

# Comment remplir les feuilles de jeux



OFFICIAL GAME REPORT (PLEASE PRINT CLEARLY)

1247 Kilborn Place - Suite D-300  
Ottawa ON K1H 6K9



FINAL SCORE

HOME [ ] VISITOR [ ]

GAME TYPE  
 EXHIBITION  
 LEAGUE  
 PLAYOFF  
 TOURNAMENT

OFFICIAL SCORER ( please print )

Phone #

LENGTH OF GAME	
1ST.	STOP
2ND.	STOP
3RD.	STOP
OT	15 SV
START TIME	END TIME

HOME										VISITOR																			
O.D.M.H.A. DISTRICT / ZONE #										O.D.M.H.A. DISTRICT / ZONE #																			
HOME PENALTIES										VISITOR PENALTIES																			
No.	AP-AFFILIATED PLAYER	C-CAPTAIN	A-ALTERN	PRINT NAME	CODE	INFRACTION	OFF	START	ON	PER.	TIME	G	A	A	No.	AP-AFFILIATED PLAYER	C-CAPTAIN	A-ALTERN	PRINT NAME	CODE	INFRACTION	OFF	START	ON	PER.	TIME	G	A	A
<p>1 Inscrivez le numéro du match tel qu'il apparaît sur le calendrier d'OBMHL</p> <p>2 Inscrivez le nom de l'aréna où vous jouez</p> <p>3 OBMHL</p> <p>4 Inscrivez la division et le niveau ie. Atom B Mineur</p> <p>5 Inscrivez la date que le match est joué</p>																													
TOTAL PENALTY MINUTES										TOTAL PENALTY MINUTES																			
TOTAL GOALS										TOTAL GOALS																			
SOG 1 ST. 2 ND. 3 RD. O/T TOTAL SHOTS										SOG 1 ST. 2 ND. 3 RD. O/T TOTAL SHOTS																			
SUSPENSION LIST										SUSPENSION LIST																			
OFFICIAL NO. OF GAMES										OFFICIAL NO. OF GAMES																			
HEAD COACH										HEAD COACH																			
ASST. COACH										ASST. COACH																			
ASST. COACH										ASST. COACH																			
SR ASST. TRAINER										SR ASST. TRAINER																			
TRAINER										TRAINER																			
MANAGER										MANAGER																			
VERIFIED BY										VERIFIED BY																			
SIGNATURE										SIGNATURE																			
REFeree										LINESMAN																			
PLEASE PRINT										PLEASE PRINT																			
SIGNATURE										SIGNATURE																			
OFFICIALS #										OFFICIALS #																			

SEE THE REVERSE FOR PENALTY CODES AND ABBREVIATIONS



# Equipe d'accueil



OFFICIAL GAME REPORT (PLEASE PRINT CLEARLY)

1247 Kilbom Place - Suite D-300  
Ottawa ON K1H 6K9



FINAL SCORE  
HOME VISITOR

GAME TYPE  
EXHIBITION   
LEAGUE   
PLAYOFF   
TOURNAMENT

OFFICIAL SCORER ( please print )

Phone #

LENGTH OF GAME	
1ST.	STOP
2ND.	STOP
3RD.	STOP
OT	15 SV
START TIME	END TIME

HOME		HOME PENALTIES										VISITOR PENALTIES										VISITOR SCORING			
No.	AP-AFFILIATED PLAYER C-CAPTAIN ALTERNATE	PER. NO.	MIN.	SERV. BY	CODE	INFRACTION	OFF	START	ON	PER. NO.	MIN.	SERV. BY	CODE	INFRACTION	OFF	START	ON	PER.	TIME	G	A	A			
g	TIME																								
g	TIME																								

  

HOME		VISITOR	
TOTAL PENALTY MINUTES	TOTAL GOALS	TOTAL PENALTY MINUTES	TOTAL GOALS

  

SOG		SOG	
1 ST.	2 ND.	1 ST.	2 ND.

