

GUIDE POUR LA TABLE DE MARQUE – MATCHES DE RINK HOCKEY

Principe : les personnes de la table de marque sont des « officiels de match »

Les personnes chargées de la table de marque doivent être licenciées et sont des « secrétaires très performantes », mais elles sont sous l'autorité de l'arbitre qui est le chef (prend les décisions) pendant le match. Les joueurs et entraîneurs doivent respecter leur fonction « d'officiels de match », tout comme ils doivent respecter les arbitres. A défaut, l'arbitre pourra prendre des sanctions.

Elles doivent être discrètes et efficaces, elles ne sont pas des spectateurs (ne pas faire de commentaires sur le match, ne pas manifester leur joie ou leur déception, ne pas encourager leur équipe, etc.).

La table de marque est tenue par le club recevant ou l'organisateur du tournoi. Il est conseillé d'avoir 3 personnes (2 minimum), une chargée du chronomètre et une ou deux chargées de la feuille de match et/ou suivi des cartons, des infériorités numériques et « fautes d'équipe ».

Le club reçu (ou en tournoi, les deux équipes qui jouent) peut désigner une personne qui a le droit de s'asseoir à la table de marque et qui peut éventuellement aider à la table de marque.

Il ne doit pas y avoir d'autres personnes à la table de marque, ni autour (sauf éventuellement le délégué du Comité Rink Hockey de la FFRS ou un superviseur). Si des personnes traînent autour de la table de marque, celle-ci peut leur demander gentiment de s'éloigner, si elles n'obtempèrent pas, la table de marque demandera à l'arbitre de le faire.

Le règlement sportif du Comité Rink Hockey (édition juin 2013 (révisé sept)) et ce guide doivent être consultable à la table de marque.

Avant le début de la compétition

Le capitaine ou délégué de chaque équipe dépose toutes les licences de leur équipe (joueurs et dirigeants) à la table de marque, avec si possible les N° de joueurs et fonctions des dirigeants. L'arbitre et les membres de la table de marque déposent aussi leur licence. **Chaque équipe doit indiquer à ta table de marque « son délégué auprès de la table de marque » (membre du staff ou joueur/gardien).**

A – La personne de la table de marque, responsable du chronomètre :

Vérifie son fonctionnement, la durée des périodes de jeu et qu'elle a, à sa disposition, **un chronomètre manuel, un sifflet ou klaxon en cas de panne du chronomètre.**

Rappel des durées des matches. « U11 » 2 x 10 min, « U13 » 2 x 12 min (et 2 x 10 min en tournoi), « U15 » 2 x 15 min (et 2 x 12 min en tournoi), « U17 » 2 x 20 min (et 2 x 15 min en tournoi), « U20 » 2 x 20 min, Seniors « mixte » 2 x 25 min (et 2 x 20 min en tournoi), seniors « exclusivement féminines » 2 x 20 min si 2 matchs dans le week-end et 2 x 25 min si un seul match dans le week-end.

Rappel des durées de repos entre les 2 périodes de jeu (mi-temps). « U11 » : 5 min si rencontre isolée et 10 min si tournoi, « N1 – Elite et N2 » : 15 min (et sur accord des 2 équipes 10 min), toutes les autres compétitions ou catégories : 10 min.

« Prolongations ». 3 minutes de « repos » entre la fin du match et le début des prolongations, pendant lesquelles les arbitres procèdent au tirage au sort.

Durées maximales des prolongations, elles s'arrêtent au 1^{er} but marqué (« but en or »).

- 10 minutes, réparties sur deux périodes de 5 minutes chacune, pour les catégories : senior, U20 et U17
- 5 minutes, réparties sur deux périodes de 2 min 30 secondes chacune, pour les catégories : U11, U13 et U15

A la fin de la première période de la prolongation, il y a un intervalle de 2 minutes en senior, U20 et U17 et d'une minute en U11, U13 et U15, pendant lequel les équipes changent de côté de la piste ainsi que d'enclos.

Entre la fin des prolongations et le début des séries de tirs au but. Il n'y a pas de temps de repos, sauf le temps nécessaire aux arbitres pour faire les tirages au sort et pendant ce temps les équipes établiront leur liste des 5 joueurs qui vont exécuter la 1^{ère} série de tirs au but.

B – Au moins 15 min avant le début du match, la table de marque complète les rubriques de la feuille « rapport de match »

Compétition

- 1. Compétition nationale.** Inscrire le titre : Championnat de France N1-Elite ou N1-Féminine ou N2 (+ Nord ou Sud) ou N3 (+ « Poule »), Championnat de France (des Jeunes) + finales ou 1/2 finales, etc.
- 2. Compétition régionale.** Inscrire : Championnat de ou coupe de (nom de la ligue, par exemple Bretagne)
- 3. Match ou tournoi amical** (+ éventuellement international) par exemple : trophée ...

Catégorie

Senior ou « U20 ou U17 ou U15 ou U13 ou U11 ou U9 »

Comité organisateur :

CRH/FFRS pour toutes les compétitions nationales officielles,
CRH/LIGUE pour toutes les compétitions régionales officielles,
Club recevant (ou organisateur, ou CRH/LIGUE ou...) pour toutes les rencontres amicales interclubs.

