



FEDERATION FRANCAISE DE ROLLER SKATING

COMITÉ NATIONAL DE ROLLER IN LINE HOCKEY



OFFICIEL DE MATCH

MANUEL D'AIDE A LA GESTION
DE LA TABLE DE MARQUE

Edition 2007 – 2008

SOMMAIRE

CHAPITRE 1 : GENERALITES

- Page 5 *1.1 : INTRODUCTION*
- Page 5 *1.2 : DOCUMENTATION DE REFERENCE*
- Page 5 *1.3 : LES OFFICIELS D'UNE RENCONTRE DE RILH*

CHAPITRE 2 : MISSIONS DES OFFICIELS DE MATCH

- Page 6 *2.1 : RESPONSABILITE*
- Page 6 *2.2 : LES ARBITRES*
- Page 6 *2.3 : LE MARQUEUR*
- Page 6 *2.4 : LE CHRONOMETREUR*
- Page 7 *2.5 : LE CHRONOMETREUR DES PENALITES*

CHAPITRE 3 : REDACTION DU RAPPORT DE MATCH

- Page 8 *3.1 : GENERALITES*
- Page 8 *3.2 : CASES A RENSEIGNER AVANT LA RENCONTRE*
- Page 8 *3.2.1 : Le cartouche supérieur*
- Page 9 *3.2.2 : Les cartouches des équipes*
- Page 10 *3.2.3 : Le cartouche des officiels de match*
- Page 10 *3.2.4 : Rapport de match informatique*
- Page 10 *3.3 : CASES A RENSEIGNER PENDANT LA RENCONTRE*
- Page 10 *3.3.1 : Les cartouches de renseignement des buts inscrits*
- Page 11 *3.3.2 : Les cartouches de renseignement des pénalités infligées*
- Page 11 *3.3.3 : Les cartouches de renseignement des temps morts
et changements de gardien de but*

Page 12	3.4 : CASES A RENSEIGNER A LA PAUSE ENTRE LA 1^{ère} ET LA 2^{ème} PERIODE
Page 12	3.4.1 : Les cartouches récapitulatifs du score et des pénalités
Page 12	3.5 : CASES A RENSEIGNER A LA FIN DE LA RENCONTRE
Page 12	3.5.1 : Les cartouches récapitulatifs du score et des pénalités
Page 13	3.5.2 : Les cartouches de clôture du rapport de match

CHAPITRE 4 : GESTION DES PENALITES

Page 14	4.1 : TYPES DE PENALITES
Page 14	4.1.1 : Les pénalités mineures
Page 14	4.1.2 : Les pénalités majeures
Page 14	4.1.3 : Les pénalités de méconduite
Page 14	4.1.4 : Les pénalités de méconduite de match
Page 15	4.1.5 : Les pénalités de match
Page 15	4.1.6 : Les tirs de pénalité
Page 15	4.1.7 : Les buts automatiques
Page 15	4.1.8 : La fin prématurée de la rencontre
Page 15	4.2 : CAS PARTICULIERS
Page 15	4.2.1 : Pénalités aux gardiens de but
Page 15	4.2.2 : Pénalités multiples
Page 16	4.2.3 : Exclusions de la rencontre
Page 16	4.2.4 : Pénalités induites
Page 16	4.3 : DECOMPTE DES PENALITES
Page 16	4.3.1 : Cas général
Page 16	4.3.2 : Pénalités différées
Page 17	4.3.3 : Pénalités simultanées
Page 18	4.4 : MISE EN APPLICATION
Page 18	4.4.1 : Tableau de décompte
Page 18	4.4.2 : Décompte de cas généraux
Page 19	4.4.3 : Décompte de cas particuliers
Page 20	4.4.4 : Décompte de pénalités différées
Page 21	4.4.5 : Décompte de pénalités simultanées

CHAPITRE 5 : COMMUNICATION

Page 23	<i>5.1 : ANNONCES DES ARBITRES AU MARQUEUR</i>
Page 23	<i>5.1.1 : Buts</i>
Page 23	<i>5.1.2 : Pénalités</i>
Page 23	<i>5.1.3 : Temps morts</i>
Page 23	<i>5.2 : COMMUNICATION ENTRE LE MARQUEUR ET LES ARBITRES</i>
Page 24	<i>5.3 : ANNONCES OFFICIELLES DU MARQUEUR</i>
Page 24	<i>5.3.1 : Généralités</i>
Page 24	<i>5.3.2 : Buts</i>
Page 24	<i>5.3.3 : Pénalités</i>
Page 25	<i>5.3.4 : Temps morts</i>
Page 25	<i>5.3.5 : Temps de jeu</i>
Page 26	ANNEXE 1 : TABLEAU RECAPITULATIF DES SANCTIONS
Page 27	ANNEXE 2 : MEMO RAPPORT OFFICIEL DE MATCH
Page 30	ANNEXE 3 : GESTUELLE DES ARBITRES
Page 32	ANNEXE 4 : SIMULATION COMPLETE DE RAPPORT DE MATCH

CHAPITRE 1 : GENERALITES

1.1 : INTRODUCTION

Ce document est établi dans le but de fournir toutes les informations utiles à la gestion de la table de marque d'une rencontre de Roller In Line Hockey (RILH).

1.2 : DOCUMENTATION DE REFERENCE

Le présent manuel est rédigé conformément aux informations contenues dans les documents en vigueur suivants :

- Règles de jeu de la Fédération Internationale de Roller Sports (FIRS)
- Réglementation générale des compétitions du Comité National de RILH (CNRILH)
- Statuts et règlements de la Fédération Française de Roller Skating (FFRS)
- Programme de certification d'arbitres de RILH de la FIRS

1.3 : LES OFFICIELS D'UNE RENCONTRE DE RILH

Les officiels de match d'une rencontre de RILH sont définis de la façon suivante :

- 2 arbitres
- 1 marqueur
- 1 chronométrateur
- 1 chronométrateur des pénalités
- 2 juges de but
- 1 délégué du CNRILH

Les 2 arbitres, le marqueur et le chronométrateur représentent les officiels indispensables à la tenue d'une rencontre. Le chronométrateur des pénalités n'est pas obligatoire.

Le délégué du CNRILH et les juges de but sont, le cas échéant, nommés par le CNRILH.

CHAPITRE 2 : MISSIONS DES OFFICIELS DE MATCH

2.1 : RESPONSABILITE

Les officiels de match gérant la table de marque doivent être majeurs et licenciés auprès de la FFRS.

En qualité d'officiels, leur conduite doit être irréprochable, tout particulièrement en terme de sportivité et de neutralité. Pendant le déroulement de la rencontre, les seuls interlocuteurs des officiels de match sont les arbitres et les joueurs pénalisés. Tout autre contact est à proscrire.

2.2 : LES ARBITRES

Les arbitres ont en charge la responsabilité de prendre toute décision concernant la rencontre. Les officiels gérant la table de marque sont placés sous leur autorité. En cas d'information jugée erronée transmise par les arbitres, le problème doit leur être signalé mais ils gardent l'autorité finale sur la décision.

2.3 : LE MARQUEUR

Le marqueur rédige le rapport de match et procède aux annonces officielles. Il est l'interlocuteur direct des arbitres pour la transmission des informations. Il doit signaler aux arbitres tout faits particuliers portés à sa connaissance.

2.4 : LE CHRONOMETREUR

Le chronométrateur est chargé de :

- Chronométrer le temps de jeu, les temps morts et les pauses entre les périodes
- Signifier les fins de période (en cas d'absence de dispositif sonore automatique)
- Transmettre au marqueur les indications de temps nécessaires à la rédaction du rapport de match

Pour pallier tout risque de panne, le chronométrateur doit disposer de 2 chronomètres en cas de décompte manuel et d'un de secours en cas de décompte automatique.

N.B. : Le décompte du temps de jeu sur le rapport de match doit être fait en partant de 0'00 de façon continue et cumulée tout au long de la rencontre et non pas reprendre à zéro à chaque début de période. Ainsi, sur une rencontre jouée en période de 25 minutes, un fait de jeu survenant au bout de 2 minutes après le début de la 2^{ème} période devra être inscrit de la façon suivante : 27'00

2.5 : LE CHRONOMETREUR DES PENALITES

Le chronométrateur des pénalités est chargé de :

- Vérifier l'arrivée et la présence des joueurs pénalisés au banc des pénalités
 - o Penser à vérifier la présence des joueurs pénalisés à l'entame de chaque période
- Contrôler le temps de pénalité escompté par chaque joueur pénalisé,
- Informer les joueurs pénalisés du temps restant à escompter,
- Autoriser ou non les joueurs à quitter le banc de pénalités à la fin de leur temps de pénalité en fonction des cas,
- Dans le cas où un joueur quitte le banc des pénalité prématurément :
 - o Noter le temps de l'infraction et le n° du joueur,
 - o Informer les arbitres à l'arrêt de jeu suivant.

CHAPITRE 3 : REDACTION DU RAPPORT OFFICIEL DE MATCH

3.1 : GENERALITES

Le rapport de match est le document fédéral officiel indiquant les informations nécessaires à l'exploitation des résultats des rencontres de RILH en terme de classement, discipline et statistique. A cet effet, il doit impérativement être renseigné de la façon la plus claire et lisible et satisfaire à toutes les directives réglementaires concernant sa rédaction.

Seul le marqueur est habilité à rédiger le rapport de match, y compris pour la composition des équipes. En cas d'interrogation sur la façon de remplir le rapport de match, le marqueur devra suivre les instructions fournies par les arbitres.

