

LIGUE CHAUDIÈRE RIVE-SUD ETCHEMIN INC.



**AUX
MARQUEURS ET CHRONOMÉTREURS**

SEPTEMBRE 2011

WWW.LCRSE.QC.CA

418-889-2592

Préparé par :
Gilles Dufour
Vice-Président Exécutif

Ligue Chaudière Rive-Sud Etchemin
SAISON 2011-2012

DUREE DES PARTIES DE LA SAISON

La durée des parties est de trois (3) périodes chronométrées selon la catégorie et réparties de la façon suivante:

<i>NOVICE A B et C</i>	(50 minutes maximum) 3 minutes de réchauffement 2 périodes de 10 minutes chronométrées 1 minutes de repos entre les périodes
<i>ATOME A B et C</i>	1 heure 20 minutes (80 minutes maximum)
<i>PEEWEE A et B</i>	3 minutes de réchauffement
<i>BANTAM A et B</i>	2 périodes de 15 minutes chronométrées
<i>MIDGET A et B</i>	1 minutes de repos entre les périodes

Pour toutes les catégories, la durée de la 3^{ième} période est déterminée en fonction du temps disponible alloué pour la glace et selon le principe suivant :

L'arbitre du match, après avoir vérifié le temps alloué pour la partie, détermine la durée de la 3^{ième} période de la façon suivante :

$$\left[\frac{\text{Temps disponible}}{2} \right] + 5 \text{ minutes} = \text{durée de la 3^{ième} période}$$

Ce temps doit être indiqué sur la feuille de pointage.

EX : Il est 13h50 et l'heure de glace se termine à 14h20, donc il reste trente (30) minutes disponibles.

(30 minutes divisées par 2) =15 minutes

(15 minutes + 5 minutes) =20 minutes

La 3^{ième} période sera de 20 minutes chronométrées.

EX: Il est 14h00 et l'heure de glace se termine à 14h20, donc il reste vingt (20) minutes disponibles.

(20 minutes divisés par 2) = 10 minutes

(10 minutes + 5 minutes) = 15 minutes

La 3^{ième} période sera de 15 minutes chronométrées.

Une partie prend fin quand le temps chronométré est écoulé ou que la plage de temps allouée pour la partie est terminée (ex : la partie est cédulée de 13h00 à 14h20, donc la partie se terminera à 14h20). Si une partie commence avec plus de 10 minutes de retard, et qu'il y a une possibilité de reprendre le temps perdu (ex : après 14h20) et avec une entente écrite avant le début de la partie sur la feuille de match, entre les deux entraîneurs-chef, l'arbitre en chef et le responsable de l'aréna, la partie pourra se poursuivre après l'heure officielle de la fin du match, tout en respectant le délai maximum pour une partie. (Ex : la partie débutée à 13h15 pourra se terminer au plus tard à 14h35).

Dans les catégories Novice, Atome, Peewee, Bantam, advenant un écart de 7 buts après 2 périodes ou au cours de la troisième période, la partie se poursuit en temps non-chronométré et si l'écart est de 10 buts après la deuxième période ou au cours de la troisième période, la partie prend fin automatiquement.

Dans la catégorie Midget, advenant un écart de 5 buts après 2 périodes ou au cours de la troisième période, la partie se poursuit en temps non-chronométré et si l'écart est de 7 buts après la deuxième période ou au cours de la troisième période, la partie prend fin automatiquement.

Cependant, dans ces cas, la partie pourra se poursuivre non officiellement avec le consentement des deux équipes.

Avant chaque partie, l'arbitre doit indiquer à l'entraîneur de chaque équipe l'heure à laquelle la partie se terminera si le temps alloué à la partie chronométrée n'est pas suffisant.

A compter de l'heure cédulée d'une partie, un délai maximum de 10 minutes sera accordé à une équipe pour se présenter sur la glace. Le retard doit être causé autrement que par un refus d'entreprendre la partie. Après le délai, l'équipe fautive perdra automatiquement la partie et son point de comportement.

Il est nécessaire que le 1/3 de la partie soit joué pour être considéré partie jouée et terminée. Lors d'un retard causé par autre qu'une des deux équipes en présence, la partie commencera dès que possible sauf si plus du 2/3 de temps alloué est écoulé.

Pour débiter une partie, une équipe doit compter un minimum de 9 joueurs en uniforme (féminin 7), incluant le ou les gardiens. Une équipe qui ne se conforme pas à cette directive perd la partie par défaut. La partie en sera une d'exhibition et les officiels doivent accomplir leurs fonctions.

Ligue Chaudière Rive-Sud Etchemin
SAISON 2011-2012

RAPPEL AUX MARQUEURS-CHRONOMETREURS :

AVISER les 2 équipes lorsque la glace est prête en début de match

Annoncer à quelle heure la partie prend fin.

Annoncer la dernière minute de jeu.