Equipe A : « nom du club (ou région) recevant » (ou considéré comme tel lors d'un tournoi, cf. convocation)

Equipe B : « nom du club reçu » (ou considéré comme tel lors d'un tournoi).

Lignes N° : joueurs.

Soit elles sont complétées par le délégué de chaque équipe, soit par la table de marque avec les indications données par les délégués des équipes (liste fournie).

La numérotation indiquer le N° du joueur compris entre 01 et 99 et **les inscrire par ordre croissant de N° de maillot.**
Les gardiens, peu importe leur N°, **doivent toujours être inscrits dans la 1^{ère} ligne et/ou la 10^{ème} ligne.**

Inscrire les noms, prénoms et n° de licence. Si un joueur ne présente pas sa licence (ou le justificatif FFRS de celle-ci avec photo ou pièce d'identité), mais présente une pièce d'identité et un certificat médical, inscrire « protêt » (colonne licence, à la place du n°).

Si la licence est présentée « sans photo » ou si, en l'absence de photo sur la licence, une pièce d'identité avec photo n'a pas été présentée, le noter dans la ligne observation et le gestionnaire de la compétition devra le signaler au CRH/FFRS pour les compétitions nationales et le club paiera une amende de 10 €/photo « manquante »

Lignes E, D, Y, Z : **membres du « staff » (E désignant toujours l'entraîneur « principal », qui doit porter « brassard »)**

Ils déposeront leur licence à la table de marque avant le début du match.

Pour l'équipe A

1^{ère} colonne : inscrire les fonctions des « dirigeants » autorisés à être sur le banc de touche (sont déjà inscrites, entraîneur et délégué). Autres fonctions possibles : entraîneur assistant, délégué 2, médecin, kiné, mécanicien,...

2^{ème} colonne : inscrire le N° de licence des dirigeants ou « protêt ».

3^{ème} colonne : inscrire le nom et prénom.

S'il y en a plus (maxi autorisé : 7), inscrire dans la ligne « observations », le nom, prénom, club, n° licence (et dans ce cas, s'ils sont sanctionnés par des cartons, ceux-ci seront notés dans la ligne observation)

Pour l'équipe B, inscrire les renseignements de la même façon n° des colonnes par symétrie

C : capitaine.

Mettre une croix dans la colonne, en face du nom du capitaine. Si avant le match ou au cours du match un capitaine « assistant » est désigné, l'indiquer par A, dans la colonne C

Conseil. La table de marque demandera à chaque équipe de lui désigner la personne qui sera son interlocuteur (= lui demandera les temps morts ou les changements de gardiens).

La table de marque inscrit aussi les Noms et n° de licence des « **officiels de la table de marque** » et du ou des arbitres, et s'il y en a un, le nom et n° de licence du délégué désigné par le CRH de la FFRS ou de la ligue.

C – La table de marque vérifie que les espaces, situés de chaque côté de la table, réservés

1. Aux joueurs pénalisés d'une suspension sont équipés d'au moins 2 chaises ou d'un banc et sont délimités. Pendant toute la durée d'une suspension, les joueurs/gardiens pénalisés doivent rester assis.

2. Aux joueurs de réserve et autres membres du staff de l'équipe

Quand le jeu est en cours, au maximum de 3 membres du staff de l'équipe, dont l'entraîneur principal (qui doit porter un brassard), peuvent se tenir debout près de la balustrade.

Les autres personnes situées dans l'enclos doivent rester assises (sauf un joueur qui s'apprête à rentrer sur la piste pour effectuer un remplacement). Toutefois, suivant l'équipement de la salle, elles pourront rester debout, mais « éloignées » de la balustrade (à au moins 60 cm) pour leur permettre de voir le jeu.

Cas particulier. Lorsque qu'une équipe n'a pas d'entraîneur « principal », **2 membres du staff et 1 seul joueur/gardien** (qui fera office d'entraîneur principal) seront autorisés à se tenir debout près de la balustrade.

Cas particulier. Si une équipe se présente sans aucun membre dans son staff ou si au cours du match tous les membres du staff ont été expulsés, il est autorisé qu'un seul joueur/gardien de réserve se tienne debout près de la balustrade.

Vérifie qu'elle dispose d'un ou deux drapeaux pour indiquer les temps morts

Met en bonne place le « scorer » ou tableau d'affichage des « fautes d'équipe » qui doit être visible par les joueurs, les arbitres et le public.

Vérifie qu'elle dispose

- d'un « carton jaune » ou autre « plaque informative » pour indiquer aux arbitres quand une équipe a cumulé
 - a. en senior, U20 et U17 : 9, 14, 19, 24, ... « fautes d'équipe ».
 - b. en U11, U13 et U15 : 4, 7, 10, 13, ... « fautes d'équipe ».
- d'une feuille annexe pour la gestion des cartons, des durées de « power play » et des « fautes d'équipe ».

