



FFHG

FÉDÉRATION FRANÇAISE
DE HOCKEY SUR GLACE

DIRECTIVES POUR LES TABLES DE MARQUE DE HOCKEY SUR GLACE

Version août 2023

Les nouveautés 2023-2024 de cette version sont surlignées -

Commission Arbitrage et Règles de Jeu

Document supervisé par Christian CATIL

WWW.HOCKEYFRANCE.COM

FFHG – 33 AVENUE DE LA PLAINE DES SPORTS 95800 CERGY

Table des matières

Modifications règlement IIHF 2023-2024	3
COMPOSITION D'UNE TABLE DE MARQUE	5
CONSIGNES DE RÉDACTION DE LA FEUILLE DE MATCH	7
FICHES DE POSTE	11
CHRONOLOGIE AVANT LE MATCH	16
COMPOSITION D'EQUIPE	20
GESTE DES ARBITRES	21
CODIFICATION DES PÉNALITÉS	23
ANNONCES OFFICIELLES	26
GESTION DES PÉNALITÉS – EXEMPLES DE SITUATIONS	33

MODIFICATIONS RÈGLEMENT IHF 2023-2024

Pour la saison 2023-2024 , le règlement IHF applicable est le règlement en Français disponible [ici](#) avec les modifications ci dessous

Suppression de la pénalité de match

POUR LES ACTIONS SUIVANTES, la SEULE PÉNALITÉ POSSIBLE sera une **PÉNALITÉ MAJEURE ASSORTIE D'UNE PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH.**

- Piquage,
- Harponnage,
- Coup de patin,
- Charge par derrière,
- Action dangereuse non prévue par les règles,
- Balayage,
- Coup de tête
- Dureté (Gardien avec bouclier qui a ou aurait pu générer une blessure)

POUR LES AUTRES PÉNALITÉS, LA PÉNALITÉ MAXIMUM EST

- Pénalité de méconduite pour le match (3ème homme, Incorrections envers officiels, attitude anti-sportive
- 5 + pénalité de méconduite pour le match

L'article 21 est remplacé par l'article suivant :

21.1. Pénalité majeure et pénalité de méconduite pour le match

Une pénalité majeure assortie d'une pénalité de méconduite pour le match doit être infligée à tout joueur qui commet une action non prévue par les règles et qui , selon le jugement de l'arbitre, met en danger une personne impliquée dans le match.

Pénalités majeures sans pénalité de méconduite pour le match automatique

UNIQUEMENT POUR LES MATCHS SLM, D1, D2 et D3 et féminine

il y a 5 **pénalités majeures avec méconduite pour le match selon jugement de l'arbitre** : Coude, Charge incorrecte, Projection contre la bande, Trébucher et Obstruction

Le choix pour les arbitres est donc pour ces pénalités : 2 ou 5 ou 5 + pénalité de méconduite pour le match.

Règle 201-1 : Dans le hockey "Junior " U20 et en dessous, tout joueur recevant une pénalité majeure (hors bagarre) doit être puni de façon automatique d'une pénalité pour le match automatique et est exclu du match.

Spécificité pour les matchs FFHG : possibilité d'infliger une pénalité majeure sans MPM pour des bagarres (si non punissable selon d'autres situations et si les joueurs s'arrêtent aux commandements des arbitres)

Gestion des pénalités simultanées

Suppression de l'exception à 5 vs 5 et une seule pénalité mineure pour chaque équipe

Le jeu reprend à 5vs5 et les joueurs sortent du banc sur arrêt de jeu.

En temps réglementaire

- **En cas de pénalités simultanées de même durée, les joueurs pénalisés ne pourront rentrer qu'ensemble**

En prolongation - rappel Annexe 15 RAS

- Il n'y a lieu d'indiquer sur le tableau que les pénalités qui ont un impact sur les forces en présence
- En prolongation, si un joueur de chaque équipe est puni d'une pénalité mineure, il a lieu de les substituer, le jeu se poursuivant à 3vs3 et les joueurs à la fin de leur temps de prison sortiront sur arrêt de jeu.
- Si une seule équipe est pénalisée en prolongation, l'équipe non fautive fera entrer un joueur supplémentaire. A la fin de la pénalité, le joueur puni rentrera sur la glace et les équipes se retrouveront à 4vs4 jusqu'au premier arrêt de jeu où les forces en présence seront ajustées

Visionnage des pénalités majeures et des 2'+2' pour crosse haute

En Ligue Magnus et *pour certains matchs de coupe de France ou la VJG sera autorisé*

Les arbitres ont la possibilité de visionner toutes les pénalités majeures ainsi que les éventuelles pénalités pour Crosse haute.

En cas d'indisponibilité technique temporaire ou si les images disponibles ne sont pas concluantes, la décision sur la glace (pénalité majeure ou 2'+2') est gardée)

Pour les Pénalités majeures ou de match :

-Soit on confirme la pénalité majeure

-Soit on réduit à 2' (ou 2'+2' pour tentative de piquage, tentative de coup de tête ou tentative d'harponnage)

-Soit on annule la pénalité

Pour les pénalités de crosse haute (cas du 2'+2')

-Soit la pénalité de 2'+2' est confirmée

-Soit on annule la pénalité (cas de la propre crosse ou crosse d'un coéquipier)

Il n'y a pas de possibilité de visionner une 2' et pas de possibilité de passer d'une 2'+2' à une 2'p

Les arbitres, après avoir pris une décision immédiate, devront se concerter afin de déterminer la "décision sur la glace".

Une fois cette décision déterminée, ils annonceront par geste d'un visionnage **pour confirmer une Pénalité Majeure ou une Pénalité de 2'+2' pour crosse haute**

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 (ou un juge vidéo)
- un statisticien de mise en jeu (équipe gagnant les engagements) ;
- deux statisticiens de tir (lancers) sur la cage.

Tous les membres de la table de marque (statisticiens inclus) doivent être licenciés F.F.H.G, licence "table de marque" à minima (art. 1.4.2 RAS). L'assurance de la licence fédérale couvre les bénévoles devant monter sur la glace (sans patin) pour mettre en place les cages, ramasser les palets, etc. Ils doivent être majeurs pour être chef de table de marque ou secrétaire, et avoir 16.ans révolus pour les autres fonctions.

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 46) ;
- deux stylos bille noirs à pointe extra fine pour remplir la feuille de match ;
- une mesure pour crosse (éventuellement pour rencontres IIHF) ;
- une trousse médicale de secours (RAS FFHG).

Les officiels de table de marque, par leurs connaissances et leur expérience, contribuent pleinement au bon déroulement d'une rencontre de hockey sur glace, sous la responsabilité des arbitres, mais surtout à travers une bonne collaboration et une bonne communication avec eux. La bonne tenue d'une table de marque facilite grandement le travail des arbitres qui peuvent alors se consacrer totalement au jeu.

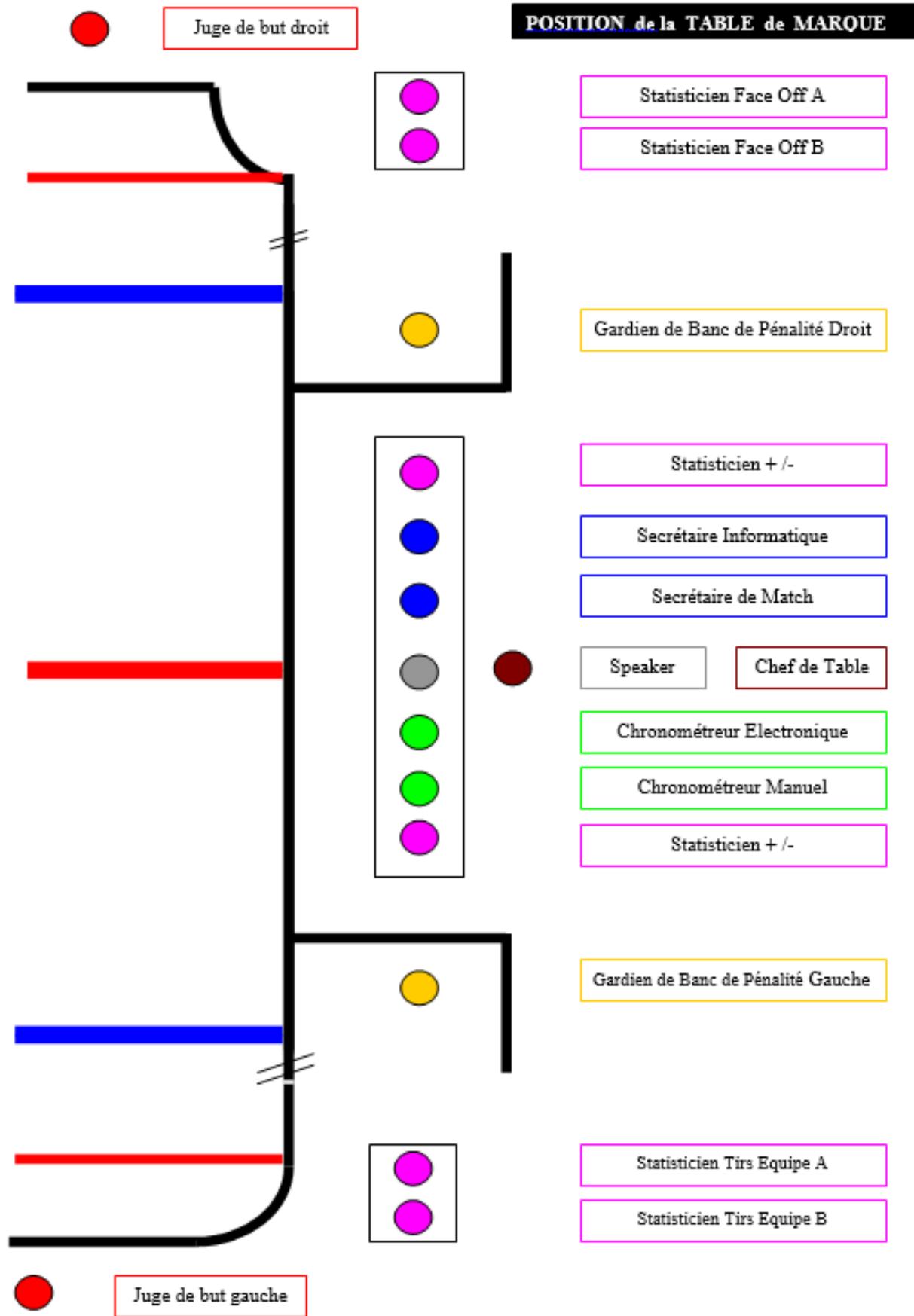
Les membres de la table de marque doivent impérativement adopter une attitude neutre et impartiale durant les rencontres. Toute manifestation de joie ou de désaccord est à bannir, tant sur le plan sonore que gestuel. Durant le match, les membres de la table de marque sont sous le contrôle des arbitres.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

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 amicaux, de coupe de France et de championnat pour les catégories impliquant des équipes de Ligue Magnus, D1, D2 ainsi que les tournois de phase finale des autres catégories.