3.2 : CASES A RENSEIGNER AVANT LA RENCONTRE

3.2.1 : Le cartouche supérieur :

DATE	LIEU	HEURE			COMPETITION	JEUNE 1/4 DE FINALE	CATEGORIE D'AGE	CADET
		Début	17H30	Fin				
12/05/2007	PARIS							

- Case *Date* : Date de la rencontre
- Case *Lieu* : Lieu de la rencontre
- Case *Heure - Début* : Heure de début de la rencontre, à ne renseigner qu'au moment du coup d'envoi
- Case *Compétition* :
 - o LE pour Ligue Elite
 - o N1 pour Nationale 1
 - o N2 pour Nationale 2
 - o N3 pour Nationale 3
 - o CDF pour coupe de France
 - o N° de zone pour les rencontres de catégorie jeunesse ou JEUNE en phases finales
 - o FEM pour les rencontres féminines
- Case *Catégorie d'age* :
 - o Poussin
 - o Benjamin
 - o Minime
 - o Cadet
 - o Junior
 - o Senior

N.B. : Le cas échéant, indiquer le tour de compétition

3.2.2 : Les cartouches des équipes

EQUIPE A :		MARSEILLE HOCKEY ROLLER	
◆	N° Licence	JOUEURS	N°
G	013523	DUPONT JEAN	1
G			
	126350	DURAND JACQUES	12
	 	MARTIN PIERRE	6
	085564	BERNARD ERIC	7
C	056354	DUBOIS NICOLAS	19
	099875	DUBOIS BENOIT	24
	 	LAMBERT MATHIEU	66
A	071209	LEROY FREDERIC	3
	056254	DUBOIS VINCENT	33
	056247	BLANC GILLES	11
N° Licence		OFFICIELS D'EQUIPE	
	085268	BATAILLE PASCAL	A
	085272	FONTAINE LAURENT	B
			C
			D
			E
			F
Signature de l'officiel		BATAILLE	

- Cases *EQUIPE A / B* : Nom de l'équipe
- Colonne **◆** : Statut du joueur :
 - o Pour un gardien de but, inscrire G
 - o Pour le capitaine de l'équipe, inscrire C
 - o Pour les assistants de l'équipe, inscrire A
- Colonnes *N° de licence* : N° de licence du joueur / de l'officiel d'équipe
 - o En cas de non présentation de licence en règle, la cas doit impérativement être barrée
- Colonnes *JOUEURS / OFFICIELS D'EQUIPE* : Nom et prénom du joueur / de l'officiel d'équipe
- Colonne *N°* : N° de maillot du joueur
- Case *Signature de l'officiel* : Signature de l'officiel d'équipe inscrit en position A

N.B. :

- En cas de présence d'un seul gardien de but, la 2ème ligne doit rester vierge

3.2.3 : Le cartouche des officiels de match

OFFICIELS	N° licence	NOM	SIGNATURE
ARBITRE A	019865	STEWART PAUL	
ARBITRE B	124320	SCAPINELLO RAY	
MARQUEUR	045689	DUPIN MARIE	DUPIN
CHRONO	056329	MORIN GERARD	MORIN

- Ligne *ARBITRE A* : Arbitre présenté par l'équipe A (le cas échéant)
- Ligne *ARBITRE B* : Arbitre présenté par l'équipe B (le cas échéant)
- Colonne *NOM* : Nom et prénom de l'officiel
- Colonne *SIGNATURE* : Signature de l'officiel :
 - o Avant le début de la rencontre pour le marqueur et le chronométrateur
 - o Après la rencontre pour les arbitres

3.2.4 : Rapport de match informatique

En cas d'utilisation d'un rapport de match de type informatique, un exemplaire ainsi rédigé doit être imprimé et signé par les officiels d'équipe, le marqueur et le chronométrateur.

3.3 : CASES A RENSEIGNER PENDANT LA RENCONTRE

3.3.1 : Les cartouches de renseignement des buts inscrits

BUTS ET ASSISTANCES			
Temps	But	Ass	Ass
8'25	22	12	
12'53	22	8	66
26'42	8		
33'58	12	4	
45'50	8	66	22

Chaque but inscrit par une équipe doit être renseigné de la façon suivante :

- Colonne *Temps* : temps de jeu au moment où le but est inscrit
- Colonne *But* : N° de maillot du buteur
- Colonne *Ass* : N° de maillot du/des assistant(s)

N.B. : Les buts doivent être inscrits sur le rapport de match dans l'ordre chronologique sans sauter aucune ligne. Seules les informations transmises par les arbitres doivent être portées sur le rapport de match.

3.3.2 : Les cartouches de renseignement des pénalités infligées

Temps	N°	Code	Min	Début	Fin
6'24	12	TRE	2	6'24	8'24
14'52	24	CIN	2	14'52	16'52
16'08	8	OBS	2	16'08	18'08
16'35	12	HAU	2	16'52	18'52
16'35	A	MEC	10	-	-

Chaque pénalité infligée à une équipe doit être renseignée de la façon suivante :

- Colonne *Temps* : temps de jeu au moment où la pénalité est infligée
- Colonne *N°* : N° de maillot du joueur ou lettre de référence de l'officiel sanctionné
- Colonne *Code* : Code de la pénalité infligée
- Colonne *Min* : Durée de la pénalité infligée
- Colonne *Début* : Temps de jeu au moment du début du décompte de la pénalité
- Colonne *Fin* : Temps de jeu au moment de la fin du décompte de la pénalité (temps de fin de rencontre si le temps théorique est postérieur à la fin de la rencontre)

N.B. : Les pénalités doivent être inscrites sur le rapport de match dans l'ordre chronologique sans sauter aucune ligne. Seules les informations transmises par les arbitres doivent être portées sur le rapport de match.

3.3.3 : Les cartouches de renseignement des temps morts et changements de gardien de but

Temps morts		1 / 2 Temps :		18'44		
		2 / 2 Temps :		23'17		
Gardien	Temps	N°	Temps	N°	Temps	N°
		18'44	33			

Chaque temps mort accordé à une équipe doit être renseigné de la façon suivante :

- Ligne *1/2 Temps* : temps de jeu au moment où le temps mort est accordé à l'équipe en 1^{ère} période
- Ligne *2/2 Temps* : temps de jeu au moment où le temps mort est accordé à l'équipe en 2^{ème} période

Chaque changement de gardien de but doit être renseigné de la façon suivante :

- Case *Temps* : Temps de jeu au moment du changement de gardien de but
- Cas *N°* : N° de maillot du gardien de but entrant en jeu

N.B. : En cas de présence de 2 gardiens de but et en l'absence de changement pendant la rencontre, le N° de maillot du gardien de but ayant participé à la rencontre doit être renseigné avec la mention 0'00 pour le temps.

3.4 : CASES A RENSEIGNER A LA PAUSE ENTRE LA 1^{ère} ET LA 2^{ème} PERIODE

3.4.1 : Les cartouches récapitulatifs du score et des pénalités

SCORE			PENALITES		
	Equipe A	Equipe B		Equipe A	Equipe B
1 / 2	3	2	1 / 2	8	6
2 / 2			2 / 2		
TOTAL			TOTAL		

Le cartouche récapitulatif du score doit être renseigné sur la ligne 1/2 de la façon suivante :

- Colonne *Equipe A* : Nombre de but inscrits en 1^{ère} période par l'équipe A
- Colonne *Equipe B* : Nombre de but inscrits en 1^{ère} période par l'équipe B

Le cartouche récapitulatif des pénalités doit être renseigné sur la ligne 1/2 de la façon suivante :

- Colonne *Equipe A* : Nombre de minutes de pénalité infligées en 1^{ère} période à l'équipe A
- Colonne *Equipe B* : Nombre de minutes de pénalité infligées en 1^{ère} période à l'équipe B

3.5 : CASES A RENSEIGNER A LA FIN DE LA RENCONTRE

3.5.1 : Les cartouches récapitulatifs du score et des pénalités

SCORE			PENALITES		
	Equipe A	Equipe B		Equipe A	Equipe B
1 / 2	3	2	1 / 2	8	6
2 / 2	4	2	2 / 2	10	11
TOTAL	7	4	TOTAL	18	17

Le cartouche récapitulatif du score doit être renseigné sur la ligne 2/2 de la façon suivante :

- Colonne *Equipe A* : Nombre de but inscrits en 2^{ème} période par l'équipe A
- Colonne *Equipe B* : Nombre de but inscrits en 2^{ème} période par l'équipe B

Le cartouche récapitulatif du score doit être renseigné sur la ligne TOTAL de la façon suivante :

- Colonne *Equipe A* : Nombre de but inscrits en 1^{ère}, en 2^{ème} période et en prolongation par l'équipe A (y compris les tirs de pénalités en cas de série(s) de tirs de pénalités à l'issue de la prolongation)
- Colonne *Equipe B* : Nombre de but inscrits en 1^{ère}, en 2^{ème} période et en prolongation par l'équipe B (y compris les tirs de pénalités en cas de série(s) de tirs de pénalités à l'issue de la prolongation)

Le cartouche récapitulatif des pénalités doit être renseigné sur la ligne 2/2 de la façon suivante :

- Colonne *Equipe A* : Nombre de minutes de pénalité infligées en 2^{ème} période à l'équipe A
- Colonne *Equipe B* : Nombre de minutes de pénalité infligées en 2^{ème} période à l'équipe B

Le cartouche récapitulatif des pénalités doit être renseigné sur la ligne *TOTAL* de la façon suivante :

- Colonne *Equipe A* : Nombre de minutes de pénalité infligées en 1^{ère}, en 2^{ème} période et en prolongation à l'équipe A
- Colonne *Equipe B* : Nombre de minutes de pénalité infligées en 1^{ère}, en 2^{ème} période et en prolongation à l'équipe B

3.5.2 : Les cartouches de clôture du rapport de match

SCORE FINAL	7
Signature du Capitaine	DUBOIS

- Le Score final de chaque équipe
- La signature de chaque Capitaine d'équipe

OFFICIELS	N° licence	NOM	SIGNATURE
ARBITRE A	019865	STEWART PAUL	STEWART
ARBITRE B	124320	SCAPINELLO RAY	SCAPINELLO
MARQUEUR	045689	DUPIN MARIE	DUPIN
CHRONO	056329	MORIN GERARD	MORIN

- Les signatures des arbitres

REMARQUES		
Rapport incident	<input checked="" type="checkbox"/>	NON
Réclamation A	<input checked="" type="checkbox"/>	NON
Réclamation B	<input checked="" type="checkbox"/>	NON
SPECTATEURS	50	

- Barrer les mentions inutiles de rapport d'incident et de réclamation suivant les indications des arbitres
- Renseigner le nombre de spectateurs

N.B. : Ne pas oublier de renseigner l'heure de fin de la rencontre dans la case appropriée.