D – Quand la table de marque a rempli la feuille « rapport de match »

L'arbitre vérifie avec soin les licences des joueurs, des membres du staff et de la table de marque (saison, club, catégorie d'âge, et le cas échéant : mutation/prêt ou surclassement) et toutes les mentions inscrites sur le rapport de match. **Rappel : pour jouer en senior mixte, la mention surclassement « supérieur » doit figurer sur la licence d'un U18.**

Si nécessaire, convoque les capitaines ou délégués de chaque équipe, inscrit les protêts administratifs (piste et/ou licences « incorrectes ») ou les forfaits.

Avant le début du match, l'arbitre barre les lignes vides (après avoir éventuellement demandé aux délégués, s'il n'a personne d'autre à inscrire). Ensuite, on ne peut plus inscrire de joueurs ou de membres du staff.

Seules les personnes enregistrées sur la feuille de match peuvent participer au jeu et seuls les membres du staff enregistrés sur la feuille de match pourront se placer dans l'enclos.

Remarque des joueurs non présents au début du match peuvent être inscrits sur la feuille de match et donc peuvent y participer après s'être présentés à la table de marque.

Lors des compétitions nationales officielles se déroulant sous la forme d'un tournoi, le délégué du CRH/FFRS (s'il y en a un) a pour tâche de vérifier avant le match les licences et toutes les mentions inscrites sur la feuille « rapport de match ». Les arbitres sont déchargés de ce contrôle.

Remarque. La table de marque peut, si elle constate une anomalie que l'arbitre n'a pas vue, la lui signaler (par exemple, un U10 ou U11 qui joue en U13 sans que la mention simple surclassement soit écrite sur la licence ou certificat médical et autorisation parentale le précisant ne sont pas joints à la licence, ou un U12 ou U13 qui joue en U11). Mais c'est l'arbitre qui prend les décisions.

Dans la ligne « observations ».

L'arbitre inscrira, si nécessaire, le nom du joueur ou dirigeant dans le cas de protêt (autre que « oubli » de licence, voir ci-dessus lignes 1 à Z) et le motif (par exemple : photo manquante).

Pendant le match – Personne chargée du chronomètre

Elle déclenche celui-ci dès le coup de sifflet de l'arbitre (démarrage du match)

Arrête le chrono dès qu'elle entend un coup de sifflet de l'arbitre

Redémarre le chronomètre dès que la balle est en jeu :

- lors d'un coup franc indirect, dès que le joueur joue la balle (l'arbitre ne siffle pas la reprise de jeu)
- au coup de sifflet de l'arbitre (coup d'envoi, entre-deux, lorsque le joueur a demandé les 3 mètres, après un temps mort, ...)
- lors d'un coup franc direct ou d'un penalty, dès que le joueur touche la balle, **moment indiqué par l'arbitre qui décompte les 5 secondes « en abaissant de bras »**

Inscrit au tableau d'affichage le but marqué, dès qu'il est accordé par l'arbitre (2 coups de sifflet).

Rappel. **Le signal sonore (coup de klaxon) est une information destinée exclusivement aux arbitres**, il n'est pas une décision des arbitres. Seuls les arbitres peuvent siffler la fin du match ou d'une période de jeu, le début d'un temps mort, etc.

Elle doit toujours avoir un œil sur le chronomètre (et non sur le jeu, sauf quand l'arbitre ne doit pas siffler pour la reprise du jeu, lorsqu'un coup franc indirect ou coup franc direct ou penalty a été signalé), ne serait-ce que pour vérifier qu'elle l'a bien déclenché ! Une panne de chronomètre peut arriver et elle doit être capable de dire son affichage à la seconde près au moment de la panne !

Dès que le nombre de « fautes d'équipe » atteint par l'une des équipes est

- en senior, U20 ou U17, de 10 ou 15 ou 20 ou 25, ...,
- en U11, U13 ou U15, de 5 ou 8 ou 11 ou 14, ...

elle **donne « un coup de klaxon »** pour en informer les arbitres.

Si un « **temps mort** » a été demandé par une équipe (= par la personne désignée en début de match par l'équipe), **elle posera un drapeau visiblement du côté du camp de l'équipe demandeuse**. Dès que l'arbitre a sifflé un arrêt de jeu, arrête le chrono et donne un coup de klaxon pour prévenir l'arbitre avec les gestes appropriés. *Une équipe peut renoncer à sa demande de temps mort, à condition de le faire avant le coup de klaxon de la table de marque. Dans ce cas, la table de marque baisse le drapeau et prévient « immédiatement » l'autre équipe.*

Mais ne déclenche le décompte du temps mort que lorsque l'arbitre l'a accordé (gestes appropriés).

La durée du temps mort sera toujours d'une minute.

A la fin du temps mort, elle baisse le drapeau.

Une équipe peut demander un temps mort au moment même où l'arbitre siffle un arrêt de jeu, dans ce cas, la table le signalera immédiatement à l'arbitre qui est seul habilité à l'accorder (immédiatement ou plus tard).

Chaque équipe a le droit à un temps mort maximum pour chacune des périodes de jeu. Si elle n'a pas demandé de temps mort en 1^{ère} période, elle ne peut pas en demander deux en 2^{ème} période. Pendant les périodes de prolongations, les équipes ne peuvent pas demander de temps mort. Si la table de marque a klaxonné pour avertir les arbitres de la demande de temps mort, il doit être enregistré et ne peut être annulé.

