

# LIGUE CHAUDIÈRE RIVE-SUD ETCHEMIN INC.



AUX  
MARQUEURS ET CHRONOMÉTREURS  
Dernière mis à jour : octobre 2017

[WWW.LCRSE.QC.CA](http://WWW.LCRSE.QC.CA)

# Durée des parties de la saison

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

**NOVICE A B et C** (50 minutes maximum)  
3 minutes de réchauffement  
2 périodes de 10 minutes chronométrées  
1 minute de repos entre les périodes  
**3<sup>e</sup> période : temps restant non chronométré (les punitions ne seront pas chronométrées)**

**ATOME A B et C** 1 heure 20 minutes (80 minutes maximum)  
**PEEWEE A, B et C** 3 minutes de réchauffement  
**BANTAM A et B** 2 périodes de 15 minutes chronométrées  
**MIDGET A et B** 1 minute de repos entre les périodes  
**JUNIOR A et B** 1 minute de repos entre les périodes

**Pour toutes ces catégories (sauf le novice), la durée de la 3<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> période de la façon suivante :

$$\left( \frac{\text{Temps disponible}}{2} \right) + 5 \text{ minutes} = \text{durée de la 3<sup>ème</sup> période}$$

Ce temps doit être indiqué sur la feuille de pointage.

**Exemple : 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<sup>ème</sup> période sera de 20 minutes chronométrées.*

**Exemple : 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<sup>ème</sup> 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 les catégories Midget et Junior, advenant un écart de 6 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 8 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 sauf dans le Junior A et B.**

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.

Une équipe qui n'est pas présente à l'heure prévue pour le début du match se verra accorder un délai de 15 minutes et ce, incluant la période d'échauffement, afin qu'elle présente le nombre minimal de joueurs sur la patinoire pour débiter le match. De plus, une pénalité de deux minutes lui est imposée pour avoir retardé le match. Après ce délai, l'équipe perd par forfait (0 - 1) ainsi que son point franc jeu.

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 8 joueurs en uniforme (féminin 7), incluant le gardien. 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.

## **Temps d'arrêt**

Les équipes n'ont pas droit à un temps d'arrêt durant les parties de saison régulière.

# Rappel aux marqueurs-chronométrateurs

**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 chronométrateurs

**Inscrire** les noms des arbitres et faire signer 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

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

*Exemple : 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 pour transmettre les résultats de parties :

Dès la fin de la partie, prendre la photo de la feuille de partie et la transmettre à l'adresse de courriel suivante : [resultats@lcrse.qc.ca](mailto:resultats@lcrse.qc.ca).

S'assurer que toutes les informations inscrites sur la feuille sont complètes et exactes. **Une attention spéciale doit aussi être portée à la prise de la photo** afin s'assurer que toute l'information de la feuille soit bien lisible.

- **Note** : *si le marqueur ne dispose pas d'un téléphone cellulaire, un responsable de l'organisation devra envoyer les photos des feuilles de parties rapidement, au plus tard le dimanche soir.*

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

- |   |               |                  |
|---|---------------|------------------|
| - | <b>NOVICE</b> | <b>A – B – C</b> |
| - | <b>ATOME</b>  | <b>A – B – C</b> |
| - | <b>PEEWEE</b> | <b>A – B – C</b> |
| - | <b>BANTAM</b> | <b>A – B</b>     |
| - | <b>MIDGET</b> | <b>A – B</b>     |
| - | <b>JUNIOR</b> | <b>A – B</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 - C
-	BANTAM	A - B
-	MIDGET	A - B
-	JUNIOR	A - B

Jean-Pierre Marcoux  
600, rue de La Paix  
Saint-Elzéard (Beauce)  
G0S 2V0