CHAPITRE 4 : GESTION DES PENALITES

4.1 : TYPES DE PENALITES

4.1.1 : Les pénalités mineures

Une pénalité mineure consiste en l'envoi d'un joueur sur le banc des pénalités pour une durée de 2 minutes et :

- Le joueur n'est pas remplacé sur la piste
- Un but encaissé en infériorité numérique par l'équipe du joueur sanctionné met fin à la pénalité

Le code à inscrire sur le rapport de match pour une pénalité mineure est indiqué par les arbitres suivant la nature de l'infraction. La durée à inscrire est « 2 ».

N.B. : Lorsqu'une équipe est en infériorité numérique en raison d'une ou plusieurs pénalités mineures, que l'arbitre a le bras levé pour appeler une pénalité contre cette même équipe et que l'équipe adverse marque un but, la pénalité mineure dont le décompte est le plus avancé se termine et la pénalité appelée est infligée normalement.

N.B. : Lorsqu'une équipe est en infériorité numérique en raison de plusieurs pénalités mineures et que l'équipe adverse marque un but, la pénalité mineure dont le décompte est le plus avancé se termine.

4.1.2 : Les pénalités majeures

Une pénalité majeure consiste en l'envoi d'un joueur sur le banc des pénalités pour une durée de 5 minutes et le joueur n'est pas remplacé sur la piste

Le code à inscrire sur le rapport de match pour une pénalité majeure est indiqué par les arbitres suivant la nature de l'infraction. La durée à inscrire est « 5 ».

4.1.3 : Les pénalités de méconduite

Une pénalité de méconduite infligée à un joueur consiste en l'envoi de ce joueur sur le banc des pénalités pour une durée de 10 minutes et le joueur est remplacé sur la piste

Une pénalité de méconduite infligée à un officiel d'équipe consiste en l'exclusion définitive de la rencontre pour cet officiel. Aucun décompte de la pénalité ne doit être porté sur le rapport de match.

Le code à inscrire sur le rapport de match pour une pénalité de méconduite est « MEC ». La durée à inscrire est « 10 ».

4.1.4 : Les pénalités de méconduite de match

Une pénalité de méconduite de match consiste en l'exclusion définitive de la rencontre pour un joueur et le joueur est remplacé sur la piste

Le code à inscrire sur le rapport de match pour une pénalité de méconduite de match est « MPM ». La durée à inscrire est « 10 » et aucun décompte ne doit être porté.

4.1.5 : Les pénalités de match

Une pénalité de match consiste en l'exclusion définitive de la rencontre pour un joueur et un substitut se rend au banc des pénalités servir une pénalité majeure.

Le code à inscrire sur le rapport de match pour une pénalité de match est « PM ». La durée à inscrire est « 5 ». Le décompte de la pénalité majeure incluse est à effectuer.

4.1.6 : Les tirs de pénalité

Suivant certaines règles de jeu, les arbitres peuvent être amenés à infliger un tir de pénalité à une équipe. Dans ce cas, une pénalité de code « TP » doit être portée dans le cartouche de pénalités de l'équipe fautive, sans N° de joueur ni durée ni décompte.

4.1.7 : Les buts automatiques

Suivant certaines règles de jeu, les arbitres peuvent être amenés à infliger un but automatique à une équipe. Dans ce cas, une pénalité de code « BA » doit être portée dans le cartouche de pénalités de l'équipe fautive, sans N° de joueur ni durée ni décompte.

4.1.8 : La fin prématurée de la rencontre

Suivant certaines règles de jeu, les arbitres peuvent être amenés à arrêter définitivement la rencontre avant son terme. Dans ce cas, une pénalité de code « FIN » doit être portée dans les cartouches de pénalités de chaque équipe, sans N° de joueur ni durée ni décompte.

4.2 : CAS PARTICULIERS

4.2.1 : Pénalités aux gardiens de but

Les pénalités mineures, majeures et de méconduites infligées aux gardiens de but ne sont pas servies par eux même mais par un substitut. Dans ce cas, c'est le N° du gardien de but sanctionné qui doit être porté sur le rapport de match et non pas celui du substitut.

4.2.2 : Pénalités multiples

En cas d'attribution de plusieurs pénalités à un ou plusieurs joueurs de la même équipe au même moment, il faut observer les règles suivantes :

- Lorsqu'un joueur écope au même moment d'une pénalité mineure et d'une pénalité majeure, la pénalité majeure doit être inscrite et décomptée en 1^{er}
- Lorsque 2 joueurs d'une même équipe écopent au même moment l'un d'une pénalité mineure et l'autre d'une pénalité majeure, la pénalité mineure doit être inscrite et décomptée en 1^{er}.
- Lorsqu'un joueur écope au même moment d'une pénalité mineure (ou majeure) et d'une pénalité de méconduite, la pénalité mineure (ou majeure) doit être inscrite et décomptée en 1^{er} et est servie par un substitut.

N.B : Lorsqu'un but encaissé en infériorité numérique met fin à une pénalité mineure servie par un substitut, c'est ce dernier qui bénéficie de l'annulation de la pénalité. Le joueur initialement sanctionné sert, lui, la totalité du temps de pénalité infligé.

4.2.3 : Exclusions de la rencontre

Tout joueur exclu de la rencontre et devant servir une ou plusieurs pénalités mineures et/ou majeures sera remplacé sur le banc des pénalités par un substitut qui servira cette ou ces pénalités. Le joueur initialement sanctionné est renvoyé immédiatement au vestiaire. Cette disposition est valable pour tout type d'exclusion.

4.2.4 : Pénalités induites

Les règles de jeu prévoient l'attribution d'une pénalité supplémentaire dans les cas suivants :

- A la 3^{ème} pénalité mineure écopée par un même joueur sur un même match, le joueur se verra infliger une pénalité additionnelle de méconduite. Toute pénalité ultérieure pour ce joueur se traduira par l'attribution d'une exclusion.
- A la 2^{ème} pénalité majeure écopée par un même joueur sur un même match, le joueur se verra infliger une pénalité additionnelle de méconduite de match.
- A la 3^{ème} infraction commise avec la crosse écopée par un même joueur sur un même match, le joueur se verra infliger une exclusion. Les infractions à prendre en compte pour l'application de cette règle sont :
 - o Charge avec la crosse
 - o Crosse haute
 - o Piquage
 - o Cinglage

N.B : Malgré l'attribution d'une double pénalité mineure, l'infraction « cinglage » est à considérer comme unique pour l'application de cette règle.

4.3 : DECOMPTE DES PENALITES

4.3.1 : Cas général

Le décompte d'une pénalité commence dès la reprise du jeu consécutif à son attribution. Les règles développées plus avant doivent être respectées.

Cependant, d'une part les pénalités simultanées s'annulent et d'autre part le minimum de joueurs sur la piste pour une équipe ne pouvant être inférieur à 2 (sans compter le gardien de but), on peut être amené à différer le décompte de certaines pénalités.

4.3.2 : Pénalités différées

Les pénalités différées sont les pénalités mineures et/ou majeures qui ne peuvent être décomptées au moment de leur signification. Cet état de fait résulte de la règle indiquant que seules deux pénalités mineures et/ou majeures peuvent être décomptées en même temps. Les pénalités simultanées ne rentrent pas dans ce cadre.

- Le décompte d'une pénalité différée débute lorsque le décompte d'une des deux pénalités en cours s'achève.
- Le décompte des pénalités différées débute dans l'ordre de leur inscription sur la feuille de match.

- Le retour sur la piste des joueurs pénalisés s'effectue en cours de jeu, dans l'ordre d'expiration de leur pénalité, dans le cas où moins de deux autres pénalités mineures et/ou majeures sont décomptées suite à la fin de leur pénalité.
- Le retour sur la piste des joueurs pénalisés a lieu sur l'arrêt de jeu consécutif à l'achèvement du décompte de leur pénalité dans le cas où deux autres pénalités mineures et/ou majeures sont décomptées suite à la fin de leur pénalité.

4.3.3 : Pénalités simultanées

Les pénalités simultanées sont les pénalités mineures et/ou majeures qui, infligées aux deux équipes et au même moment, peuvent s'annuler de par leur durées équivalentes. Seul le temps complet de pénalité mineure et/ou majeure d'un joueur peut être pris en compte pour l'application de cette règle. Les pénalités simultanées ne sont pas affichées au tableau et les joueurs concernés sortent du banc des pénalités sur l'arrêt de jeu consécutif à l'expiration de leur temps de pénalité. De plus, le décompte de toutes les pénalités simultanées commence dès leur signification.

Procédure d'annulation de pénalités simultanées :

- Annuler les pénalités majeures (5', PM) en premier.
- Annuler les pénalités mineures (2') ensuite.
- Annuler les pénalités dans l'ordre de priorité suivant :
 - o Annuler les pénalités dans le but de provoquer une infériorité numérique d'un seul joueur sur la piste.
 - o Annuler les pénalités en évitant de diminuer le nombre de joueurs sur la piste.
 - o Annuler les pénalités dans l'ordre d'inscription sur la feuille de match.