Si un changement de gardien a été demandé par une équipe, dès que l'arbitre a sifflé un arrêt de jeu, arrête le chrono et donne un coup de klaxon pour prévenir l'arbitre avec les gestes appropriés.

Cas particulier. Si un joueur est à terre et est blessé gravement, **sang qui coule, et que l'arbitre ne le voit pas**, la table de marque peut donner un coup de klaxon pour avertir l'arbitre. Mais attention, la table de marque ne doit pas prendre d'initiative, un joueur à terre n'est pas obligatoirement blessé gravement (il y a des simulateurs !), c'est à l'arbitre décider d'arrêter le jeu ou pas !

A la fin de la période de jeu, elle déclenche le décompte de la durée du temps de repos entre les deux périodes de jeu, en général 10 min (soit au chronomètre mural, soit au chronomètre manuel) et est chargée de **donner un « coup de klaxon » 1 minute avant l'expiration de cette durée.**

Pendant le match – Personne chargée de la feuille de match

Au coup de sifflet de l'arbitre (démarrage du match), inscrit l'**heure de début**

Colonne P : Au cours du match et pour chaque joueur, mettre une croix la 1^{ère} fois qu'il participe au jeu (dès qu'il entre sur la piste). **C'est très important en senior**, car permet ou ne permet pas à un joueur de jouer le match suivant et permet aux gestionnaires des différents championnats de vérifier qu'un senior n'a pas participé le même week-end à deux matches seniors.

Minutage des buts marqués : respecter les colonnes affectées à chaque équipe.

La table de marque confirme à l'arbitre (par des gestes appropriés) qu'elle a bien vu le n° du joueur qui a marqué le but et sinon elle lui fait savoir pour qu'il lui remontre le n° (éventuellement donne un coup de klaxon, **si le jeu n'a pas repris, sinon elle attendra un temps mort ou un arrêt de jeu ou la fin de la période**).

N° : inscrire uniquement le numéro des joueurs qui ont marqué des buts. Une ligne par joueur qui a marqué un ou des buts. Si un joueur marque plus de 7 buts, lui attribuer une deuxième ligne.

Min.S : inscrire le ou les moments où il a marqué un but, en minutes et secondes. **Ce moment est la « durée de jeu écoulée » depuis le début du match.**

Il est « de tradition » que le chronomètre mural affiche la « durée de jeu qu'il reste à jouer » pour cette période. Car cela permet aux joueurs et entraîneurs de lire directement la durée de jeu restante. Il n'est pas obligatoire de respecter cette « tradition ». Avant le début du match, la table de marque informera les arbitres et les équipes du mode d'affichage choisi « durée de jeu qu'il reste à jouer ou durée de jeu écoulée ».

Mais pour la feuille « rapport de match », les moments doivent être écrits « **en durée de jeu écoulée** », la table de marque doit donc faire des soustractions mentalement pour calculer la durée de jeu écoulée.

« En senior », la durée de jeu écoulée est de 0'01 à 25' pour la 1^{ère} mi-temps (ou 1^{ère} période de jeu), de 25'01 à 50' pour la 2^{ème} mi-temps, de 50'01 à 60' pour les prolongations.

Pour les tirs au but

« En senior » : inscrire pour la première série (5 tirs maximum par équipe) 61, 62,... (1^{er}, 2^{ème},... but marqué) et pour les séries suivantes : 71, 72,...

« U20 » : inscrire pour la première série (5 tirs maximum par équipe) 51, 52,... (1^{er}, 2^{ème},... but marqué) et pour les séries suivantes : 61, 62,...

But contre son camp

Dans le cas où un joueur marquerait un but contre son camp indiquer dans la colonne N°, le numéro du joueur suivi de A ou B. Exemple, noter dans les colonnes réservées à l'équipe A (but comptabilisé pour A) : 1 B, si le gardien de l'équipe B a « encaissé » un but contre son camp.

NB. Lors de la saisie des feuilles de match sur le site Internet « module résultats », les buts « contre son camp » sont à entrer pour le joueur/gardien qui l'a marqué.

Enregistrement et décompte des « fautes d'équipe ». **ATTENTION** : des « fautes d'équipe » peuvent être signalées par les arbitres, **sans qu'ils n'arrêtent le jeu (situation de contre attaque favorable, ou de but imminent) ou sans qu'ils sifflent (notamment quand celui-ci est arrêté pour jouer un CFI)**. La table de marque doit donc « **regarder en permanence** » les gestes des arbitres pendant toute la durée du match.

Il est à tenir sur la feuille annexe et doit être affiché à l'aide d'un tableau adéquat ou « **scorer** » visible du public (ou sur le chronomètre mural si celui-ci le permet).

Contrôle de la durée des infériorités numériques ou « power play ». Elle est à noter sur la feuille annexe.

Temps mort : respecter les colonnes affectées à chaque équipe.

Inscrire le moment où il est accordé par l'arbitre et non celui où il a été demandé par le délégué de l'équipe.