CONSIGNES DE RÉDACTION DE LA FEUILLE DE MATCH

- Il est recommandé d'utiliser un stylo bille noir à pointe dure extra fine
- 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 (ville) 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 – U20 – U17 – U15 – U13 – U11 – U09 - Loisir
Numéro du match	Mettre le numéro du match (s'il est présent 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 rayer les inscrits non présents sur le banc au début du deuxième tiers
T	Nombre de tirs (lancers) 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 (lancers) 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 temps réglementaire ou la prolongation ou « B.A » sur une pénalité qui accordera un but automatique.
Code	Nouveau code des pénalités 10/08/2023 ; 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 / 5+2+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 d'entrée sur la glace des gardiens (titulaire <> remplaçant)
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 (les sorties des gardiens durant la rencontre pour être remplacés par un joueur de champ supplémentaire ne sont pas comptabilisées).
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 PÉRIODE	
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	<u>1, 2, 3, P : nombre total des minutes des pénalités infligées par période, y compris les 10' de méconduite et les 20' de méconduite pour le match.</u>
Total A/B	<u>Addition de toutes les minutes des trois périodes et prolongation y compris les 10' et les 20'.</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 (ou estimé) 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 8)

Compétition	H	F Interns	Champ	Coupe	Amical	L.Magnus	D1	D2	D3	Excel.	Elite	U20	U17	U15	U13	U11	U9	Loisir		
Date :	09 / 09 / 2022	Heure :	20h00	Lieu :				LUZHNIKI ARENA de MEAUDRE											N° du match :	//

EQUIPE A : VARS		BUTS ET ASSISTANCES												PENALITES														
année	JOUEURS	N°	Pos	J	T	B	temps but	assist	joueurs +			joueurs -			temps N°	Mn	code	début	fin									
82	BOUCHERON Pascal	1	G	O	/	1	1'01 27	17	/	30	3	6	15	17	27	20	4	8	9	14	16	112	10	2	CIN	1'12	3'12	
86	GERBERT Beat	2	D	O	0	2	40'24	10	15	28	1	6	10	15	19	28	20	4	6	9	14	/	517	6	2	RET	5'17	7'17
88	HELBLING Timo	3	D	O	2	3	49'15	23	18	10	1	5	10	11	18	23	20	6	13	18	27	29	517	28	2	DUR	5'17	7'17
90	FOUCHET Kevin	5	D	O	2	4	54'12	7	/	/	/	/	/	/	/	20	/	/	/	/	/	/	517	11	5	BAG	5'17	10'17
89	JOBIN Daniel	6	D	O	4	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	620	15	2	INC	6'20	8'20
81	MONNET Thibaut	7	A	O	5	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	620	15	2	ANT	8'20	9'21
91	CRESPIN Marc	9	A	O	1	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	620	15	10	OFF	9'21	19'21
91	SUTTER Hugo	10	A	O	6	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	620	15	20	OFF	19'21	60'00
92	FORSTER Beat	11	D	O	3	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	26'02	24	2	OBS	26'02	28'02
04	BRASSE Fabien	15	D	O	2	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	26'34	2	2	CTC	26'34	28'34
88	BARALOT Patrick	17	D	O	0	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	27'13	6	2	COU	28'02	30'02
95	NIGGLI Stéphane	18	A	O	3	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	28'59	5	2	RE-C	28'59	30'59
86	DUCA Paolo	19	A	O	4	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	29'34	21	5	DOS	29'34	34'34
86	CAMENZING Andreas	21	A	O	2	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	29'34	24	20	MPM	34'34	60'00
87	REUILLE Sebastien	22	A	O	0	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	52'07	24	2	JEU	52'07	52'24
84	CARME Michel	23	A	O	5	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	56'18	2	2	HAU	56'18	58'18
96	CAMICHEL Duri	24	A	O	2	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	56'18	2	2	HAU	58'18	60'18
88	PEPIN Tom	27	A	O	4	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	56'18	2	20	OFF	60'18	65'00
88	LAKHMATOV Vitali	28	A	O	3	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	59'12	E	TP	SUR	/	/
93	ZERZUBEN Martin	30	G	O	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	

N° 20326 Coach : KOLIGER Jacob total T 48 Signature du coach : [Signature] N° Cap 19 N° ass 6 N° ass 9

EQUIPE B : LA CLUSAZ		BUTS ET ASSISTANCES												PENALITES															
année	JOUEURS	N°	Pos	J	T	B	temps but	assist	joueurs +			joueurs -			temps N°	Mn	code	début	fin										
88	BACCAROT Mathieu	3	D	O	0	1	8'50	18	13	7	20	7	13	18	25	29	30	5	9	10	11	19	352	E	2	SUR	3'52	5'52	
91	VALLOIS Pierre	4	D	O	2	2	9'21	17	/	/	20	8	10	16	17	23	30	2	6	7	24	/	517	26	2	CRO	5'17	7'17	
93	GRISSARD Denis	6	D	O	3	3	52'24	6	29	/	20	6	13	18	22	29	1	3	6	10	28	/	517	6	2	DUR	5'17	7'17	
93	CHEFER Andrej	7	D	O	4	4	59'57	29	6	/	20	6	13	18	29	/	1	3	6	10	28	/	517	10	5	BAG	5'17	10'17	
96	GALLOPIN Denis	8	D	O	1	5	65'00	29	/	/	/	29	/	/	/	/	30	/	/	/	/	/	/	14'20	14	2	CRO	14'20	16'20
84	DOLIMA Pavel	9	A	O	4	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	28'59	18	2	CPA	28'59	30'59
91	POULINEAU Loïc	10	D	O	1	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	35'02	13	2	COU	35'02	37'02
92	LOPEZ Jules	13	A	O	0	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	39'09	17	2	ACC	39'09	40'24
87	GRASSOTIN Martin	14	A	O	4	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	52'34	22	2	OFF	52'34	54'34
89	DAMASSOT Alexandre	16	A	O	3	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	52'34	22	10	OFF	54'34	64'34
94	KOVALTCHOUK Ilia	17	A	O	5	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	54'12	29	TP	JET	/	/
99	BISSEAU Robin	18	A	O	3	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	55'15	23	5	GEN	55'15	60'15
86	CARRE Dylan	20	G	O	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	55'15	23	2	RET	60'15	62'15
94	BRISSON Quentin	22	A	O	2	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	55'15	23	20	MPM	62'15	65'00
86	CHASTIN Maxime	23	A	O	0	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	58'46	8	20	OFF	58'46	60'00
88	TCHISTOV Stanislav	25	A	O	1	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	63'46	3	2	INC	63'46	65'00
92	LAKOUBOV Mikhail	26	A	O	4	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	
91	BARKOUNOV Alexandre	27	D	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	
92	MANIGOT Charles	29	A	O	4	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	
94	MEDVEDEV Andrey	30	G	N	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	

EXEMPLE DE RAPPORT DE JEU

N° 26300 Coach : GOLIKOV Alexandre total T 41 Signature du coach : [Signature] N° Cap 14 N° ass 16 N° ass 29

Tirs apres prolongations		Gardien en jeu		Total arrêt gard.	Total buts reçus.	Résultats par période				Total	heure	Début	Fin	Réclamation du club									
jr.a	jr.b	g.a	g.b	1 ou 0	temps	g.a	g.b	total	Buts	A	B	P	Total	Pér. 1	Pér. 2	Pér. 3	Prolon.	Tirs	22h21	22h30	8	756	
7	17	30	20	1 / 1	20'00	30	20	20'00	8	2	0	3	4	20h01	20h49	21h23	21h38	22h14	22h21	22h30	A	B	
23	18	30	20	0 / 1	20'00	20	65'00	44	4	45	33	26	104	21h38	22h11	22h21	22h21	22h21	22h30	Oui	Non	8	756
10	9	30	20	1 / 0	20'00	1	40'00	23	2	13	6	59	80	22h21	22h21	22h30	22h21	22h30	22h30	8	756		
28	16	30	20	0 / 0	60'00	30	5'00	5	1	63'46	63'46	63'46	63'46	63'46	63'46	63'46	63'46	63'46	63'46	63'46	63'46	63'46	63'46
Délégué de match		J. d. l.		Nom		N°		10543		LINDAREN Jorgen		N°		6712		REDDING Kevin							
Nom :		Arbitre		N°		01578		OLIVIERI Gennaro		Sig.													
Nbr.Eng.Cagn.		Nom du médecin		JULIEN JEAN		Arbitre		N°		35768		Nom		NANSEN Scott		Sig.							
A		B		Dr SHIMAMOTO		signature		Marqueur		N°		25032		Nom		POPOV Andrej		Sig.					
/		45		31		Sig.		Chrono.		N°		25166		Nom		ZAITSEV Alexandre		Sig.					

