



DIRECTIVES

POUR TABLE DE MARQUE

DE HOCKEY SUR GLACE

6	2' 5'	0:42	10'	13:27	10'	15	2' 5'	0:42
77	2' 5'	4:05	Locaux	Visiteurs	56	2' 5'	1:41	
92	2' 5'	2:00	...	1	...			
			02	01				

www.hockeyfrance.com
FFHG – 33 avenue de la plaine des Sports 95800 CERGY

SOMMAIRE

Consigne de rédaction de la feuille de match	3
Composition d'une table de marque	7
Positions à la table de marque	8
Fiches de poste	9
Chronologie avant le match	15
Chronologie durant le match	16
Composition d'équipe	17
Signification de la gestuelle des arbitres	18
Codification des pénalités	20
Gestion des pénalités – exemples de situations	23
Annonces officielles	32
Annexes	39
Bordereau de composition d'équipe	40
Feuille de brouillon	41
Fiche de responsable de banc de pénalité	42
Fiche de statistique + et –	43
Fiche de tirs sur le gardien de but	44
Fiche de mises en jeu	45

CONSIGNES DE RÉDACTION DE LA FEUILLE DE MATCH

Il est recommandé d'utiliser un stylo bille noir à pointe extra fine (0,5mm)

A la fin du match, l'arbitre contrôle la feuille de match et barre toutes les cases laissées vierges.

En cas de blessure d'un joueur, il convient d'utiliser le formulaire spécialement prévu à cet effet, pas de note sur la feuille de match.

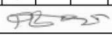
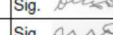
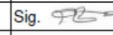
EN TÊTE	
Date – heure - lieu	Date de la rencontre, heure prévue au calendrier et lieu où se déroule la rencontre
Compétition	Entourer les cases correspondant à la catégorie de la rencontre : H = hommes - F = femmes - International - Championnat - Coupe – Amical L.Magnus – D1 – D2 – D3 – Excel. – Elite – U22 – U18 – U15 – U13 – U11 – U09 - Loisir
Numéro du match	Mettre le numéro du match (voir sur le calendrier)
ÉQUIPE A/B	
Année	Mettre les deux derniers chiffres de l'année de naissance du joueur
Joueur	Nom et prénom, barrer les cases vierges dès le début du match
N°	Numéro de tous les maillots dans l'ordre croissant
Pos	Position sur la glace : G = gardien de but, D = défenseur, A = avant
J	Inscrire « Y ou O » si le joueur a effectivement participé au match, sinon « N » = non rayez les inscrits non présents sur le banc au début du deuxième tiers
T	Nombre de tirs cadrés plus les buts par joueur (tirs qui seraient rentrés dans la cage sans l'intervention du G.B. ; le tir sur le poteau ne compte pas sauf s'il rentre dans la cage il devient but, le tir de pénalité compte)
Total T	Nombre total des tirs cadrés (arrêt du gardien + les buts)
BUTS ET ASSISTANCES	
B	Numéro du but de chaque équipe (1, 2, 3)
Temps	Temps écoulé du match au moment du but (on additionne les temps des périodes précédentes)
But	Numéro du joueur qui a marqué le but (indiqué par l'arbitre)
Assist	Numéro des éventuels assistants (indiqué par l'arbitre)
Joueurs +	N° des joueurs présents sur la glace au moment où le but a été marqué par leur équipe dans l'ordre croissant, le gardien de but en premier.
Joueurs -	N° des joueurs présents sur la glace au moment où le but a été marqué par l'équipe adverse dans l'ordre croissant, le gardien de but en premier.
PÉNALITÉS	
Temps	Temps écoulé du match au moment où la pénalité a été infligée par l'arbitre.
N°	Numéro de maillot du joueur à qui la pénalité a été infligée ou E pour une pénalité de banc mineure à l'équipe.
Mn	Nb de minutes de pénalités (une pénalité par ligne ou « T.P » si un tir au but a lieu durant le match ou la prolongation ou « B.A » sur une pénalité qui accordera un but automatique.
Code	Nouveau code des pénalités 01/2015, pour T.P ou B.A mettre le code correspondant à la faute.
Début	Début réel de la pénalité ; (ex : cas du joueur qui cumule plusieurs pénalités « 2+2 / 2+10 / 5+20 / 5+2+20 / 2+20 / 2+2+20 » ou cas du 3 ^{ème} et suivant joueur d'une même équipe au banc des pénalités à condition qu'aucune substitution ne soit possible)
Fin	Fin réelle de la pénalité (début + nombre de minutes de pénalité infligée ou sortie prématurée sur un but).

COACH et CAPITAINE	
Coach	Numéro de licence, nom, prénom et signature avant le début du match
Capitaine / Assistants	Numéro du capitaine et éventuels assistants
Tirs après prolongation	
Jr.A/Jr.B	N° de maillot du joueur de l'équipe A ou B qui effectue le tir au but
G.A/G.B	N° de maillot du gardien de l'équipe A ou B en jeu lors du tir au but
1 ou 0	But réussi = 1, but raté = 0 (mettre deux tirs par ligne, un de chaque équipe) seul le but décisif doit figurer dans la case But et P.
GARDIEN en JEU	
Temps	Temps du match ou le gardien entre sur la glace
G.A - G.B	N° de maillot du gardien A ou B, un seul gardien sur la même ligne pour tout le match
Total	Temps total de jeu de chaque gardien
Total arrêt Gard.	Nombre total d'arrêts cadrés de chaque gardien (total des tirs cadrés de l'équipe adverse moins les buts)
Total buts reçus	Nombre de buts reçus par chaque gardien pendant qu'il se trouve sur la glace.
Nbr.eng.gagn.	Nombre total d'engagements gagnés par l'équipe A et B.
MÉDECIN	Nom du médecin officiel de la rencontre et signature avant le match
RÉSULTATS par PERIODE	
Buts A/B	1, 2, 3, P : total des buts par période et prolongation pour chaque équipe.
Total A/B	Addition des buts des trois périodes et prolongation pour chaque équipe.
Pénalités A/B	1, 2, 3, P : nombre total des minutes des pénalités infligées par période <u>y compris MEC, MPM et MAT.</u>
Total A/B	Addition de toutes les minutes des trois périodes et prolongation <u>y compris MEC, MPM, MAT.</u>
TEMPS MORT	Mettre le temps écoulé du match au moment où l'équipe A ou B demande le temps mort.
HEURES	
Début/Fin	Heures de début et de fin de chaque période, prolongation, tirs au but.
RAPPORTS D'INCIDENT	Entourer « oui ou non » ; en cas de blessure de joueur, utiliser le formulaire spécial : <u>pas de note sur le rapport de jeu.</u>
RÉCLAMATION DU CLUB	A ou B : entourer la lettre du club qui va déposer une réclamation.
DÉLÉGUÉ DE MATCH	Nom et signature du délégué à la fin du match (désigné par la FFHG ou comité technique)
SPECTATEURS	Nombre réel de spectateurs (payants + abonnés + invités + etc.)
OFFICIELS	
Arbitre	Numéro de licence, nom, prénom et signature à la fin du match en dernier après contrôle.
J D L	Numéro de licence, nom, prénom (juges de lignes)
Marqueur	Numéro de licence, nom, prénom et signature à la fin du match
Chronométrateur	Numéro de licence, nom, prénom et signature à la fin du match

À LA FIN DU MATCH BARRER TOUTES LES CASES VIERGES SELON L'EXEMPLE (page 6)

[illegible]

Bleu, jaune = FFHG ou ZONE # rose = visiteur # verte = locale # blanche = organisateur du match # www.hockeyfrance.com

Compétition	H	F	Interna	Champ	Coupe	Amical	L. Magnus	D1	D2	D3	Excel.	Elite	U20	U17	U15	U13	U11	U9	Loisir											
Date : 01 / 01 / 2015																														
Heure : 20h00				Lieu : LUZHNIKI ARENA de MEAUDRE												N° du match : //														
EQUIPE A : Les GNOUS de Vars (bleu)							BUTS ET ASSISTANCES												PENALITES											
année	JOUEURS			N°	Pos	J	T	B	temps	but	assist	joueurs +					joueurs -					temps	N°	Mn	code	début	fin			
77	SIEVERT Pascal			1	G	Y	/	1	1'01	27	17	/	30	3	6	15	17	27	20	4	8	9	14	15	1'12	10	2	CIN	1'12	3'12
76	GERBERT Beat			2	D	Y	2	2	40'24	10	15	28	1	6	10	15	19	28	20	4	9	11	14	/	5'17	6	2	C-PO	5'17	7'17
78	HELBLING Timo			3	D	Y	3	3	49'15	23	18	10	1	5	10	11	18	23	20	6	13	18	27	29	5'17	28	2	DUR	5'17	7'17
80	BUNDINBACHER Seven			5	D	Y	4	4	54'12	7	/	/	1	3	5	7	15	17	20	4	8	9	14	15	5'17	11	2	DUR	5'17	7'17
79	JOBIN Daniel			6	D	Y	5																		6'20	15	2	DOS	6'20	8'20
71	MONNET Thibaut			7	A	Y	8																		6'20	15	10	MEC	8'20	18'20
82	HIRSCHI Steve			8	D	N	0																		25'51	15	2	CBA	25'51	27'51
82	HERERLEIN Marc			9	A	Y	3																		25'51	15	20	MPM	27'51	60'00
81	SUTTER Fabian			10	A	Y	7																		26'02	24	2	OBS	26'02	28'02
82	FORSTER Beat			11	D	Y	5																		26'34	2	2	TRE	27'51	29'51
74	NEFF Claudio			14	A	N	0																		28'59	5	2	RE-C	28'59	30'59
74	STEPHAN Fabian			15	D	Y	2																		29'34	21	25	TET	29'34	60'00
77	AEERLI Patrick			17	D	Y	3																		52'07	24	2	JEU	52'07	52'24
85	NIGGLI Stefan			18	A	Y	5																		56'18	2	2	PIQ	56'18	58'18
76	DUCA Paolo			19	A	Y	10																		56'18	2	2	PIQ	58'18	60'18
76	CAMENZING Andreas			21	A	Y	3																		56'18	2	10	MEC	60'18	70'00
77	REUILLE Sebastien			22	A	N	0																		59'12	E	TP	SUR	/	/
84	NUSSLI Thomas			23	A	Y	7																							
86	CAMICHEL Duri			24	A	Y	5																							
78	HELFENSTEIN Seven			27	A	Y	7																							
78	LAKHMATOV Vitali			28	A	Y	6																							
83	ZERZUBEN Martin			30	G	Y	/																							
N° 20326 Coach : KOLIGER Jacob				total T				85	Signature du coach : 												N° Cap 19				N° ass 6		N° ass 9			
EQUIPE B : Les DAHUS de la Clusaz (orange)							BUTS ET ASSISTANCES												PENALITES											
année	JOUEURS			N°	Pos	J	T	B	temps	but	assist	joueurs +					joueurs -					temps	N°	Mn	code	début	fin			
73	ROZAKOV Rail			3	D	N	0	1	8'50	18	13	7	20	7	13	18	25	29	30	5	9	10	11	19	3'52	E	2	SUR	3'52	5'52
86	VOLCHENKOV Anton			4	D	Y	3	2	9'21	17	/	/	20	8	10	16	17	23	30	2	6	18	24	28	5'17	26	2	C-PO	5'17	7'17
83	GREBECHKOV Denis			6	D	Y	5	3	52'24	6	29	/	20	6	13	18	22	29	1	3	6	10	28	/	5'17	6	2	DUR	5'17	7'17
73	CHEFER Andrej			7	D	Y	5	4	59'57	29	6	/	20	6	13	18	29	/	1	3	6	10	28	/	5'17	10	2	DUR	5'17	7'17
76	DENISSOV Denis			8	D	Y	1	5	70'00	25	/	/	25	/	/	/	/	/	30	/	/	/	/	/	14'20	14	2	CRO	14'20	16'20
74	DOLIMA Pavel			9	A	Y	5																		28'59	18	2	CPA	28'59	30'59
81	SELOUIANOV Alexandre			10	D	Y	4																		35'02	13	2	COU	35'02	37'02
77	KORNEEV Vladislav			11	D	Y	3																		39'09	17	2	ACC	39'09	40'24
82	NEPRIAEV Ivan			13	A	Y	1																		54'12	29	TP	DIS	/	/
77	MOURATOV Evgueni			14	A	Y	5																		55'15	23	5	GEN	55'15	60'15
82	BOUTOURLINE Alexandre			15	A	Y	0																		55'15	23	2	RET	60'15	62'15
79	SVITOV Alexandre			16	A	Y	4																		55'15	23	20	MPM	62'15	70'00
74	KOVALTCHOUK Ilia			17	A	Y	6																		57'04	22	10	C-PO	57'04	67'04
76	VOROBIEV Pavel			18	A	Y	5																		58'46	8	20	OFF	58'46	70'00
82	PETROV Alexci			20	G	Y	/																		62'46	3	2	INC	62'46	64'46
84	TCHAGODAEV Alexandre			22	A	Y	3																							
76	CHASTINE Egor			23	A	Y	0																							
76	TCHISTOV Stanislav			25	A	Y	3																							
82	LAKOUBOV Mikhail			26	A	Y	4																							
81	BARKOUNOV Alexandre			27	D	Y	1																							
82	TCHERNOV Artem			29	A	Y	4																							
84	MEDVEDEV Andrey			30	G	N	/																							
N° 26300 Coach : GOLIKOV Alexandre				total T				61	Signature du coach : 												N° Cap 19				N° ass 16		N° ass 29			
Tirs après prolongations		Gardiens en jeu		Total arrêts		Total buts		Résultats par période		1		2		3		P		Total		heure		Début		Fin		Réclamation du club				
jr.a	jr.b	g.a	g.b	1 ou 0	temps	g.a	g.b	total	g.a	g.b	total	g.a	g.b	total	g.a	g.b	total	g.a	g.b	total	g.a	g.b	total	g.a	g.b	total	g.a	g.b	total	
7	11	30	20	1 / 1	00'00	30	20'00	13	2																					
24	18	30	20	0 / 1	00'00	20	70'00	81	4																					
10	6	30	20	1 / 0	20'00	1	40'00	33	2																					
29	16	30	20	0 / 0	60'00	30	10'00	10	1																					
28	25	30	20	0 / 1																										
Temps mort A: 65'46		Temps mort B: 65'46		Délégué de match: J. d. L.		Nom: N° 10543 LINDAREN Jorgen		N° 6712 REDDING Kevin																						
Nom: Arbitre N° 01578		Nom: OLIVIERI Gennaro		Signature: 		Nom: Arbitre N° 35768		Nom: NANSSEN Scott		Signature: 		Nom: Marqueur N° 25032		Nom: POPOV Andrej		Signature: 		Nom: Chrono. N° 25166		Nom: ZAITSEV Alexandre		Signature: 								
Nbr. Eng. Gagn: 45		Nom du médecin: Dr SHIMAMOTO		Signature: 																										