Pénalisations – Cartons : respecter les colonnes affectées à chaque équipe.

La table de marque confirme à l'arbitre (par des gestes appropriés) qu'elle a bien vu le n° du joueur ou dirigeant qui a été sanctionné et la couleur du carton et sinon elle lui fait savoir pour qu'il lui remontre le n° ou se déplace à la table (éventuellement si le jeu n'a pas repris, elle donne un coup de klaxon, **sinon** elle attendra le prochain arrêt du jeu).

N° : inscrire le n° du joueur (ou pour un dirigeant, la lettre) qui a été sanctionné par un ou des cartons. **Une ligne par personne.**

1^{ère} colonne B : réservée pour un joueur ou l'entraîneur « principal » (noté E sur la feuille de match)

1^{er} carton bleu, inscrire : B si le joueur ou l'Entraîneur est sanctionné d'un carton bleu

Min.S : pour permettre un contrôle précis de la fin de l'expulsion, noter le moment où il a été sanctionné, en minutes et secondes et en durée de jeu écoulée.

Rappel. « En senior », la durée de jeu écoulée est de 0'01 à 25' pour la 1^{ère} mi-temps (ou 1^{ère} période de jeu), de 25'01 à 50' pour la 2^{ème} mi-temps, de 50'01 à 60' pour les prolongations.

Remarque. Pour un dirigeant qui n'est pas l'entraîneur « principal », noté E sur la feuille rapport de match, il ne peut y avoir aucune mention inscrite dans les 3 colonnes B.

2^{ème} colonne B : réservée pour un joueur ou l'entraîneur « principal » (noté E sur la feuille de match)

2^{ème} carton bleu inscrire : B si le joueur ou l'Entraîneur est sanctionné d'un 2^{ème} carton bleu

Min.S : pour permettre un contrôle précis de la fin de l'expulsion, noter le moment où il a été sanctionné, en minutes et secondes et en durée de jeu écoulée.

3^{ème} colonne B : réservée pour un joueur ou l'entraîneur « principal » (noté E sur la feuille de match)

3^{ème} carton bleu inscrire : B si le joueur ou l'Entraîneur est sanctionné d'un 3^{ème} carton bleu

Min.S : pour permettre un contrôle précis de la fin de l'expulsion, noter le moment où il a été sanctionné, en minutes et secondes et en durée de jeu écoulée.

Colonne R :

➤ Pour un joueur ou l'entraîneur « principal » (noté E) :

- s'il a reçu **3^{ème} carton bleu inscrire « A » pour « rouge par accumulation »** et dans Min.S inscrire le même moment que pour le 3^{ème} carton bleu.
- S'il a reçu un **carton rouge direct, inscrire R**

➤ Pour un dirigeant qui n'est pas l'entraîneur « principal » : sanctionné par carton rouge direct, inscrire R

Min.S : noter le moment où il a été sanctionné, en minutes et secondes et en durée de jeu écoulée.

IMPORTANT. Tous les « moments », buts marqués, cartons, temps mort doivent être notés **« en durée de jeu écoulée et avec les minutes et secondes »**. Ceci pour permettre les divers contrôles, voire les « corrections » apportées par les arbitres pendant le match.

Le joueur suspendu doit effectuer sa suspension en étant assis auprès de la table de marque, **il est sous la surveillance de la table de marque** (il ne doit pas être dans « l'enclos » avec les autres joueurs).

La table de marque doit signaler au joueur suspendu, ainsi qu'à son « délégué auprès de la table de marque », le moment où il peut rejoindre « l'enclos » de son équipe. Cas particulier, salle non réglementaire (enclos en face de la table de marque) la table de marque autorisera le joueur suspendu à quitter son siège 10 secondes avant la fin de la durée de sa suspension.

A défaut, s'il quitte le siège réservé à cet effet, avant que la table de marque ne l'ait informé qu'il pouvait le faire, celle-ci doit klaxonner immédiatement pour en avertir les arbitres.

Si la suspension n'est pas terminée à la fin de la 1^{ère} période de jeu, elle continue en début de 2^{ème} période. Cas particuliers : dans le cas des prolongations une suspension non terminée en fin de 2^{ème} période continue en début de la prolongation et si un joueur est suspendu à la fin de la prolongation, il ne peut pas participer aux tirs au but.

La table de marque doit effectuer tous ces contrôles avec vigilance, cela évitera des éventuelles contestations.

L'article 14 du règlement sportif permettant de « revenir » sur des éventuelles erreurs de la table de marque !

A la fin de la 1^{ère} période de jeu et à la fin du match

A la fin de la 1^{ère} période de jeu (mi-temps)

La table de marque complète le score de la 1^{ère} période, marque par des traits appropriés la limite des buts marqués et des cartons de la 1^{ère} période, **vérifie avec l'arbitre, les buts, les cartons, les « fautes d'équipe », etc.** Si une équipe n'a pas demandé de temps mort, elle barre la case correspondante.