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

FICHES DE POSTE

CHEF DE TABLE DE MARQUE (pour les matches internationaux et premium)

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 48) sur la feuille de match (selon la procédure décrite dans le chapitre "chronologie avant chaque match" page 14). 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 8). Remplir la feuille de match durant le match suivant les instructions de l'arbitre. Noter les changements de gardien de but durant le jeu (titulaire <> remplaçant) 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 ou une deuxième pénalité majeure. Enregistrer le dépôt d'une réclamation de l'une ou l'autre équipe, après l'accord de l'arbitre.
Important :	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 14). Transmettre aux équipes, dans leur vestiaire, les instructions des arbitres. La feuille de match manuscrite doit être rédigée avec le plus grand soin, lisible, à l'aide d'un stylo à bille extra fine noir uniquement (Cf. modèle page 8). 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 sur la feuille de match (5'+2'+20'). Une seconde pénalité majeure (5') infligée à un même joueur pendant le match est automatiquement assortie d'une pénalité de méconduite pour le match (5'+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. Appeler les arbitres à la table de marque au moyen de la sirène, <u>pendant un arrêt de jeu uniquement</u> , en cas de problème technique. Accorder entre chaque tiers-temps une pause de 15 minutes (ou 17' pour la SLM) 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 de méconduite ne commencera qu'à la fin de la pénalité mineure. La pénalité de méconduite n'est pas affichée au tableau du chronomètre. Lorsqu'un joueur est sanctionné simultanément par une pénalité mineure et une pénalité majeure (2'+5'+20') la pénalité majeure est affichée en premier (5'+2'+20') <u>Dans toutes situations</u> , 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 31). 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 affichée au tableau du chronomètre) ne peut être annulée. Le chronométrageur doit disposer d'un chronomètre manuel et d'un sifflet en cas de défaillance du système électronique.

CHRONOMÉTREUR 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 :	Être 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 chronométrageur manuel fait référence en cas de fausse manœuvre ou panne du chronomètre électronique. Remplir les mêmes tâches que le chronométrageur électronique (voir fiche de poste ci-dessus)
Important :	Cette fonction, obligatoire pour les matches internationaux, est fortement recommandée pour tous les autres matches. Le chronométrageur 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 :	Il 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 14) et "annonces officielles" (pages 24). 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 pauses entre 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 :	Les annonces sont doublées en Anglais lors de matchs internationaux.

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 45) 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' – 2'+2'+5'+20'), 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). Dans toutes situations , 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 31) 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 50) 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.
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 (pour les matches internationaux et premium)

(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 (LANCERS) SUR LE GARDIEN DE BUT

- Objet du poste :** Enregistrer pour une équipe les tirs (lancers) cadrés et buts de chaque joueur d'une équipe et les communiquer au secrétaire de match en fin de match ou transmettre en temps réel les informations au secrétaire électronique dans les cas où la saisie du match sur le site internet fédéral se fait en direct.
- Position hiérarchique :** Dépend du chef de table.
- Responsabilités :** Constaté si le tir (lancer) du palet en direction de la cage serait rentré dans la cage sans l'intervention du gardien de but et ce, quel que soit la force de ce tir (lancer) ; 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 (lancers) cadrés de chaque joueur sur le gardien titulaire adverse, les tirs (lancers) qui seraient rentrés dans la cage sans l'intervention du gardien de but, les buts de chaque joueur (voir modèle page 51). 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 (lancer) cadré sauf s'il rentre dans le but.
Totaliser, à la fin du match, le nombre de tirs/lancers (buts inclus) par joueur, le nombre de tirs/lancers (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/lancers par joueur.
- Important :** Le statisticien doit bien noter tous les tirs (lancers) 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 52), 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. Il transmet en temps réel les informations au secrétaire électronique dans les cas où la saisie du match sur le site internet fédéral se fait en direct.
Faire, à la fin de chaque période le total des engagements gagnés de chaque équipe et le communiquer au chef de table (pour communication éventuelle 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

Fonctionnement pour la Ligue Magnus

H-90'00	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 47).
H-60'00	Ouverture des portes au public ; Le chronomètre électronique est actionné pour un décompte de 60 minutes (si possible).
H-55'00	Surfaçage
H-52'00	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-50'00	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-49'00	Essai du micro, de l'ouverture des portes des bancs des pénalités et du chronomètre manuel.
H-42'00	Au moyen de la sirène, appel des équipes pour l'échauffement.
H-40'00	Début de l'échauffement : 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. Annonce des consignes de sécurité concernant la dangerosité du palet (annonce à répéter une nouvelle fois durant la durée de l'échauffement).
H-22'00	Annonce du speaker : « il reste 2' avant la fin de l'échauffement. »
H-21'00	Nouvelle annonce : « il reste 1' avant la fin de l'échauffement »
H-20'00	Sirène annonçant la fin de l'échauffement. Annonce du speaker : « fin de l'échauffement ; merci aux joueurs de bien vouloir quitter la glace » Deux personnes désignées récupèrent les palets d'échauffement et déplacent les cages permettant le début du surfaçage. Préparation des palets officiels de jeu dans un seau rempli de neige.
H-15'00	Présentation du match (annonces diverses du club) et des équipes Présentation de la composition des équipes (équipe visiteuse en premier) et présentation des arbitres (voir chapitre des annonces officielles pages 24).
H-10'00	Animation : OUI ou NON
H-07'00	Au moyen de la sirène, le chronométreur appelle les équipes et les arbitres
H-05'30	Entrée des arbitres
H-05'00	Entrée de l'équipe visiteuse (B)
H-04'00	Entrée de l'équipe locale (A)
H-03'00	Marseillaise (version de 1'00)
H-01'00	Engagement fictif de la rencontre (sponsor/partenaire/personnalité)
H-00'00	Coup d'envoi de la rencontre (Le chronomètre est réglé de façon descendante, de 20'00 à 00'00)

**Fonctionnement type D1, D2, U17 élite, U20 élite et féminine
conseillé pour les autres divisions et catégories.**

H-90'00	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 43).
H-60'00	Ouverture des portes au public ; Le chronomètre électronique est actionné pour un décompte de 60 minutes (si possible).
H-55'00	Surfaçage
H-52'00	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-50'00	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-49'00	Essai du micro, de l'ouverture des portes des bancs des pénalités et du chronomètre manuel.
H-42'00	Au moyen de la sirène, appel des équipes pour l'échauffement.
H-40'00	Début de l'échauffement : 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. Annonce des consignes de sécurité concernant la dangerosité du palet (annonce à répéter une nouvelle fois durant la durée de l'échauffement).
H-22'00	Annonce du speaker : « il reste 2' avant la fin de l'échauffement. »
H-21'00	Nouvelle annonce : « il reste 1' avant la fin de l'échauffement »
H-20'00	Sirène annonçant la fin de l'échauffement. Annonce du speaker : « fin de l'échauffement ; merci aux joueurs de bien vouloir quitter la glace » Deux personnes désignées récupèrent les palets d'échauffement et déplacent les cages permettant le début du surfaçage. Préparation des palets officiels de jeu dans un seau rempli de neige.
H-15'00	Présentation du match (annonces diverses du club) et des équipes Présentation de la composition des équipes (équipe visiteuse en premier) et présentation des arbitres (voir chapitre des annonces officielles pages 24).
H-05'00	Au moyen de la sirène, le chronométreur appelle les équipes et les arbitres
H-04'00	Entrée des arbitres
H-03'30	Entrée de l'équipe visiteuse (B)
H-03'00	Entrée de l'équipe locale (A)
H-02'00	Salutation entre les équipes et serrage de mains
H-01'00	Engagement fictif de la rencontre (sponsor/partenaire/personnalité)
H-00'00	Coup d'envoi de la rencontre (Le chronomètre est réglé de façon descendante, de 20'00 à 00'00)

Fin des tiers-temps :

Pour la Ligue Magnus

- Chronométrage du temps de pause de 17'00 (15' pour les matchs télévisés)
 - La pause démarre immédiatement au temps 00'00 de chaque tiers.
 - Durant la pause, le speaker peut diffuser des messages non officiels.
 - Après 14'00, le chronométrateur appelle les arbitres et les équipes au moyen de la sirène.
 - Le tiers-temps suivant reprend après 17'00
- Pour les autres catégories
- Chronométrage du temps de pause de 15'00
 - La pause démarre immédiatement au temps 00'00 de chaque tiers.
 - Durant la pause, le speaker peut diffuser des messages non officiels.
 - Après 12'00, le chronométrateur appelle les arbitres et les équipes au moyen de la sirène.
 - Le tiers-temps suivant reprend après 15'00

Prolongation :

- En cas de prolongation de 5'00 ou 10'00, une pause de 3'00 est accordée à la fin du temps de jeu réglementaire.
- Pas de réfection de la glace et pas de changement de côté.
- En cas de prolongation de 20'00 uniquement (voir RAS), pause de 15'00 (17' pour la LM) ; réfection de la glace, et changement de côté des équipes.
- Pour toutes les prolongations, arrêt du match au 1er but marqué.

Tirs au but :

- Passage de la surfaceuse uniquement après une période de prolongation de 10'.
- Tirage au sort de l'équipe qui va commencer la séance de tirs au but.
- 1ère série de 5 tireurs différents, arrêt de la séance de tirs au but dès qu'une équipe ne peut plus être rejointe par l'autre équipe.
- En cas d'égalité à la fin de la 1ère série, poursuite de la séance de tirs au but sous forme de confrontations de deux tireurs (un de chaque équipe), avec des tireurs différents ou non (c'est l'équipe qui n'a pas commencé la 1ère série de 5 tireurs qui débute les autres confrontations).
- Match terminé dès l'instant où l'affrontement de deux tireurs donne le résultat décisif.

Fin du match :

- Annonces du speaker (voir chapitre annonces officielles pages 24).
- Désignation des meilleurs joueurs de la rencontre OUI ou NON (information à communiquer aux équipes et aux arbitres avant le début de la rencontre)
- Interview d'après-match (information à communiquer aux équipes avant le début de la rencontre)
- Signature de la feuille de match par le chronométrateur, le secrétaire de match. (S'il a été désigné pour la rencontre, le délégué de match vérifie et signe avant les arbitres).
- Aucune rature ni observation particulière (Ex. : blessure de joueur) ne doivent figurer sur le rapport de jeu.
- Remise éventuelle du rapport de commotion cérébrale à la table de marque par le médecin du match, rapport qui sera joint à la feuille de match.
- 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 afin qu'il la fasse signer par le coach de l'équipe du joueur concerné.
- Après avis de l'arbitre le secrétaire de match raye toutes les cases laissées vides sur le rapport de jeu.
- 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 et exemplaire du rapport de commotion cérébrale.