Bleu, jaune = FFHG ou ZONE # rose = visiteuse # verte = locale # blanc = organisateur du match # www.hockeyfrance.com

COMPOSITION D'UNE TABLE DE MARQUE

Elle comprend, au terme de la **règle IIHF** :

- un secrétaire de match (+ 1 secrétaire informatique) ;
- un chronométreur électronique ;
- un speaker ;
- deux responsables de banc des pénalités ;
- deux statisticiens + et -.

Pour certains matches elle doit également comprendre :

- un chef de table de marque ;
- un chronométreur manuel ;
- deux juges de but ;
- un statisticien de mise en jeu (équipe gagnant les engagements) ;
- deux statisticiens de tir sur la cage.

Tous les membres de la table de marque (statisticiens inclus) doivent être licenciés F.F.H.G. (art. 15.2 ALM)

La table de marque doit obligatoirement disposer du matériel suivant :

- un chronomètre manuel (en cas de panne du chronomètre électronique) ;
- un sifflet (en cas de panne de la sirène électronique) ;
- un double mètre ;
- une feuille permettant de noter les buts et pénalités au brouillon (Cf. Annexe page 40) ;
- deux stylos bille noirs à pointe extra fine pour remplir la feuille de match ;
- une mesure pour crosse (éventuellement) ;
- une trousse médicale de secours (RAS FFHG).

Rappels :

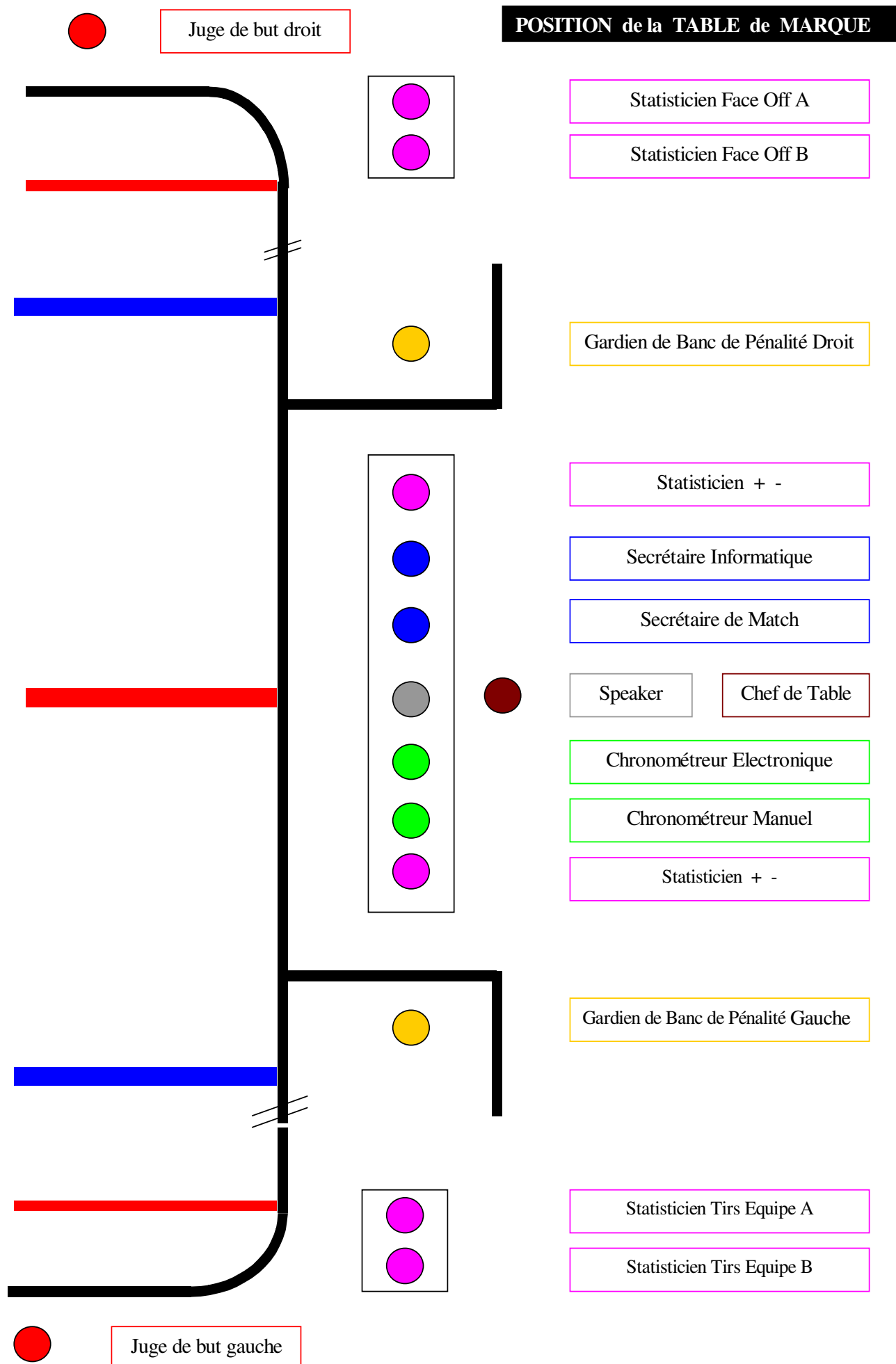
La présence d'un médecin ou service médical d'urgence est vivement conseillée à chaque match.

La présence effective durant toute la durée de la rencontre d'un médecin dans l'enceinte de la patinoire est impérative pour les matchs de Ligue Magnus, D1, D2 et tournois de phase finale des autres catégories.

Les membres de la table de marque doivent impérativement adopter une attitude neutre et impartiale durant les rencontres. Toute manifestation de joie ou de désaccord est à bannir, tant sur le plan sonore que gestuel.

Durant le match, les membres de la table de marque sont sous le contrôle des arbitres. Ces derniers sont habilités à renvoyer tout membre critiquant une décision, utilisant un langage grossier ou injurieux, ne tenant pas son poste, se rendant coupable de décisions inéquitables ou injustifiées et de désigner une autre personne pour le remplacer.

Le club recevant est responsable de la sécurité de toute personne prenant part à la rencontre (joueurs, arbitres, officiels, spectateurs).



FICHES DE POSTE

❖ CHEF DE TABLE DE MARQUE

Objet du poste :	Assurer le bon fonctionnement de la table de marque.
Position hiérarchique :	Dépend du directeur de la compétition, du chairman I.I.H.F, des arbitres.
Responsabilités :	Assumer pour la durée du match la responsabilité de l'ensemble de la table de marque tant au niveau du personnel que du matériel. Il est l'unique interlocuteur de l'arbitre en cas de litige.
Tâches :	S'assurer avant le début du match que chaque personne est à son poste et a contrôlé le matériel à sa disposition. Remettre à chaque intéressé les documents nécessaires à sa fonction. Veiller que le match débute à l'heure prévue. Assurer durant le match le bon fonctionnement global de la table de marque en donnant les consignes nécessaires et prendre toute décision qui s'impose.
Langues :	Anglais obligatoire (pour les matches internationaux).
Important :	Un chef de table est obligatoirement présent lors de tout match IIHF. Ce poste ne peut être tenu que par une personne désignée par la FFHG.

❖ SECRÉTAIRE DE MATCH (papier et informatique)

Objet du poste :	Rédiger la feuille de match.
Position hiérarchique :	Dépend des arbitres et du chef de table.
Responsabilités :	Remplir la feuille de match. Faire signer la feuille de match avant et après le match par toutes les personnes habilitées.
Tâches :	Transcrire avant le match les bordereaux de composition d'équipe (voir modèle page 39) sur la feuille de match (selon la procédure décrite dans le chapitre "chronologie avant chaque match" page 15) Barrer les cases éventuellement laissées vierges sur la feuille de match à la suite du coup d'envoi/à la fin du match (Cf. modèle page 6). Remplir la feuille de match durant le match suivant les instructions de l'arbitre. Noter les changements de gardien de but durant le jeu. Transcrire les participations positives et négatives lors de chaque but. Inscrire la participation effective au jeu de chaque joueur. Informers les arbitres lorsqu'un joueur reçoit au cours du même match une deuxième pénalité de méconduite. Enregistrer le dépôt d'une réclamation de l'une ou l'autre équipe, après l'accord de l'arbitre. Barrer, au début du deuxième tiers, les joueurs inscrits sur la feuille de match et non présents sur le banc (à l'exception des joueurs à l'infirmerie et/ou exclus du match) Terminer, à la fin du match, la rédaction de la feuille de match (selon la procédure décrite dans le chapitre « chronologie durant le match page 16). Transmettre aux équipes, dans leur vestiaire, les instructions des arbitres.

Important : La feuille de match doit être rédigée avec le plus grand soin, lisible, à l'aide d'un stylo à bille extra fine noir uniquement (Cf. modèle page 6)

Dans le cas où un même joueur reçoit simultanément une pénalité mineure et une pénalité de méconduite (2'+10' ou 2'+2'+10') la pénalité mineure est inscrite en premier.

Lorsqu'un joueur est sanctionné simultanément d'une pénalité mineure et d'une pénalité majeure, la pénalité majeure est inscrite en premier la feuille de match (5'+2'+20')

La seconde pénalité de méconduite infligée au cours du match à un même joueur est automatiquement transformée en pénalité de méconduite pour le match (20').

Lorsqu'un joueur est au banc des pénalités comme substitut, la pénalité qu'il purge est inscrite sur le rapport de jeu au crédit du joueur qui a commis la faute. En cas de pénalité de banc mineure à une équipe, la pénalité est inscrite sans numéro et il convient de mettre à la place la lettre E pour « équipe » (exemple 2' pour surnombre = E / 2' / SUR). N'inscrire qu'une pénalité par ligne.

❖ CHRONOMÉTREUR ÉLECTRONIQUE

Objet du poste : Assurer le chronométrage électronique de l'ensemble des phases du match.

Position hiérarchique : Dépend des arbitres et du chef de table.

Responsabilités : Assumer le timing général du match.
Avertir, au moyen de la sirène, le public, les joueurs, les arbitres du début et fin d'échauffement, de la fin de chaque période, de la fin des temps morts.
Assumer l'affichage au tableau de marque et gérer les pénalités et les buts, en conformité avec les règles du jeu.