A la fin du match. La table de marque

- Inscrit l'heure de fin du match. C'est important dans le cas d'un tournoi (pour respecter le temps de repos entre deux matches consécutifs pour une même équipe ou un même club).
- Complète le score de la 2^{ème} période et le score final (et éventuellement celui des prolongations et tirs au but).
- **Inscrit le nombre de « fautes d'équipe » pour chacune des équipes dans les cases prévues à cet effet.**
- Signe la feuille
- Inscrit dans la ligne observation, le cas échéant, le n° et nom du joueur blessé et l'endroit de la blessure.
- Si nécessaire, appelle les capitaines pour qu'ils viennent signer la feuille de match.

Les capitaines de chaque équipe **vérifient attentivement** le rapport de match établi par la table de marque et ensuite signent la feuille rapport de match.

Éventuellement, les capitaines ou les arbitres et eux seuls peuvent écrire « rapport suit » dans la ligne observations.

L'arbitre contrôle attentivement la feuille rapport de match, en écrivant s'il n'y a rien de particulier, RAS dans la ligne « observations », barre l'ensemble des lignes ou cases vides et signe le rapport de match (en dernier).

TRES IMPORTANT

**Une fois que l'arbitre a signé la feuille de match, personne ne peut plus y écrire quelque chose.
Même s'il y a eu un oubli ou une erreur et peu importe la nature de cet oubli ou erreur !**

La table de marque remet une des copies de la feuille de match au capitaine ou délégué de chaque équipe avec les licences de son équipe.

Une personne du club recevant (ou de la table de marque) communique le score, dans les délais et modalités indiqués pour le championnat concerné.

**Le club recevant garde l'original (blanc) à la fin du match, puis l'expédie selon les modalités précisées.
Le club recevant garde la feuille annexe. Elle pourra être demandée par le CRH/FFRS en cas de besoin.**

Cas particulier. Antijeu.

Dans le cas où l'arbitre estimerait qu'il y a une situation d'antijeu (art. 8.5), indiquer la ou les étapes (par une croix) cases 1 à 3 et noter les moments dans la ligne observation de la feuille rapport de match

- case 1 : avertissement « verbal » donné aux 2 capitaines
- case 2 : carton bleu « technique » donné aux 2 capitaines et suspension des 2 capitaines pendant 2 min, mais il n'y a pas de période « d'infériorité numérique ». Ces cartons bleus « techniques » ne sont pas cumulables avec les autres cartons bleus.

NB. Sur la feuille gestion des cartons et infériorités numériques, compléter la colonne « cartons – pénalisations » en inscrivant BT (bleu technique), le début et la fin de la suspension et mettre des croix dans les colonnes « infériorités numériques ».

- case 3 : fin anticipée du match.

Notice pour compléter la feuille annexe : gestion des cartons, des durées de « power play » et des « fautes d'équipe »

Principes des suspensions et des durées de « power play » (infériorités numériques)

➤ Pour un joueur

- Les trois premiers cartons bleus (*les 3 colonnes B de la feuille rapport de match*) entraînent automatiquement un « power play » de 2 min maximum pour son équipe (« un joueur de champ doit être retiré de la piste pour chaque carton») et pour les 2 premiers cartons bleus une suspension du joueur pendant 2 minutes, le 3^{ème} carton bleu entraîne *un carton rouge « par accumulation », noté « B/R » sur la feuille annexe et noté « A » dans la colonne R de la feuille « rapport de match » et une expulsion du joueur.*
- Le carton rouge direct (*colonne R de la feuille rapport de match*) entraîne une période de « power play » de 4 min maximum pour son équipe et l'expulsion définitive du joueur.
- Cas particuliers.
 1. Dans le cas où deux joueurs (ou membres), un de chaque équipe, sont sanctionnés « simultanément ou même action de jeu » par un carton de la même couleur, il n'y a pas de période de « power play ». Il en est de même pour les cartons bleus d'antijeu notés dans la ligne observation (case n°2).
 2. Dans le cas où deux joueurs, un de chaque équipe, sont sanctionnés simultanément par des cartons de couleurs différentes (un bleu et un rouge direct), chaque équipe est sanctionnée par un « power play » dont la durée maximum correspond à la couleur du carton (respectivement 2 min et 4 min).
 3. Dans le cas où un joueur qui vient d'être sanctionné par un carton bleu ou rouge et qu'un autre membre de son équipe ou lui-même est sanctionné immédiatement après et avant la reprise du jeu, par un autre carton bleu ou rouge, tous les cartons sont notés, Il y aura deux périodes d'infériorité numérique. La première période sera dépendante de la couleur du premier carton (2 ou 4 minutes) avec deux joueurs en moins sur la piste et le joueur ou les joueurs seront suspendus pour la durée correspondant à leur carton ou expulsés (rouge). Si c'est le même infracteur et qu'il a pris deux cartons bleu alors sa suspension durera 4 minutes, mais si c'est le 3^{ème} carton bleu, il est expulsé. Concernant la deuxième infériorité numérique, sa durée dépendra de la couleur du deuxième carton, et elle commencera à la fin de la première infériorité. Cette dernière infériorité ne concernera qu'un seul joueur en moins sur la piste, donc un remplaçant pourra rentrer.
 4. Dans le cas où deux joueurs, un de chaque équipe, ont été sanctionnés simultanément ou lors de la même action de jeu par des cartons de la même couleur et qu'avant la reprise du jeu, un autre membre (joueur ou staff) de l'une des équipes est sanctionné par un carton, cette équipe reprend le jeu avec 2 joueurs en moins et l'autre avec 1 joueur en moins.