  

SUSPENSION LIST		SUSPENSION LIST	
OFFICIAL	NO. OF GAMES	OFFICIAL	NO. OF GAMES

  

HEAD COACH		HEAD COACH	
PLEASE PRINT	SIGNATURE	PLEASE PRINT	SIGNATURE

  

REFEREE		LINESMAN		LINESMAN	
PLEASE PRINT	SIGNATURE	PLEASE PRINT	SIGNATURE	PLEASE PRINT	SIGNATURE

Initiales des entraîneurs pour accepter l'heure du couvre-feu (50 ou 80 temps en cours d'exécution)

Inscrivez le nom de l'équipe: Ex. Kanata BLAZERS

Il peut être sur l'autocollant d'équipe (deux du haut) OU écrivez lisiblement au stylo le nom complet du gardien de but et le numéro

Placer un autocollant de l'équipe sur chaque page OU écrivez lisiblement au stylo commençant par le plus petit numéro & nom et prénom des patineurs (C & A). Indiquer aussi les joueurs affiliés en marquant (AP)

\*\*Inscrivez le numéro et nom de joueur(s) desservant une suspension et le nombre de matchs suspendus (1 de 2 ; 2 de 2)

Entraîneur signe son approbation des entrées; l'Arbitre initiale la suspension servie

# VISITEURS



OFFICIAL GAME REPORT (PLEASE PRINT CLEARLY)

1247 Kilbom Place - Suite D-300  
Ottawa ON K1H 6K9

1 Initial pour montrer que l'entraîneur s'engage à ce temps de couvre-feu

GAME TYPE:  CANTONNEMENT,  LEAGUE,  PLAYOFF,  TOURNAMENT

OFFICIAL SCORER (please print) \_\_\_\_\_ Phone # \_\_\_\_\_

Curfew Time: \_\_\_\_\_ V. INT. \_\_\_\_\_ H. INT. \_\_\_\_\_

Flood Between:  1st & 2nd,  2nd & 3rd,  none

LENGTH OF GAME	
1ST.	STOP
2ND.	STOP
3RD.	STOP
OT	10 SV
START TIME	END TIME

HOME												VISITOR																			
O.D.M.H.A. DISTRICT / ZONE #												O.D.M.H.A. DISTRICT / ZONE #																			
HOME PENALTIES												VISITOR PENALTIES																			
HOME SCORING												VISITOR SCORING																			
No.	AP-AFFILIATED-PLAYER	C-CAPTAIN	A-ALTERNATE	PERL NO.	MIN.	BY	INFRACTION	OFF	START	ON	PER.	TIME	G	A	A	No.	AP-AFFILIATED-PLAYER	C-CAPTAIN	A-ALTERNATE	PERL NO.	MIN.	BY	INFRACTION	OFF	START	ON	PER.	TIME	G	A	A
[Grid for Home Penalties]												[Grid for Visitor Penalties]																			
[Grid for Home Scoring]												[Grid for Visitor Scoring]																			
TOTAL PENALTY												TOTAL PENALTY																			
HOME												VISITOR																			
TOTAL GOALS												TOTAL GOALS																			
SOG												SOG																			
1 ST.												1 ST.																			
2 ND.												2 ND.																			
3 RD.												3 RD.																			
O/T												O/T																			
TOTAL SHOTS												TOTAL SHOTS																			
HEAD COACH												HEAD COACH																			
ASST. COACH												ASST. COACH																			
ASST. COACH												ASST. COACH																			
3rd ASST. COACH												3rd ASST. COACH																			
TRAINER												TRAINER																			
MANAGER												MANAGER																			
SUSPENSION LIST												SUSPENSION LIST																			
OFFICIAL NO. (OF GAMES)												OFFICIAL NO. (OF GAMES)																			
OF												OF																			
OF												OF																			
OF												OF																			
VERIFIED BY												VERIFIED BY																			
SIGNATURE												SIGNATURE																			

2 Inscrivez le nom complet de votre équipe

3 Placer un autocollant de l'équipe OU écrivez le numéro et nom complet des gardiens de buts

4 Placer un autocollant de l'équipe OU écrivez le numéro et nom complet des patineurs

5 Inscrivez le nom de joueur(s) desservant une suspension et le nombre de matchs suspendus

6 Signer indique que vous avez complété la portion des visiteurs de la feuille de jeu; l'Arbitre initiale les suspensions