Tâches : Assurer le chronométrage officiel effectif du match, de l'échauffement, des pauses, des prolongations, des pénalités, des temps morts.
Signaler aux arbitres, au moyen d'un signal visuel, le début du match, des deuxièmes et troisièmes périodes, des prolongations.
Accorder entre chaque tiers-temps une pause de 15 minutes après laquelle les arbitres doivent commencer le jeu.
Contrôler la durée du temps de toutes les pénalités.

Important : Lors de chaque engagement, le chronomètre est mis en marche dès que le palet touche la glace et il est arrêté dès le coup de sifflet de l'arbitre ou du juge de ligne.
Le chronométrage du temps de pause débute dès la fin des périodes de jeu.
Durant l'exécution d'un tir de pénalité le chronomètre doit être arrêté.
Si le joueur est sanctionné simultanément par une pénalité mineure et une pénalité de méconduite (2'+10' – 2'+2'+10'), la pénalité mineure est affichée en premier. (Si le tableau de marque le permet, un signal lumineux indiquera qu'une pénalité de méconduite suivra la pénalité mineure)
Lorsqu'un joueur est sanctionné simultanément par une pénalité mineure et une pénalité majeure (2'+5'+20') la pénalité majeure est affichée en premier
Lorsque les deux équipes étant complètes sur la glace, une pénalité mineure est infligée à un joueur de chaque équipe, au cours d'un même arrêt de jeu, ces pénalités devront être subies sans qu'aucune substitution sur la glace ne soit possible.

Dans tous les autres cas, lorsque des pénalités mineures ou majeures sont infligées simultanément à des joueurs des deux équipes, une substitution pour un même nombre de pénalités mineures ou majeures coïncidentes pour chacune des deux équipes, sera immédiatement pratiquée.

Les joueurs sanctionnés ou leurs substituts prendront place aux bancs des pénalités qu'ils ne pourront pas quitter avant le premier arrêt de jeu suivant la fin du temps de leur pénalité (voir exemples pages 23). Ces pénalités ne sont pas affichées au tableau du chronomètre. Si la durée totale des pénalités n'est pas identique, les pénalités à l'origine de cette différence seront subies les premières. Ces pénalités (différence) doivent être affichées au tableau du chronomètre et seront prises en compte en cas de pénalités différés. En cas de but marqué, aucune pénalité mineure substituée (c'est à dire non affichée au tableau du chronomètre) ne peut être annulée.

Le chronométreur doit disposer d'un chronomètre manuel et d'un sifflet en cas de défaillance du système électronique.

❖ CRONOMÉTREUR MANUEL

Objet du poste :	Doubler en manuel le chronométrage électronique des temps de jeu.
Position hiérarchique :	Dépend des arbitres et du chef de table.
Responsabilités :	Assumer toutes les phases de chronométrage du jeu en cas de défaillance du système électronique.
Tâches :	Etre en mesure de renseigner l'arbitre sur le temps écoulé et offrir la possibilité d'un déroulement normal du jeu en remplacement du chronomètre électronique. Le chronométreur manuel fait référence en cas de fausse manœuvre ou panne du chronomètre électronique. Remplir les mêmes tâches que le chronométreur électronique (voir fiche de poste ci-dessus)
Important :	Cette fonction, obligatoire pour les matches internationaux, est fortement recommandée pour tous les autres matches. Le chronométreur doit également disposer d'un sifflet.

❖ SPEAKER FRANCAIS

Objet du poste :	Annoncer, en français, à l'aide de la sonorisation de la patinoire, toutes les informations concernant le déroulement du match et la sécurité du public.
Position hiérarchique :	Dépend des arbitres, du chef de table et du directeur de l'épreuve.
Responsabilités :	Assurer, en français, dans la terminologie officielle, l'information du public, des officiels d'équipes, des joueurs et des arbitres.
Tâches :	Effectuer en direct et en français toutes les annonces relatives au déroulement du match telles qu'elles figurent aux chapitres "chronologie avant le match" (page 15) et "annonces officielles" (pages 32) Diffuser à l'attention du public, des joueurs, des arbitres, toute information relative à la sécurité, ceci sous la responsabilité directe du directeur de l'épreuve ou de toute personne dûment habilitée.

Diffuser durant les tiers-temps d'éventuels messages non officiels (Ex. publicité).

Important : La terminologie officielle doit être scrupuleusement respectée.
Lorsque des joueurs des deux équipes sont sanctionnés simultanément, les pénalités des joueurs visiteurs sont annoncées en premier.

Langues : Anglais conseillé.

❖ RESPONSABLE DU BANC DES PÉNALITÉS

Objet du poste : Assurer la gestion du banc de pénalité affecté à une équipe.

Position hiérarchique : Dépend des arbitres et du chef de table.

Responsabilités : Contrôler l'exactitude des temps de pénalité infligés.
Respecter le timing et l'ordre des entrées et sorties des joueurs pénalisés.
Faire respecter l'ordre au banc des pénalités.

Tâches : Ouvrir, fermer et contrôler la porte de banc de pénalité (respect du timing).
Contrôler le numéro des maillots des joueurs qui entrent et qui sortent.
Fixer l'ordre de sortie des joueurs pénalisés, conformément au règlement.
Tenir à jour la fiche de pénalité (voir modèle page 41)
Indiquer au joueur pénalisé, sur demande, son temps de pénalité restant.

Important : Lorsqu'un joueur est puni simultanément d'une pénalité mineure ou majeure et d'une pénalité de méconduite ou méconduite de match, d'une pénalité de match (2'+10' – 2'+2'+10' – 2'+20' – 2'+2'+20' – 5'+20' – 2'+5'+20' – 25'), l'équipe fautive doit envoyer immédiatement un joueur substitut au banc des pénalités. Ce substitut doit rester au banc des pénalités jusqu'à la fin de la pénalité mineure ou majeure (règle IIHF).
Lorsque les deux équipes étant complètes sur la glace, une pénalité mineure est infligée à un joueur de chaque équipe, au cours d'un même arrêt de jeu, ces pénalités seront chronométrées et devront être subies sans qu'aucune substitution sur la glace ne soit possible (règle IIHF).
Dans tous les autres cas, lorsque des pénalités mineures ou majeures sont infligées simultanément à des joueurs des deux équipes, une substitution pour un même nombre de pénalités mineures ou majeures coïncidentes pour chacune des deux équipes, sera immédiatement pratiquée (règle IIHF).
Les joueurs sanctionnés ou leurs substituts prendront place aux bancs des pénalités qu'ils ne pourront pas quitter avant le premier arrêt de jeu suivant la fin du temps de leur pénalité (voir exemples page 23)
Ces pénalités ne sont pas affichées au tableau du chronomètre.
Si la durée totale des pénalités n'est pas identique, les pénalités à l'origine de cette différence seront subies les premières. Ces pénalités (différence) doivent être affichées au tableau du chronomètre et seront prises en compte en cas de pénalités différées.
En cas de but marqué, aucune pénalité mineure substituée (c'est à dire non affiché au tableau du chronomètre) ne peut être annulée.
Tout joueur dont la pénalité ne serait pas terminée à l'issue de la prolongation ne pourra pas participer aux tirs au but. Il doit rester au banc des pénalités ou au vestiaire. Il en ira de même pour les joueurs pénalisés durant l'épreuve de tirs au but (règlement IIHF des tirs au but).

❖ STATISTICIEN POSITIF/NÉGATIF

Objet du poste :	Enregistrer pour une équipe les n° de maillot des joueurs présents sur la glace lorsqu'un but est marqué et les communiquer au secrétaire de match.
Position hiérarchique :	Dépend des arbitres et du chef de table.
Responsabilités :	Tenir à jour et en temps réel la fiche de statistiques + et -. Communiquer au secrétaire de match les participations positives ou négatives des joueurs d'une équipe ayant marqué ou encaissé un but. Signaler au chef de table ou à défaut au secrétaire de match, que le joueur prenant place au banc des pénalités en substitution d'un gardien pénalisé était effectivement présent sur la glace au moment où la faute a été signalée (en particulier dans le système à 2 arbitres).
Tâches :	Enregistrer en permanence sur une fiche de statistique (voir modèle page 42) les n° de maillot des joueurs présents sur la glace (une seule équipe). Remettre, à la fin de chaque tiers-temps, cette fiche au chef de table ou au secrétaire de match qui la transmettra au centre administratif.
Important :	Le statisticien doit prendre soin de noter l'intégralité des joueurs présents sur la glace, y compris le gardien de but. Dans le cas où le gardien est remplacé par un joueur de champ, il note ce n° comme sixième joueur. Il est nécessaire que tous les changements de joueurs soient notés afin que le secrétaire de match puisse enregistrer sur la feuille de match les joueurs qui ont effectivement participé au jeu.

❖ JUGE DE BUT (les juges de but peuvent être remplacés par un juge vidéo)

Objet du poste :	Indiquer à l'arbitre et au public si le palet a pénétré en totalité à l'intérieur de la cage de but dont il a la charge.
Position hiérarchique :	Dépend de l'arbitre et du chef de table.
Responsabilités :	Décider si le palet est venu depuis le devant entre les poteaux de but ou non et a franchi complètement la ligne de but. Indiquer sa décision, si elle est positive, en actionnant une lampe rouge reliée au pupitre électronique.
Tâches :	Allumer la lampe rouge lorsque les conditions ci-dessus sont remplies.
Important :	La lampe rouge ne peut fonctionner que lorsque le chronomètre tourne. Elle ne peut donc être utilisée lors d'un arrêt de jeu ou à la fin d'un tiers-temps. Le fait que le juge de but n'ait pas utilisé la lumière rouge ne signifie donc pas qu'un but marqué n'est pas valable. Le juge de but doit répondre aux questions de l'arbitre par « oui » ou « non ». Le juge de but se tient derrière la cage, hors de la surface de jeu. Il est recommandé d'être situé à l'intérieur d'un enclos afin de ne subir aucune gêne dans l'exercice de sa tâche. Le juge de but ne peut pas décider de la validité d'un but.

❖ STATISTICIEN DES TIRS SUR LE GARDIEN DE BUT

Objet du poste :	Enregistrer pour une équipe les tirs cadrés et buts de chaque joueur d'une équipe et les communiquer au secrétaire de match en fin de match.
Position hiérarchique :	Dépend du chef de table.
Responsabilités :	Constater si le tir du palet en direction de la cage serait rentré dans la cage sans l'intervention du gardien de but ; tenir à jour la fiche de tir sur le gardien de but.
Tâches :	Enregistrer sur la partie gauche de la fiche des tirs au but tous les tirs cadrés de chaque joueur sur le gardien adverse, les tirs qui seraient rentrés dans la cage sans l'intervention du gardien de but, les buts de chaque joueur (voir modèle page 43). Lors d'un tir de pénalité il prend en compte le tir s'il est cadré ou s'il est rentré dans la cage ; le palet touchant le poteau n'est pas considéré comme un tir cadré sauf s'il rentre dans le but. Totaliser, à la fin du match, le nombre de tirs (buts inclus) par joueur, le nombre de tirs (buts inclus) total des trois périodes (et de l'éventuelle prolongation) puis transmettre sa fiche au secrétaire de match (manuscrit et informatique) pour transcrire le nombre de tirs par joueur.
Important :	Le statisticien doit bien noter tous les tirs de chaque joueur sur la cage (buts et arrêts cadrés) ; si un changement de gardien de but a lieu durant le match il note sur la partie droite de sa fiche les arrêts et buts sur le nouveau gardien de but. Le statisticien ne peut pas décider de la validité d'un but.

❖ STATISTICIEN DES MISES EN JEU

Objet du poste :	Enregistrer pour les deux équipes, celle qui gagne le palet lors de chaque mise en jeu.
Position hiérarchique :	Dépend du chef de table.
Responsabilités :	Tenir à jour la fiche de statistiques des mises en jeu ; décider quelle équipe gagne le palet de chaque mise en jeu.
Tâches :	Il enregistre le résultat de toutes les mises en jeu en tous points de la patinoire sur la fiche de statistiques (voir modèle page 44), crédite d'un point l'équipe du joueur qui gagne la possession du palet lors de l'engagement, crédite d'un point l'équipe du joueur qui ne gagne pas la possession du palet lors de l'engagement mais dont son équipe en prend possession. Faire, à la fin de chaque période le total des engagements gagnés de chaque équipe et le communiquer au chef de table (pour communication au réalisateur de télévision) ; faire, à la fin du match, le total des trois périodes (éventuellement de la prolongation) puis transmettre sa fiche au secrétaire de match (manuscrit et informatique) pour transcrire le total de chaque équipe sur la feuille de match.
Important :	Tous les engagements doivent être comptés, même le début de chaque période ; un tir de pénalité n'est pas un engagement mais l'engagement suivant le tir de pénalité compte.