➤ Pour l'entraîneur « principal » (noté E sur la feuille de match)

- Les trois premiers cartons bleus (*les colonnes B de la feuille rapport de match*) entraînent automatiquement un « power play » de 2 min maximum pour son équipe et le 3^{ème} carton bleu entraîne *un carton rouge « par accumulation », noté « B/R » sur la feuille annexe et noté « A » dans la colonne R de la feuille « rapport de match » et une expulsion de l'entraîneur.*
- Le 3^{ème} cas particulier précisé ci-dessus pour un joueur s'applique aussi à l'entraîneur principal.
- Le carton rouge direct (*colonne R de la feuille rapport de match*) entraîne l'expulsion définitive de l'entraîneur et un « power play » de 4 min maximum pour son équipe.

➤ Pour un autre membre du staff

- Un carton rouge direct (*colonne R de la feuille rapport de match*) entraîne l'expulsion définitive de ce membre et automatiquement un « power play » de 4 min maximum pour son équipe.

La durée du « power play » (infériorité numérique) peut se terminer avant la fin de la durée maximale.

Elle prend fin dès que l'équipe qui « joue en power play » encaisse un but (sauf si le but est marqué « intentionnellement » par elle-même), ou à l'expiration de la durée maximale prévue, mais dans tous les cas un joueur suspendu par un carton bleu doit terminer sa sanction

La table doit signaler au « délégué de l'équipe auprès de la table de marque » la fin de chaque « power play ».

- Si un joueur « de réserve » entre sur la piste avant la fin de la durée du power play (sauf pour effectuer un remplacement), la table de marque **doit immédiatement « klaxonner »** pour prévenir les arbitres
- Une équipe peut être réduite à 2 joueurs et un gardien (2 infériorités numériques en cours). Si tel est le cas, le 1^{er} but encaissé entraîne la fin du 1^{er} « power play » (un joueur de champ non suspendu peut entrer sur la piste), l'équipe joue à 3 joueurs de champ jusqu'à la fin du 2^{ème} « power play » ou jusqu'au but suivant encaissé.
Cas particulier. Lorsque qu'une équipe, réduite à 3 joueurs (en général, 2 joueurs de champ et un gardien), est sanctionnée par un nouveau « power play », un joueur « de réserve » (non suspendu) peut entrer sur la piste.
Mais dans ce cas, la durée du 3^{ème} (ou plus) « power play » s'ajoute à celle à celle du dernier fautif (2^{ème} ou plus).

Indiquer sur cette feuille annexe le moment qui est affiché au chronomètre mural

Mais sur la feuille « rapport de match », les moments doivent être écrits en durée de jeu écoulée.

La table de marque peut noter d'abord sur la feuille annexe « gestion des cartons et infériorités numériques ».

La feuille annexe permet à la table de marque de donner au délégué auprès de la table de marque et au joueur suspendu le moment affiché au chronomètre où la ou les sanctions se terminent (infériorité numérique, suspension).

Une ligne par pénalisation (par carton)

Colonnes « cartons – pénalisations » :

- **N°**: inscrire le N° du joueur (ou pour un dirigeant, la lettre)
- **Min.S** : inscrire le moment en minutes et secondes qui est affiché au chronomètre mural
- **B/R** : inscrire la couleur du carton montré par l'arbitre :
 - B pour carton bleu (1^{er}, 2^{ème}). Et inscrire « B/R » pour le 3^{ème} carton bleu « rouge par accumulation »
 - R pour carton rouge direct.
 - BT pour carton bleu « technique » d'antijeu
- **Durée** (en min): indiquer la durée de suspension du joueur
 - Pour un joueur et pour le 1^{er}, 2^{ème} carton bleu (ou pour un BT d'antijeu) : 2 (min).
Cas particuliers : si le joueur reçoit immédiatement un 2^{ème} carton bleu, mettre une croix pour le 1^{er} carton bleu, et pour le 2^{ème} bleu la durée de suspension est de 4 min (2+2), mais 1 seul joueur est retiré de la piste et si c'est le 3^{ème} carton bleu, mettre une croix, il est expulsé (rouge par accumulation).
 - Pour l'entraîneur principal, mettre une croix « X » (il ne peut pas être suspendu), si 3^{ème} bleu, il est expulsé
 - Si carton rouge direct : mettre une croix (le joueur, entraîneur ou dirigeant étant expulsé)
- **Fin** : inscrire la fin de la suspension du joueur
 - Pour le 1^{er}, 2^{ème} carton bleu **pour un joueur**, le moment en minutes et secondes qui est égal au moment de l'attribution – 2 min (exemple, le carton est donné quand le chrono mural « en mode descendant » affiche 16'36, la fin de la suspension sera quand le chrono affichera 14'36).
 - Pour l'entraîneur « principal » : mettre une croix (peu importe la couleur du carton)
 - Pour un carton rouge direct ou un 3^{ème} carton bleu (rouge par accumulation) : mettre une croix (expulsion)