SEE THE REVERSE FOR PENALTY CODES AND ABBREVIATIONS

REFEREE: \_\_\_\_\_ LINESMAN: \_\_\_\_\_ LINESMAN: \_\_\_\_\_

PLEASE PRINT SIGNATURE OFFICIALS # PLEASE PRINT SIGNATURE OFFICIALS # PLEASE PRINT SIGNATURE OFFICIALS #



# Enregistrement des buts



OFFICIAL GAME REPORT (PLEASE PRINT CLEARLY)

1247 Kilbom Place - Suite D-300  
Ottawa ON K1H 6K9



HOME		VISITOR	
O.D.M.H.A. DISTRICT / ZONE #		O.D.M.H.A. DISTRICT / ZONE #	
No. AP-AFFILIATED PLAYER C-CAPTAIN A-ALTERNATE		No. AP-AFFILIATED PLAYER C-CAPTAIN A-ALTERNATE	
PER. NO. MIN. BY INFRINGEMENT OFF START ON		PER. NO. MIN. BY INFRINGEMENT OFF START ON	
HOME SCORING		VISITOR SCORING	
PER. TIME G A A		PER. TIME G A A	
TOTAL PENALTY MINUTES		TOTAL PENALTY MINUTES	
SOG 1 ST. 2 ND. 3 RD. O/T TOTAL SHOTS		SOG 1 ST. 2 ND. 3 RD. O/T TOTAL SHOTS	
SUSPENSION LIST OFFICIAL NO. OF GAMES		SUSPENSION LIST OFFICIAL NO. OF GAMES	
HEAD COACH PLEASE PRINT		HEAD COACH PLEASE PRINT	
ASST. COACH PLEASE PRINT		ASST. COACH PLEASE PRINT	
ASST. COACH OR ASST. TRAINER PLEASE PRINT TR #		ASST. COACH OR ASST. TRAINER PLEASE PRINT TR #	
MANAGER PLEASE PRINT		MANAGER PLEASE PRINT	
VERIFIED BY SIGNATURE		VERIFIED BY SIGNATURE	
REFEREE		LINESMAN	
PLEASE PRINT SIGNATURE OFFICIALS #		PLEASE PRINT SIGNATURE OFFICIALS #	

1 Choisir le bon côté de la feuille de jeu pour l'équipe qui a marqué un but

5 L'arbitre va vous dire qui a assisté, inscrivez le(s) numéro(s) de(s) joueurs

4 L'arbitre va vous dire qui a marqué un but, inscrivez le numéro du joueur que l'arbitre vous dit

2 Dans quelle période que le but a été marqué

3 Quel est le temps sur l'horloge

Remarque: Il est utile de garder une feuille de papier de sorte que vous puissiez écrire rapidement le temps du coup de sifflet pour but; les numéros des joueurs -buts et passes décisives par les arbitres. Puis transférez soigneusement à feuille de jeu.

# Enregistrement des pénalités



OFFICIAL GAME REPORT (PLEASE PRINT CLEARLY)

1247 Kilbom Place - Suite D-300  
Ottawa ON K1H 6K9



1

Choisir le bon côté de la feuille de jeu pour l'équipe qui a été pénalisée

(please print)

Phone #

LENGTH OF GAME		
1ST.		STOP
2ND.		STOP
3RD.		STOP
OT	10	SV
START TIME		END TIME

HOME		HOME PENALTIES										HOME SCORING					VISITOR		VISITOR PENALTIES										VISITOR SCORING				
O.D.M.H.A. DISTRICT / ZONE #		PERL NO.	MIN.	SEEN BY	CODE	INFRACTION	OFF	START	ON	PER.	TIME	G	A	A	O.D.M.H.A. DISTRICT / ZONE #		PERL NO.	MIN.	SEEN BY	CODE	INFRACTION	OFF	START	ON	PER.	TIME	G	A	A				
No.	PRINT NAME	AP-AFFILIATED PLAYER	C-CAPTAIN	A-ALTERNATE											No.	PRINT NAME	AP-AFFILIATED PLAYER	C-CAPTAIN	A-ALTERNATE														
G	TIME														G	TIME																	
G	TIME														G	TIME																	

