**1- TEMPS DES PARTIES**

#### Programme 1h20

Atome/ Peewee/

Bantam/ Midget :

EX : SI DÉBUTE À 11 :00 HEURES DEVRA

 FINIR À 12 :20 HEURES

LE RESURFACAGE DE 10 MINUTES

 EST EN SURPLUS

1. **PÉRIODES (temps chronométré)**

#  Atome ET PEE-WEE

#  Bantam et Midget

**2 périodes de 15 minutes chronométrées et une 3e période avec le temps à déterminé selon la procédure ci-dessous mais un maximum de 20 minutes chronométrées.**

**Pour maximiser 1h20 de temps de jeu, avant de débuter la 3e période, le temps restant au jeu sera divisé par 2 avec un ajout de 5 minutes. Donc s’il reste 20 minutes à l’horloge on divise par 2, 10 minutes + 5 minutes la 3e période sera de 15 minutes chronométrée.**

 **Cependant, le temps maximal de la troisième (3e) période ne doit jamais excéder vingt (20) minutes**

**3- RÉCHAUFFEMENT ET POIGNÉE DE MAINS**

**Trois (3)** minutes sont allouées au début de chaque partie. Ce temps doit défiler sur le 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 simple de 1h20.

**En raison de la COVID, Il N’Y A AUCUNE POIGNÉE DE MAIN ENTRE LES 2 ÉQUIPES, NI AVANT NI APRÈS LE MATCH.**

 **4-PÉRIODE DE REPOS**

 Atome/ Pee-wee/ Bantam/ Midget:

###  Resurfaçage : AVANT CHAQUE PARTIE

 **2 minutes de repos** entre la 2e et 3e période

 **5- RETARD**

 Le délai maximum accordé à une équipe pour se présenter sur la glace est de **quinze (15)** minutes à compter de l'heure cédulée pour la partie.

 **6- NOMBRE DE JOUEURS**

 **Une équipe doit aligner un minimum de six (6)**

 **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**

* Le point de comportement donne un

 (1) point au classement.

* Les punitions de type A et F comptent

 pour deux minutes.

* Les punitions de type B comptent pour

 cinq (5) minutes

* Les punitions de types C, D et E comptent

 pour dix minutes.

* **Dès qu'un membre derrière le banc**

 **des joueurs est expulsé d'une rencontre,**

 **le point de comportement est automatique-**

 **ment perdu.**

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

* **Atome: 10 minutes**

**Peewee: 12 minutes**

**Bantam: 16 minutes**

**Midget: 20 minutes**

**8- TEMPS D’ARRÊT**

Il n’y a ***AUCUN*** temps d’arrêt en saison régulière dans la LHMCA. Pour les séries éliminatoires, le tout est à la discrétion des ligues.

**9- FEUILLES DE PARTIES**

* **Avec la feuille de match électronique, marqueur doit s’assurer d’avoir reçu avant le match les alignements des 2 équipes et faire vérifier les alignements par les Entraîneurs et Arbitres.**
* ***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 vérifier la feuille de partie par l'officiel en charge au début et à la 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 LHMCA.

**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'arénas pour le déroulement de nos parties et en se basant sur les règlements officiels de la LHMCA.

**11- COULEURS ET ÉQUIPEMENT**

**Art. 2, Règlements**

**COULEUR ÉQUIPE LOCALE = FONCÉ**

**COULEUR ÉQUIPE VISITEUR = BLANC**

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- DIFFÉRENCE DE SEPT (7) BUTS PENDANT LA SAISON RÉGULIÈRE ET POUR LES SÉRIES

**& 10 BUTS D’ÉCART.**

 Si au début ou pendant la 3ème 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 peu importe le pointage. **Toute pénalité demeure en temps continu.**

On n’inscrit jamais plus de 7 buts d’écart au tableau.

 S’IL Y A UNE DIFFÉRENCE DE 10 BUTS, LE MATCH PREND FIN IMMÉDIATEMENT.

ALIGNEMENTS DES 2 ÉQUIPES AVANT LE DÉBUT D’UN MATCH.

L’ENTRAÎNEUR ou le/la GÉRANT(e) est responsable de remplir l’alignement de son équipe avant le début du match avec l’option Feuille de Match électronique de SPORDLE.

La personne désignée doit avoir créé son compte PSP. La procédure complète est incluse dans Guide PDF qui a été remis à toute les franchises et qui est disponible sur le lhmca.com

**Pour éviter des problèmes, toujours avoir une version papier de votre alignement dans votre cartable d’équipe au cas ou.**

|  |
| --- |
|  |
|  |
| **POUR INFORMATIONS****René Poulin****Tél. : 418-227-7506****Fax : 418-227-0138****therene@cgocable.ca** |

**L.H.M.C.A.**

**SAISON RÉGULIÈRE**

**2022-23**

**DIRECTIVES AUX ARBITRES**

**MARQUEURS &**

**CHRONOMÉTREURS**