Colonnes « power play » :

- **Durée** (en min) : indiquer
 - **2 (min) si B est inscrit** dans la colonne B/R (y compris le 3^{ème} carton bleu au même infracteur noté B/R)
Sauf dans les cas particuliers ci-dessous,
 - si, immédiatement après avoir reçu un carton bleu, le joueur ou entraîneur principal reçoit un 2^{ème} carton bleu avant la reprise du jeu, mettre une croix pour le 1^{er} carton bleu et pour le 2^{ème} bleu «immédiat » la durée du « power play » est de 4 min (2+2).
 - cartons bleus montrés « au même moment ou action de jeu » à un même nombre de membres de chaque équipe ou cartons bleus techniques (antijeu), mettre une croix dans ces colonnes, les sanctions de « power play » ne sont pas appliquées.
 - **4 (min) si R est inscrit** dans la colonne B/R.
 - Si des cartons rouges sont montrés « au même moment » à un même nombre de membres de chaque équipe, les sanctions de « power play » ne sont pas appliquées.
- **Début** : indiquer
 - Le moment en minutes et secondes qui correspond à l'attribution du carton.
 - **Cas particulier.** Si une équipe est pénalisée par une 3^{ème} sanction de « power play » et qu'elle a déjà 2 sanctions de « power play » en cours, la durée de cette 3^{ème} sanction **s'ajoute** à celle du dernier fautif (2^{ème}).
- **Fin** :
 - Si l'équipe qui « joue en power play » (infériorité numérique) « encaisse » un but, inscrire dans la colonne « Fin » le moment affiché au chronomètre où le but est accordé.
 - Si l'équipe qui « joue en power play » n'encaisse pas de but, la fin sera 2 min ou 4 min plus tard.

Lignes « fautes d'équipe »

ATTENTION

Des « fautes d'équipe » peuvent être signalées par les arbitres, **sans qu'ils n'arrêtent le jeu** (situation de but imminent ou de contre-attaque favorable) **ou sans qu'ils ne sifflent** (notamment lors de l'exécution d'un CFI)

La table de marque doit donc « **regarder en permanence** » les gestes des arbitres pendant toute la durée du match.

L'arbitre indique à la table de marque une « faute d'équipe » par :

- un bras tendu verticalement (vers le haut) et
- l'autre bras tendu horizontalement indiquant le côté (surface de réparation) de l'équipe fautive.



Si le bras n'est pas tendu « vers le haut », il n'y a pas de « faute d'équipe » (coup franc indirect classique).

Si la table de marque a un doute sur la « faute d'équipe » et/ou l'équipe fautive, elle doit immédiatement prévenir l'arbitre pour éclaircir la situation (ou au 1^{er} arrêt de jeu, si la « faute d'équipe » a été signalée sans arrêter le jeu).

La table de marque doit suivre « scrupuleusement » les indications des arbitres, elle doit enregistrer toutes les « fautes d'équipe » signalées par les arbitres et seulement celles-là. Cela évitera des « éventuelles » contestations

A chaque « faute d'équipe » signalée par les arbitres, la table de marque :

- **cochera (X)** une case dans l'ordre croissant (1 pour la 1^{ère}, 2 pour la 2^{ème}, etc.) **sur la feuille annexe.**
- **Affichera au « scorer »** ou tableau spécifique le nombre de « fautes d'équipe ».
- **Lorsque le nombre de « fautes d'équipe » atteint par l'une ou l'autre des équipes est**
 - En senior, U20 ou U17, de **9, 14, 19, 24**, etc. (cases grisées),
 - En U11, U13 ou U15, de **4, 7, 10, 13**, etc. (cases grisées),
- la table de marque **informera les arbitres en montrant un « carton jaune » ou en plaçant sur la table une « plaque spécifique ».**
- **A la 10^{ème}, 15^{ème}, 20^{ème}, 25^{ème}, ... « faute d'équipe » en senior, U20 ou U17 (ou à la 5^{ème}, 8^{ème}, 11^{ème}, ... en U11, U13 ou U15), la table de marque doit « klaxonner » pour informer les arbitres.**

NOTE

Pour compléter ce guide, des exemples de feuille de match et feuilles annexes sont donnés.

Pour compléter **la feuille annexe** « gestion des cartons, des durées de « power play » et des fautes d'équipe »,

- **L'annexe 1** est complétée avec un chronomètre mural « descendant » ou qui va de 25 à 0 (en senior). Cas le plus fréquent et conseillé par le Comité Rink Hockey de la FFRS. Et des tables d'aide au calcul mental sont aussi jointes pour les différentes durées de jeu.
- **L'annexe 2** est complétée avec un chronomètre mural « ascendant » ou qui va de 0 à 25 (en senior). Méthode utilisée parfois, lorsque les personnes à la table de marque n'aiment pas le calcul mental !

Mais les inscriptions sur la feuille « rapport de match » seront toujours identiques, peu importe l'affichage du chronomètre mural « descendant ou ascendant ».