Forfait :

- 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.

Animation musicale durant les rencontres

- En complément de l'article du Règlement des Activités Sportives en vigueur concernant l'animation musicale durant les rencontres, il est demandé de couper toute animation sonore :
 - durant les temps morts, qui sont considérés comme des phases de jeu
 - lors d'un arrêt de jeu consécutif à une blessure d'un joueur, dans le cadre du respect de l'esprit sportif.

La table de marque est autorisée à rappeler à l'animateur de la patinoire cette directive, les arbitres ayant la possibilité de rédiger un rapport si cela continue et perturbe le déroulement de la rencontre.

COMPOSITION D'ÉQUIPE

(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) - voir dispositions spécifiques SLM/D1/D2

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 ou trophée 100% 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, le coach pouvant être un joueur équipé.
- En ce qui concerne la spécificité des catégories U11 et U13, se référer au RAS FFHG ou le cahier des charges de la catégorie en vigueur.

Catégorie		Nombre de joueurs maximum sur la feuille de match	Nombre de JFL sur la feuille de match
SYNERGLACE Ligue Magnus	Matches Play-off & Semaine SR (lundi au jeudi)	21	Si moins de 21 joueurs sur la FDM 10 (dont 1 GB) Si 21 joueurs sur la FDM 11 (dont 1 GB)
	Du vendredi au dimanche SR	20	10 (dont 1 GB)
D1		20	13 (dont 1 GB)
D2		20	15 (dont 1 GB)
D3		22	1 GB et max 3 non JFL

Se référer au Règlement Sportif en vigueur en ce qui concerne la régulation du nombre de joueurs formés localement selon la catégorie du championnat.

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

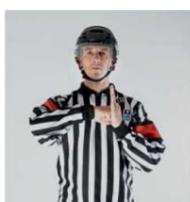
GESTE DES ARBITRES



GESTES DES ARBITRES AVEC PÉNALITÉS (10 août 2023)



Tir de pénalité
TP 24



**Projection
contre la bande**
PRO 41



Charge incorrecte
INC 42



**Charge par
derrière** **DOS 43**



Coupage
CPA 44



Coup de coude
COU 45



**Charge à la tête
ou au cou** **CTC 48**



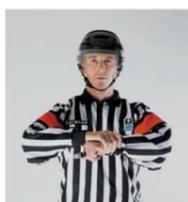
Coup de pied
PIE 49



Coup de genou
GEN 50



Dureté **DUR 51**
Bagarre **BAG 46**



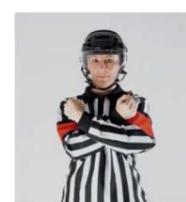
Retenir
RET 54



Retenir la crosse
RE-C 54.2



Accrocher
ACC 55



Obstruction
OBS 56



Faire trébucher
TRE 57



**Harponner bout
manche** **HBM 58**



**Charge avec la
crosse** **CRO 59**



Crosse haute
HAU 60



Cinglage
CIN 61



Piquage
PIQ 62



Retard de Jeu (hors Pén. Banc Mineure)
JEU 63



Plongeon (exagération)
Att. Antisportive
PLO 64 / ANT 75



Surnombre
SUR 74



Charge illégale
(hockey féminin)
CCO 101.1



FFHG

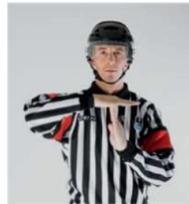
GESTES DES ARBITRES SANS PÉNALITÉS



But
78



Passe à la main
79



Temps mort
87



Changement de joueurs
82



**Pénalité signalée avec
arrêt de jeu différé**
83



**Avertissement
procédure d'engagement**
76



Pas de faute
si Head = pas de faute ou pas de but
si JdL = pas dégag. interdit / hors-jeu



Hors-jeu différé
83



Dégagement interdit
81



Hors jeu
83



**Attaquant dans le
territoire du but**
78

CODIFICATION DES PÉNALITÉS

CODES FFHG DES PÉNALITÉS

CARJ - Formation TDM - 10 Août 2023



Code Fr.	Explication de la pénalité en abréviation (règles)	N° règles	2' ou BM	2' + 2'	2' + 20'	5'	5' + 20'	2' + 5' + 20'	TP ou BA	10'	20'
EQU	Équipement non conforme / dangereux / crosse non réglementaire	10.3/12	X							X	
OFF	Incorrections et violence envers officiels	39-40	X		X					X	X
fautes physiques	PRO	Projection contre la bande	41	X		X ¹	X				
	INC	Charge incorrecte	42	X		X ¹	X				
	DOS	Charge par derrière (ou dans le dos)	43				X				
	CPA	Coupage	44	X			X				
	COU	Coup de coude	45	X		X ¹	X				
	BAG	Bagarre*	46			X	X	X			X
	TET	Coup de tête	47		tent.		X				
	CTC	Charge contre la tête ou le cou	48	X			X				
	PIE	Coup de pied (donné ou tentative)	49				X				
	GEN	Coup de genou	50	X			X				
	DUR	Dureté	51	X			X**				
	BAL	Balayage	52				X				
	JET	Jet d'équipement	53	X					X	X	X
	CCO	Charge avec le corps (hockey féminin)	101.1	X			X				
fautes d'entraves	RET	Retenir	54	X					X		
	RE-C	Retenir la crosse	54.2	X							
	ACC	Accrocher	55	X			X		X		
	OBS	Obstruction	56	X		X ¹	X		X		
	TRE	Faire Trébucher	57	X		X ¹	X		X		
fautes de crosse	HBM	Harponner avec le bout du manche	58		tent.		X				
	CRO	Charge avec la crosse	59	X			X				
	HAU	Crosse haute	60	X	X		X				
	CIN	Cinglage	61	X			X		X		
	PIQ	Piquage (harponner avec la pointe de la palette)	62		tent.		X				
autres fautes	JEU	Retarder le jeu (retard de jeu)	63	X					X		
	PLO	Plongeon ou exagération	64	X							
	DIS	Dissimulation du palet (fermer la main sur le palet)	67	X					X		
	SUR	Surnombre	74	X					X		
	AAD	Autre action dangereuse (non prévue dans les règles)	21.1				X				
	ANT	Attitude ou Action antisportive	75	X			X			X	X

¹ Une pénalité majeure sèche peut, pour ces infractions, être infligée uniquement en championnat SLM, D1, D2, D3 et féminines ; en catégorie U20 et en dessous, toute pénalité majeure devra être assortie d'une pénalité de méconduite pour le match (excepté pour bagarre) Règle 201.1
 * Une pénalité majeure de 5' sans MPM peut être infligée pour bagarre (échange de coups entre joueurs s'arrêtant aux commandements des arbitres) ; des pénalités spécifiques sont prévues pour la bagarre : Instigateur (5+2+MPM) / agresseur (5+2+MPM) / instigateur ET agresseur (5+2+2+MPM) / 3ème homme (MPM) / combattant dangereux (5+20)
 ** uniquement pour GB avec geste qui a occasionné une blessure ou aurait pu blesser

2'bm	Banc Mineure : mettre la lettre E = équipe et le code correspondant à la faute ; Exemple : surnombre = E 2' SUR.
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'	Les pénalités de méconduite pour le match (20') doivent être codées MPM quand elles sont additionnelles. Exemples : 5' CRO + 20' MPM Dans toutes les autres situations, pour les 10' et 20', inscrire le code de l'infraction ; Exemples : 20' - OFF , 10 - ANT/OFF/JET, 2' TRE & 10' OFF.

DIFFÉRENTS TYPES DE PÉNALITÉS							
PÉNALITÉ	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 :
MINEURE	2 minutes	Le fautif		Un 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 (pour bagarre)	5 minutes	Le fautif	Restant du match	Un joueur sur la glace pour 5 minutes	5 minutes	Ne peut pas être terminée après un but	
MAJEURE (pour autres fautes >> 5+20)	Restant du match	N'importe quel joueur sauf le fautif pour 5 minutes	Restant du match	Un joueur sur la glace pour 5 minutes	5+20 minutes	Ne peut pas être terminée après un but	Possible
MÉCONDUITE	10 minutes	Fautif		Joueur sur la glace	10 minutes		
MÉCONDUITE DE MATCH	Restant du match	Aucun	Restant du match	Aucun	20 minutes	Rapport de l'arbitre	
TIR DE PÉNALITÉ					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	

LES PÉNALITÉS ADDITIONNELLES							
PÉNALITÉ	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 + MÉCONDUITE	12 minutes	2' par un joueur + le fautif	Pas possible	2 joueurs sur la glace un pour 2' un pour 12'	2' 10'		2' possible
DOUBLE MINEURE + MÉCONDUITE	14 minutes	4' par un joueur + le fautif	Pas possible	2 joueurs sur la glace un pour 4' un pour 14	2' 2' 10'		2' ou 4' possible
DOUBLE MÉCONDUITE	Restant du match	Aucun	Restant du match	Aucun	10' 20'	Rapport de l'arbitre	
MINEURE + MÉCONDUITE DE MATCH	Restant du match	N'importe quel joueur sauf le fautif pour 2'	Restant du match	Joueur sur la glace pour 2 minutes	2' 20'	Rapport de l'arbitre	2' possible
DOUBLE MINEURE + MÉCONDUITE DE MATCH	Restant du match	N'importe quel joueur sauf le fautif pour 4'	Restant du match	Joueur sur la glace pour 4 minutes	2' 2' 20'	Rapport de l'arbitre	2' ou 4' possible
MAJEURE + MÉCONDUITE DE MATCH	Restant du match	N'importe quel joueur sauf le fautif pour 5'	Restant du match	Joueur sur la glace pour 5 minutes	5' 20'	Rapport de l'arbitre	5' possible
MINEURE + MAJEURE + MÉCONDUITE DE MATCH	Restant du match	N'importe quel joueur sauf le fautif pour 7'	Restant du match	Joueur sur la glace pour 7 minutes	5' 2' 20'	Rapport de l'arbitre	2' - 5' possible

☒ Situation particulière des pénalités coïncidentes impliquant un gardien (RS 2021)

Si un gardien de but est impliqué dans des pénalités coïncidentes, et que la résultante de celles-ci fait que son équipe se retrouve en infériorité, le joueur qui purge la pénalité inscrite au tableau d'affichage peut être n'importe quel joueur.