N.B : Le respect de cette règle conduit à la constatation que les pénalités simultanées ne modifient jamais le nombre de joueurs sur la piste.

4.4 : MISE EN APPLICATION

4.4.1 : Tableau de décompte

Le rapport de match ne fait que synthétiser les faits de jeu permettant leur compréhension et leur exploitation. Il ne permet pas à lui seul de gérer le décompte des pénalités et les sorties des joueurs pénalisés dans le cas de pénalités multiples.

C'est pourquoi il faut utiliser un outil de gestion sur le modèle du tableau suivant :

EQUIPE :										
Temps	N°	Sub	Code	Min	Sim	Début	Fin	Ordre	Piste	B.I.N.

Signification des colonnes :

- Temps : Temps de jeu au moment où la pénalité est infligée
- N° : N° de maillot du joueur sanctionné
- Sub : N° de maillot du substitut, le cas échéant
- Min : Durée de la pénalité
- Code : Code de la pénalité
- Sim : Signalement de cas de pénalité simultanée
- Début : Temps de jeu au moment du début de décompte de la pénalité
- Fin : Temps de jeu au moment de la fin du décompte de la pénalité
- Ordre : Ordre de sortie du joueur en cas de pénalité différée
- Piste : Temps de jeu au moment du retour sur la piste avec indication du N° du joueur en cas de substitut et de la situation de jeu:
 - o En jeu : J 00'00
 - o Sur arrêt de jeu A 00'00
- B.I.N. : Indication du temps de jeu sur un but encaissé en infériorité numérique

N.B. : Les colonnes grisées sont celles à reproduire sur le rapport de match.

4.4.2 : Décompte de cas généraux

Cas N° 1 : Le N° 12 de l'équipe A écope à 10'38 d'une pénalité mineure pour cinglage. Il n'y a aucun but inscrit par l'équipe B durant le décompte de la pénalité :

EQUIPE : A										
Temps	N°	Sub	Code	Min	Sim	Début	Fin	Ordre	Piste	B.I.N.
10'38	12	-	CIN	2	-	10'38	12'38	-	J 12'38	-

Cas N° 2 : Le N° 28 de l'équipe A écope à 26'52 d'une pénalité mineure pour obstruction. Un but est encaissé par son équipe à 27'20 :

EQUIPE : A										
Temps	N°	Sub	Code	Min	Sim	Début	Fin	Ordre	Piste	B.I.N.
26'52	28	-	OBS	2	-	26'52	27'20	-	A 27'20	27'20

Cas N° 3 : Le N° 4 de l'équipe A écope à 8'22 d'une double pénalité mineure pour piquage. Un but est encaissé par son équipe à 8'56 :

EQUIPE : A										
Temps	N°	Sub	Code	Min	Sim	Début	Fin	Ordre	Piste	B.I.N.
8'22	4	-	PIQ	2	-	8'22	8'56	-	-	8'56
8'22	4	-	PIQ	2	-	8'56	10'56	-	J 10'56	-

Cas N° 4 : Le N° 30 de l'équipe A écope à 17'40 d'une pénalité de méconduite :

EQUIPE : A										
Temps	N°	Sub	Code	Min	Sim	Début	Fin	Ordre	Piste	B.I.N.
17'40	30	-	MEC	10	-	17'40	27'40	-	A+27'40	-

4.4.3 : Décompte de cas particuliers

Cas N° 1 : Le N° 1, gardien de but de l'équipe A écope à 48'50 d'une pénalité mineure pour cinglage. Le N° 44 vient servir la pénalité mineure en qualité de substitut. La rencontre dure 50' et aucun but n'est inscrit par l'équipe B jusqu'à la fin de la rencontre :

EQUIPE : A										
Temps	N°	Sub	Code	Min	Sim	Début	Fin	Ordre	Piste	B.I.N.
48'50	1	44	CIN	2	-	48'50	50'00	-	44 A 50'00	-

Cas N° 2 : Le N° 6 de l'équipe A écope à 22'54 d'une pénalité mineure pour charge contre la bande et d'une pénalité de méconduite. Le N° 33 vient servir la pénalité mineure en qualité de substitut. Un but est encaissé par son équipe à 23'10 :

EQUIPE : A										
Temps	N°	Sub	Code	Min	Sim	Début	Fin	Ordre	Piste	B.I.N.
22'54	6	33	CBA	2	-	22'54	23'10	-	33 J 23'10	23'10
22'54	6	-	MEC	10	-	24'54	34'54	-	6 A+34'54	-

Cas N° 3 : A 37'55, le N° 16 de l'équipe A écope d'une pénalité mineure pour faire trébucher et son coéquipier N° 14 d'une pénalité majeure pour charge avec la crosse. Un but est encaissé par leur équipe à 38'20 :

EQUIPE : A										
Temps	N°	Sub	Code	Min	Sim	Début	Fin	Ordre	Piste	B.I.N.
37'55	16	-	TRE	2	-	37'55	38'20	-	A 38'20	38'20
37'55	14	-	CRO	5	-	37'55	42'55	-	J 42'55	-

4.4.4 : Décompte de pénalités différées

Cas N° 1 : Les pénalités suivantes sont infligées à l'équipe A : Le N° 28 à 6'42 d'une pénalité mineure pour charge, le N° 66 à 7'00 d'une pénalité mineure pour crosse haute et le N° 28 à 7'36 d'une pénalité mineure pour coup de coude. Aucun but n'est inscrit par l'équipe B durant le décompte des pénalités :

EQUIPE : A										
Temps	N°	Sub	Code	Min	Sim	Début	Fin	Ordre	Piste	B.I.N.
6'42	28	-	INC	2	-	6'42	8'42	1	J 9'00	-
7'00	66	-	HAU	2	-	7'00	9'00	2	J 10'42	-
7'36	28	-	COU	2	-	8'42	10'42	3	A+10'42	-

Cas N° 2 : Les pénalités suivantes sont infligées à l'équipe A : Le N° 8 à 25'30 d'une pénalité mineure pour retard de jeu, le N° 99 à 25'45 d'une pénalité mineure pour crosse haute, le N° 19 à 26'58 d'une pénalité mineure pour retenir et le N° 25 à 28'04 d'une pénalité mineure pour dureté. Un arrêt de jeu se produit à 27'33 et un but est encaissé par leur équipe à 27'40 :

EQUIPE : A										
Temps	N°	Sub	Code	Min	Sim	Début	Fin	Ordre	Piste	B.I.N.
25'30	8	-	JEU	2	-	25'30	27'30	1	A 27'33	-
25'45	99	-	HAU	2	-	25'35	27'35	2	A 27'40	-
26'58	19	-	RET	2	-	27'30	27'40	3	A 27'40	27'40
28'04	25	-	DUR	2	-	27'35	29'35	4	J 29'35	-

Cas N° 3 : Les pénalités suivantes sont infligées à l'équipe A : Le N° 1, gardien de but à 11'26 d'une pénalité mineure pour cinglage et le N° 10 vient servir la pénalité en qualité de substitut, le N° 4 à 11'50 d'une pénalité majeure pour coupe de genou, le N° 21 à 12'37 d'une pénalité mineure pour accrocher et le N° 77 à 12'59 d'une pénalité mineure pour obstruction. Aucun but n'est inscrit par l'équipe B durant le décompte des pénalités :

EQUIPE : A										
Temps	N°	Sub	Code	Min	Sim	Début	Fin	Ordre	Piste	B.I.N.
11'26	1	10	CIN	2	-	11'26	13'26	1	J 15'26	-
11'50	4	-	GEN	5	-	11'50	16'50	3	A+16'50	-
12'37	21	-	ACC	2	-	13'26	15'26	2	J 16'50	-
12'59	77	-	OBS	2	-	15'26	17'26	4	A+17'26	-

4.4.5 : Décompte de pénalités simultanées

Cas N° 1 : A 14'35, le N° 26 de l'équipe A écope d'une pénalité mineure pour faire trébucher et le N° 4 de l'équipe B d'une pénalité mineure pour charge.

EQUIPE : A										
Temps	N°	Sub	Code	Min	Sim	Début	Fin	Ordre	Piste	B.I.N.
14'35	26	-	TRE	2	X	14'35	16'35	-	A+16'35	-

EQUIPE : B										
Temps	N°	Sub	Code	Min	Sim	Début	Fin	Ordre	Piste	B.I.N.
14'35	4	-	INC	2	X	14'35	16'35	-	A+16'35	-

Cas N° 2 : A 22'18, le N° 32 de l'équipe A écope d'une pénalité mineure pour cinglage et d'une pénalité majeure pour charge avec la crosse, son coéquipier N° 60 d'une pénalité mineure pour obstruction. Le N° 20 de l'équipe B écope d'une pénalité majeure pour cinglage et son coéquipier N° 2 d'une pénalité mineure pour retard de jeu.

EQUIPE : A										
Temps	N°	Sub	Code	Min	Sim	Début	Fin	Ordre	Piste	B.I.N.
22'18	60	-	OBS	2		22'18	24'18	-	J 24'18	-
22'18	32	-	CRO	5	X	22'18	24'18	-	A+24'18	-
22'18	32	-	CIN	2	X	22'18	24'18	-	A+24'18	-

EQUIPE : B										
Temps	N°	Sub	Code	Min	Sim	Début	Fin	Ordre	Piste	B.I.N.
22'18	2	-	JEU	2	X	22'18	24'18	-	A+24'18	-
22'18	20	-	CIN	5	X	22'18	24'18	-	A+24'18	-

Cas N° 3 : A 6'41, le N° 21 de l'équipe A écope d'une double pénalité mineure pour piquage, ses coéquipiers N° 18 d'une pénalité mineure pour obstruction et N° 5 d'une pénalité mineure pour faire trébucher. Le N° 22 de l'équipe B écope d'une double pénalité mineure pour cinglage et dureté, ses coéquipiers N° 4 d'une pénalité mineure pour charge et N° 88 d'une double pénalité mineure pour retenir et accrocher.

