas d'égalité** 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.

1.2 Si les deux (2) ont conservé leur point Franc-jeu à la fin du temps réglementaire, l'alignement est réduit à 4 joueurs contre 4, plus un gardien de but, pour la période supplémentaire.

1.3 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'aura à se rendre au banc des punitions afin de servir cette punition majeure. (HQ 7.7.5)

1.4 Si l'égalité persiste, il y aura fusillade selon l'article 9.7.2 des règlements de Hockey Québec. (voir point no. 3)

**2- PÉRIODES (temps chrono.)**

➤ **Temps régulier**

**ATOME et PEEWEE**

3 périodes de 15 minutes

**BANTAM et MIDGET**

1<sup>ère</sup> période: 12 minutes chrono.

2<sup>e</sup> / 3<sup>e</sup> périodes: 15 minutes chrono

**3- FUSILLADE (HQ – 9.7.2)**

Si l'égalité persiste après la prolongation, il y a fusillade comme suit :

- L'équipe RECEVEUR a le choix de déterminer si elle débute ou non la fusillade.
- L'officiel demande aux entraîneurs de désigner trois (3) noms pour la 1<sup>ère</sup> ronde de fusillade.
- S'il doit y avoir un 2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> tour, l'ordre de passage des joueurs est laissé à la discrétion de l'entraîneur. 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.
- Un joueur qui se trouvait au banc des pénalités à la fin de la prolongation est admissible à participer à la fusillade.
- Les règles de jeu des tirs de punition s'appliquent.

**4- RÉCHAUFFEMENT**

**Cinq (5)** 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.**

**5- TEMPS D'ARRÊT**

**Le règlement du temps d'arrêt ne sera appliqué que lors des parties de 1/2-finales et finales DE LA RONDE DE CHAMPIONNAT SEULEMENT.**

**6- PÉRIODE DE REPOS**

Il y a **une** période de repos de deux (2) minutes entre la 2<sup>e</sup> et la 3<sup>e</sup> période de chaque partie dans toutes les divisions.

**7- RESURFAÇAGE**

Dans toutes les divisions, le resurfaçage se fait avant le début de chaque rencontre **seulement.**

**8- 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 la partie.

**À défaut de se présenter dans ce délai, l'équipe fautive perd automatiquement la partie et son cas est IMMÉDIATEMENT RÉFÉRÉ À LA LIGUE.**

**9- NOMBRE DE JOUEURS**

- 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.

**10- FRANC-JEU**

- Le point franc-jeu ne s'applique qu'en cas d'égalité dans le pointage après la 3<sup>e</sup> période réglementaire.
- Punitons de type A = 2 minutes
- Punitons de type B = 5 minutes
- Punitons C, D et E = 10 minutes

**Il faut se rappeler qu'une pénalité majeure codifiée «B» entraîne automatiquement un code «D», l'expulsion du joueur pour la balance de la partie en cours et une suspension minimum pour la partie suivante cédulée.**

➤ **Dès qu'un membre derrière le banc des joueurs est expulsé d'une rencontre, le point de comportement est perdu automatiquement.**

➤ **Nombre de minutes de punitions allouées par division:**

<b>Atome:</b>	<b>10 minutes</b>
<b>Peewee:</b>	<b>12 minutes</b>
<b>Bantam:</b>	<b>16 minutes</b>
<b>Midget:</b>	<b>20 minutes</b>

**11- DÉPARTAGE D'ÉGALITÉ**

Dans le cas où il y a égalité entre deux ou plusieurs équipes, le bris d'égalité s'effectue selon les modalités prévues à l'article 9.8 de Hockey Québec :

1. Le plus grand nombre de victoires.
2. Le moins grand nombre de défaites
3. Le résultat du ou des matchs entre les équipes en causes. (points)  
Note : S'applique uniquement pour les équipes qui ont jouées l'une contre l'autre dans une même section.
4. Le meilleur différentiel, total des buts pour moins le total des buts contre de tous les matchs  
Note : Si une équipe n'est pas présente pour un match, le nombre de points pour et contre des matchs joués contre elle et par les autres équipes ne doit pas être considéré dans le calcul
5. Plus grand nombre de point de franc-jeu.
6. L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués
7. Par tirage au sort

Dès que le classement d'une équipe est déterminé, le processus doit être repris à l'étape no 1 pour départager les autres équipes en situation d'égalité s'il y a lieu.

## 12- 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.

## 13- 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.H.C.F.S.

## 14- DIFFÉRENCE DE SEPT (7) BUTS

Si, au début ou pendant la troisième période, il y a une différence de sept (7) buts ou plus, le temps devient continu et le demeure jusqu'à la fin de la rencontre, quelque soit le pointage.

## 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                      VERTES

ALAIN GINGRAS 369 5è Avenue DEUX MONTAGNES J7R 3E7	CLAUDE COUTURE 27 DES SAPINS BREAKEYVILLE G0S 1E1
---	--

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

### RÉSULTATS DES PARTIES



**418-761-0521**  
(Immédiatement après la partie)

### POUR INFORMATIONS

Claude Couture, d.g.  
**418-832-6279 (418-570-9556 cel.)**



### IMPORTANT

**S'il y a suspension au cours d'une rencontre, expédier une copie de la feuille de pointage immédiatement après la partie par fax à :**  
Claude Couture, d.g.  
**Fax. : 418-832-6279**

## SÉRIES ÉLIMINATOIRES

## TOURNOI À LA RONDE

+

## RONDE DE CHAMPIONNAT

**Atome**  
**Pee-wee**  
**Bantam**  
**Midget**  
**« CC »**



**2009-2010**

### DIRECTIVES AUX

- **OFFICIELS**
- **ÉQUIPES**
- **MARQUEURS**
- **CHRONOMÉTREURS**

**2010-01-11**