Mais, comme pour toutes les autres pénalités infligées à un gardien, le joueur qui purge la totalité de la pénalité (et qui sort sur arrêt de jeu) devra être un joueur présent sur la glace au moment où la pénalité a été signalée par l'arbitre.

La situation est détaillée en page 38.

AVANT LE DÉBUT DU MATCH (aux alentours de H-15 / H-12)

« 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,

Nom, prénom _____ Nom, prénom _____ ».

Hymnes : (en fonction du protocole établi)

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

BUT ET ASSISTANCES

« À 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 »

Coach challenge : (uniquement pour championnat Ligue Magnus)

« l'équipe xxxxxx demande un coach challenge »

Exemple d'annonces à l'issue du visionnage de l'action par l'arbitre :

- « suite au coach challenge le but est pas validé suite à une gêne sur le gardien de but / suite à un hors-jeu »
- « suite au coach challenge, le but est validé »
- « suite au coach challenge, le but n'est pas validé ; 2' de pénalité de banc mineure à l'équipe xxxxx »

PÉNALITÉS

Pénalité mineure (2') :

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

Pénalité mineure au gardien de but (2') :

« À 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') :

« À 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).

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

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

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

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

Pénalité de méconduite (10') :

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

Pénalité mineure plus pénalité de méconduite :

« À 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 (5') : uniquement pour une situation de bagarre (RS 2021)

« À 42'17'' cinq minutes de pénalité majeure au N° ____ (Nom) _____ de l'équipe de _____
pour bagarre.

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

« À 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')

« À 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 5' puis de 2' seront effectuées par le N° ____ (Nom) _____ ».

Pénalité de méconduite pour le match (20') :

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

Tir de pénalité pendant le match :

« À 42'17'', tir de pénalité accordé à l'équipe de _____ pour _____ (faute) du n° ____ de _____ (équipe adverse) ; Le tir de pénalité sera effectué par le N° ____ (Nom) _____ »

But automatique :

« À 59'17'', but automatique accordé à l'équipe de _____ pour _____ (faute) du n° ____ de _____ (équipe adverse)

Situations de pénalités différentielles sur pénalités coïncidentes dans les 5 dernières minutes du temps réglementaire ou en prolongation :

« À 55'10'', deux minutes plus deux minutes de pénalité au N° ____ (Nom) _____ de l'équipe de _____ (visiteuse) pour _____ » et cinq minutes de pénalité majeure au N° ____ (Nom) _____ de l'équipe de _____ (équipe locale) pour bagarre.
La pénalité différentielle d'une minute sera effectuée par le N° ____ (Nom) _____ »

Note : si le système d'affichage ne permet pas d'inscrire un temps de pénalité d'une minute, il convient d'afficher 5 (cinq) minutes et compléter l'annonce micro par : « la pénalité majeure sera effacée au bout d'une minute »

« À 60'30'', deux minutes de pénalité au N° ____ (Nom) _____ de l'équipe de _____ (visiteuse) pour _____ » et cinq minutes de pénalité majeure + 20' de méconduite pour le match au N° ____ (Nom) _____ de l'équipe de _____ (équipe locale).
La pénalité différentielle de trois minutes sera effectuée par le N° ____ (Nom) _____ »

Note : si le système d'affichage ne permet pas d'inscrire un temps de pénalité de trois minutes, il convient d'afficher 5 (cinq) minutes et compléter l'annonce micro par : « la pénalité majeure sera effacée au bout de trois minutes »

ANNONCES TECHNIQUES

Changement de gardien pendant un arrêt de jeu :

« À 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 »

Annonce à la fin de chaque période :

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

« 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 ».

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 cinq tirs par cinq joueurs différents ».

Égalité 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 »

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) ».

EN CAS DE PANNE DU CHRONOMÈTRE ÉLECTRONIQUE

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

Information sur le temps de jeu (sur **chaque** arrêt de jeu) :

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

Information sur les temps restant des pénalités :

« 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 »

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	Annnonce 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	Annnonce de la pénalité de l'équipe B
5 - 4		4 - 4	Annnonce de la pénalité de l'équipe A + « Les équipes jouent en nombre égal »
5 - 3		5 - 4	Pas d'annonce.
5 - 3		4 - 3	Annnonce 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	Annnonce 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	Annnonce de la pénalité de l'équipe A + « Les deux équipes jouent en nombre égal »
3 - 3		4 - 3	Pas d'annonce. « L'équipe B ___ joue en infériorité » (admis)
3 - 3		5 - 3	« L'équipe A ___ joue au complet »

GESTION DES PÉNALITÉS – EXEMPLES DE SITUATIONS

1°) PÉNALITÉS INFLIGÉES AUX DEUX ÉQUIPES AU COURS D'UN MÊME ARRÊT DE JEU

Dans toutes situations, lorsque des pénalités mineures ou majeures sont infligées simultanément à des joueurs des deux équipes, lors du même arrêt de jeu, une substitution sur la glace d'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.

Il n'y a plus d'exception à cette règle (depuis saison 2023-2024)

1 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'	B11	2'

À 3:00 les équipes jouent à 5 : 5 ; les pénalités ne sont pas affichées au tableau. A6 et B11 ne peuvent revenir sur la glace qu'au premier arrêt de jeu après 5:00.

Remarque : une pénalité mineure pour l'une des équipes déjà affichée au tableau devra être effacée si par exemple l'équipe adverse est sanctionnée d'une pénalité de banc mineure pour infraction à la procédure d'engagement qui suit (même arrêt de jeu ; reprise du jeu à 5 : 5)

De la même manière, la pénalité de méconduite de 10' étant une pénalité personnelle, elle n'entraîne pas d'infériorité sur la glace pour l'équipe pénalisée :

2 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2' + 10'	B11	2'

À 3:00 les équipes jouent à 5 : 5 ; les pénalités ne sont pas affichées au tableau ; pas de substitut sur les bancs des pénalités pour les pénalités mineures.

B11 ne peut revenir sur la glace qu'au premier arrêt de jeu après 5:00 et A6 qu'après 15:00 sur arrêt de jeu.

3 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2' + 2'	B11	2'

À 3:00 les équipes jouent à 4 : 5 ;

La 2' de B11 annule la deuxième 2' de A6.

L'équipe A doit envoyer un substitut pour effectuer la première 2' de A6 ; Il réintègrera le jeu immédiatement à 5:00.

B11 ne peut revenir sur la glace qu'au premier arrêt de jeu après 5:00.

A6 ne peut revenir sur la glace qu'au premier arrêt de jeu après 7:00 (ou plus tôt si un but est marqué par l'équipe B en supériorité numérique entre 3:00 et 5:00)

4 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2' + 2'		
3:30	A9	2'	B11	2'

À 3:30 les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2' de A9 et B11 s'annulent.

5 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'		
3:30	A9	2'	B11	2'
3:30	A7	2'		

À 3:30 les équipes jouent à 3 : 5, la pénalité de 2' B11 s'annule avec la pénalité de 2' de A9 ou de A7 (choix du capitaine de l'équipe A).

6 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'		
3:15	A9	2'	B12	2' + 10'

À 3:15 les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2' de A9 et B12 s'annulent.

7 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'		
4:00	A9	2' + 2'	B12	2' + 2'

À 4:00 les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2'+2' de A9 et B12 s'annulent.

8 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'	B11	2'
3:00	A9	2'		

À 3:00 les équipes jouent à 4 : 5, la pénalité de 2' B11 s'annule avec la pénalité de 2' de A6 ou de A9 (choix du capitaine de l'équipe A).

9 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'		
3:30	A9	2'	B11	2' + 2'

À 3:30 les équipes jouent à 4 : 4, la pénalité de 2' de A9 s'annule avec la deuxième 2' de B11 ;
L'équipe B doit envoyer un substitut pour purger la première 2' de B11.

10 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
9:00	A6	2'		
9:20	A9	2'	B4	2'
9:20	A8	2'	B7	2'

À 9:20 les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2' de A9 et A8 s'annulent avec les pénalités de 2' de B4 et B7.

11 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2' + 2'	B11	2' + 2'
3:00	A9	2' + 2'		

À 3:00 les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2'+2' B11 s'annulent avec les pénalités de 2'+2' de A6 ou A9 (choix du capitaine de l'équipe A).

12 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'	B11	2' + 2'
3:00	A9	2' + 2'		

À 3:00 les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2'+2' de A9 et B11 s'annulent.

13 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'	B11	2' + 2'
3:00	A9	2'	B12	2'
3:00	A7	2' + 2'		

À 3:00 les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2'+2' de A7 et B11 s'annulent et la pénalité de 2' de B12 annule la pénalité de 2' de A6 ou A9 (choix du capitaine de l'équipe A).

14 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'	B11	2' + 2' + 2
3:00	A9	2' + 2'	B12	2'
3:00	A7	2' + 2'		

À 3:00 les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2'+2'+2' de B11 et la pénalité de 2' de B12 annulent les pénalités de 2'+2' de A9 et A7.

15 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'	B11	2' + 2'
3:00	A9	2' + 2' + 2'	B12	2' + 2'
3:00	A7	2'		

À 3:00 les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2'+2' de B11 et B12 annulent la pénalité de 2'+2'+2' de A9 et la pénalité de 2' de A6 ou A7 (choix du capitaine de l'équipe A).