  

HOME		VISITOR				
TOTAL PENALTY MINUTES	TOTAL GOALS	TOTAL PENALTY MINUTES	TOTAL GOALS	TOTAL SHOTS	TOTAL SHOTS	

  

SOG		SOG	
1 ST.	2 ND.	3 RD.	O/T
HEAD COACH	PLEASE PRINT	HEAD COACH	PLEASE PRINT
ASST. COACH	PLEASE PRINT	ASST. COACH	PLEASE PRINT
ASST. COACH or ASST. TRAINER	PLEASE PRINT	ASST. COACH or ASST. TRAINER	PLEASE PRINT
TRAINER	PLEASE PRINT	TRAINER	PLEASE PRINT
MANAGER	PLEASE PRINT	MANAGER	PLEASE PRINT

  

REFeree		LINESMAN		LINESMAN	
PLEASE PRINT	SIGNATURE	PLEASE PRINT	SIGNATURE	PLEASE PRINT	SIGNATURE

Inscrivez la période de la pénalité

Quel est le numéro du joueur pénalisé

Combien de temps est la pénalité (généralement 2 minutes)

Si le joueur pénalisé est jeté hors du jeu, un autre joueur est pénalisé, inscrivez ce numéro.

Autrement, c'est le même numéro que dans la 2e colonne

# Enregistrement des pénalités (suite)



OFFICIAL GAME REPORT (PLEASE PRINT CLEARLY)

1247 Kilbom Place - Suite D-300  
Ottawa ON K1H 6K9



FINAL SCORE

HOME [ ] VISITOR [ ]

GAME TYPE  
 EXHIBITION  
 LEAGUE  
 PLAYOFF  
 TOURNAMENT

OFFICIAL SCORER ( please print )

Phone #

Curfew Time V. INT. H. INT.

Flood Between

1st & 2nd  
 2nd & 3rd  
 none

LENGTH OF GAME	
1ST.	STOP
2ND.	STOP
3RD.	STOP
OT	15 SV
START TIME	END TIME

Game No. Location League Division Junior A B C (Please list Juvenile / Minor to Major) Date

HOME										VISITOR																							
O.D.M.H.A. DISTRICT / ZONE #										O.D.M.H.A. DISTRICT / ZONE #																							
No.	AP-AFFILIATED-PLAYER	C-CAPTAIN	A-ALTERNATE	PERM. NO.	MIN.	SEEN BY	CODE INFRACTION	OFF	START	ON	PER.	TIME	G	A	A	No.	AP-AFFILIATED	C-CAPTAIN	A-ALTERNATE	PERM. NO.	MIN.	SEEN BY	CODE INFRACTION	OFF	START	ON	PER.	TIME	G	A	A		
G																G																	
G																G																	

Interprétez le signal de l'arbitre et inscrivez le code de la liste d'infractions

Inscrivez le temps de l'horloge que le joueur entre au banc de pénalité

Quand commence la pénalité; si plus de deux pénalités ont été évaluées avant celui-ci, l'horloge commence seulement cette pénalité dès qu'une des pénalités précédentes est terminée.  
Autrement, c'est le même temps que le joueur sort.

Le joueur va sortir du banc de pénalité après la durée de la pénalité; si un but est marqué durant un Powerplay inscrivez le temps du but dans la colonne "ON" et aviser le surveillant de punition de laisser le joueur sortir.

SUSPENSION LIST OFFICIAL NO. OF GAMES

VERIFIED BY SIGNATURE

HEAD COACH PLEASE PRINT

ASST. COACH PLEASE PRINT

ASST. COACH OR ASST. TRAINER PLEASE PRINT TD #

TRAINER PLEASE PRINT TD #

MANAGER PLEASE PRINT

SEE THE REVERSE FOR PENALTY CODES AND ABBREVIATIONS

VERIFIED BY SIGNATURE

HEAD COACH PLEASE PRINT

ASST. COACH PLEASE PRINT

ASST. COACH OR ASST. TRAINER PLEASE PRINT TD #

TRAINER PLEASE PRINT TD #

MANAGER PLEASE PRINT

REFEREE

LINESMAN

LINESMAN

PLEASE PRINT SIGNATURE OFFICIALS #

# Les codes d'infraction commun

- Donner de la bande – BDG
- Harponner – BUTT
- Double-échec – CC
- Mise en échec par derrière – CFB
- Coup de coude – ELB
- Accrocher – HKG
- Retenir – HO
- Bâton élevé – HS
- Interférence – INT
- Rudesse – RO
- Coup de bâton – SL
- Trop de joueurs – TMP
- Faire trébucher – TR
- Attitude antisportive – USC