EQUIPE : A										
Temps	N°	Sub	Code	Min	Sim	Début	Fin	Ordre	Piste	B.I.N.
6'41	21	-	PIQ	2	X	6'41	8'41	-	A+8'41	-
6'41	21	-	PIQ	2	X	6'41	8'41	-	A+8'41	-
6'41	18	-	OBS	2	X	6'41	8'41	-	A+8'41	-
6'41	5	-	TRE	2	X	6'41	8'41	-	A+8'41	-

EQUIPE : B										
Temps	N°	Sub	Code	Min	Sim	Début	Fin	Ordre	Piste	B.I.N.
6'41	22	-	CIN	2	X	6'41	8'41	-	A+8'41	-
6'41	22	-	DUR	2	X	6'41	8'41	-	A+8'41	-
6'41	4	-	INC	2		6'41	8'41	-	J 8'41	-
6'41	88	-	RET	2	X	6'41	8'41	-	A+8'41	-
6'41	88	-	ACC	2	X	6'41	8'41	-	A+8'41	-

Cas N° 4 : A 12'17, le N° 30 de l'équipe A écope d'une pénalité mineure pour cinglage et d'une pénalité de méconduite. Le N° 44 de l'équipe B écope d'une pénalité mineure pour obstruction.

EQUIPE : A										
Temps	N°	Sub	Code	Min	Sim	Début	Fin	Ordre	Piste	B.I.N.
12'17	30	-	CIN	2	X	12'17	14'17	-	-	-
12'17	30	-	MEC	10		14'17	24'17	-	A+24'17	-

EQUIPE : B										
Temps	N°	Sub	Code	Min	Sim	Début	Fin	Ordre	Piste	B.I.N.
12'17	44	-	OBS	2	X	12'17	14'17	-	A+24'17	-

Cas N° 5 : A 20'34, le N° 24 de l'équipe A écope d'une pénalité mineure pour cinglage et d'une pénalité majeure pour charge. Le N° 18 de l'équipe B écope d'une pénalité mineure pour obstruction.

Dans ce cas, il n'est pas possible d'appliquer la règle des pénalités simultanées, le temps complet de pénalité mineure et majeure du N° 18 de l'équipe B ne pouvant être compensé.

CHAPITRE 5 : COMMUNICATION

5.1 : ANNONCES DES ARBITRES AU MARQUEUR

5.1.1 : Buts

Pour annoncer un but, l'arbitre indique avec le bras tendu le camp de l'équipe qui vient d'inscrire le but puis communique les N° de maillot des protagonistes dans l'ordre suivant :

- 1 : Le N° du buteur
- 2 : Le N° du 1^{er} assistant
- 3 : Le N° du 2^{ème} assistant

Lorsqu'un but est refusé par l'arbitre, la justification de cette décision doit être transmise au marqueur pour annonce officielle.

5.1.2 : Pénalités

Dans les cas les plus fréquents, l'arbitre applique une procédure simplifiée :

- Dans le cas d'une pénalité mineure, de méconduite ou de match infligée à un joueur, l'arbitre indique simplement la nature de l'infraction en exécutant la gestuelle appropriée
- Dans le cas d'une pénalité majeure infligée à un joueur, l'arbitre mentionne le fait d'une pénalité majeure par le geste « cinq », indique la nature de l'infraction en exécutant la gestuelle appropriée
- Dans le cas de plusieurs pénalités mineures infligées à des joueurs de la même équipe, la même procédure est exécutée en précisant le N° du joueur pour chaque infraction communiquée. Le geste « cinq » est ajouté en cas de pénalité majeure infligée
- Dans le cas d'une pénalité mineure infligée à un joueur de chaque équipe, l'arbitre indique avec le bras tendu le camp du joueur sanctionné puis exécute la gestuelle appropriée. Le geste « cinq » est ajouté en cas de pénalité majeure infligée

Dans les autres cas, l'arbitre détaille par oral la nature de l'infraction et de la pénalité infligée et le N° du joueur sanctionné. Il exécute également la gestuelle appropriée pour chaque pénalité.

5.1.3 : Temps morts

Pour annoncer un temps mort, l'arbitre indique avec le bras tendu le camp de l'équipe bénéficiaire du temps mort en exécutant la gestuelle appropriée.

5.2 : COMMUNICATION ENTRE LE MARQUEUR ET LES ARBITRES

Le marqueur doit communiquer les observations suivantes aux arbitres dès leur connaissance :

- Erreur sur le N° d'un joueur à l'annonce d'un but ou d'une pénalité (N° ne figurant pas sur le rapport de match)
- Erreur de correspondance réglementaire entre la nature d'une infraction et la sanction infligée.
- Validité de la demande d'un temps mort
- Nécessité d'un substitut ou pénalité induite à l'annonce d'une pénalité
- Problème de chronométrage
- Sortie prématurée d'un joueur du banc des pénalités

5.3 : ANNONCES OFFICIELLES DU MARQUEUR

5.3.1 : Généralités

Lorsque l'installation sportive est équipée d'une sonorisation officielle, le marqueur doit procéder aux annonces officielles indiquées aux paragraphes suivants.

Il est obligatoire de procéder aux annonces de façon identique pour les 2 équipes, de façon neutre. De plus, si la sonorisation est couplée avec une sonorisation d'ambiance, les annonces officielles sont prioritaires sur la diffusion de programme d'ambiance durant les arrêts de jeu et cette dernière est à proscrire pendant le déroulement du jeu.

5.3.2 : Buts

EQUIPE A : PARIS			
Temps	But	Ass	Ass
8'25	22	12	8

Suivant l'exemple ci-contre, annonce à prononcer :

« A 8 minutes 25, but pour Paris du N° 22 assisté du N° 12 et du N° 8 »

N.B. : Les noms et prénoms des joueurs peuvent être précisés.

Dans le cas de l'annonce d'un but refusé, prononcer :

« Le but est refusé pour... » suivi de la justification du refus transmise par l'arbitre.

Les causes habituelles de refus d'un but sont :

- Crosse haute
- Présence illégale dans la zone de but
- Cage déplacée
- Palet n'ayant pas franchi la ligne de but

5.3.3 : Pénalités

EQUIPE A : PARIS					
Temps	N°	Code	Min	Début	Fin
6'24	12	TRE	2	-	-

Suivant l'exemple ci-contre, annonce à prononcer :

« A 6 minutes 24, 2 minutes de pénalité au N° 12 de Paris pour faire trébucher »

Exemples d'annonces de pénalités sur le même principe :

« A 6 minutes 24, 5 minutes de pénalité au N° 12 de Paris pour charge contre la bande »

« A 6 minutes 24, 10 minutes de méconduite au N° 12 de Paris »

« A 6 minutes 24, pénalité de méconduite de match au N° 12 de Paris »

« A 6 minutes 24, pénalité de match au N° 12 de Paris »

« A 6 minutes 24, tir de pénalité pour l'équipe de Paris »

A la fin de chaque pénalité, indépendamment de la sortie du joueur du banc des pénalités, annoncer au moment de la fin du décompte de la pénalité :

« *Fin de pénalité pour le N° 12 de Paris* »

Lorsque la fin d'une pénalité conduit à revenir sur la piste à une situation d'égalité numérique à 4 contre 4, annoncer :

« *Les 2 équipes jouent au complet* »

5.3.4 : Temps morts

Lorsque les arbitres accordent un temps mort à une équipe, annoncer :

« *Temps mort pour l'équipe de Paris* »

5.3.5 : Temps de jeu

Lorsqu'il reste 1 minute à jouer en 1^{ère} période, annoncer :

« *Arbitres et joueurs, 1 minute de jeu avant la fin de la 1^{ère} période* »

Lorsqu'il reste 2 minutes à jouer en 2^{ème} période, annoncer :

« *Arbitres et joueurs, 2 minutes de jeu avant la fin du match* »

N.B. : Lors d'une rencontre où une prolongation peut se jouer, annoncer :

« *Arbitres et joueurs, 2 minutes de jeu avant la fin de la 2^{ème} période* »

Lorsqu'il reste 1 minute à jouer en 2^{ème} période, annoncer :

« *1 minute* »

Lors d'une prolongation, annoncer de la même façon la dernière minute de chaque période :

« *Arbitres et joueurs, 1 minute de jeu avant la fin de la 1^{ère} période de prolongation* »

« *Arbitres et joueurs, 1 minute de jeu avant la fin de la 2^{ème} période de prolongation* »