16 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'	B11	2' + 2' + 2'
3:00	A9	2' + 2'	B12	2' + 2'
3:00	A7	2' + 2'		

À 3:00 les équipes jouent à 5 : 5, toutes les pénalités des 2 équipes s'annulent.

17 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'	B8	2'
3:00	A3	2' + 2'	B9	2'
3:00	A5	2'	B7	2'

À 3:00 les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2' de B8, B9 et B7 annulent la pénalité de 2'+2' de A3 et la pénalité de 2' de A6 ou A5 (choix du capitaine de l'équipe A).

18 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A5	2'	B8	2'
3:00	A6	2' + 2'	B9	2'
3:00	A7	2'		

À 3:00 les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2' de B8 et B9 annulent les pénalités de 2' de A5 et A7.

19 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A5	2 + 2'	B8	2' + 2'
3:00	A6	2'	B9	2' + 2'
3:00	A7	2' + 2' + 2'		

À 3:00 les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2'+2' de B8 et B9 annulent les pénalités de 2' de A6 et les 2'+2'+2' de A7.

20 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'	B11	2' + 2'
3:00	A9	2'		

À 3:00 les équipes jouent à 5 : 5, toutes les pénalités des 2 équipes s'annulent.

21 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'	B8	2'
3:00	A9	2'	B7	2'

À 3:00 les équipes jouent à 5 : 5, toutes les pénalités des 2 équipes s'annulent.

22 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2' + 2'	B8	2' + 2'

À 3:00 les équipes jouent à 5 : 5, toutes les pénalités des 2 équipes s'annulent.

23 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2' + 10'	B11	2'
3:00	A9	2' + 2'		

À 3:00 les équipes jouent à 4 : 5 ; les pénalités de 2' de A6 et B11 s'annulent (seul choix possible) ;

L'équipe A joue en infériorité pendant 4' (pénalités de A9) ;

A9 revient sur la glace à 7:00 ou avant si but(s) de B ;

A6 revient sur la glace sur le premier arrêt de jeu après 15:00 et B11 revient sur la glace sur le premier arrêt de jeu après 5:00.

24 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	Tir de pénalité	B11	2'
3:00	A9	2'		

À 3:00 les équipes jouent à 4 : 4.

25 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
4:00	A15	2'		
4:20			B10	2'
4:30	A18	2'		
5:00	A77	2' + 2'	B21	2'

À 4:20 les équipes jouent à 4 : 4 ;

À 4:30 les équipes jouent à 3 : 4 ;

À 5:00 les équipes jouent à 3 : 4, la pénalité de 2' de B21 annule la deuxième 2' de A77 ;

L'équipe A doit envoyer un substitut pour purger la première 2' de A77 ;

À 6:00 la pénalité du substitut de A77 commence, mais A15 doit rester au banc des pénalités après l'expiration de sa pénalité jusqu'au premier arrêt qui s'en suit, les équipes devant toujours jouer à 3 : 4 ;

A77 peut revenir sur la glace au premier arrêt de jeu après 10:00 ;

B21 peut revenir sur la glace au premier arrêt de jeu après 7:00.

26 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'		
3:30	A7	2'	B9	2' + MPM

À 3:00 les équipes jouent à 4 : 5 ;

À 3:30 les équipes jouent à 4 : 5 ;

B9 va au vestiaire ; il n'est pas nécessaire de mettre un substitut sur le banc des pénalités pour la pénalité de 2' de B9, cette dernière étant annulée par la 2' de A7 (pénalités coïncidentes).

EXEMPLE DE PÉNALITÉS MAJEURES COÏNCIDENTES

1 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A3	5'	B8	5'

Depuis sept. 2021, cette situation ne peut se rencontrer que dans une situation de bagarre.

À 3:00 les équipes jouent à 5 : 5 ;

A3 et B8 vont sur leur banc des pénalités et n'en sortiront que sur arrêt de jeu après la 8^{ème} minute de jeu.

2 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A3	5' + MPM	B8	5' + MPM

À 3:00 les équipes jouent à 5 : 5 ;

A3 et B8 doivent aller à leur vestiaire, aucun substitut n'est nécessaire aux bancs des pénalités.

3 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A1 (Gardien)	5' + MPM	B8	5' + MPM

À 3:00 les équipes jouent à 5 : 5 ;

A1 et B8 doivent aller à leur vestiaire, aucun substitut n'est nécessaire aux bancs des pénalités.

EXEMPLE DE PÉNALITÉS COMBINÉES MINEURES ET MAJEURES COÏNCIDENTES

1 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'		
3:30	A9	5' + MPM	B14	5' + MPM

À 3:30 les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 5' de A9 et B14 s'annulent ; Aucun substitut n'est nécessaire aux bancs des pénalités, A9 et B14 doivent aller à leur vestiaire.

2 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'		
4:00	A7	2' + 5' + MPM	B19	2' + 5' + MPM

À 4:00 les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2' + 5' de A7 et B19 s'annulent.

Aucun substitut n'est nécessaire aux bancs des pénalités, A7 et B19 doivent aller à leur vestiaire.

3 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'		
4:00	A5	2'	B11	2'
4:00	A7	5' + MPM	B19	5' + MPM

À 4:00 les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2' de A5 et B11 s'annulent ;

les pénalités de 5' de A7 et B19 s'annulent également ; aucun substitut n'est nécessaire aux bancs des pénalités ; A7 et B19 doivent aller à leur vestiaire.

4 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A3	2' + 2'	B8	2' + 5' + MPM

À 3:00 les équipes jouent à 4 : 4, la pénalité de 2' de B8 s'annule avec la deuxième 2' de A3 ;

l'équipe A doit envoyer un substitut pour purger la première 2' de A3 ; ce dernier peut revenir sur la glace à 5 :00 ;

B8 va au vestiaire et l'équipe B doit envoyer un substitut pour purger la 5' de B8 ; il peut revenir sur la glace à 8:00.

5 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A3	2' + 2'	B8	2' + 5' + MPM
3:00	A5	2'	B9	5' + MPM
3:00	A7	5' + MPM		

À 3:00 les équipes jouent à 4 : 4, la pénalité de 2' de A5 annule la pénalité de 2' de B8 et la pénalité de 5' de A7 annule la pénalité de 5' de B8 ; A7, B8 et B9 vont à leur vestiaire.

L'équipe B doit envoyer un substitut pour purger la 5' de B9, il peut revenir sur la glace à 8:00.

6 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
4:00	A7	2'		
5:00	A9	5' + MPM	B4	5' + MPM
5:10	A8	2'	B3	2'
5:10	A4	2'	B7	2'

À 5:00 les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 5' de A9 et B4 s'annulent ; A9 et B4 vont à leur vestiaire ; Aucun substitut n'est nécessaire aux bancs des pénalités.

À 5:10 les équipes restent à 4 : 5, toutes les pénalités de 2' de chaque équipe s'annulent.

7 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A3	2' + 5' + MPM	B8	2' + 5' + MPM

À 3:00 les équipes jouent à 5 : 5, toutes les pénalités s'annulent ; A3 et B8 vont à leur vestiaire ; aucun substitut n'est nécessaire aux bancs des pénalités.

8 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A3	2'	B8	2'
3:00	A7	5' + MPM	B9	5' + MPM

À 3:00 Les équipes jouent à 5 : 5, toutes les pénalités s'annulent ; A7 et B9 vont à leur vestiaire - Aucun substitut n'est nécessaire aux bancs des pénalités.

9 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	5' + MPM	B11	2'
3:00	A9	2'		

À 3:00 Les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2' de A9 et B11 s'annulent ; A6 va au vestiaire, l'équipe A doit envoyer un substitut pour purger la 5' de A6.

2°) PÉNALITÉS DIFFÉRÉES

1 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
13:00	A6	2' + 2' + 10		
20:00	A6 (fin du tiers)	2'		

La 2' infligée à la fin du tiers commencera au début du tiers suivant et les équipes jouent à 4 : 5 ; l'équipe A doit envoyer un substitut pour purger la dernière 2' de A6 ; il reviendra sur la glace à 2:00 du début du tiers ; A6 pourra revenir sur la glace au premier arrêt de jeu après 9 :00 du début du tiers.

2 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A4	2'		
4:10	A5	5' + MPM		
4:10	A6	2'		

À 3:00 les équipes jouent à 4 : 5 ;

À 4:10 les équipes jouent à 3 : 5 ; A5 va à son vestiaire ; c'est la pénalité de 2' de A6 qui est immédiatement inscrite au tableau, la pénalité de 5' de A5 sera purgée en dernier.

L'équipe A doit envoyer un substitut qui verra la pénalité de 5' commencer à la fin de la pénalité de A4 ;

A4 devra rester au banc des pénalités après l'expiration de sa pénalité jusqu'au premier arrêt de jeu qui s'ensuit, les équipes devant toujours jouer à 3 : 5.

S'il n'y a pas d'arrêt de jeu d'ici là, A4 pourra réintégrer le jeu à 6:10, à la fin de la pénalité de A6, les équipes jouant alors à 4 : 5.

A6 devra alors attendre un arrêt de jeu après l'expiration de sa pénalité pour pouvoir sortir du banc des pénalités, ou la fin de la pénalité de 5' à 10:00, les équipes jouant à 5 : 5 ; dans ce cas, le substitut de A5 devra lui aussi attendre un arrêt de jeu après l'expiration de sa pénalité pour pouvoir réintégrer le jeu.

3 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A7	2' + 2'		
3:00	A8	2'		
3:00	A9	2' (banc mineure)		

À 3:00 les équipes jouent à 3 : 5 ; A8 et A9 doivent purger immédiatement leurs pénalités (les simples pénalités mineures sont affichées en premier au tableau d'affichage – seule possibilité) ;

À 5:00 A7 commencent à purger sa pénalité de 2'+2' ;

À 5:00, les équipes jouant à 4 : 5, A8 ou A9 peut revenir sur la glace (choix du capitaine)

4 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A4	2' + 2'		
3:00	A5	2'		
3:00	A6	5' + MPM		
3:00	A7	2'		

A6 est renvoyé au vestiaire ; l'équipe A doit envoyer un substitut pour purger la 5' de A6, elle sera la dernière pénalité à être purgée.