CHRONOLOGIE AVANT LE MATCH

- H-90 Le secrétaire de match se fait communiquer les bordereaux de composition d'équipes, la feuille de licences des joueurs et officiels d'équipe (équipe visiteuse en premier - règles IIHF)
Il remplit les champs suivants de la feuille de match : année de naissance, nom, prénom, numéro de maillot, position sur la glace, de tous les joueurs, numéro de maillot du capitaine et assistants, numéro de licence, nom, prénom, du coach.
Le secrétaire informatique saisit électroniquement les bordereaux de composition d'équipes (voir modèle page 40).
- H-60 Le chronomètre électronique est actionné pour un décompte de 60 minutes.
- H-52 Le secrétaire de match fait signer la feuille de match par le coach de l'équipe visiteuse. Ce dernier contrôle si la composition de son équipe est conforme au bordereau. Puis le secrétaire effectue la même opération auprès de l'équipe locale.
- H-50 Prise de poste à la table de marque de toute l'équipe (avec le matériel obligatoire). Le secrétaire de match remet aux arbitres dans leur vestiaire le rapport de jeu, les bordereaux de composition d'équipe, les feuilles des licences des joueurs et officiels d'équipe. Le secrétaire de match fournit une copie du rapport de jeu au speaker, ainsi qu'à la presse.
- H-49 Essai du micro, de l'ouverture des portes des bancs des pénalités et du chronomètre manuel.
- H-42 Au moyen de la sirène, appel par le chronométreur des équipes et des arbitres pour l'échauffement.
- H-40 Echauffement. Une personne désignée met sur la glace les palets d'échauffement (60 environs). Contrôle de la durée de l'échauffement (20') à l'aide du chronomètre électronique.
- H-22 Annonce du speaker : « 2' avant la fin de l'échauffement. »
- H-20 Sirène annonçant la fin de l'échauffement. Deux personnes désignées récupèrent les palets d'échauffement.
- H-15 Une personne désignée apporte à la table de marque les palets officiels de jeu dans un seau avec de la neige.
- H-10 Annonce du speaker : « Mesdames et messieurs, nous vous rappelons qu'il est interdit de fumer dans l'enceinte de la patinoire. » (Règle IIHF)
- H-06 Le speaker souhaite la bienvenue et présente les équipes ainsi que les arbitres (voir chapitre des annonces officielles pages 32). Cette annonce est également diffusée dans les vestiaires.
- H-03 Le chronométreur électronique appelle les joueurs et les arbitres au moyen de la sirène.
- H-02 Entrée des arbitres et des deux équipes sur la glace. Les équipes s'alignent sur les lignes bleues, les arbitres devant la table de marque.
Les deux capitaines se saluent puis viennent saluer les arbitres.
- H-00 Début du match.

CHRONOLOGIE DURANT LE MATCH

Fin des tiers-temps :

Chronométrage du temps de pause (15') à l'aide du chronomètre électronique afin de renseigner les spectateurs. Le temps de pause débutant dès la fin des périodes.

Durant la pause, le speaker peut diffuser des messages non officiels. Il rappelle également l'interdiction de fumer (règle IIHF).

Après 12' le chronométreur appelle les arbitres et les équipes au moyen de la sirène.

Le tiers-temps suivant reprend après 15'.

En cas de prolongation une pause de 3' est accordée à la fin du temps de jeu réglementaire (les équipes restent à leurs bancs). Il n'y a pas de réfection de la surface de jeu.

Une seule prolongation de 5', 10' ou 20' (selon règlement sportif) avec arrêt du match au 1er but marqué.

Fin du match :

Annonces du speaker (voir chapitre annonces officielles pages 32).

Le coach, ou le capitaine, a le droit de faire inscrire par le secrétaire de match sur le rapport de jeu qu'il porte réclamation, aucune rature ni observation particulière (Ex. : blessure de joueur) ne doivent figurer sur le rapport de jeu.

Après avis de l'arbitre le secrétaire de match raye toutes les cases laissées vides sur le rapport de jeu.

Signature de la feuille de match par le chronométreur, le secrétaire de match. (Le délégué de match vérifie et signe avant les arbitres)

Le secrétaire de match se rend au vestiaire des arbitres et leur remet la feuille de match aux fins de vérification et signature, les arbitres ne doivent signer que si la feuille de match est correctement remplie. S'il y a lieu, l'arbitre remet au secrétaire de match une notification de rapport de match/rapport d'incident pour transmission au coach de l'équipe du joueur.

Les arbitres conservent les exemplaires 1 et 2 de la feuille de match et les transmettent sous 48 heures aux services compétents de la FFHG ; les clubs recevant doivent transmettre la feuille de match numérique à la zone pour les championnats de catégorie B.

Le secrétaire de match remet aux coaches des équipes l'exemplaire 3 et 4 de la feuille de match. Il remet également, s'il y a lieu, la notification de rapport de match/rapport d'incident.

Forfaits

En cas de forfait (RAS FFHG), une feuille de match portant mention des joueurs présents doit être rédigée et signée par les arbitres, les coaches et le secrétaire de match.

Communication des résultats dès la fin du match

Se reporter aux directives transmises aux clubs par la FFHG à chaque début de saison.

COMPOSITION D'EQUIPE

(REGLEMENT DES ACTIVITES SPORTIVES)

Une équipe senior doit comprendre au début du match, au minimum 8 joueurs de champ + 1 gardien de but + un coach non équipé.

Elle devra comprendre au début de la 2^{ème} période au moins **10 joueurs de champ + 1 gardien + 1 coach**, faute de quoi elle s'exposera aux sanctions prévues (RAS FFHG). Dans ce cas, le match peut se poursuivre en match amical avec l'apport de joueurs de l'équipe adverse. Une nouvelle feuille de match sera alors rédigée, portant mention de la composition nouvelle des deux équipes.

Nota : Cette disposition est aménagée en **hockey féminin** avec une obligation de présenter **8 joueuses de champ + 1 gardienne + un coach** au début de la 1^{ère} période, la rencontre pouvant se dérouler normalement avec ce nombre de joueuses.

Pour le **trophée fédéral loisir**, le nombre minimal de joueurs sur la feuille de match est de **9 joueurs dont un gardien de but** pour la totalité de la rencontre.

En ce qui concerne la spécificité des catégories U11 et U13, se référer au RAS FFHG en vigueur.

Une équipe comprend au maximum 22 joueurs dont 2 gardiens de but.

Un joueur arrivant au cours du match, peut prendre part au jeu jusqu'au début de la deuxième période, s'il a été porté sur le rapport de jeu avant le début du match, et s'il figurait sur la liste des joueurs (Bordereau de composition d'équipe) remise préalablement au secrétaire de match pour transmission aux arbitres et vérification éventuelle.

Le coach devra remettre au secrétaire de match, 90' ou 60' (selon la catégorie) avant l'heure fixée pour la rencontre, la composition de son équipe sur bordereau type FFHG, accompagnée de la feuille des licences des joueurs et du banc (8 officiels d'équipe maximum) pour le match, sous peine d'application des dispositions du RAS FFHG.

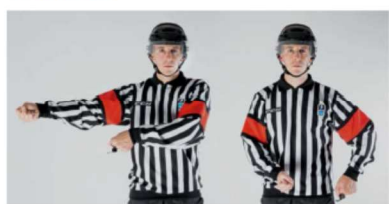
Le secrétaire du match devra remettre sans délai l'ensemble de ces documents aux arbitres dans leur vestiaire, après vérification par le coach de l'équipe adverse, si celui-ci le désire.

Les arbitres garderont l'ensemble des documents dans leur vestiaire jusqu'à la fin du match. Seuls les joueurs figurant sur la liste des joueurs (bordereau de composition d'équipe) pourront être inscrits sur la feuille de match, sous réserve qu'ils soient qualifiés pour jouer.

SIGNIFICATION DE LA GESTUELLE DES ARBITRES



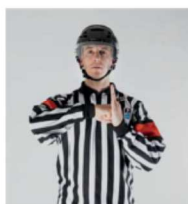
GESTES DES ARBITRES AVEC PENALITES DTDM 10/08/2018



Accrocher
ACC 146



Charge avec la
crosse **CRO 127**



Projection contre
la bande **CBA 119**



Charge à la tête
CTN 124



Charge illégale
CCO 169



Charge incorrecte
INC 122



Charge par
derrière **DOS 123**



Charge tardive
CH-T 153



Cinglage
CIN 159



Coup de coude
COU 139



Coup de genou
GEN 152



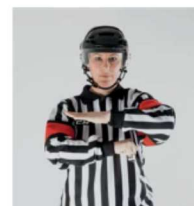
Coupage
CPA 125



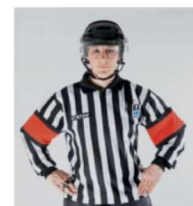
Crosse haute
HAU 143



Dureté **DUR 158**
Bagarre **C-PO 141**



Harponner bout
manche **HBM 121**



Méconduite
107MEC/109MPM



Obstruction
OBS 149-172



Obstruction sur
GB **OB-G 150**



Pénalité de match
MAT 110



Piquage
PIQ 161



Retard de Jeu (palet hors de la surface de jeu)
JEU 135



Retenir
RET 144



Retenir la crosse
RE-C 145



Surnombre
SUR 166



Tir de pénalité
TP 170



trébucher
TRE 167

SANS PENALITÉS

f.f.h.g août 2018



But
94



Passe à la main
74



Temps mort
61



Changement de joueurs
92



Pas de faute



Pénalité signalée avec
arrêt de jeu différé
114



Hors-jeu différé
82



Dégagement interdit
65



Hors jeu
78



Attaquant dans le
territoire du but
84

CODIFICATION DES PÉNALITÉS

(F.F.H.G. - DTDM août 2018)

Code	Explication de la pénalité en abréviation (règle)	N° règle	Nombre de minutes
ACC	Accrocher *	146	2' - 5'+20' - 25'
SPE	Bagarre avec les spectateurs (joueurs ou off. d'équipe)	140	25'
C-PO	Bagarre (coup de poing)	141	2' - 2'+2' - 10' - 2' + 20' - 2'+2'+20' - 5'+20' - 20' - 25'
BAL	Balayage (coup de pied dans le patin de l'adversaire)	160	5'+20' - 25'
BAN	Banc mineure (off. d'équipe ou joueur depuis le banc)	117	2'bm - 20'
CRO	Charge avec la crosse *	127	2' - 5'+20' - 25'
CBA	Projection contre la bande (charge)	119	2'+10' - 5'+20' - 25'
CTN	Charge contre la tête ou le coup (tête/nuque)*	124	2'+10' - 5'+20' - 25'
CCO	Charge illégale (charge. avec le corps hockey féminin)	169	2' - 5'+20' - 25'
INC	Charge incorrecte	122	2' - 5'+20' - 25'
DOS	Charge par derrière (dans le dos) *	123	2'+10' - 5'+20' - 25'
CH-T	Charge tardive (à retardement)	153	2' - 5'+20' - 25'
CIN	Cinglage (coup de crosse) *	159	2' - 5'+20' - 25'
ANT	Comportement antisportif (attitude antisportive)	168	2' - 2'bm - 10' - 20' - 2'+20' - 25'
COU	Coup de coude	139	2' - 5'+20' - 25'
GEN	Coup de genou	153	2' - 5'+20' - 25'
CPJ	Coup de pied (donner ou tenté de donner)	152	25'
TET	Coup de tête (donner ou tenter un coup avec la tête)	142	25'
CPA	Coupage	125	2' - 5'+20' - 25'
CGD	Cracher (sur une personne, sur la glace ou en dehors)	162	25'
HAU	Crosse haute	143	2' - 2'+2' - 5'+20' - 25'
EQU	Crosse non conforme (mesure de la crosse)	147	2' - 2'bm - 2'+10' - TP
DUR	Dureté (altercation)	158	2' - 2'+2' - 10' - 5'+20'
EQ-D	Équipement dangereux	128	2' - 10'
DIS	Fermer la main sur le palet (dissimulation)	126	2' - TP
HBM	Harponner avec le bout du manche *	121	2'+2'+10' - 5'+20' - 25'
OFF	Incorrection envers les officiels (arbitres)	116	2' - 2'bm - 10' - 20' - 25'
JE-C	Jet de crosse ou d'objet	165	2' - 2'bm - 2'+20' - TP - BA
JCB	Jeu avec une crosse cassée (brisée) / remplacement	120-165	2' - 2'bm - 20' - 2'bm+20' - TP - BA
SA-C	Jouer sans casque	155	2' - 10'
BLE	Joueur de champ blessé refusant de quitter la glace	148	2' - 10'
MO-A	Mordre (l'adversaire)	118	25'
OBS	Obstruction	149-172	2' - 5'+20' - 25'
OB-G	Obstruction sur un gardien de but	150	2'
EES	Officiel d'équipe qui entre sur la surface de jeu	164	20'
PIQ	Piquage (avec la pointe de la palette) *	161	2'+2'+10' - 5'+20' - 25'
PLO	Plongeon (simulation d'une faute)	138	2'
QBP	Quitter le banc des pénalités prématurément (accès inc.)	154	2' - 2' + 20' - 2'+2'+20'
RAI	Railleries (joueur qui célèbre un but ou nargue l'équipe adverse)	163	10'
RE-J	Refus de débiter le jeu (équipe sur la glace ou vestiaire)	157	2'bm
JEU	Retard de jeu	129>137	2' - 2'bm / 175-179 = TP - BA
RET	Retenir *	144	2'
RE-C	Retenir la crosse *	145	2'
SUR	Surnombre	166	2'bm - TP
GRI	Tirer les cheveux, le casque ou la grille	156	2' - 5'+20'
TRE	Faire trébucher (trébucher) *	167	2' - 5'+20' - 25'
MEC	Uniquement pour 10' additionnelle, mettre MEC	107	10'
MPM	Méconduite pour le match (si additionnel, mettre MPM)	109	20'
MAT	Pénalité de match (si additionnel, mettre MAT)	110	25'

