

## 1- TEMPS DES PARTIES

Toutes les parties sont des programmes « simples » d'une durée maximale de 1h20m, 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<sup>e</sup> et la 3<sup>e</sup> période.

Durant le tournoi de fin de saison, le resurfaçage de la glace sera fait entre le 2<sup>e</sup> et le 3<sup>e</sup> 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)

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**. L'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise du capitaine sur la glace, désignera un joueur pour purger cette punition majeure. L'entraîneur peut

désigner un joueur qui n'était pas sur la glace au moment de l'infraction. (HQ 7.7.6 B)

Si les deux (2) équipes n'ont pas conservé leur point Franc-Jeu, les équipes évolueront à quatre (4) contre quatre (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 PEEWEE

Trois périodes de 15 minutes chronométrées.

### BANTAM ET MIDGET

1<sup>ère</sup> période: 12 minutes chronométrées  
2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> 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 demi-finales et finales**

## 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 LHCFS.

## 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.H.C.F.S.

## 11- COULEURS ET ÉQUIPEMENT

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

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

Si au début ou pendant la 3<sup>ème</sup> 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

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

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

---

## 16 DÉPARTAGE D'ÉGALITÉ (HQ 9.8)

Dans le cas où il y a égalité entre deux ou plusieurs équipes, le bris d'égalité s'effectue selon les modalités prévues par 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. (**victoires**)

Note : S'applique uniquement pour les équipes qui ont jouées l'une contre l'autre dans une même section **pour un tournoi à la ronde;**

- 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.

### ENVOI DES FEUILLES DE PARTIES:

#### BLANCHES

ALAIN GINGRAS  
13020 L.J. Papineau  
Mirabel (St-Janvier) Qc  
J7J 2H5

#### VERTES

CLAUDE COUTURE  
27 des Sapins  
Breakeville Qc  
G0S 1E1

**Note: L'officiel ne peut 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](mailto:ccmg2002@videotron.ca)



**SAISON 2011-2012**

**DIRECTIVES**

**AUX**

**MARQUEURS**

**&**

**CHRONOMÉTREURS**

2011-06-19