L'ordre dans lequel seront purgées les autres pénalités dépend du choix du capitaine, même si un joueur est sanctionné de 2'+2' (IIHF – Livre des règles 2018-2022 page 125)

5 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'	B7	2' + 2'
3:30			B7 – au banc des pénalités	2'

À 3:00 Les équipes jouent à 5 : 4 ;

L'équipe B doit envoyer un substitut pour purger la première 2' de B7 ;

À 3:30 Les équipes restent à 5 : 4, la nouvelle pénalité de 2' infligée à B7 viendra s'additionner au temps purgé par le substitut de B7 ;

Le substitut de B7 devra purger 4' et reviendra sur la glace à 7:00.

Si l'équipe A ne marque aucun but, elle jouera à 5 : 4 jusqu'à 7:00 ; B7 purgera la totalité de ses pénalités (6') et pourra revenir sur la glace au premier arrêt de jeu après 9:00.

6 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	5' + MPM		
3:30	A8 Substitut de A6	2' (au banc des pénalités)		
4:00	A8 Substitut de A6	10'(au banc des pénalités)		

À 3:00 A6 va à son vestiaire, l'équipe A doit envoyer un substitut (A8) pour purger la 5' de A6.

Les équipes jouent à 4 : 5 ;

À 3:30 A8 est pénalisé de 2' au banc des pénalités – les équipes restent à 4 : 5 ;

La 2' de A8 commence à 8:00 à la fin de la pénalité de 5' ;

À 4:00 A8 est pénalisé de 10' de méconduite – les équipes jouent toujours à 4 : 5

À 4:00 l'équipe A doit envoyer un substitut pour purger le temps restant de la 2' de A8 infligée à 3:30.

La pénalité de méconduite de A8 commence à 10:00. Si l'équipe A ne reçoit pas d'autres pénalités et qu'aucun but n'est marqué contre elle après la fin de la 5', les équipes joueront à 5 : 5 à 10:00.

3°) PÉNALITÉS CONTRE LE GARDIEN DE BUT

1 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A1 Gardien	2' + 10'		
3:30	A1 Gardien	2' + 10'		

À 3:00 l'équipe A doit envoyer **deux substituts** qui étaient présents sur la glace au moment de la pénalité pour purger les pénalités infligées au gardien de but A1, 1 substitut pour 2' et un autre pour 12'.

À 3:30 L'équipe A doit envoyer un autre substitut qui était présent sur la glace au moment de la pénalité pour purger la deuxième 2' du gardien A1.

En raison de la deuxième 10' de méconduite infligée, A1 reçoit automatiquement une pénalité de méconduite pour le match.

Le substitut purgeant les 12' infligée à 3:00 peut revenir sur la glace (le gardien allant au vestiaire).

À 3:30 les équipes jouent à 3 : 5

La deuxième 2' du gardien A1 commence à 3:30.

Le substitut purgeant la première 2' du gardien A1 peut revenir sur la glace à 5:00 si aucun but n'est marqué.

2 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A30 Gardien	2'		
3:30	A30 Gardien	2'		

À 3:00 les équipes jouent à 4 : 5 ; l'équipe A doit envoyer un substitut qui était présent sur la glace au moment de la pénalité pour purger la pénalité de 2' du gardien A30.

À 3:30 l'équipe A doit envoyer un autre substitut qui était présent sur la glace au moment de la pénalité pour purger la deuxième 2' du gardien A30 ; les équipes jouent à 3 : 5.

Le substitut purgeant la première 2' du gardien A30 peut revenir sur la glace à 5:00 si aucun but n'est marqué.

3 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A30 Gardien	2'		
3:30	A30 Gardien	10'		

À 3:00 les équipes jouent à 4 : 5 ; l'équipe A doit envoyer un substitut qui était présent sur la glace au moment de la pénalité pour purger la pénalité de 2' du gardien A30.

À 3:30 l'équipe A doit envoyer un autre substitut qui était présent sur la glace au moment de la pénalité pour purger la 10' de méconduite du gardien A30 ; les équipes jouent à 4 : 5.

La pénalité de 10' de méconduite commence immédiatement à 3:30 ;

Le substitut purgeant la 2' du gardien A30 peut revenir sur la glace à 5:00 si aucun but n'est marqué Le substitut purgeant la 10' de méconduite du gardien A30 peut revenir sur la glace à 13:30.

4 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A30 Gardien	10'		
3:30	A30 Gardien	2'		

À 3:00 les équipes jouent à 5 : 5 ; l'équipe A doit envoyer un substitut qui était présent sur la glace au moment de la pénalité pour purger la pénalité de 10' de méconduite du gardien A30

À 3:30 l'équipe A doit envoyer un substitut qui était présent sur la glace au moment de la pénalité pour purger la pénalité de 2' du gardien A30.

À 3:30 Les équipes jouent à 4 : 5 ; La pénalité mineure commence à 3:30.

Le substitut purgeant la 2' du gardien A30 peut revenir sur la glace à 5:30 si aucun but n'est marqué.

Le substitut purgeant la 10' de méconduite du gardien A30 peut revenir sur la glace à 13:00

4°) PÉNALITÉS COÏNCIDENTES IMPLIQUANT UN GARDIEN

1 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A30 Gardien	2' + 2' + 10'	B5	2'

À 3:00 les équipes jouent à 4 : 5 ; la 2' de B5 s'annule avec la deuxième 2' de A30.

L'équipe A doit envoyer un substitut qui était présent sur la glace au moment de la pénalité pour purger les 14' de pénalités infligées au gardien A30.

L'équipe A doit envoyer un deuxième substitut (n'importe quel joueur de l'équipe) pour effectuer la première 2' de A30, seule pénalité affichée au tableau.

5°) SITUATION SPÉCIALE LIÉE À LA PROLONGATION

1 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
61:30	A12	2'		

À 61'30, l'équipe B reprend le jeu avec un joueur supplémentaire > retour de A12 à 63'30, ce qui met les équipes à 4 contre 4.

Reprise du jeu à 3 contre 3 lors de l'arrêt de jeu suivant.

6°) PÉNALITÉS DIFFÉRENTIELLES SUR PÉNALITÉS COÏNCIDENTES DANS LES 5 DERNIÈRES MINUTES DU TEMPS RÉGLEMENTAIRE OU PENDANT LA PROLONGATION

Application de ce principe quelles que soient les forces en présence **ET** si aucune compensation n'est possible par ailleurs.

1 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
55:10	A6	2'+2'	B5	5'

Nous sommes dans les 5 dernières minutes du temps réglementaire. A6 et B5 vont sur leur banc de pénalités.

L'équipe B doit envoyer un substitut pour y purger la pénalité différentielle de 1' [$5 - (2+2) = 1$].

Le jeu reprend à 5 : 4 ;

Au bout d'une minute, le substitut de B5 réintègre immédiatement le jeu, remettant les deux équipes en nombre égal ; A6 réintègrera le jeu sur un arrêt de jeu après 59:10 ; B5 verra sa pénalité se poursuivre jusqu'à la fin du temps réglementaire, ou, si c'est le cas, pourra réintégrer le jeu en période de prolongation, sur un arrêt de jeu après 60:10

2 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
60 :30	A9	2'	B10	5' + 20'

Nous sommes dans une période de prolongation de 5'. B10 est renvoyé au vestiaire et A9 va sur son banc de pénalités. L'équipe B doit envoyer un substitut pour y purger la pénalité différentielle de 3' [$5 - 2 = 3$].

La période de prolongation devant se jouer normalement à 3 contre 3, l'équipe A est autorisée à mettre un joueur supplémentaire sur la glace ; le jeu reprend à 4 : 3 ; Un but marqué par l'équipe A en supériorité numérique n'annulerait pas la pénalité affichée de l'équipe B (celle-ci fait partie d'une pénalité majeure).

Après 62:30 sur un arrêt de jeu, A9 réintègre le jeu ; les équipes continuent à jouer à 4 : 3. Le substitut de B10 réintègre immédiatement le jeu à 63:30 ; le jeu se poursuit à 4 : 4 ; Reprise du jeu à 3 contre 3 lors de l'arrêt de jeu suivant.

Précisions concernant l'affichage des pénalités différentielles :

S'il est impossible à certaines tables de marque d'afficher un temps de pénalité de 1' ou de 3', on affichera la pénalité de 5' en l'accompagnant par une annonce micro expliquant la particularité de la situation : « *la pénalité différentielle n'étant que de 1' / 3', la pénalité majeure affichée s'effacera du tableau à l'issue de cette période* ». (voir exemples page 25)

7°) BUT MARQUÉ CONTRE UNE ÉQUIPE EN INFÉRIORITÉ

Règle générale : Lorsqu'une équipe qui se retrouve en infériorité numérique car purgeant plusieurs pénalités mineures encaisse un but, la pénalité mineure affichée la plus ancienne en cours (démarrage sur l'horloge) est annulée (règles IIHF).

1 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00			B11	2'
3:30	A6	2'		
4:00	A9	2'		
4:30			But de B	

À 3:00 les équipes jouent à 4 : 5

À 3:30 les équipes jouent à 4 : 4

À 4:00 les équipes jouent à 3 : 4

A6 voit sa pénalité se terminer à 4:30 consécutivement au but marqué par l'équipe B en supériorité.

2 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'	B11	2'
3:30	A9	2'		
4:00			But de B	

À 3:00 les équipes jouent à 5 : 4 ; pas d'affichage au tableau

À 3:30 les équipes jouent à 4 : 5

A9 voit sa pénalité se terminer à 4:00 consécutivement au but marqué par l'équipe B en supériorité.

3 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'	B11	2'
3:30	A9	5' + MPM		
4:00			But de B	

À 3:00 les équipes jouent à 5 : 5 ; pas d'affichage au tableau

À 3:30 les équipes jouent à 3 : 4 ; A9 va au vestiaire ; l'équipe A doit envoyer un substitut pour purger la pénalité de 5 minutes de A9.