2'bm	2 minutes de banc mineures à une équipe. Dans la case N°, ne plus mettre le numéro du joueur qui purge la pénalité de banc. Mettre la lettre E = équipe. Dans la case Code, mettre le code correspondant à la faute. Ex. : surnombre = E 2' SUR. Mettre le code BAN uniquement pour la règle n° 117 banc mineure = « officiel d'équipe ou joueur depuis le banc » = E 2' BAN
*	Dans le cadre des articles 171.1 et 179.3, un tir de pénalité ou un but automatique peut être accordé pour de nombreuses infractions aux règles de jeu (faute commises par l'arrière sur joueur partant en échappée).
TP	Mettre TP dans la case Mn, mettre le code de la règle qui inflige un tir de pénalité dans la case code de l'équipe fautive.
BA	Mettre BA dans la case Mn, mettre le code de la règle qui inflige un but automatique dans la case code de l'équipe fautive.
10' 20' 25'	Les pénalités de méconduite (10'), méconduite de match (20') doivent être codée MEC ou MPM quand elles sont additionnelle. Exemples : 2'+10' – 2'+2'+10' – 2'+20' – 2'+2'+20' – 5'+20' – 10'+10'. Quand une pénalité de méconduite, méconduite de match, de match, est seule, mettre le code correspondant à la faute. Exemple : bagarre (coup de poing) = 10' C-PO / officiels d'équipe = 20' EES / coup de coude = 25' COU.

DIFFÉRENTS TYPES DE PÉNALITÉS					
PENALITE	JOUEUR		GARDIEN DE BUT		REMARQUES
	Le joueur quitte le jeu pendant :	La pénalité est purgée sur le banc des pénalités par :	Le gardien quitte le jeu pendant :	La pénalité est purgée sur le banc des pénalités par :	Il est inscrit sur la feuille de match : Divers : Pénalités coincidentes :
MINEURE	2 minutes	Fautif		Joueur sur la glace	2 minutes Peut être terminée après un but possible
BANC MINEURE	2 minutes	N'importe quel joueur	Pas possible		2 minutes Peut être terminée après un but Possible
MAJEURE	Reste du match	N'importe quel joueur sauf le fautif pour 5 minutes	Reste du match	Joueur sur la glace pour 5 minutes	Possible
MECONDUITE	10 minutes	Fautif		Joueur sur la glace	10 minutes
MECONDUITE DE MATCH	Reste du match	Aucun	Reste du match	Aucun	20 minutes Rapport de l'arbitre
MATCH	Reste du match	N'importe quel joueur sauf le fautif pour 5 minutes	Reste du match	Joueur sur la glace pour 5 minutes	25 minutes Rapport de l'arbitre + licence possible
TIR DE PENALITE					T.P. Pendant l'exécution du tir, le chrono est arrêté
BUT AUTOMATIQUE					B.A. But accordé sans que le palet ait pénétré dans la cage

PÉNALITÉS ADDITIONNELLES							
PENALITE	JOUEUR		GARDIEN DE BUT		REMARQUES		
	Le joueur quitte le jeu pendant :	La pénalité est purgée sur le banc des pénalités par :	Le gardien quitte le jeu pendant :	La pénalité est purgée sur le banc des pénalités par :	Il est inscrit sur la feuille de match :	Divers :	Pénalités coïncidentes :
DOUBLE MINEURE	4 minutes	Fautif		Joueur sur la glace	2' 2'		2' ou 4' possible
MINEURE + MECONDUITE	12 minutes	2' par un joueur + le fautif		2 joueurs sur la glace un pour 2' un pour 12'	2' 10'		2' possible
DOUBLE MINEURE + MECONDUITE	14 minutes	4' par un joueur + le fautif		2 joueurs sur la glace un pour 4' un pour 14	2' 2' 10'		2' ou 4' possible
DOUBLE MECONDUITE	Reste du match	Aucun	Reste du match	Aucun	10' 20'	Rapport de l'arbitre	
MINEURE + MECONDUITE DE MATCH	Reste du match	N'importe quel joueur sauf le fautif pour 2'	Reste du match	Joueur sur la glace pour 2 minutes	2' 20'	Rapport de l'arbitre	2' possible
DOUBLE MINEURE + MECONDUITE DE MATCH	Reste du match	N'importe quel joueur sauf le fautif pour 4'	Reste du match	Joueur sur la glace pour 4 minutes	2' 2' 20'	Rapport de l'arbitre	2' ou 4' possible
MAJEURE + MECONDUITE DE MATCH	Reste du match	N'importe quel joueur sauf le fautif pour 5'	Reste du match	Joueur sur la glace pour 5 minutes	5' 20'	Rapport de l'arbitre	5' possible
MINEURE + MAJEURE + MECONDUITE DE MATCH	Reste du match	N'importe quel joueur sauf le fautif pour 7'	Reste du match	Joueur sur la glace pour 7 minutes	5' 2' 20'	Rapport de l'arbitre	2' - 5' possible

GESTION DES PÉNALITÉS – EXEMPLES DE SITUATIONS

1°) PENALITES INFLIGÉES AUX DEUX EQUIPES AU COURS D'UN MÊME ARRÊT DE JEU

Lorsque les deux équipes étant complètes sur la glace, une pénalité mineure est infligée à un joueur de chaque équipe, au cours d'un même arrêt de jeu, ces pénalités devront être subies sans qu'aucune substitution sur la glace ne soit possible (**EXCEPTION**) (règle IIHF).

Dans tous les autres cas, lorsque des pénalités mineures ou majeures sont infligées simultanément à des joueurs des deux équipes, une substitution pour un même nombre de pénalités mineures ou majeures coïncidentes pour chacune des deux équipes, sera immédiatement pratiquée.

Les joueurs sanctionnés prendront place aux bancs des pénalités qu'ils ne pourront pas quitter avant le premier arrêt de jeu suivant la fin du temps de leur pénalité. Ces pénalités ne sont pas affichées au tableau du chronomètre.

Si la durée totale des pénalités n'est pas identique, les pénalités à l'origine de cette différence seront subies les premières par le joueur pénalisé ou un substitut. Ces pénalités (différence) doivent être affichées au tableau du chronomètre et seront prises en compte en cas de pénalités différées.

En cas de but marqué, aucune pénalité mineure substituée (c'est à dire non affichée au tableau du chronomètre) ne peut être annulée.

Quelques exemples de ces types de pénalités figurent dans les pages suivantes :

Il n'existe qu'une SEULE EXCEPTION A CETTE REGLE :

Joueur équipe A	Durée pénalités(s)	Instant	Joueur équipe B	Durée pénalités(s)	Instant	Joueurs sur la glace
A6	2'	3'00	B5	2'	3'00	4vs4
Les deux pénalités mineures sont affichées et purgées à condition que les deux équipes soient au complet (EXCEPTION)						
A6	2'+10'	3'00	B5	2'	3'00	4vs4
Les deux pénalités mineures sont affichées et purgées à condition que les deux équipes étaient au complet (EXCEPTION) L'équipe A doit mettre un substitut pour les 2' de A6, le substitut et B5 rentreront à 5'00, A6 à partir de 15'00 sur arrêt de jeu						
A6	2'+10'	3'00	B5	2'+10'	3'00	4vs4
Les deux pénalités mineures sont affichées et purgées à condition que les deux équipes soient au complet (EXCEPTION) Les équipes doivent mettre chacune un substitut au banc des pénalités qui rentreront à 5'00 A6 et B5 rentreront au premier arrêt de jeu à partir de 15'00						
A6	2'	3'00				4vs5
A9	2'	3'30	B11	2'	3'30	4vs5
La pénalité de A6 est chronométrée – retour de A9 et B11 à partir de 5'30 sur arrêt de jeu						
A6	2'	3'00	B8	2'	3'00	
A9	2'	3'00	B7	2'	3'00	5vs5
Les équipes jouent à 5 contre 5 – retour de A6, A9, B8, B7 à partir de 5'00 sur arrêt de jeu						

A6	tir de pénalité	3'00				
A9	2'00	3'00	B11	2'	3'00	4vs4
Les équipes jouent à 4 contre 4 même si A6 marque un but sur le tir de pénalité						
A6	2'+10'	3'00	B11	2'	3'00	
A9	2'+2'	3'00				4vs5
Les pénalités mineures de A9 sont chronométrées, retour sur la glace de A9 à 7'00 – retour de B11 à partir de 5'00 sur arrêt de jeu – retour de A6 à partir de 15'00 sur arrêt de jeu						
A6	2'	3'00	B5	2'	3'00	4vs4
A9	2'	3'30	B7	2'	3'30	4vs4
Les pénalités mineures de A6 et B5 sont affichées (EXCEPTION)						
Les pénalités de A9 et B7 ne sont pas affichées au tableau de marque, (il n'y a pas d'exception à 4vs4)						
Substitution sur la glace de A9 et B7 ils rentreront au premier arrêt de jeu à partir de 5'30						
A6	2'	3'00				4vs5
A9	2'	3'30	B11	2'+2'	3'30	4vs4
La pénalité de A6 est chronométrée ainsi que la 1ère pénalité de B11 – il faudra un substitut de B11 au banc de pénalité durant 2'00. Retour de A9 à partir de 5'30 sur arrêt de jeu – retour de B11 à partir de 7'30 sur arrêt de jeu						
A6	2'	3'00				
A9	2'	3'30	B11	2'	3'30	
A12	2'	3'30				3vs5
Le capitaine de A choisira qui de A9 ou A12 verra sa pénalité affichée au tableau de marque – retour de A6 à 5'00 – retour de A9 ou A12 à 5'30 – retour de A9 ou A12 et B11 à partir de 5'30 sur arrêt de jeu						
A6	2'	9'00				
A9	2'	9'20	B4	2'	9'20	
A8	2'	9'20	B7	2'	9'20	4vs5
Seule la pénalité de A6 est affichée au tableau de marque - substitution sur la glace de A9, A8, B4 et B7 retour au premier arrêt de jeu à partir de 11'20						
A6	2'+2'	3'00	B11	2	3'00	4vs5
La première pénalité de A6 est chronométrée – il faudra un substitut de A6 au banc de pénalité durant 2'00						
A6	2'	3'00				
A9	2'+2'	3'30	B11	2'+2'+10'	3'30	4vs5
Il n'y aura pas de substitut de B11 au banc qui sortira à partir de 17'30 sur arrêt de jeu – retour de A9 au premier arrêt de jeu à partir de 7'30						
A6	2'	3'00				
A9	2'	3'15	B12	2'+10'	3'15	4vs5
Seule la pénalité de A6 est affichée au tableau de marque – A9 sortira à partir de 5'15 et B12 à partir de 15'15 sur arrêt de jeu						
A6	2'	3'00				
A9	2'	3'00	B5	2'	3'00	4vs5
Le capitaine choisira qui de A6 ou A9 verra sa pénalité affichée au tableau de marque						

A6	2'	3'00				
A9	2'	3'00	B11	2'+2'	3'00	5vs5

Egalité des temps de pénalité : substitution de tous les joueurs sur la glace, A6 et A9 rentreront au premier arrêt de jeu à partir de 5'00 - B11 à partir de 7'00 sur arrêt de jeu

A6	2'	4'00				
A2	2'+2'	4'00	B12	2'+2'	4'00	4vs5

Seule la pénalité de A6 est affichée au tableau de marque – A2 et B12 rentreront au premier arrêt de jeu à partir de 8'00