REMARQUE: CONSERVER UNE COPIE DE LA FICHE DE JEU PORTABLE POUR RÉFÉRENCE DES CODES.  
INSCRIRE SEULEMENT LES CODES. N'ÉCRIVEZ PAS LA PÉNALITÉ. (EXEMPLE: INSCRIVEZ LE CODE 'BDG' POUR 'DONNER DE LA BANDE').



**MATCH**  
PENALITÉ DE MATCH  
Frapper le sommet du casque avec le plat de la main.



**SPEARING (SP)**  
DARDER  
Les deux mains dans un geste de tenir le manche, placées devant le corps, laissées sur le côté du corps avec un geste de piquage vers l'avant.



**INTERFERENCE (INT)**  
OBSTRUCTION  
Bras croisés avec les poings fermés fixes à l'avant de la poitrine.



**KNEEING (KNE)**  
COUP DE GENOU  
Frapper un genou avec la paume de la main.



**PENALTY SHOT (PS)**  
TIR DE PENALITÉ  
Les bras croisés au-dessus de la tête, donne le signal d'arrêt en jeu.



**CHARGING (CHG)**  
CHARGE INCORRECTE  
Rotation des poings fermés l'un sur l'autre devant la poitrine.



**CHECKING FROM BEHIND (CFB)**  
ÉCHEC PAR-DERRIÈRE  
Un mouvement vers l'avant des deux bras, avec les paumes des mains ouvertes et éloignées du corps, en pleine extension de la poitrine au niveau des épaules.



**ELBOWING (ELB)**  
COUP DE COUDE  
Tapoter le coude avec la main, bras plié.



**HOLDING (HO)**  
RETENIR  
Joignant au poignet avec l'autre main devant la poitrine



**CROSS CHECKING (CC)**  
DOUBLE ÉCHEC  
Un mouvement vers l'avant avec les deux poings serrés s'étend de la poitrine.



**HIGH STICKING (HS)**  
BÂTON ÉLEVÉ  
Tenir deux poings serrés, l'un immédiatement au-dessus de l'autre à la hauteur des épaules.



**SLASHING (SL)**  
COUP DE BÂTON  
Mouvement de couper fait avec le bord de la main sur l'autre avant-bras.



**ROUGHING (RO)**  
RUDESSE  
Poing fermé et le bras étendu sur le côté du corps.



**HOOKING (HKG)**  
ACCROCHER  
Un mouvement de va-et-vient avec les deux bras, comme si quelque chose de tirant en face de l'estomac.



**BUTT ENDING (BUTT)**  
HARPONNER  
Mouvement de croisement des bras placés l'un sous l'autre.



**BOARDING (BDG)**  
DONNER DE LA BANDE  
Devant le torse, pousser un poing serré d'une main sur la paume ouverte de l'autre main.



**TRIPPING (TR)**  
FAIRE TREBUCHER  
Avec les deux patins sur la glace, taper la jambe droite avec la tranche de la main droite sous le genou.