Aucun joueur ne peut revenir sur la glace à 4:00

4 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	5' + MPM	B11	2'
3:30	A9	2'		
4:00			But de B	

À 3:00 les équipes jouent à 4 : 4

A6 va au vestiaire ; l'équipe A doit envoyer un substitut pour purger la pénalité de 5 minutes de A6

À 3:30 les équipes jouent à 3 : 4

A9 voit sa pénalité se terminer à 4:00 sur le but marqué par l'équipe B en supériorité.

5 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	5' + MPM	B11	2'
3:00	A9	2'		
4:00			But de B	

À 3:00 Les équipes jouent à 4 : 5 ; A6 va au vestiaire et les pénalités de A9 et B11 ne sont pas affichées.

L'équipe A doit envoyer un substitut pour purger la pénalité de 5 minutes de A6

Aucun joueur ne peut revenir sur la glace à 4:00.

6 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
4:00	A6	2' + 5' + MPM		'
8:00	A9	2'		
9:15			But de B	

À 4:00 A6 va au vestiaire ; l'équipe A doit envoyer un substitut pour purger les pénalités de 2'+5' de A6, la pénalité de 5' étant affichée en premier ; les équipes jouent à 4 : 5

À 8:00 les équipes jouent à 3 : 5 ;

À 9:15 A9 voit sa pénalité se terminer (pénalité mineure la plus ancienne) consécutivement au but marqué par l'équipe B en supériorité.

7 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
4:00	A6	2' + 5' + MPM		
9:10	A9	2'		
9:15			But de B	

À 4:00 A6 va au vestiaire ; L'équipe A doit envoyer un substitut pour purger les pénalités de 2'+5' de A6, la pénalité de 5' étant affichée en premier ; les équipes jouent à 4 : 5

À 9:10 les équipes jouent à 3 : 5 ;

À 9:15 le substitut de A6 voit sa pénalité mineure se terminer consécutivement au but marqué par l'équipe B en supériorité (pénalité mineure la plus ancienne).

8 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A7	5' + MPM		
3:10	A11	5' + MPM		
4:00	A12	2'		
4:30			But de B	

À 3:00 et 3:10 A7 et A11 vont au vestiaire ; les équipes jouent à 3 : 5 ; l'équipe A doit envoyer deux substituts pour purger les pénalités de 5 minutes de A7 et A11 ;

Personne ne revient sur la glace suite au but, la pénalité mineure de 2' de A12 étant différée.

9 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
10:00	A4	2'		
10:30	A7	2'		
11:00	A9	2'	B8	2'
12:10			But de B	

À 11:00 Les équipes jouent à 3 : 5, les pénalités de A9 et B8 ne sont pas affichées ;

A4 voit sa pénalité se terminer à 12:00, les équipes jouent à 4 : 5, la pénalité de A7 est encore affichée.

À 12:10 A7 voit sa pénalité se terminer consécutivement au but marqué par l'équipe B en supériorité.

10 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A9	5' + MPM		
3:30	A6	2'	B11	2' + 2'
4:30			But de B	

A9 est renvoyé au vestiaire, l'équipe A doit envoyer un substitut pour purger sa pénalité de 5 minutes.

La 2' de A6 annule la deuxième 2' de B11 ; L'équipe B doit envoyer un substitut pour purger la première 2' de B11 ; Les équipes jouent à 4 : 4

Personne ne revient sur la glace à 4:30

B11 revient sur la glace au premier arrêt de jeu après 7:30.

11 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	5' + MPM		
3:30	A9	2'	B11	5' + MPM
4:00			But de B	

À 3:00 et à 3:30 A6 puis B11 vont à leur vestiaire ; leur équipe doit envoyer chacune un substitut pour purger leur pénalité de 5' affichée ; la pénalité de A9 est également affichée et à 3.30 les équipes reprennent le jeu à 3 : 4

La pénalité de 5' de A6 ne peut s'annuler : A9 voit sa pénalité se terminer à 4:00 consécutivement au but marqué par l'équipe B en supériorité.

12 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
12:00	A7	2' + 2'	B3	2'
13:15	A9	2'		
13:30			But de B	

À 12:00, l'équipe A doit envoyer un substitut pour purger la première 2' de A7, la deuxième 2' de A7 s'annule avec la 2' de B3.

Le substitut de A7 voit sa pénalité se terminer à 13:30 suite au but ; A7 ne peut réintégrer le jeu qu'au premier arrêt de jeu après 15:30 et B3 qu'après le premier arrêt de jeu suivant 14'00.

13 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:30	A7	2'		
3:30			B11	2'
3:30			B14	5' + MPM
3:30			B19	2'
4:00	But de A			

B14 va au vestiaire ; l'équipe B doit envoyer un substitut pour purger la 5'.

La pénalité de 2' de A7 s'annule avec la 2' de B11 ou la 2' de B19 (choix du capitaine) ; à 3:30 les équipes jouent à 5 : 3.

B11 ou B19 voit sa pénalité se terminer à 4:00 consécutivement au but marqué par l'équipe A en supériorité.

14 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	5' + MPM		
3:30	A9	2'	B11	2'
4:00			But de B	

A6 va au vestiaire, l'équipe A doit envoyer un substitut pour purger la 5' de A6.

La pénalité de 2' de A9 s'annule avec la 2' de B11, les équipes jouent à 4 : 5.

Personne ne revient sur la glace à 4:00.

A9 et B11 réintègrent le jeu au premier arrêt de jeu après 5:30.

15 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A8	2' + 2'		
4:00	A9	2'		
4:30			But de B	
5:30			But de B	

À 4:30 la première 2' de A8 se termine et la deuxième commence consécutivement au but marqué par l'équipe B en supériorité ; le jeu reprend à 3 : 5.

À 5:30, A9 voit sa pénalité se terminer consécutivement au but marqué par l'équipe B (pénalité la plus ancienne).

8°) EXEMPLES DE PÉNALITÉS SIGNALÉES ET/OU AFFICHÉES LORS D'UN BUT MARQUÉ

1 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A15	2'		
	A23 Signalée	2' + 2'		
4:30			But de B	

À 4:30, A15 voit sa pénalité se terminer consécutivement au but marqué par l'équipe B en supériorité (la plus ancienne) ; La double pénalité mineure signalée contre A23 est affichée à 4:30

2 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A15	2'		
3:30			B12	2'
	A23 Signalée	2'		
4:10			But de B	

À 4:10 au moment du but marqué par l'équipe B, les deux équipes sont en nombre égal sur la glace : les pénalités affichées se poursuivent ; le but annule la pénalité signalée de A23.

3 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A15	2'		
3:30			B12	2'
4:00	A23	2'		
4:30			But de B	

À 4:30, A15 voit sa pénalité se terminer consécutivement au but marqué par l'équipe B en supériorité (pénalité la plus ancienne). Le jeu reprend à 4 : 4.

4 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A15	5' + MPM		
3:30	A23	2'		
4:00			B12	2'
4:30			But de B	

À 4:30, A23 voit sa pénalité mineure se terminer consécutivement au but marqué par l'équipe B en supériorité (une pénalité majeure ne peut être annulée). Le jeu reprend à 4 : 4.

5 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A15	2'		
3:30			B12	2'
4:00	A23	2'		
			B3 Signalée	2'
4:30	But de A			

La pénalité de B3 n'est pas infligée car l'équipe A a marqué en infériorité numérique (3 : 4) ; le but annule la pénalité signalée de B3.

6 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A15	2'		
3:30			B12	2'
4:00	A23	2'		
	A6 Signalée	2'		
4:30			But de B	

À 4:30, la pénalité de A15 se termine consécutivement au but marqué par l'équipe B en supériorité. La pénalité de A6 commence à 4:30 et le jeu reprend à 3 : 4

7 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A15	2'		
3:30			B12	2'
4:00	A23	2'		
5:00			But de B	

À 5:00, le but de l'équipe B est marqué exactement à la fin de la pénalité de A15 ; le but a donc été marqué en égalité numérique. A15 réintègre normalement le jeu et le but ne met pas fin à la pénalité de A23. Le jeu reprend à 4 : 4.

8 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A15	2'		
3:30	A23	2'		
4:00			B12	2'
4:30			But de B	

Le but de l'équipe B a été marqué en supériorité numérique (3 : 4) ; A15 voit sa pénalité se terminer et le jeu reprend à 4 : 4.

9 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00			B12	2'
3:30	A15	2'		
4:00	A23	5' + MPM		

4:30			But de B	
------	--	--	----------	--

Le but de l'équipe B a été marqué en supériorité numérique (3 : 4) ; A15 voit sa pénalité se terminer et le jeu reprend à 4 : 4.

10 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A15	5' + MPM		
3:30			B12	5' + MPM
4:00	A23	2'		
4:30			But de B	

Le but de l'équipe B a été marqué en supériorité numérique (3 : 4) ; **A23** voit sa pénalité se terminer **et** le jeu reprend à 4 : 4. (L'infériorité numérique a été causée par la pénalité mineure).

11 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A15	2'	B12	2'
3:30	A23	5' + MPM		
	A6 Signalée	2'		
4:30			But de B	

Les deux pénalités mineures de A15 et de B12 ne sont pas affichées au tableau ; à 3:00 le jeu reprend à 5 : 5 L'infériorité numérique de l'équipe A au moment du but a été créée par une pénalité majeure qui ne peut s'annuler consécutivement à un but.

La pénalité signalée contre A6 n'est de fait pas infligée (sauf si cela avait été une pénalité majeure ou de match qui avait été signalée) car l'équipe A n'était pas en infériorité numérique en raison d'une pénalité mineure.

Vous trouverez aux pages suivantes :

1°) BORDEREAU DE COMPOSITION D'ÉQUIPE

Ce document officiel peut être téléchargé sur le site fédéral au format PDF, mais également au format Excel qui permettra son remplissage par 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