ANNEXE 1 : TABLEAU RECAPITULATIF DES SANCTIONS

Infraction	N° Règle	Code	2'	2'+2'	5'	MEC	MPM	5'+MPM	PM	EXC	TP	BA	FIN
Equipement non conforme	211-XXX	EQU	X										
Formation de départ	111-301	FIN											X
Contestation	111-303	MEC				X							
Changement de joueurs illégal	111-305	SUR	X										
Retard de jeu pour :													
- Joueur blessé	111-306	JEU	X										
- Engagement	111-502	JEU	X										
- Temps mort	111-503	JEU	X										
- Maintien palet en mouv.	111-504	JEU	X										
- Palet injouable	111-505	JEU	X										
- Restrictions GDB	111-507	JEU	X										
- Refus commencer jeu	111-510	JEU	X										X
-Ajustement équipement	111-511	JEU	X										
- Déplacement cage	111-512	JEU	X								X	X	
- Abandon du banc	111-513	JEU	X			X					X	X	
- Tomber sur palet	111-514	JEU	X										
- Manier palet mains	111-515	JEU	X										
3 pénalités mineures	111-410	MEC				X							
+ pénalité ultérieure	111-410	EXC								X			
2 pénalités majeures	111-410	MPM					X						
Méconduite d'un officiel	111-404	MEC								X			
2 MPM dans tournoi	111-405	PM							X				
Attitude antisportive	111-508	ANT	X			X	X						
Agression aux officiels	111-509					X	X		X				
Bagarre	111-516	BAG	X	X	X			X	X				
Blessure / tentative	111-517	PM							X				
Charge	111-518	INC	X		X								
Charge contre la balustrade	111-519	CBA	X		X								
Charge dans le dos	111-520	DOS						X	X				
Charge avec la crosse	111-521	CRO	X		X								
Crosse haute	111-522	HAU	X		X			X					
Piquage	111-523	PIQ		X					X				
Cinglage	111-524	CIN	X		X								
3 fautes avec la crosse	111-410	EXC								X			
Dureté excessive	111-525	DUR	X		X								
Retenir	111-526	RET	X		X								
Accrocher	111-527	ACC	X		X								
Faire trébucher	111-528	TRE	X										
Faute par l'arrière	111-529										X	X	
Coup de genou	111-531	GEN	X		X								
Coup de coude	111-531	COU											
Obstruction	111-532	OBS	X								X	X	
Crosse brisée	111-534	BRI	X										
Jet de crosse	111-535	JET			X						X	X	

NB : Lorsqu'une sanction entraîne une des pénalités suivantes, le code inscrit sur la feuille de match doit être celui correspondant à la pénalité infligée :

MEC : Pénalité de méconduite
 MPM : Pénalité de méconduite pour le match
 PM : Pénalité de match
 TP : Tir de pénalité
 BA : But automatique
 FIN : Arrêt définitif de la rencontre
 EXC : Exclusion

MEMO PENALITES INDUITES :

2 + 2 + 2 : MEC (10)
 2 + 2 + 2 + MEC (10) → + nouvelle pénalité : EXC
 5 + 5 = MPM
 3 pénalités crosse : EXC
 - Charge avec la crosse
 - Crosse haute
 - Piquage
 - Cinglage (1 seule faute bien que 2+2)

Informations générales

- 1 : Date de la rencontre
- 2 : Lieu de la rencontre
- 3 : Heure de coup d'envoi de la rencontre
- 4 : Heure de fin de la rencontre
- 5 : Catégorie de la rencontre : LE, N1, N2, N3, Coupe de France, Féminine, jeunesse, etc....
- 6 : Catégorie d'âge : Senior, junior, cadet, minime, etc.... + masculin ou féminin le cas échéant

Informations concernant l'équipe A

- 7 : Nom de l'équipe
 - 8 : Lettre C pour le capitaine et lettre A pour les assistants. Les lignes précédées de la lettre G sont réservées à l'inscription des gardiens de but
 - 9 : N° de licence du joueur (Ne pas saisir sans présentation effective de la licence)
 - 10 : Nom et prénom du joueur
 - 11 : N° de maillot du joueur
 - 12 : Temps de jeu lorsqu'un but est marqué
 - 13 : N° de maillot du buteur
 - 14 : N° de maillot du 1^{er} assistant
 - 15 : N° de maillot du 2^{ème} assistant
 - 16 : Temps de jeu lors de l'attribution d'une pénalité
 - 17 : N° de maillot du joueur sanctionné / Lettre correspondante pour un officiel d'équipe
 - 18 : Code correspondant à la pénalité infligée
 - 19 : Nombre de minutes de pénalités infligées
 - 20 : Temps de jeu lors du début de décompte de la pénalité
 - 21 : Temps de jeu lors du début de décompte de la pénalité
 - 22 : N° de licence de l'officiel d'équipe
 - 23 : Nom et prénom de l'officiel d'équipe
 - 24 : Signature de l'officiel d'équipe « A » avant le début de la rencontre
 - 25 : Nombre total de buts inscrits par l'équipe pendant la rencontre
 - 26 : Signature du capitaine de l'équipe à l'issue de la rencontre
 - 27 : Temps de jeu lors de la prise du temps mort en 1^{ère} période
 - 28 : Temps de jeu lors de la prise du temps mort en 2^{ème} période
 - 29 : Temps de jeu lors du 1^{er} changement de gardien de but
 - 30 : N° de maillot du gardien de but entrant
 - 31 : Temps de jeu lors du 2^{ème} changement de gardien de but
 - 32 : N° de maillot du gardien de but entrant
 - 33 : Temps de jeu lors du 3^{ème} changement de gardien de but
 - 34 : N° de maillot du gardien de but entrant
- N.B. : En cas d'absence totale de changement de gardien de but, le N° de maillot du gardien ayant participé à la rencontre doit être mentionné avec un temps de jeu de 0'00.*
- 75 : Nombre de buts inscrits par l'équipe en 1^{ère} période
 - 76 : Nombre de buts inscrits par l'équipe en 2^{ème} période et en période de prolongation
 - 77 : Nombre total de buts inscrits par l'équipe pendant la rencontre
 - 81 : Nombre de minutes de pénalités infligées à l'équipe en 1^{ère} période
 - 82 : Nombre de minutes de pénalités infligées à l'équipe en 2^{ème} période et en période de prolongation
 - 83 : Nombre total de minutes de pénalités infligées à l'équipe pendant la rencontre

Informations concernant l'équipe B

35 à 62, 78 à 80 et 84 à 86 : Même saisie que pour l'équipe A

Informations concernant les officiels de la rencontre

63 : N° de licence du 1^{er} arbitre (celui présenté par le club A, le cas échéant)

64 : Nom et prénom du 1^{er} arbitre

65 : Signature du 1^{er} arbitre à l'issue de la rencontre

66 : N° de licence du 2^{ème} arbitre (celui présenté par le club B, le cas échéant)

67 : Nom et prénom du 2^{ème} arbitre

68 : Signature du 2^{ème} arbitre à l'issue de la rencontre

69 : N° de licence du marqueur

70 : Nom et prénom du marqueur

71 : Signature du marqueur avant le début de la rencontre

72 : N° de licence du chronométrateur

73 : Nom et prénom du chronométrateur

74 : Signature du chronométrateur avant le début de la rencontre

Informations complémentaires

87 : Nombre de spectateurs

Les cases concernant le rapport d'incident et les réclamations sont renseignées par les arbitres.

Directives particulières à la tenue du rapport officiel de match

Le temps de jeu doit être décompté en une seule tranche pour toute la rencontre, par exemple de 0'00 à 50'00 pour une rencontre de Ligue Elite et non pas repartir de 0'00 à l'entame de la 2^{ème} période.

Seul le marqueur est habilité à remplir le rapport officiel de match, y compris pour la composition des équipes. La rédaction doit être exécutée en lettres à caractères bâton de la façon la plus claire possible.

ANNEXE 3 : GESTUELLE DES ARBITRES



Charge
INC



Charge avec
la crosse
CRO



Charge contre
la balustrade
CBA



Charge dans
le dos
DOS



Retenir
RET



Accrocher
ACC



Obstruction
OBS



Faire
trébucher
TRE



Crosse
haute
HAU



Piquage
PIQ



Coup de
coude
COU



Coup de
genou
GEN



Dureté excessive
DUR



Cinglage
CIN



Méconduite
MEC



Tir de pénalité
TP



Pénalité de match
PM



Passe à la main



Temps mort



Procédure d'engagement



Pénalité différée



But



Annulation

ANNEXE 4 : SIMULATION COMPLETE DE RAPPORT DE MATCH

Ci-après la simulation complète d'un rapport de match suivant une rencontre fictive de 50 minutes sans possibilité de prolongation.

Tous les faits de jeu sont mentionnés :

- Buts
- Pénalités
- Arrêts de jeu influant sur la gestion des pénalités
- Temps morts
- Changements de gardiens de but

Sont présentés :

- 1 : Le rapport de match au moment du coup d'envoi
- 2 : Les faits de jeu de la 1^{ère} période
- 3 : Les tableaux de gestion des pénalités de la 1^{ère} période
- 4 : Le rapport de match à la pause
- 5 : Les faits de jeu de la 2^{ème} période
- 6 : Les tableaux de gestion des pénalités de la 2^{ème} période
- 7 : Le rapport de match à la fin de la rencontre

1 / Rapport de match au coup d'envoi

RAPPORT OFFICIEL DE MATCH - C.N.R.I.L.H.