## 7. OBMHL : CHRONOMETRAGE DES MATCHS + RÈGLES DE COMPTABILISATION DU TEMPS

- a) **CHRONOMETREURS:** L'Equipe d'accueil doit fournir des chronomètres compétents pour tous les matchs de saison régulière de la Ligue «B» et des séries éliminatoires; et le numéro de contact doit être clairement identifié sur la feuille de jeu.
- b) **CHRONOMETREURS/MARQUEUR:** doivent s'assurer que toutes les suspensions en vigueur seront clairement indiquées sur la feuille de jeu et signées par l'**ARBITRE AVANT le DEBUT** du jeu. En plus, tous les **JOUEURS AFFILIES** doivent être clairement identifiés sur la feuille de jeu en marquant «AP».
- c) Le chronométrateur/marqueur doit s'assurer que le temps d'arrêt qui reste à la fin des jeux soit clairement noté sur la feuille de jeu.
- d) Le chronométrateur/marqueur enregistre les buts et assistes en suivant les instructions de l'arbitre.
- e) Le chronométrateur/marqueur enregistre toutes les pénalités établis par l'arbitre de façon officielle, en utilisant les abréviations indiquées au verso des feuilles de matchs.
- f) Le chronométrateur/marqueur veillera à ce que la sonnerie à la fin du jeu est déclenchée dès que le temps d'arrêt officiel pour la troisième période a expiré ou immédiatement après le temps d'exécution limité pour le jeu s'est écoulé, selon la première éventualité.
- g) Le chronométrateur/marqueur enregistre l'heure de la fin du match sur la feuille de jeu.
- h) Le chronométrateur/marqueur s'assure que la feuille de jeu est signée par l'arbitre et les juges de lignes avant la distribution des feuilles de matchs.
- i) **REGLES des CHRONOMETREURS:** Les chronométrateurs doivent inscrire l'heure de début et de fin de chaque match sur la feuille de jeu. L'heure de début est la même que l'heure de jeu prévue, à moins qu'un délai s'est présenté. Le chronométrateur doit aussi enregistrer tous les temps arrêt inutilisés si une période ou le match se termine par le temps en cours d'exécution. Le chronométrateur est aussi responsable du suivi des temps d'exécution avec un chronomètre & ou montre-bracelet qui a la même capacité d'un chronomètre. Le chronomètre ou montre une fois commencé ne doit pas être arrêté si il n'y a aucun décompte des temps d'exécution disponible.
- j) Le chronomètre ou montre-bracelet ou l'horloge de jeu démarre à l'heure de jeu prévue; cette horloge est démarrée à l'échauffement. Le chronométrateur doit sonner l'alarme à au moins 30 secondes avant la fin de la phase de l'échauffement afin de préparer les équipes pour le début du jeu.
- k) Après l'échauffement, le chronométrateur/marqueur inscrit l'arrêt du temps de l'horloge et redémarre l'horloge de JEU pour la première période dès que l'arbitre laisse tomber la rondelle et l'heure de jeu est strictement en conformité avec le graphique de temps officiel. Le temps d'exécution reste en vigueur du début de la phase de l'échauffement.
- l) **TEMPS: Les HORLOGES des ARENAS** sont considérées des garde-temps officiel permettant de déterminer l'heure de début et fin de tous les matchs de saison régulière de la Ligue OBMHL et des séries éliminatoires.
- m) **L'ECHAUFFEMENT:** Les **trois 3 minutes** d'échauffement commencera à l'heure prévue de départ du jeu.
- n) **DELAI D'ATTENTE:** ne sont **PAS** autorisés dans une saison régulière de la Ligue "B" ou séries éliminatoires.

o) **OBMHL TEMPS EN COURS D'EXÉCUTION**

Afin de maintenir l'uniformité dans toute la Ligue et tenir compte des horaires de l'aréna, les éléments suivants doivent être respectés. C'est la responsabilité de toutes les Associations participantes à la Ligue B à éduquer et informer leurs bénévoles.

**Atome et Peewee:** Tous les jeux seront composés de deux (2) périodes de 10 minutes à temps arrêt, et une (1) période de 12 minutes à temps arrêt durant la troisième période; avec 1 minute à temps en cours d'exécution entre périodes. L'horloge en cours d'exécution est fixée cinquante (50) minutes et a commencé au début de la tranche horaire. Si l'horloge ne peut pas démarrer au début du temps alloué il doit être ajusté au temps qui reste dans le temps alloué et commencer immédiatement. Une fois démarrée, l'horloge en cours d'exécution ne doit pas être arrêtée. Le jeu se termine chaque fois que se produit la première de ce qui suit: expiration de la fin de la troisième période, l'horloge en cours d'exécution, ou le personnel de l'aréna termine la période de temps. Toutes les patinoires devraient avoir une horloge visible qui affiche l'heure en cours d'exécution.