A7	2'	3'00				
A9	2'	3'00	B4	2'+2'	3'00	
A3	2'	3'00	B3	2'	3'00	5vs5

Egalité des temps de pénalité : substitution de tous les joueurs sur la glace, A7, A9, A3, B3 rentreront au premier arrêt de jeu à partir de 5'00 – B4 à partir de 7'00 sur arrêt de jeu

A6	2'+2'	3'00	B5	2'+2'	3'00	5vs5
----	-------	------	----	-------	------	------

Les pénalités ne sont pas affichées au tableau de marque – Les joueurs sont remplacés sur la glace
Ils rentreront au premier arrêt de jeu à partir de 7'00

A6	2'+2'	3'00				
A9	2'+2'	3'00	B5	2'+2'	3'00	4vs5

Le capitaine choisira qui de A6 ou A9 verra sa pénalité affichée au tableau de marque, ce joueur sortira à 7'00
Retour de A6 ou A9 et B5 à partir de 7'00 sur arrêt de jeu

A6	2'	3'00				
A9	2'	3'00	B5	2'+2'	3'00	
A2	2'+2'	3'00	B3	2'	3'00	4vs5

Le capitaine choisira qui de A6 ou A9 verra sa pénalité affichée au tableau de marque, ce joueur sortira à 5'00
Retour de A6 ou A9 et B3 au premier arrêt de jeu à partir de 5'00 – A2 et B5 au premier arrêt de jeu à partir de 7'00

A6	2'	3'00				
A9	2'+2'	3'00	B5	2'+2'	3'00	
A2	2'	3'00	B3	2'+2'	3'00	5vs5

Aucune pénalité n'est affichée – le total des pénalités des deux équipes est identique – ils sortiront tous sur arrêt de jeu

A6	2'	3'00				
A9	2'+2'	3'00	B5	2'+2'+2'	3'00	
A2	2'+2'	3'00	B3	2'	3'00	4vs5

Seule la pénalité de A6 sera affichée- B3 sortira à partir de 5'00 (maximum de joueurs sur la glace) - A9 et A2 à partir de 7'00
- B5 à partir de 9'00 (A9, A2, B3, B5 tous sur arrêt de jeu)

A6	2'	3'00				
A9	2'+2'	3'00	B11	2'	3'00	
A7	2'	3'00	B12	2'	3'00	4vs5

C'est la double pénalité de A9 qui est affichée au tableau de marque - A6, A7, B11, B12 sortiront sur arrêt de jeu à partir de 5'00

A6	2'	3'00	B8	2'	3'00	
A9	2'+2'	3'00	B9	2'	3'00	
A7	2'	3'00	B7	2'	3'00	4vs5

Le capitaine de A choisira qui de A6 ou A7 verra sa pénalité affichée au tableau de marque
B8, B9, B7, A7 ou A6 sortiront à partir de 5'00 sur arrêt de jeu - A9 à partir de 7'00 sur arrêt de jeu

A6	2'	3'00				
A9	2'+2'+2'	3'00	B11	2'+2'	3'00	
A7	2'	3'00	B12	2'+2'	3'00	4vs5

Le capitaine de A choisira qui de A6 ou A7 verra sa pénalité affichée au tableau de marque – A6 ou A7 sortira à partir de 5'00 sur arrêt de jeu – B11, B12 sortiront à partir de 5'00 sur arrêt de jeu – A9 sortira à partir de 9'00 sur arrêt de jeu

A6	2'	3'00				
A9	2'+2'	3'00	B11	2'+2'+2'	3'00	
A7	2'+2'	3'00	B12	2'+2'	3'00	5vs5

Il y a égalité de temps de pénalité de chaque côté – A6 sortira à partir de 5'00 - A9, A7, B12 à partir de 7'00
B11 à partir de 9'00, tous sur arrêt de jeu

A6	2'+2'	3'00				
A9	2'	3'00	B9	2'+2'	3'00	
A7	2'+2'+2'	3'00	B7	2'+2'	3'00	4vs5

C'est la double pénalité de A6 qui est affichée au tableau de marque (choix du plus grand nombre possible de substitutions)
A9 sortira à partir de 5'00 sur arrêt de jeu – B9, B7 sortiront à partir de 7'00 sur arrêt de jeu – A7 sortira à partir de 9'00 sur arrêt de jeu

A6	2'	3'00				
A9	2'+10'	3'00	B5	2'	3'00	4vs5

C'est la pénalité de A6 qui est affichée – A9 n'a pas de substitut au banc – priorité à l'annulation des pénalités multiples
(B5 sortira à partir de 5'00, et A9 à partir de 15'00 tous les deux sur arrêt de jeu)

A6	2'	3'00				
A9	2'+10'	3'00	B5	2'+10'	3'00	4vs5

Seule la pénalité de A6 est affichée – A9 et B5 n'ont pas de substitut au banc – ils sortiront à partir de 15'00 sur arrêt de jeu

A6	2'	3'00	B4	2'+5'+20'	3'00	5vs4
----	----	------	----	-----------	------	------

Il faudra un substitut de B4 durant 5' au banc des pénalités – retour de A6 à partir de 5'00 sur arrêt de jeu – vestiaire pour B4
retour du substitut de B4 à 8'00

A6	5'+20'	3'00	B5	5'+20'	3'00	5vs5
----	--------	------	----	--------	------	------

Les deux pénalités majeures ne sont pas affichées au tableau de marque – Les joueurs A6 et B5 sont au vestiaire ils sont remplacés sur la glace – pas de substitut au banc des pénalités

A1	5'+20' gardien de but	3'00	B8	5'+20'	3'00	5vs5
----	-----------------------	------	----	--------	------	------

Les deux pénalités majeures ne sont pas affichées au tableau de marque – le gardien de but A1 et B8 sont au vestiaire ils sont remplacés sur la glace – pas de substitut au banc des pénalités

A6	2'+5'+20'	3'00	B5	2'+5'+20'	3'00	5vs5
----	-----------	------	----	-----------	------	------

Les pénalités mineures et majeures ne sont pas affichées au tableau de marque – les joueurs sont au vestiaire ils sont remplacés sur la glace – pas de substitut au banc des pénalités

A6	2'	3'00				
A9	5'+20'	3'00	B5	5'+20'	3'00	4vs5

Seule la pénalité de A6 est affichée – A9 et B5 sont au vestiaire ils sont remplacés sur la glace – pas de substitut au banc des pénalités

A3	2'	3'00	B8	2'	3'00	
A7	5'+20'	3'00	B9	5'+20'	3'00	5vs5

A7 et B9 sont au vestiaire ils sont remplacés sur la glace – A3 et B8 sont aux bancs des pénalités ils sont remplacés sur la glace
les équipes jouent à 5 contre 5

A6	2'	3'00				
A9	5'+20'	3'30	B14	5'+20'	3'30	4vs5
Seule la pénalité de A6 est affichée – A9 et B14 sont au vestiaire ils sont remplacés sur la glace – pas de substitut au banc des pénalités						

A6	2'	3'30				
A7	2'+5'+20'	4'00	B5	2'+5'+20'	4'00	4vs5
A6 est en pénalité depuis 30'' – A7 et B5 vestiaire ils sont remplacés sur la glace pas de substitut au banc des pénalités						

A6	2'	3'00				
A9	2'+5'+20'	3'00	B5	2'+5'+20'	3'00	4vs5
Seule la pénalité de A6 est affichée – A9 et B5 sont au vestiaire ils sont remplacés sur la glace – pas de substituts au banc des pénalités						

A6	5'+20'	3'00				
A9	2'	3'00	B5	2'	3'00	4vs5
La pénalité de A6 de 5'est affichée et purgée par un substitut (vestiaire pour A6) A9 et B5 sont remplacés sur la glace, ils sortiront à partir de 5'00 sur arrêt de jeu						

A6	2'+10'	3'00	B4	2'+5'+20	3'00	5vs4
Il faudra au banc des pénalités un substitut de B4 durant 5' ; seule cette pénalité sera affichée Retour de A6 à partir de 15'00 sur arrêt de jeu – vestiaire pour B4 retour du substitut de B4 à 8'00 à la fin des 5'						

A6	2'	3'00	B4	2'+5'+20'	3'00	
			B3	2'+10'	3'00	5vs4
Seules les pénalités de B4 sont affichées au tableau de marque, vestiaire pour B4 un substitut pendant 5'+2' ; retour du substitut de B4 à 10'00 – retour de A6 à partir de 5'00 sur arrêt de jeu – retour de B3 à partir de 15'00 sur arrêt de jeu						

A3	2'+2'	3'00	B8	2'+5'+20'	3'00	4vs4
La deuxième mineure de A3 se substitue avec la mineure de B8 – un substitut se rend au banc des pénalités de A3 il purgera la première pénalité de 2' qui est chronométrée – un substitut se rend au banc des pénalités de B8 il purgera la pénalité de 5' qui est chronométrée – ainsi le jeu se déroulera à 4vs4 durant 2'00 puis 5vs4 durant 3'00 – retour de A3 à partir de 7' sur arrêt de jeu – vestiaire pour B8 pas de retour – retour du substitut de la première pénalité de A3 à 5', retour du substitut de B8 à 8'						

A6	2'	3'00				4vs5
A5	2'	4'00	B11	2'	4'00	
A7	5'+20'	4'00	B19	5'+20'	4'00	4vs5
Seule la pénalité de A6 est affichée au tableau de marque – A7 et B19 vestiaire pas de retour pas de substitut – A5 et B11 sont aux bancs des pénalités, le retour de A5 et B11 sur arrêt de jeu à partir de 6'00 – les équipes jouent à 4 contre 5						

A3	2'+2'	3'00				
A5	2'	3'00	B8	2'+5'+20'	3'00	
A7	5'+20	3'00	B9	5'+20	3'00	4vs4
Seules les pénalités de A3 et B9 seront affichées au tableau de marque – A7, B8, B9 vestiaire pas de retour – A3 retour à 7'00 – le substitut de B9 retour à 8'00 – retour de A5 à partir de 5' sur arrêt de jeu Ainsi le jeu se déroulera à 4vs4 durant 4'00 puis 5vs4 durant 1'00						

A7	2'	4'00				
A9	5'+20'	5'00	B4	5'+20'	5'00	
A8	2'	5'10	B3	2'	5'10	
A4	2'	5'10	B7	2'	5'10	4vs5
Seule la pénalité de A7 est affichée au tableau de marque retour à 6'00 – vestiaire pour A9 et B4 pas de retour pas de substitut au banc des pénalités - retour de A8, A4, B3, B7 à partir de 7'10 sur arrêt de jeu						

3°) SITUATIONS SPÉCIALES LIÉES À LA PROLONGATION

A6	2'	61'30	B5	2'	61'30	3vs3
----	----	-------	----	----	-------	------

Les deux pénalités mineures ne sont pas affichées ; nous ne sommes pas dans le cadre de l'exception à la règle des substitutions puisque de fait, les équipes n'étaient pas au complet au moment de l'arrêt de jeu car déjà à 3 contre 3 dans la période de prolongation. Le jeu reprend à 3 contre 3 et A6 et B5 seront autorisés à réintégrer le jeu sur un arrêt de jeu après 63'30

A9	2'	59'30	B10	2'	59'30	4vs4
----	----	-------	-----	----	-------	------

Infligées à 30 secondes de la fin du temps réglementaire, les équipes étant au complet sur la glace avant l'arrêt de jeu, nous nous trouvons bien dans le cadre de **l'exception** à la règle des substitutions. Les pénalités sont affichées et le jeu reprend à 4 contre 4 pendant 30 secondes.

A la fin du temps réglementaire, les deux équipes sont à égalité > **démarrage de la prolongation.**

Les pénalités de A9 et B10 sont toujours en cours.

Les pénalités sont effacées du tableau d'affichage et la prolongation commence à 3 contre 3.

A9 et B10 seront autorisés à réintégrer le jeu sur un arrêt de jeu après 61'30.

3°) EQUIPE EN INFÉRIORITÉ NUMÉRIQUE RECEVANT UN BUT

Lorsqu'une équipe en infériorité numérique et purgeant une pénalité mineure encaisse un but, la pénalité mineure la plus ancienne en cours (horloge) est annulée (règles IIHF)

Exemple :

A6	2'	3'00				4vs5
A9	2'	3'30				3vs5
			B3	But	4'00	

Règle : si à ces trois questions on peut répondre par « oui », la première pénalité en cours (horloge) est terminée. Dans le cas ci-dessus, le joueur A6 peut retourner sur la glace à 4'00.