DATE 26/05/2007	LIEU PARIS	HEURE Début 20H00 Fin		COMPETITION N3 1/2 FINALE	CATEGORIE D'AGE	SENIOR
--------------------	---------------	--------------------------	--	------------------------------	-----------------	--------

EQUIPE A : PARIS ROLLER HOCKEY CLUB				BUTS ET ASSISTANCES				PENALITES							
↻	N° Licence	JOUEURS	N°	Temps	But	Ass	Ass	Temps	N°	Code	Min	Début	Fin		
G	236548	THOMAS JEAN CLAUDE	33												
G	294368	GARCIA LIONEL	11												
	32658	ROUX ERNEST	17												
C	315620	FAURE LUCIEN	20												
	265125	MERCIER MICHEL	2												
	32553	GARNIER ROLAND	60												
	428552	LEGRAND PATRICK	4												
A	224756	PERRIN LOUIS	6												
	22145	ROUSSEL YVON	26												
	22663	LOPEZ JEAN MICHEL	9												
A	446358	MULLER LOUIS	10												
	258852	CHEVALIER MAURICE	77												
	33269	DUMONT LUC	64												
	44125	LACROIX CHRISTIAN	14												
	222587	DUMAS PAUL	7												
N° Licence	OFFICIELS D'EQUIPE			SCORE FINAL				Temps morts		1 / 2 Temps :					
332589	MOUROUSI YVES			A						2 / 2 Temps :					
298558	ZITRONE LEON			B											
399821	LUX GUY			C											
112563	BARRERE IGOR			D											
				E											
				F				Signature du Capitaine							
Signature de l'officiel		MOUROUSI							Gardien	Temps	N°	Temps	N°	Temps	N°

EQUIPE B : MARSEILLE HOCKEY ROLLER				BUTS ET ASSISTANCES				PENALITES							
↻	N° Licence	JOUEURS	N°	Temps	But	Ass	Ass	Temps	N°	Code	Min	Début	Fin		
G	135230	DUPONT JEAN	1												
G															
	126350	DURAND JACQUES	12												
	29531	MARTIN PIERRE	6												
	85564	BERNARD ERIC	7												
C	56354	DUBOIS NICOLAS	19												
	99875	DUBOIS BENOIT	24												
	132549	LAMBERT MATHIEU	66												
	71209	LEROY FREDERIC	3												
A	56254	DUBOIS VINCENT	33												
	56247	BLANC GILLES	11												
N° Licence	OFFICIELS D'EQUIPE			SCORE FINAL				Temps morts		1 / 2 Temps :					
85268	BATAILLE PASCAL			A						2 / 2 Temps :					
85272	FONTAINE LAURENT			B											
				C											
				D											
				E											
				F				Signature du Capitaine							
Signature de l'officiel		BATAILLE							Gardien	Temps	N°	Temps	N°	Temps	N°

OFFICIELS	N° licence	NOM	SIGNATURE	SCORE		PENALITES		REMARQUES		
ARBITRE A	198655	STEWART PAUL		Equipe A	Equipe B	Equipe A	Equipe B	Rapport incident	OUI	NON
ARBITRE B	124320	SCAPINELLO RAY		1 / 2		1 / 2		Réclamation A	OUI	NON
MARQUEUR	45689	DUPIN MARIE	DUPIN	2 / 2		2 / 2		Réclamation B	OUI	NON
CHRONO	56329	MORIN GERARD	MORIN	TOTAL		TOTAL		SPECTATEURS		

2 / Faits de jeu de la 1^{ère} période

Temps	Equipe	Fait de jeu
3'02	Paris	But du N° 17 assisté des N° 60 et 2
3'45	Paris	Pénalité mineure contre le N° 60 pour cinglage
3'45	Marseille	Pénalité mineure contre le N° 7 pour dureté
4'22	Marseille	Pénalité mineure contre le N° 66 pour obstruction
4'48	Paris	But du N° 77
6'20	Paris	Double pénalité mineure contre le N°33 (gardien de but) pour piquage Le N° 7 vient servir la pénalité en qualité de substitut
6'28	Paris	Pénalité mineure contre le N° 60 pour crosse haute
6'40	Marseille	But du N° 19 assisté du N° 12
7'06	Marseille	But du N° 24 assisté des N° 12 et 66
10'12	Marseille	Pénalité mineure contre le N° 12 pour retenir + pénalité de méconduite
10'12	Paris	Pénalité mineure contre le N° 7 pour dureté
11'40	Paris	But du N° 26
14'32	Paris	Tir de pénalité contre l'équipe de Paris réussi par le N° 6 de Marseille
18'21	Marseille	Pénalité mineure contre le N° 7 pour retenir
18'21	Marseille	Pénalité majeure contre le N° 33 pour crosse haute additionnée d'une pénalité de méconduite de match
18'21	Marseille	Pénalité de méconduite pour l'officiel d'équipe M. BATAILLE
18'21	Paris	Pénalité majeure contre le N° 9 pour charge contre la bande
19'56	Paris	But du N° 60 assisté des N° 17 et 64
24'12	Paris	Pénalité mineure contre le N° 17 pour faire trébucher

3 / Tableaux de gestion des pénalités de la 1^{ère} période

EQUIPE : Paris										
Temps	N°	Sub	Code	Min	Sim	Début	Fin	Ordre	Piste	B.I.N.
3'45	60	-	CIN	2	X	3'45	5'45	-	A + 5'45	-
6'20	33	7	PIQ	2	-	6'20	6'40	-	-	6'40
6'20	33	7	PIQ	2	-	6'40	8'40	-	J 8'40	-
6'28	60	-	HAU	2	-	6'28	7'06	-	A 7'06	-
10'12	17	-	DUR	2	X	10'12	12'12	-	A + 12'12	-
14'32	-	-	TP	-	-	-	-	-	-	-
18'21	9	-	CBA	5	X	18'21	23'21	-	A + 23'21	-
24'12	17	-	TRE	2	-	24'12	26'12	-	J 26'12	-

EQUIPE : Marseille										
Temps	N°	Sub	Code	Min	Sim	Début	Fin	Ordre	Piste	B.I.N.
3'45	7	-	DUR	2	X	3'45	5'45	-	A + 5'45	-
4'22	66	-	OBS	2	-	4'22	4'48	-	A 4'48	4'48
10'12	12	-	RET	2	X	10'12	12'12	-	-	-
10'12	12	-	MEC	10	-	12'12	22'12	-	A + 22'12	-
18'21	7	-	RET	2	-	18'21	19'56	-	A 19'56	19'56
18'21	33	-	HAU	5	X	18'21	23'21	-	-	
18'21	33	-	MPM	10	-	-	-	-	-	
18'21	A	-	MEC	10	-	-	-	-	-	

4 / Rapport de match à la pause

RAPPORT OFFICIEL DE MATCH - C.N.R.I.L.H.

DATE 26/05/2007	LIEU PARIS	HEURE Début 20H00 Fin			COMPETITION	N3 1/2 FINALE	CATEGORIE D'AGE	SENIOR
--------------------	---------------	--------------------------	--	--	-------------	---------------	-----------------	--------

EQUIPE A : PARIS ROLLER HOCKEY CLUB				BUTS ET ASSISTANCES				PENALITES					
N° Licence	JOUEURS		N°	Temps	But	Ass	Ass	Temps	N°	Code	Min	Début	Fin
G	236548	THOMAS JEAN CLAUDE	33	3'02	17	60		3'45	60	CIN	2	3'45	5'45
G	294368	GARCIA LIONEL	11	4'48	77			6'20	33	PIQ	2	6'20	6'40
	32658	ROUX ERNEST	17	11'40	26			6'20	33	PIQ	2	6'40	8'40
C	315620	FAURE LUCIEN	20	19'56	60	17	64	6'28	60	HAU	2	6'28	7'06
	265125	MERCIER MICHEL	2					10'12	17	DUR	2	10'12	12'12
	32553	GARNIER ROLAND	60					14'32		TP			
	428552	LEGRAND PATRICK	4					18'21	9	CBA	5	18'21	23'21
A	224756	PERRIN LOUIS	6					24'12	17	TRE	2	24'12	26'12
	22145	ROUSSEL YVON	26										
	22663	LOPEZ JEAN MICHEL	9										
A	446358	MULLER LOUIS	10										
	258852	CHEVALIER MAURICE	77										
	33269	DUMONT LUC	64										
	44125	LACROIX CHRISTIAN	14										
	222587	DUMAS PAUL	7										
N° Licence OFFICIELS D'EQUIPE													
	332589	MOUROUSI YVES	A										
	298558	ZITRONE LEON	B										
	399821	LUX GUY	C										
	112563	BARRERE IGOR	D										
			E										
			F										
Signature de l'officiel MOUROUSI				Signature du Capitaine				Temps morts		1 / 2 Temps :			
								Gardien		2 / 2 Temps :			
										Temps		N° Temps N° Temps N°	

EQUIPE B : MARSEILLE HOCKEY ROLLER				BUTS ET ASSISTANCES				PENALITES					
N° Licence	JOUEURS		N°	Temps	But	Ass	Ass	Temps	N°	Code	Min	Début	Fin
G	135230	DUPONT JEAN	1	6'40	19	12		3'45	7	DUR	2	3'45	5'45
G				7'06	24	12	66	4'22	66	OBS	2	4'22	4'48
	126350	DURAND JACQUES	12	14'32	6			10'12	12	RET	2	10'12	12'12
	29531	MARTIN PIERRE	6					10'12	12	MEC	10	12'12	22'12
	85564	BERNARD ERIC	7					18'21	7	RET	2	18'21	19'56
C	56354	DUBOIS NICOLAS	19					18'21	33	HAU	5	18'21	23'21
	99875	DUBOIS BENOIT	24					18'21	33	MPM	10		
	132549	LAMBERT MATHIEU	66					18'21	A	MEC	10		
	71209	LEROY FREDERIC	3										
A	56254	DUBOIS VINCENT	33										
	56247	BLANC GILLES	11										
N° Licence OFFICIELS D'EQUIPE													
	85268	BATAILLE PASCAL	A										
	85272	FONTAINE LAURENT	B										
			C										
			D										
			E										
			F										
Signature de l'officiel BATAILLE				Signature du Capitaine				Temps morts		1 / 2 Temps :			
								Gardien		2 / 2 Temps :			
										Temps		N° Temps N° Temps N°	

OFFICIELS	N° licence	NOM	SIGNATURE	SCORE		PENALITES		REMARQUES			
ARBITRE A	198655	STEWART PAUL		Equipe A	Equipe B	Equipe A	Equipe B	Rapport incident	OUI NON		
ARBITRE B	124320	SCAPINELLO RAY		1 / 2	4	3	1 / 2	17	43	Réclamation A	OUI NON
MARQUEUR	45689	DUPIN MARIE	DUPIN	2 / 2			2 / 2			Réclamation B	OUI NON
CHRONO	56329	MORIN GERARD	MORIN	TOTAL			TOTAL			SPECTATEURS	