**Bantam et Midget:** Tous les jeux seront composés de deux (2) périodes de 15 minutes à temps arrêt, et une (1) période de 18 minutes à temps arrêt durant la troisième période; avec 1 minute à temps en cours d'exécution entre périodes. L'horloge en cours d'exécution est fixée à 80 minutes lorsque la glace est prête ou le réglage du temps est disponible. Une fois démarrée, l'horloge en cours d'exécution ne doit pas être arrêtée. Le jeu se termine dès que se produit la première de ce qui suit: expiration de la fin de la troisième période, l'horloge en cours d'exécution, ou le personnel de l'aréna termine la période de temps. Toutes les patinoires devraient avoir une horloge visible qui affiche l'heure en cours d'exécution.

p) **RETARD DE JEU:** Si, pour toute raison valable, c'est à dire de mauvais temps, personnel de l'aréna, blessure dans le jeu précédent, etc. le début du match est retardé, le temps de la fin de la partie peut être prolongé si une entente est conclue entre les entraîneurs, le personnel de l'aréna ou une association d'accueil officielle. Les deux entraîneurs doivent reconnaître le retard et/ou de la rallonge en signant la feuille de jeu - temps commencé/fin de temps- avant le début du jeu. À la discrétion des deux entraîneurs, ils peuvent modifier les trois (3) minutes d'échauffement et de la minute (1) intervalle de temps en cours d'exécution. Le jeu doit être joué et la Ligue «B» rendra une décision du résultat. C'est la responsabilité des chronométrateurs de veiller à ce que toute modification apportée à l'heure de début de publication est dûment noté sur la feuille de jeu dans le cas où il y a un désaccord, et une protestation formelle est déposée. Si un jeu commence vers la fin, et aucun accord n'est intervenu pour changer l'heure officielle de début et fin, le jeu doit se terminer à l'heure originalement planifiée.

q) **ECHEC DE L'HORLOGE:** Si l'horloge du temps de l'aréna échoue, l'arbitre doit consulter avec le chronométrateur pour s'assurer qu'un chronomètre ou une montre-bracelet avec capacité d'arrêt est utilisé pour compléter le jeu. (voir Section 7: règles de comptabilisation du temps). Si l'heure d'arrêt ne peut pas être enregistrée, le jeu utilisera les temps en cours d'exécution avec un ajustement aux pénalités. Deux (2) minutes de pénalités deviennent trois (3) minutes ; cinq (5) minutes de pénalités deviennent sept (7) minutes: dix (10) minutes de pénalités resteront dix (10) minutes. Si l'horloge échoue lorsqu'il y a une pénalité, le temps restant sera multiplié par 1,5 et servi à temps dans le cadre de fonctionnement de la règle de pénalité appropriée. (C'est à dire Joueur A a 1:14 restant de sa pénalité lorsque l'horloge échoue. Au redémarrage de jeu le temps de pénalité est paramétré pour 1:51 de durée de validité.)

r) **JEU TERMINÉ:** Un match de saison régulière est considéré terminé lorsqu'au moins la moitié du temps alloué arrêt OU exécution a été complétée au cours de jeu de la saison régulière. En séries éliminatoires, un jeu est considéré comme complété si les deux périodes de temps d'arrêt ou moment de l'exécution sont terminées.

**ATOME et PEEWEE: Saison régulière** = 16 minutes TEMPS ARRET ou 25 minutes TEMPS EN COURS; **Séries éliminatoires** = 20 minutes TEMPS ARRET ou 34 minutes TEMPS EN COURS.

**BANTAM et MIDGET: Saison régulière** = 24 minutes TEMPS ARRET ou 40 minutes TEMPS EN COURS; **Séries éliminatoires** = 30 minutes TEMPS ARRET ou 54 minutes TEMPS EN COURS.

**NOTE:** Causes de glace comme étant 'non disponible pour le jeu' incluent des pannes d'électricité, glace non sécuritaire, des blessures graves. Le chronométrateur doit noter les temps d'arrêt à l'occurrence de l'interruption et le temps que la glace devient libre. Une altercation majeure entraînera une interruption du jeu n'est pas considérée comme justifiant pour l'application de cette règle.