Écrire lisiblement et proprement

Compléter le haut de la feuille de match correctement

Indiquer le numéro de partie sur la feuille de match

(vos responsables devraient vous les fournir en tout temps)

Inscrire le nom des équipes au complet (ex : Éclaireurs-1)

(vos responsables devraient vous les fournir en tout temps)

Inscrire les joueurs en ordre numérique de numéro de gilet (aviser les entraîneurs, s'il y a lieu)

Identifier sur les feuilles de match les joueurs affiliés (AF), s'il y a lieu.

Identifier les joueurs absents (ABS).

Inscrire le numéro de gilet original à droite du nom sur un changement de gilet

Inscrire le nom de tous les entraîneurs derrière le banc de l'équipe

Assurez-vous que les numéros inscrits, pour les buts, les assistances et les punitions, apparaissent bien sur la liste des joueurs

Comptabiliser le nombre de minutes de punition et inscrire les points Franc Jeu (voir les tableaux ci-joints)

Indiquer les statistiques des gardiens de but, identifier les changements de gardien

Inscrire les noms des marqueurs et chronomètres

Inscrire les noms des arbitres et faire signé l'arbitre en charge

Inscrire l'heure de début et l'heure de fin de la partie

Inscrire le temps de la troisième période sur la ligne

JUGE DE BUT

Inscrire le temps restant à la partie, si le match s'est terminé avant la fin du temps réglementaire

S'assurer que l'arbitre complète son rapport sur la feuille verte lors d'une punition majeur

Règlement LCRSE 6.10

La Ligue peut adopter des règles précises quand à la façon de compléter une feuille de pointage et le défaut pour une franchise ou une organisation de s'y conformer, entraînera pour la première offense dans la saison un avertissement et pour toute offense subséquente, une amende de 50,00 \$.

La grille officielle de Franc-Jeu Hockey masculin SAISON 2011-2012

Division	Classe	VICTOIRE			POINT FRANC-JEU	
		Victoire	Nulle	Défaite	Minutes de punition	Points
Novice	<i>simple lettre</i>	2	1	0	8 minutes et moins 9 minutes et plus	1 0
Atome	<i>simple lettre double lettre</i>	2	1	0	10 minutes et moins 11 minutes et plus	1 0
Pee-Wee	<i>simple lettre double lettre</i>	2	1	0	12 minutes et moins 13 minutes et plus	1 0
Bantam	<i>simple lettre double lettre</i>	2	1	0	16 minutes et moins 17 minutes et plus	1 0
Midget	<i>simple lettre double lettre</i>	2	1	0	20 minutes et moins 21 minutes et plus	1 0
Junior	<i>simple lettre double lettre</i>	2	1	0	22 minutes et moins 23 minutes et plus	1 0

FEUILLE DE POINTAGE		
Code	Description	Minutes de punition
Code A	Punition mineure ou mineure de banc	2 minutes
Code B	Punition majeure	5 minutes
Code C	Punition d'inconduite	10 minutes
Code D	Punition d'extrême inconduite ou grossière inconduite	10 minutes
Code E	Punition de match	10 minutes

EX : un joueur qui serait puni pour une mise en échec par derrière (A-40 + D-40) équivaldrait à 12 minutes enlevées à la norme Franc-Jeu. Un entraîneur expulsé fait automatique perdre le point franc-jeu à son équipe.

Résultats des parties

Voici la démarche à suivre pour envoyer les résultats sur le répondeur de la LCRSE.

Numéro de téléphone à appeler **après** chaque partie : **418-889-2592**

Ou

Par E-Mail à jacques.daigles@lcrse.qc.ca

Veillez nous envoyer les informations selon la démarche suivante :

1. La Catégorie
2. Le Numéro de la partie
3. Le nom de l'équipe locale
4. Le nombre de but
5. Le nombre de minutes de punition (Franc jeu)
6. Le nom de l'équipe visiteuse
7. Le nombre de but
8. Le nombre de minutes de punition (Franc jeu)

Voici un exemple de la façon d'envoyer les informations:

Dans la catégorie Pee wee B, pour la partie 6001, l'équipe locale, les Husky-3 ont marqué 4 buts et ont eu 16 minutes punitions et l'équipe visiteuse, Pte-Levy-4 ont marqué 4 buts et ont eu 18 minutes de punitions.

Vous pouvez laisser votre nom et votre numéro de téléphone pour être rappelé, si vous avez besoin d'un renseignement au sujet de la procédure ci-haut.

Les équipes de la Ligue Chaudière Rive-Sud Etchemin sont :

- **NOVICE** **A - B - C**
- **ATOME** **A - B - C**
- **PEEWEE** **A - B**
- **BANTAM** **A - B**
- **MIDGET** **A - B**

IMMÉDIATEMENT APRÈS CHAQUE PARTIE

FEUILLES DE MATCH

METTRE À LA POSTE
TOUS LES DIMANCHES SOIR
APRÈS LE DERNIER MATCH

Feuilles blanches et feuilles vertes

- *NOVICE* *A - B - C*
- *ATOME* *A - B - C*
- *PEEWEE* *A - B*
- *BANTAM* *A - B*
- *MIDGET* *A - B*
- *JUNIOR* *A - B*
- *FÉMININ*

JACQUES DAIGLES

461 DES ROITELETS

ST-LAMBERT, QC

GOS 2W0