5 / Faits de jeu de la 2^{ème} période

Temps	Equipe	Fait de jeu
25'58	Marseille	Pénalité mineure contre le N° 66 pour crosse haute
26'08	Marseille	But du N° 19
26'44	Paris	But du N° 17 assisté des N° 64 et 6
28'11	Marseille	Pénalité mineure contre le N° 7 pour charge incorrecte Le N° 12 vient servir la pénalité en qualité de substitut
28'27	Marseille	Pénalité mineure contre le N° 24 pour retard de jeu
28'40	Marseille	Pénalité mineure contre le N° 3 pour dureté excessive
32'03	Paris	Pénalité mineure contre le N° 2 pour obstruction
32'30	Paris	Pénalité mineure contre le N° 17 pour retard de jeu Le N° 4 vient servir la pénalité en qualité de substitut
32'47	Paris	Pénalité mineure contre le N° 60 pour charge avec la crosse Le N° 77 vient servir la pénalité en qualité de substitut
33'12	Paris	Pénalité mineure contre le N° 9 pour faire trébucher
34'15		Arrêt de jeu
39'51	Marseille	Pénalité mineure contre le N° 24 pour accrocher
39'51	Marseille	Pénalité mineure contre le N° 66 pour accrocher
39'51	Paris	Double pénalité mineure contre le N°10 pour piquage
40'38	Marseille	But du N° 12 assisté du N° 19
43'15	Marseille	Pénalité mineure contre le N° 19 pour coup de genou
43'39	Marseille	Pénalité mineure contre le N° 6 pour obstruction
44'10	Paris	Pénalité mineure contre le N° 2 pour cinglage
44'20	Paris	Pénalité mineure contre le N° 20 pour accrocher
45'01	Marseille	Pénalité mineure contre le N° 11 pour retard de jeu
45'22	Paris	Pénalité mineure contre le N° 4 pour dureté excessive
45'22	Paris	Prise d'un temps mort
46'03	Marseille	But du N° 24
47'30	Marseille	But du N° 7 assisté du N° 19

6 / Tableaux de gestion des pénalités de la 2^{ème} période

EQUIPE : Paris										
Temps	N°	Sub	Code	Min	Sim	Début	Fin	Ordre	Piste	B.I.N.
32'03	2	-	OBS	2	-	32'03	34'03	1	A + 5'45	-
32'30	17	4	JEU	2	-	32'30	34'30	2	-	-
32'30	17	-	MEC	10	-	34'30	44'30	-	J 8'40	-
32'47	60	77	CRO	2	-	34'03	36'03	3	A 7'06	-
32'47	60	-	MEC	10	-	-	-	-	A + 12'12	-
32'47	60	-	EXC	-	-	-	-	-	-	-
33'12	9	-	TRE	2	-	34'30	36'30	-	A + 23'21	-
39'51	10	-	PIQ	2	X	39'51	41'51	-	-	-
39'51	10	-	PIQ	2	X	41'51	43'51	-	J 26'12	-
44'10	2	-	CIN	2	-	44'10	46'03	1	A 46'03	46'03
44'20	20	-	ACC	2	-	44'20	46'20	2	J 46'20	-
45'22	4	-	DUR	2	-	46'03	47'30	3	A 47'30	47'30

EQUIPE : Marseille										
Temps	N°	Sub	Code	Min	Sim	Début	Fin	Ordre	Piste	B.I.N.
25'58	66	-	HAU	2	-	25'58	26'44	-	A 26'44	26'44
28'11	7	12	INC	2	-	28'11	30'11	1	12 J 30'27	-
28'11	7	-	MEC	10	-	30'11	40'11	-	7 A + 40'11	-
28'27	24	-	JEU	2	-	28'27	30'27	2	J 32'11	-
28'40	3	-	DUR	2	-	30'11	32'11	3	A + 32'11	-
39'51	24	-	ACC	2	X	39'51	41'51	-	A + 41'51	-
39'51	66	-	ACC	2	X	39'51	41'51	-	A + 23'21	-
39'51	66	-	MEC	10	-	41'51	50'00	-	A 50'00	-
43'15	19	-	GEN	2	-	43'15	45'15	1	A 45'22	-
43'39	6	-	OBS	2	-	43'39	45'39	2	A 45'39	-
45'01	11	-	JEU	2	-	45'15	47'15	3	J 47'15	-

7 / Rapport de match à la fin de la rencontre

RAPPORT OFFICIEL DE MATCH - C.N.R.I.L.H.

DATE	LIEU	HEURE		COMPETITION	N3 1/2 FINALE	CATEGORIE D'AGE	SENIOR
		Début	Fin				
26/05/2007	PARIS	20H00	22H00				

EQUIPE A : PARIS ROLLER HOCKEY CLUB				BUTS ET ASSISTANCES				PENALITES					
N° Licence	JOUEURS		N°	Temps	But	Ass	Ass	Temps	N°	Code	Min	Début	Fin
G 236548	THOMAS JEAN CLAUDE		33	3'02	17	60		3'45	60	CIN	2	3'45	5'45
G 294368	GARCIA LIONEL		11	4'48	77			6'20	33	PIQ	2	6'20	6'40
	32658 ROUX ERNEST		17	11'40	26			6'20	33	PIQ	2	6'40	8'40
C 315620	FAURE LUCIEN		20	19'56	60	17	64	6'28	60	HAU	2	6'28	7'06
	265125 MERCIER MICHEL		2	26'44	17	64	6	10'12	17	DUR	2	10'12	12'12
	32553 GARNIER ROLAND		60					14'32		TP			
	428552 LEGRAND PATRICK		4					18'21	9	CBA	5	18'21	23'21
A 224756	PERRIN LOUIS		6					24'12	17	TRE	2	24'12	26'12
	22145 ROUSSEL YVON		26					32'03	2	OBS	2	32'03	34'03
	22663 LOPEZ JEAN MICHEL		9					32'30	17	JEU	2	32'30	34'30
A 446358	MULLER LOUIS		10					32'30	17	MEC	10	34'30	44'30
	258852 CHEVALIER MAURICE		77					32'47	60	CRO	2	34'03	36'03
	33269 DUMONT LUC		64					32'47	60	MEC	10	36'03	46'03
	44125 LACROIX CHRISTIAN		14					32'47	60	EXC			
	222587 DUMAS PAUL		7					33'12	9	TRE	2	34'30	36'30
								39'51	10	PIQ	2	39'51	41'51
								39'51	10	PIQ	2	41'51	43'51
N° Licence	OFFICIELS D'EQUIPE							44'10	2	CIN	2	44'10	46'03
332589	MOUROUSI YVES		A					44'20	20	ACC	2	44'20	46'20
298558	ZITRONE LEON		B					45'22	4	DUR	2	46'03	47'30
399821	LUX GUY		C					SCORE FINAL		5		Temps morts	
112563	BARRERE IGOR		D					Temps morts		1 / 2 Temps :		45'22	
			E					Temps morts		2 / 2 Temps :			
			F					Signature du Capitaine		Fauré		Gardien	
Signature de l'officiel			MOUROUSI		Fauré		Temps		N°	Temps	N°	Temps	N°
							0'00		33				

EQUIPE B : MARSEILLE HOCKEY ROLLER				BUTS ET ASSISTANCES				PENALITES						
N° Licence	JOUEURS		N°	Temps	But	Ass	Ass	Temps	N°	Code	Min	Début	Fin	
G 135230	DUPONT JEAN		1	6'40	19	12		3'45	7	DUR	2	3'45	5'45	
G				7'06	24	12	66	4'22	66	OBS	2	4'22	4'48	
	126350 DURAND JACQUES		12	14'32	6			10'12	12	RET	2	10'12	12'12	
	29531 MARTIN PIERRE		6	26'08	19			10'12	12	MEC	10	12'12	22'12	
	85564 BERNARD ERIC		7	40'38	12	19		18'21	7	RET	2	18'21	19'56	
C 56354	DUBOIS NICOLAS		19	46'03	24			18'21	33	HAU	5	18'21	23'21	
	99875 DUBOIS BENOIT		24	47'30	7	19		18'21	33	MPM	10			
	132549 LAMBERT MATHIEU		66					18'21	A	MEC	10			
	71209 LEROY FREDERIC		3					25'58	66	HAU	2	25'58	26'44	
A 56254	DUBOIS VINCENT		33					28'11	7	INC	2	28'11	30'11	
	56247 BLANC GILLES		11					28'11	7	MEC	10	30'11	40'11	
								28'27	24	JEU	2	28'27	30'27	
								28'40	3	DUR	2	30'11	32'11	
								39'51	24	ACC	2	39'51	41'51	
								39'51	66	ACC	2	39'51	41'51	
								39'51	66	MEC	10	41'51	50'00	
N° Licence	OFFICIELS D'EQUIPE							43'15	19	GEN	2	43'15	45'15	
85268	BATAILLE PASCAL		A					43'39	6	OBS	2	43'39	45'39	
85272	FONTAINE LAURENT		B					45'01	11	JEU	2	45'15	47'15	
			C											
			D					SCORE FINAL		7		Temps morts		
			E					Temps morts		1 / 2 Temps :				
			F					Temps morts		2 / 2 Temps :				
Signature de l'officiel			BATAILLE		Dubois		Gardien		Temps	N°	Temps	N°	Temps	N°

OFFICIELS	N° licence	NOM	SIGNATURE	SCORE		PENALITES		REMARQUES				
				Equipe A	Equipe B	Equipe A	Equipe B	Rapport incident	OUI	NON		
ARBITRE A	198655	STEWART PAUL	STEWART									
ARBITRE B	124320	SCAPINELLO RAY	SCAPI	1 / 2	4	3	1 / 2	17	43	Réclamation A	OUI	NON
MARQUEUR	45689	DUPIN MARIE	DUPIN	2 / 2	1	4	2 / 2	38	38	Réclamation B	OUI	NON
CHRONO	56329	MORIN GERARD	MORIN	TOTAL	5	7	TOTAL	55	81	SPECTATEURS	80	