

PROGRAMME M9 DEMI-GLACE

2025-2026



Référence: Guide des opérations M9 Programme demi-glace

Les AHM de la région ont pour mission d'offrir un environnement positif, sécuritaire et accessible pour toutes les joueuses/joueurs, officiels et marqueurs.

FORMAT DES MATCHS

Deux équipes de 6 à 12 joueurs s'affrontent sur chaque demi-glace. Le jeu se déroule à **4 contre 4**, en plus des gardiens de but.

ENTRAÎNEURS

Chaque équipe devra compter sur la présence d'un **maximum de 2 entraîneurs** derrière le banc pendant un match et doivent être enregistrer sur le cahier d'équipe.

TEMPS DE JEU/DURÉE DES PRÉSENCES

Échauffement	2 minutes
1 ^{re} période	21 minutes
Pause	1 minute
2 ^e période	21 minutes

Changement de joueurs 90 secondes Les changements s'effectuent au signal sonore. Un joueur peut effectuer une double présence si son équipe compte moins de 8 joueurs.

MISES EN JEU

Chaque période débute avec une mise en jeu au centre de la patinoire. À la fin d'une présence, les joueurs doivent abandonner la rondelle immédiatement et quitter la glace. **L'arbitre récupère la rondelle et se positionne au point de mise en jeu le plus rapproché.**

Se référer à la **figure 2** pour connaître les différentes zones et positions de mises en jeu. Dès l'arrivée d'un joueur de chaque équipe, l'officiel met la rondelle en jeu. Les autres joueurs se joignent au jeu dès qu'ils sortent du banc.



Les AHM de la région ont pour responsabilité **d'identifier un responsable lors des journées de match qui supervise le bon fonctionnement des matchs.**

VESTIAIRES

L'AHM ou l'aréna détermine la procédure pour le partage des vestiaires. **Les vestiaires seront partagés entre deux équipes.** L'accès aux chambres est limité aux membres du personnel d'une équipe

FEUILLE DE MATCH

Les alignements seront remplis par l'entraîneur sur le site de de la Ligue régionale RAM **avant le début** de chaque match. La feuille de match en ligne doit être utilisée pour chaque match. Le pointage n'est pas comptabilisé, autant sur la feuille et qu'au tableau. **Les pénalités sont comptabilisées sur la feuille de match.**

Tâche pour entraîneur-chef afin d'identifier vos alignements lors des matchs

1^{ère} étape: [Visionnez cette vidéo](#)

2^{ème} étape: Vous devez vous connecter à votre [Spordle Compte](#).

3^{ème} étape: Allez dans votre onglet **Spordle Play** (Gérer)

Faire les étapes présentées dans la vidéo de l'étape 1.

Vous pouvez aussi avoir accès par "Spordle Play" après avoir fait les deux premières en utilisant même courriel et mot de passe.

Si vous avez des difficultés pour les entraîneurs de la région de l'Abitibi-Témiscamingue vous pouvez me joindre Isabelle Godbout (819) 732-0533.

MARQUEUR

- Il s'assure que les alignements ont été complétés par les équipes dans le système Spordle Play (doit avoir à sa disposition tablette ou ordinateur). Utilise la zone "Commentaires ou Notes" de la feuille de match sur Spordle Play pour nous rapporter tous événements, situations, gestes et punitions pouvant avoir lieu avant-pendant-après les parties.

CHANGEMENTS ET MISE EN JEU RAPIDE

Les joueurs laissent la rondelle et se dirigent au banc. L'arbitre récupère rapidement la rondelle et se positionne **au point de mise en jeu le plus près d'où la rondelle était au signal de changement.**

Au son du cadran, l'arbitre pointe l'endroit où se fera la mise en jeu pour que les joueurs s'y dirigent.

La mise en jeu a lieu **aussitôt qu'un joueur de chaque équipe** est en position. Les autres joueurs se joignent au jeu dès leur sortie du banc.

CHANGEMENTS DE POSSESSION

- **Un gardien de but immobilise la rondelle:**
 - L'arbitre siffle pour indiquer à l'équipe de reculer et l'équipe défensive prend possession de la rondelle derrière son filet.
 - L'arbitre s'assure que le défenseur reprend derrière le filet.
- **Après un but:**
 - L'arbitre siffle pour indiquer à l'équipe offensive de reculer et l'équipe défensive prend possession de la rondelle.
 - L'arbitre récupère la rondelle et la place derrière le filet. L'équipe qui était à l'offensive recule d'au moins 3 mètres. Les joueurs doivent laisser le temps au porteur qui prend possession de la rondelle d'effectuer une première action sans pression.

La pression est amorcée après la première action. Un joueur qui remet la rondelle à un coéquipier directement derrière le filet pour qu'il puisse amorcer la relance n'est pas une première action.

Passe = transport de rondelle (au-delà de la ligne des buts)



Si un joueur pousse volontairement la rondelle en zone adverse pour prendre avantage, la mise au jeu se fait en fonction de la position de la rondelle à la fin de la présence.



IMPORTANT

IMPORTANT

IMPORTANT

Il est attendu des entraîneurs qu'ils encouragent le respect des règles et de l'esprit sportif, et qu'ils éduquent les joueurs sur les fautes commises.

Il est aussi attendu des entraîneurs qu'ils collaborent avec les officiels pour assurer le bon déroulement des matchs.

PUNITION

Les punitions mineures sont signalées par l'officiel

- Il lève le bras pour indiquer qu'une punition sera imposée. Lorsque l'équipe fautive prend possession de la rondelle, l'arbitre sifflera l'arrêt de jeu et fera le signal approprié.
- Le joueur fautif est automatiquement envoyé au banc de son équipe pour la fin de la présence en cours. L'équipe peut remplacer le joueur fautif, l'officiel n'a pas à attendre l'arrivée du remplaçant pour relancer le jeu.
- Si un but est compté lors d'une pénalité à retardement, le joueur fautif est tout de même retiré pour la fin de la présence.
- Dans tous les cas, les pénalités sont comptabilisées à la feuille de match.

PUNITIONS MINEURES

- Il n'y a pas d'avantage numérique.
 - Le joueur fautif est automatiquement envoyé au banc de son équipe pour la fin de la présence en cours. L'équipe peut remplacer le joueur fautif.
 - Les entraîneurs sont tout de même des responsables de l'enseignement et de l'explication des pénalités.
- Tout joueur qui en sera à sa **3^e pénalité mineure au cours d'un même match** sera retiré du jeu pour le reste de la partie.

EXPULSION DU JOUEUR

- Si une infraction nécessite l'expulsion du joueur.
 - Joueur retiré de match
 - Rapport de partie rempli par l'arbitre
 - Suspensions applicables

Contact entre les joueurs Aucun geste de rudesse, coup de bâtons, de mise en échec ou de projection ne doit être toléré.

LES 10 COMMANDEMENTS DU HOCKEY D'INITIATION

-  Ce sont des enfants
-  C'est leur match
-  Les enfants aiment avant tout le jeu, pas l'enjeu
-  Les joueurs adverses sont leurs amis
-  L'arbitre est fort probablement un... enfant
-  Ils sont venus pour apprendre
-  L'erreur fait partie de l'apprentissage
-  C'est l'entraîneur qui donne les consignes
-  Réconforter et encourager, c'est très bien vu
-  Et rappelez-vous: leur slush après le match est plus importante que tout!

NOS VALEURS, ON Y TIENT!