A6	2'	3'00	B11	2'	3'00	4vs4
A9	2'	3'30				3vs4
			B15	But	4'00	4vs4

Toutes les pénalités sont chronométrées - C'est A9 qui remontera sur la glace à 4'00 (**exception**) ; lorsqu'un joueur de chaque équipe a une pénalité simultanée, c'est le joueur à l'origine de l'infériorité qui remontera sur la glace (règle 501, 502).

A3	2'+2'	3'00				4vs5
A9	2'	4'15				3vs5
			B15	But	5'30	4vs5

C'est A9 qui remontera sur la glace à 5'30 (pénalité la plus ancienne)
A3 est dans sa deuxième pénalité depuis 30''

A7	2'+2'	3'00				4vs5
A8	2'	3'30				3vs4
			B15	But	4'00	3vs5

Personne ne remonte sur la glace
le but de B15 annule la première mineure de A7 (pénalité la plus ancienne)

A8	2'+2'	3'00				4vs5
A9	2'	4'00				3vs5
			B15	But	4'30	3vs5
			B18	But	5'30	4vs5
A 4'30 fin de la première pénalité de A8 sur le but de B15 (pénalité la plus ancienne affichée)						
A 5'30 fin de la pénalité de A9 sur le but de B18 (pénalité la plus ancienne affichée)						
A6	2'	3'30				4vs5
			B11	2'	3'00	4vs4
A9	2'	4'00				3vs4
			B15	But	4'30	4vs4
Toutes les pénalités sont chronométrées – C'est A6 qui remontera sur la glace à 4'30 (pénalité la plus ancienne de A)						
A4	2'	10'00				4vs5
A7	2'	10'30				3vs5
A9	2'	11'00	B8	2'	11'00	3vs5
			B15	But	12'10	5vs5
A4 remontera sur la glace à 12'00 (4vs5) – A7 remontera sur la glace à 12'10 sur le but de B15 – A9 et B8 retour sur la glace à partir de 13'00 sur un arrêt de jeu						
A7	2'+2'	12'00	B3	2'	12'00	4vs5
A9	2'	13'15				3vs5
			B15	But	13'30	4vs5
La première pénalité de A7 est chronométrée, le substitut de A7 remontera sur la glace sur le but de B15 à 13'30 (Pénalité la plus ancienne affichée) - fin de la deuxième pénalité de A7 à 15'30 ; retour sur un arrêt de jeu - la pénalité de B3 est substituée avec la deuxième pénalité de A7 ; retour sur la glace de B3 à partir de 14'00 sur un arrêt de jeu						
A6	2'	3'00	B11	2'	3'00	4vs4
A9	5'+20'	3'30				3vs4
			B15	But	4'00	3vs4
A9 est substitué sur le banc des pénalités pour 5' - personne ne remonte sur la glace à 4'00 (exception 2' simultanées)						
A6	5'+20'	3'00	B11	2'00	3'00	4vs4
A9	2'	3'30				3vs4
			B15	But	4'00	4vs4
La pénalité de A6 est chronométrée et un substitut de A6 prend place au banc de pénalité durant 5'00. A9 remontera sur la glace à 4'00						
A6	5'+20'	3'00	B11	2'	3'00	
A9	2'	3'00				4vs5
			B15	But	4'00	4vs5
La pénalité de A6 est chronométrée et un substitut prend place au banc des pénalités durant 5'00. Personne ne remonte sur la glace à 4'00						
A7	2'	3'30	B11	2'	3'30	
			B14	5'+20'	3'30	
			B19	2'	3'30	5vs3
A18	But	4'00				
La pénalité de B14 est chronométrée et un substitut de B14 prend place au banc de pénalité durant 5'00. A 3'30 les équipes jouent à 5 contre 3, la pénalité de A7 est substituée avec B11 ou B19 au choix du capitaine. Avec le but de l'équipe A à 4'00 la pénalité chronométrée de B11 ou B19 prend fin (choix du capitaine).						

A6	5'+20'	3'00				4vs5
A9	2'	3'30	B11	2'	3'30	4vs5
			B15	But	4'00	4vs5
A9 et B11 sont substitués sur la glace – personne ne remonte sur la glace à 4'00						
A9	5'+20'	3'00				4vs5
A6	2'	3'30	B11	2'+2'	3'30	4vs4
			B15	But	4'30	4vs4
La pénalité de A9 est chronométrée – A6 est remplacé sur la glace – La première pénalité de B11 est chronométrée et un substitut de B11 prend place au banc durant 2'00 – à 4'30 aucun joueur ne remonte sur la glace						
A6	5'+20'	3'00				4vs5
A9	2'	3'30	B11	5'+20'	3'30	3vs4
			B15	But	4'00	4vs4
A9 remonte sur la glace à 4'00						
A6	2'	3'00				4vs5
A9	2'	3'30	B11	2'	3'30	
A12	5'+20'	3'30	B17	5'+20'	3'30	4vs5
			B15	But	4'30	5vs5
Seule la pénalité de A6 est chronométrée – Il retourne sur la glace à 4'30						
A7	5'+20'	3'00				4vs5
A11	5'+20'	3'10				3vs5
A12	2'	4'00				3vs5
			B24	But	4'30	3vs5
Aucun joueur ne rentre car la mineure de A12 est une pénalité différée au moment du but (pas affichée au tableau)						
A6	2'+5'+20'	4'00				4vs5
A9	2'	8'00				3vs4
			B15	But	9'15	4vs5
Un substitut de A6 prend place au banc pour 5'+2' - A9 retourne sur la glace à 9'15 (pénalité mineure la plus ancienne affichée au tableau)						
A6	2'+5'+20'	4'00				4vs5
A9	2'	9'10				3vs5
			B15	But	9'15	4vs5
Un substitut de A6 prend place au banc pour 5'+2' – le substitut de A6 retourne sur la glace à 9'15 (Pénalité la plus ancienne affichée au tableau)						

4°) PÉNALITÉS DIFFÉRÉES :

Lorsque deux joueurs d'une même équipe sont pénalisés par une pénalité mineure ou majeure et qu'un troisième joueur doit subir une pénalité mineure ou majeure, cette dernière pénalité ne débutera qu'à la fin de l'une ou l'autre des deux premières pénalités (règle IIHF).

Le joueur dont la pénalité vient de se terminer ne pourra retourner sur la glace qu'après le premier arrêt de jeu suivant la fin de sa pénalité, sauf si la deuxième pénalité vient à échéance, auquel cas les joueurs retournent sur la glace dans l'ordre de leur fin de pénalité.

Exemples :

A6	2'	4'00	4vs5
A7	2'	4'30	3vs5
A8	2'	5'00	3vs5

La pénalité de A8 débutera à 6'00 et A6 ne pourra retourner sur la glace à l'arrêt de jeu suivant la fin de sa pénalité ou à 6'30.
Dans ce cas A7 attendra un arrêt de jeu après 6'30 ou sortira à 7'00 (Sauf but encaissé).

A7	2'+2'	3'00	
A8	2'	3'00	
A9	2'	3'00	3vs5

A 3'00 : A8 et A9 effectuent les mineures affichées au chronomètre - A 5'00 A7 commence à effectuer sa première mineure, les équipes jouent à 4 contre 5, A8 ou A9 retournent sur la glace. (Choix du capitaine)
Le deuxième joueur retournera sur la glace à partir de 5'00 sur arrêt de jeu.

A6	5'+20'	4'00	4vs5
A7	2'	4'30	3vs5
A8	2'	5'00	3vs5

Un substitut est nécessaire pour la 5' de A6 ; la pénalité de A8 débutera à 6'30 et A7 ne pourra retourner sur la glace qu'après un arrêt de jeu suivant la fin de sa pénalité ou à 7'00. Dans ce cas, A8 attendra un arrêt de jeu après 7'00 ou sortira à 9'00 (Sauf but encaissé).

A4	2'	12'00	
A5	2'	12'00	
A6	2'+2'	12'00	
A7	5'+20'	12'00	3vs5

Un substitut est nécessaire pour la 5' de A7 qui est affichée la première ; il pourra retourner sur la glace à 17'00

L'ordre dans lequel les trois autres joueurs effectueront leurs pénalités est au choix du capitaine.

Si l'ordre est A4, A5 et A6, A4 débutera à 12'00 et ne pourra retourner sur la glace qu'après un arrêt de jeu suivant la fin de sa pénalité à partir de 14'00 (3vs5), A5 débutera à 14'00 et ne pourra retourner sur la glace qu'après un arrêt de jeu suivant la fin de sa pénalité à partir de 16'00 (3vs5) ; A6 débutera à 16'00 et ne pourra retourner sur la glace qu'à 20'00 sur l'arrêt de jeu de fin du tiers-temps (Sauf but encaissé)

A6	2'	3'00	B7	2'+2'	3'00	5vs4
			B7	2'	3'30	5vs4

(B7 pendant qu'il est au banc de pénalité)

L'équipe B doit fournir un substitut pour effectuer une pénalité mineure de B7 ; à 3'30, les équipes jouent à 5 contre 4 car la mineure de B7 est ajoutée au temps du substitut ; retour du substitut sur la glace à 7'00 (5vs5). (Sauf but encaissé)

B7 effectuera la totalité du temps pour les trois pénalités et ne retournera jouer qu'au premier arrêt de jeu à partir de 9'00.

A6	5'+20'	3'00		4vs5
A8	2'	3'30	(Substitut de A6 pendant qu'il est au banc de pénalité)	4vs5
A8	10'	4'00	(substitut de A6 pendant qu'il est au banc de pénalité)	4vs5

A6 est expulsé (vestiaire) à 3'00 ; A8 est le substitut de A6 pour la pénalité majeure ; à 3'30, A8 reçoit une mineure pendant qu'il est sur le banc de pénalité : la mineure de A8 commencera à 8'00 après expiration de la majeure de A6 ; à 4'00, les équipes jouent à 4 contre 5 ; l'équipe A doit mettre un autre substitut au banc des pénalités pour effectuer la mineure de A8 qui commencera à 8'00 ; le substitut de A8 retournera sur la glace à 10'00 (5vs5). La méconduite de A8 commencera à 10'00 ; retour sur la glace à partir de 20'00 sur l'arrêt de jeu de fin du tiers-temps.

ANNONCES OFFICIELLES

1°) AVANT LE DÉBUT DU MATCH (aux alentours de H-10 / H-6)

« Bonjour (bonsoir) mesdames et messieurs ».

« Bienvenue à _____ (lieu de la rencontre), pour un match de hockey sur glace de _____ (nature de la rencontre : catégorie, amicale, coupe, championnat...) opposant l'équipe de _____ (équipe hôte) à l'équipe de _____ (équipe visiteuse) ».

Présentation des équipes : (l'annonce des prénoms n'a pas de caractère obligatoire)

Pour l'équipe de _____ (Visiteuse), qui jouera en _____ (couleur des maillots)

N° _____ Nom _____ Prénom _____ des joueurs (gardien(s) + joueurs de champ dans l'ordre croissant de leur n° de maillot)

Le capitaine de l'équipe le N° _____ Nom, prénom

Coach _____ Nom _____ Prénom

Pour l'équipe de _____ (locale), qui jouera en _____ (couleur des maillots)

N° _____ Prénom _____ nom _____ des joueurs (gardien(s) + joueurs de champ dans l'ordre croissant de leur n° de maillot)

Le capitaine de l'équipe le N° _____ Nom, prénom

Le coach _____ Nom _____ Prénom

Présentation des arbitres :

« Arbitre(s) de la rencontre : Nom, prénom _____ ».
Nom, prénom _____ ».

« Juges de ligne, monsieur Nom, prénom _____ monsieur Nom, prénom _____ ».

Hymnes : (en fonction du protocole établi)

« Mesdames et messieurs, merci de bien vouloir vous lever pour les / l'hymne(s) national(aux) »

2°) BUT ET ASSISTANCES

« A 42'17'', but pour l'équipe de _____, marqué par le N° 98 LEWIS George assisté du N° 53 POPOV Peter et du N° 16 CHAN Chris ».

Correction d'un but :

« Correction du but N° _____ pour l'équipe de _____ but marqué par le N° _____ (Nom, prénom) assisté du N° _____ (Nom, prénom) et du N° _____ (Nom, prénom).

But non valable :

« But non valable ».

« Le jeu a été arrêté avant que le palet traverse la ligne de but »

« Le palet a traversé la ligne de but après l'expiration du temps de jeu à la fin de la période »

« Un joueur attaquant se trouvait dans le territoire de but ».

« Le palet n'a pas traversé entièrement la ligne de but »

« Le but était déplacé ».

« Le palet a été projeté dans le but avec le patin »

« Le palet a été projeté dans le but avec la main »

« Le palet a été dévié dans le but par un arbitre »

« Le palet a été projeté (dévié, dirigé) dans le but par une crosse haute »

3°) PÉNALITÉS

Pénalité mineure (2') :

« A 42'17'', deux minutes de pénalité au N° _____ (Nom) _____ de l'équipe de _____ pour _____ »

Pénalité mineure au gardien de but (2') :

« A 42'17'', deux minutes de pénalité au N° _____ (Nom) _____ de l'équipe de _____ pour _____.
La pénalité sera effectuée par le N° _____ (Nom) _____ ».

Pénalité de banc mineure (2') :

« A 42'17'' deux minutes de pénalité de banc mineure pour l'équipe de _____ pour _____.
La pénalité sera effectuée par le N° _____ (Nom) _____ ».

Pénalités mineure simultanées (2') :

(Note : la pénalité de l'équipe visiteuse sera annoncée en premier).

« A 42'17'', deux minutes de pénalité au N° ____ (Nom) ____ de l'équipe de ____ (visiteuse) pour ____ ».
« A 42'17'', deux minutes de pénalité au N° ____ (Nom) ____ de l'équipe de ____ (locale) pour ____ ».

Double Pénalités mineures à un même joueur (2'+2') :

« A 42'17'', deux minutes plus deux minutes de pénalité au N° ____ (Nom) ____ de l'équipe de ____ (visiteuse) pour ____ ».

Pénalité de méconduite (10') :

« A 42'17'', pénalité de méconduite au N° ____ (Nom) ____ de l'équipe de ____ (visiteuse) pour ____ ».

Pénalité mineure plus pénalité de méconduite :

« A 42'17'' deux minutes de pénalité au N° ____ (Nom) ____ de l'équipe de ____ pour ____ plus 10' de méconduite ; la pénalité mineure sera effectuée par le N° ____ (Nom) ____ ».

Pénalité majeure plus pénalité de méconduite pour le match (5'+20') :

« A 42'17'' cinq minutes de pénalité majeure au N° ____ (Nom) ____ de l'équipe de ____ pour ____ plus pénalité de méconduite pour le match automatique.
La pénalité de 5' sera effectuée par le N° ____ (Nom) ____ ».

Pénalités majeure + mineure + méconduite de match (5' + 2' + 20') :

« A 42'17' cinq minutes de pénalité majeure au N° ____ (Nom) ____ de l'équipe de ____ pour ____ plus deux minutes de pénalité pour ____ plus pénalité de méconduite pour le match automatique. Les pénalités de 2' et 5' seront effectuées par le N° ____ (Nom) ____ ».

Pénalité de méconduite pour le match (20') :

« A 42'17' pénalité de méconduite pour le match au N° ____ (Nom) ____ de l'équipe de ____ pour ____ ».

Pénalité de match (25') :

« A 42'17'', pénalité de match au N° ____ (Nom) ____ de l'équipe de ____ ; la pénalité de 5' sera effectuée par le N° ____ (Nom) ____ ».

Tir de pénalité pendant le match :

« A 42'17'', tir de pénalité pour l'équipe de _____.
Le tir de pénalité sera effectué par le N° ____ (Nom) _____ »

4°) ANNONCES TECHNIQUES

Changement de gardien pendant un arrêt de jeu :

« A 42'17'', changement de gardien pour l'équipe de _____ (nom). Le N° ____ (nom) _____ remplace le N° ____ (nom) _____ ».

Changement de gardien de but pendant le jeu :

« Un changement illégal du gardien de but a provoqué l'arrêt de jeu ».

Temps-mort (30'') :

Début du temps mort : « Temps mort demandé par l'équipe de _____ ».

Fin du temps mort : « Fin du temps mort ».

Temps restant dans la période :

« Une minute avant la fin de la (première, deuxième) période »

« Deux minutes avant la fin de la troisième période »

Résultats à la fin de chaque période :

« Résultats à la fin de la première (deuxième) période : (équipe hôte) _____ (équipe visiteuse) _____ »

Tirs cadrés à la fin de la 1^{ère} et 2^{ème} période :

« Tirs cadrés au cours de la (1^{ère} ou 2^{ème} période) : l'équipe de _____ (visiteuse) a effectué _____ tirs, l'équipe de _____ (locale) a effectué _____ tirs ».

Tirs cadrés à la fin de la 3^{ème} période ou fin de la prolongation :

« Tirs cadrés au cours de la 3^{ème} période (ou prolongation) l'équipe de _____ (visiteuse) a effectué _____ tirs, l'équipe de _____ (locale) _____ tirs ».

Nombre de spectateurs (milieu de la 3ème période) :

« L'assistance de cet après-midi (soir) est de _____ spectateurs »

Fin de 3ème période en cas d'égalité :

« Les équipes étant à égalité à la fin du temps réglementaire, après une pause de trois minutes (15' si prolongation de 20 mn), elles disputeront une prolongation de _____ minutes (5', 10' ou 20' selon règlement sportif). Le match sera terminé au premier but marqué »

Fin de prolongation en cas d'égalité :

« Le score étant toujours égal après la prolongation, nous allons procéder à l'épreuve des tirs au but. Les deux équipes effectueront chacune alternativement une série de trois tirs par trois joueurs différents ».

Egalité à l'issue de la première série de tirs au but :

« Le résultat est toujours égal à l'issue de la première série ; la séance de tir au but se poursuit sous forme de mort subite avec arrêt du match dès lors où l'affrontement de deux joueurs donnera le résultat décisif »

5°) À LA FIN DU MATCH

Résultat final :

« Résultat à la fin du match (équipe locale) _____ / (équipe visiteuse) _____

Meilleurs joueurs du match :

« Mesdames et messieurs, les meilleurs joueurs du match vont recevoir une récompense qui leur sera remise par _____ (nom du représentant) de _____ (nom du sponsor), partenaire du match.

- Le meilleur joueur de l'équipe de (perdant) est le n° _____ (Nom) _____
- Le meilleur joueur de l'équipe de (gagnant) est le n° _____ (Nom) _____

Clôture de la rencontre :

« Le club de _____ (locale), vous remercie de votre présence et vous souhaite un bon retour ».

« Le prochain match dans cette patinoire aura lieu le _____ (date), où l'équipe de _____ (nom) accueillera l'équipe de _____ (visiteuse) ».

5°) ANNONCES DE SITUATIONS DES ÉQUIPES EN DÉBUT ET FIN DE PÉNALITÉS

Début	/	Fin de pénalité :	
Avant	/	Après	<u>ANNONCES</u>
A B		A B	
5 - 5		5 - 4	Annonce de la pénalité de l'équipe B
5 - 5		4 - 4	Annonces des pénalités A et B + « les équipes jouent en nombre égal »
5 - 4		5 - 5	« les deux équipes jouent en nombre égal »
5 - 4		5 - 3	Annonce de la pénalité de l'équipe B
5 - 4		4 - 4	Annonce de la pénalité de l'équipe A + « Les équipes jouent en nombre égal »
5 - 3		5 - 4	Pas d'annonce.
5 - 3		4 - 3	Annonce de la pénalité de l'équipe A + « L'équipe B ____ joue en infériorité »
4 - 4		5 - 4	« L'équipe A ____ joue au complet »
4 - 4		5 - 5	« Les deux équipes jouent en nombre égal »
4 - 4		4 - 3	Annonce de la pénalité de l'équipe B
4 - 3		4 - 4	« Les équipes jouent en nombre égal »
4 - 3		5 - 3	« L'équipe A ____ joue au complet »
4 - 3		3 - 3	Annonce de la pénalité de l'équipe A + « Les deux équipes jouent en nombre égal »
3 - 3		4 - 3	Pas d'annonce.
3 - 3		5 - 3	« L'équipe A ____ joue au complet »

6°) EN CAS DE PANNE DU CHRONOMETRE ELECTRONIQUE

« Mesdames et messieurs, la mesure du temps est effectuée à l'aide d'un chronomètre manuel ».

Information sur le temps de jeu (sur un arrêt de jeu) :

« ____ minutes ____ secondes jouées dans la ____ période »

ou

« ____ minutes ____ secondes restant à jouer dans la ____ période »

Information sur les temps des pénalités restantes :

« Il reste ____ minutes ____ secondes de pénalité au N° ____ (Nom) ____ de l'équipe de ____ (visiteuse) ».

« Il reste ____ minutes ____ secondes de pénalité au N° ____ (nom) ____ de l'équipe de ____ (locale) ».

Retour au chronomètre électronique :

« Mesdames, messieurs, le temps de jeu est correct au chronomètre électronique »

ANNEXES

Vous trouverez aux pages suivantes :

1°) BORDEREAU DE COMPOSITION D'ÉQUIPE

Ce document officiel peut être téléchargé sur le site fédéral au format Word et Excel.
Il pourra alors être rempli sur ordinateur.

2°) FEUILLE DE BROUILLON

Exemple de brouillon destiné au secrétaire de match afin de recueillir rapidement les informations transmises par l'arbitre avant de les noter sur le rapport de jeu.
Chaque officiel de table de marque peut se confectionner son propre brouillon adapté à ses besoins ou se servir d'une copie du rapport de jeu.

3°) FICHE DE L'OFFICIEL DE BANC DE PÉNALITÉ

4°) FICHE DE STATISTIQUE +/-

5°) FICHE DE TIRS SUR LE GARDIEN DE BUT

6°) FICHE DE MISES EN JEU

Date	Lieu	Heure	H	Compétition :		Internat.		Champ.		Coupe		Amical		L.Magnus	
			F	excel.	élite	D1	D2	D3	U20	U17	U15	U13	U11	U09	Loisir

Equipe de :

[illegible]

Lignes

7

7

7

11

11

7

11

7

7

7

7

7

7

7

11

7

11

7

7

11

7

11

Coach :

N°licence	Nom et Prénom

Signature du coach : (obligatoire)

Officiels d'équipe :

[illegible]

Mode d'emploi

Année	Mettre les deux derniers chiffres de l'année de naissance du joueur
N°	Numéro de maillot dans l'ordre croissant
Pos.	Position sur la glace : G = gardien, D = défenseur, A = avant
C.A.	C = capitaine, A = assistant capitaine
Lignes	Numéro des joueurs sur les lignes dans lesquelles ils évoluent.
Fonction	Facultative

Une équipe sénior doit comprendre au début du match, au minimum 8 joueurs de champ + 1 gardien + 1 coach.

Elle devra comprendre au début de la 2^{ème} période au moins 10 joueurs de champ + 1 gardien + 1 coach, faute de quoi elle sera déclarée forfait.

Une équipe comprend au maximum 22 joueurs dont 2 gardiens de but + 1 coach.

Un joueur arrivant au cours du match peut prendre part au jeu au plus tard à l'engagement du deuxième tiers s'il a été porté sur le rapport de jeu avant le début du match. (RAS FFHG)

Note : en hockey féminin 8 joueuses de champ + 1 gardienne + un coach au début de la 1ère période = suffisant pour que la rencontre puisse se dérouler normalement avec ce nombre de joueuses.

En trophée loisir, 9 joueurs dont un gardien = suffisant pour toute la rencontre.

A remettre 60 minutes (90' L.M.,D1) avant l'heure du match au secrétaire de match avec les licences.

Les rencontres sont à suivre en direct sur internet : www.hockeyfrance.com

FFHG 33 avenue de la plaine des sports - Cergy -

FEUILLE DE BROUILLON

Match :

Date :

[illegible]

FICHE DE L'OFFICIEL DE BANC DE PENALITE

Match : /

Nom de l'officiel

--

Date :

Equipe de :

--

Heure :

Match N° :

[illegible]

Fiche de statistique +/-

Match :

Date :

NOM :

--

Equipe de :

Heure :

N° période :

--

Match N° :

Participations positives / participations négatives

[illegible]

la case J1 est réservée au gardien de but. Le statisticien enregistre en permanence à chaque changement tous les N° des joueurs présents sur la glace. Dans le cas où le gardien est remplacé par un joueur de champ, on note ce N° comme 6^{ème} joueur

Match :

Joueurs de l'équipe de :

Date:

Nom du statisticien :

Tirs sur le G.B. de l'équipe de :

Seuls les tirs cadrés ou butts sont pris en compte (tirs qui seraient rentrés dans la cage sans l'intervention du gardien ; le tir sur le poteau ne compte pas sauf s'il rentre dans la cage ; il devient un but, le tir de pénalité cadré compte).

Joueurs N° :	Début de jeu à	du G.B. titulaire N°		
	1st period Tirs/Shots	2nd period Tirs/Shots	3rd period Tirs/Shots	Overtime Tirs/Shots
Total des Tirs/Shots :				

Nom du statisticien :

Equipe A

[illegible]

Total :

Total:

11

Total: