



FFHG

FÉDÉRATION FRANÇAISE
DE HOCKEY SUR GLACE

GUIDE D'UTILISATION DE HOCKEYNET

Championnats U15, U18 & U20

Sommaire



FFHG

FÉDÉRATION FRANÇAISE
DE HOCKEY SUR GLACE

P.3 – Introduction

P.7 – Avant match

P.15 – Pendant le match

P.15 – Inscription But

P.16 – Inscription des buts

P.18 – But en cage vide

P.20 – Inscription des pénalités

P.21 – Pénalité de 2'

P.23 – Inscription d'une pénalité sanctionnée par un tir de pénalité

P.24 – Annuler une pénalité

P.25 – Corriger une pénalité en cas d'erreur

P.26 – Pénalité additionnelle 2'+2'

P.27 – Pénalité additionnelle 2'+20'

P.28 – Pénalité additionnelle 5'+20'

P.29 – Pénalité additionnelle 2'+5'+20'

P.30 – Les gardiens de But

P.31 – changement de gardien de but

P.33 – Sortie du gardien de but pour avoir un joueur de champ

P.35 – Réintégration du gardien de but

P.37 – Autres événements à enregistrer

P.38 – Temps mort

P.40 – Séance de tir au but

P.42 – Affluence

P.44 – Après le Match

P.45 – Vérification et synchronisation de la FDM

P.46 – Fin de match

P.47 – Annexes

Commission Sportive Jeune (CSJ)



FFHG

FÉDÉRATION FRANÇAISE
DE HOCKEY SUR GLACE

INTRODUCTION

IMPORTANT : La formation « Table de marque » reste vivement recommandée !

Ce document n'est qu'un guide pour accompagner les utilisateurs d'hockeynet et ne constitue aucunement une validation de compétence. Il est préférable, pour toute personne souhaitant s'investir à la table de marque de son club, de suivre une formation « Table de marque ».

Pour organiser une formation « Table de marque », merci de contacter Christian CATIL : c.catil@ffhg.eu.

INTRODUCTION



FFHG

FÉDÉRATION FRANÇAISE
DE HOCKEY SUR GLACE

Espace dirigeant

Connexion

 Nom d'utilisateur



[Mot de passe oublié ?](#)

[Me connecter](#) →

En continuant vous confirmez être en accord avec nos [conditions d'utilisation](#) et l'utilisation des [cookies](#)

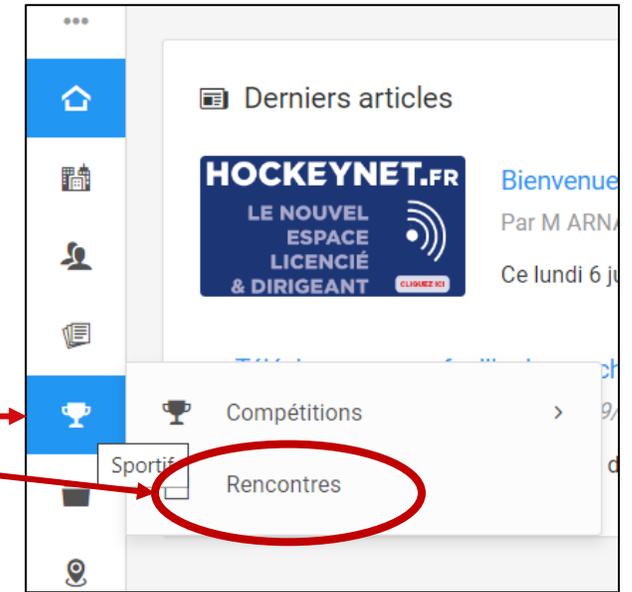
1. Se connecter à <https://hockeynet.fr/auth/login>
2. Rentrer les identifiants et mots de passe.

Pour bénéficier de l'accès à l'espace dirigeant sur Hockeynet et pouvoir remplir les feuilles de match en ligne, vous devez préalablement avoir reçu de la part de votre Président de Club l'une de autorisations suivantes :

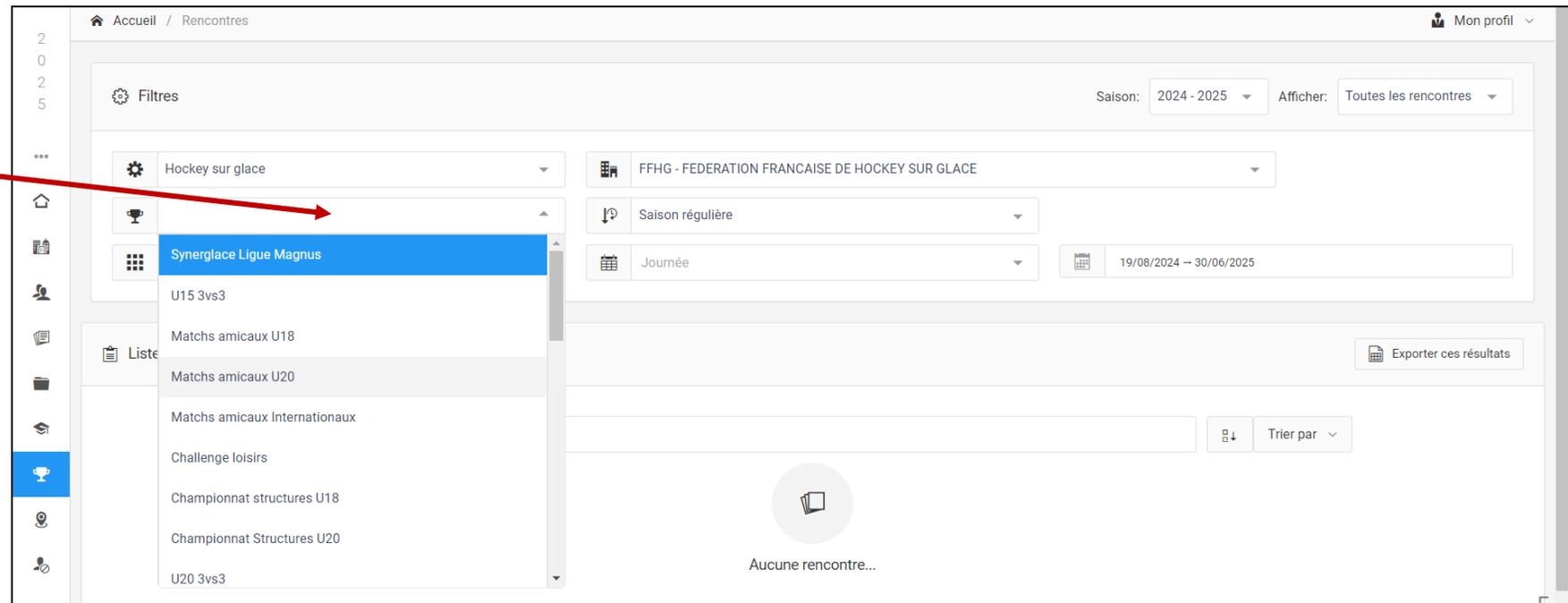
- Référent fdm
- Référent regroupement fdm
- Consultant club

INTRODUCTION

3. Cliquer sur la « coupe » (= « sportif »), puis sur « rencontres ».



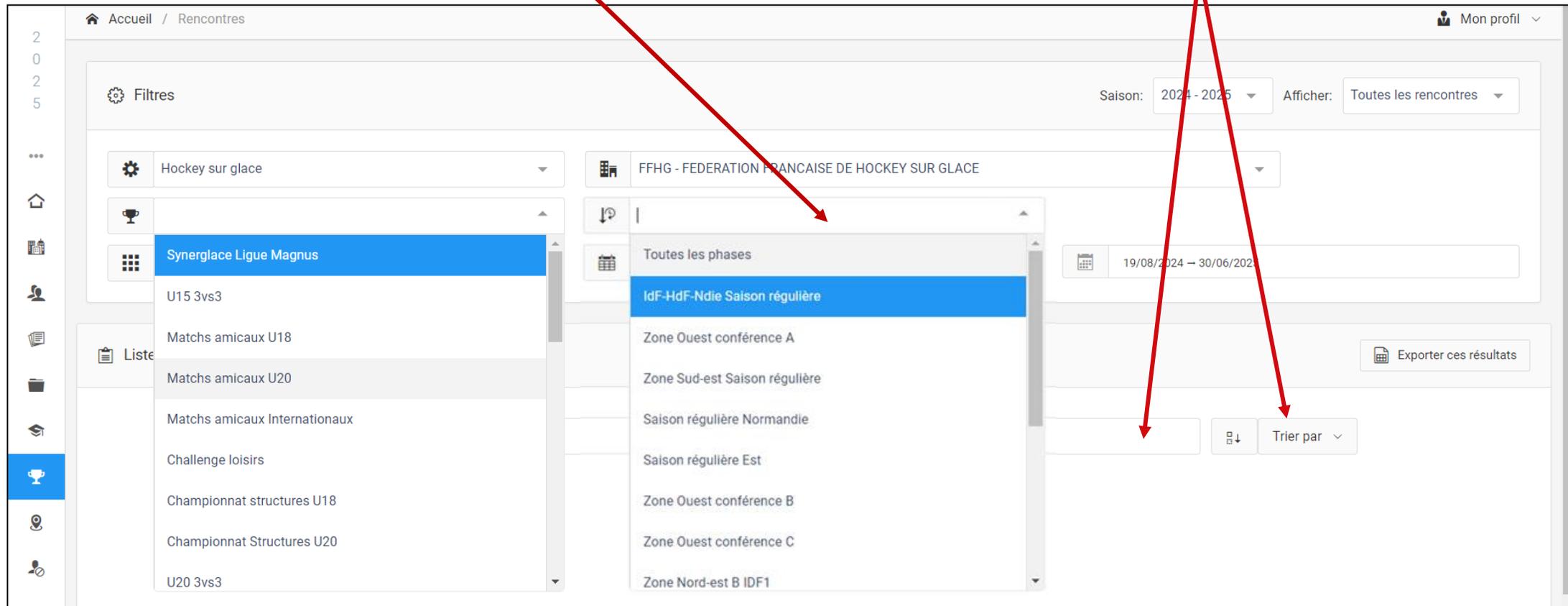
4. Sur la nouvelle page, sélectionner la catégorie



INTRODUCTION

5. Choisir ici la catégorie de votre zone

6. Pour ouvrir le match souhaité, trier par date, puis sélectionner le match souhaité et cliquer sur la date



The screenshot displays the 'Rencontres' (Matches) section of the FFHG website. The interface includes a navigation menu on the left, a main content area with filters, and a search bar. The filters are set to 'Hockey sur glace' and 'FFHG - FEDERATION FRANCAISE DE HOCKEY SUR GLACE'. The 'Synerglaçe Ligue Magnus' category is selected. The search bar shows '19/08/2024 - 30/06/2024'. The 'Trier par' (Sort by) dropdown is open, showing options like 'IdF-HdF-Ndie Saison régulière' and 'Zone Ouest conférence A'. A red arrow points from the text '5. Choisir ici la catégorie de votre zone' to the 'Synerglaçe Ligue Magnus' filter. Another red arrow points from the text '6. Pour ouvrir le match souhaité, trier par date, puis sélectionner le match souhaité et cliquer sur la date' to the 'Trier par' dropdown.

Commission Sportive Jeune (CSJ)



FFHG

FÉDÉRATION FRANÇAISE
DE HOCKEY SUR GLACE

AVANT - MATCH



FFHG
FÉDÉRATION FRANÇAISE
DE HOCKEY SUR GLACE

PAGE D'ACCUEIL AVANT MATCH

0
2
3
...
Home
Calendar
Profile
Trophy
Bag
Location
Mute

←

Non débuté

samedi 21 janvier 2023 à 17:30 Chamonix - Richard Bozon

HC74 U15 A

HC Savoie U15 A

Hockey sur glace U15 • U15 Zone Sud-est Saison régulière

Joueurs de l'équipe

Aucun joueur pour le moment...

Ajouter des joueurs

Avant match 0%

Officiels

Receveurs

Visiteurs

Coup d'envoi

Match non joué

Notifier les équipes

Incidents

Rapport

Pénalités

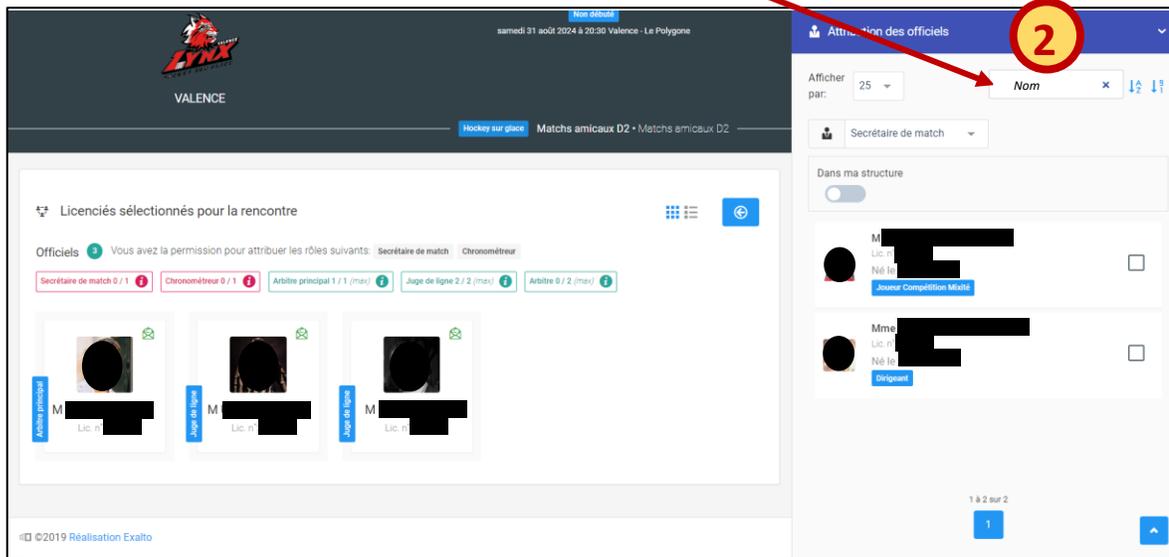
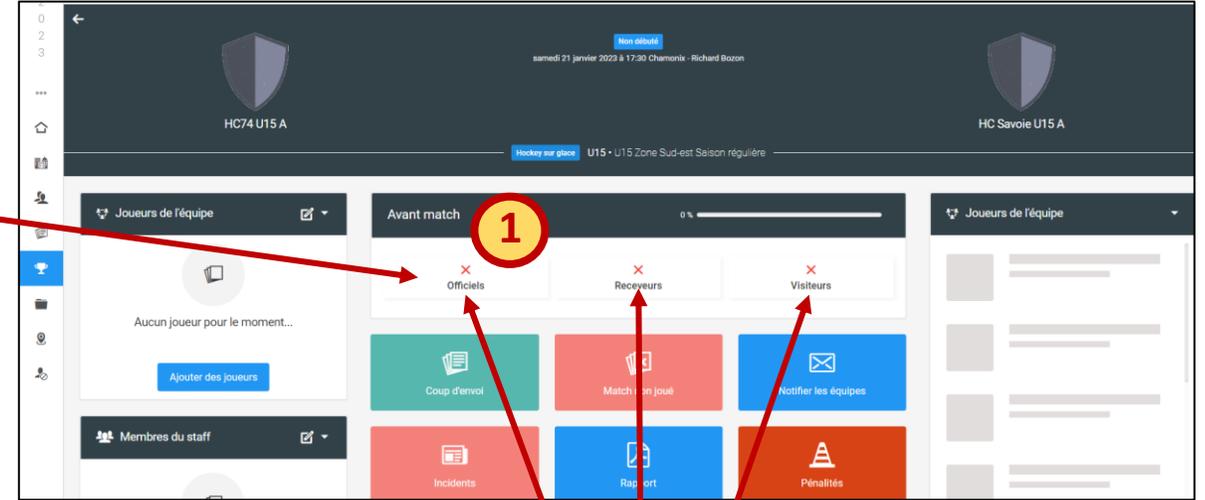
Joueurs de l'équipe

Membres du staff

AVANT MATCH

Le marqueur « feuille de marque électronique » rentre les officiels :

1. Cliquer sur « Officiels »
2. Rentrer les officiels à partir de la liste des licenciés. On peut choisir soit avec le numéro de licence soit directement le nom et le prénom.



Ces trois onglets passent ensuite en vert.

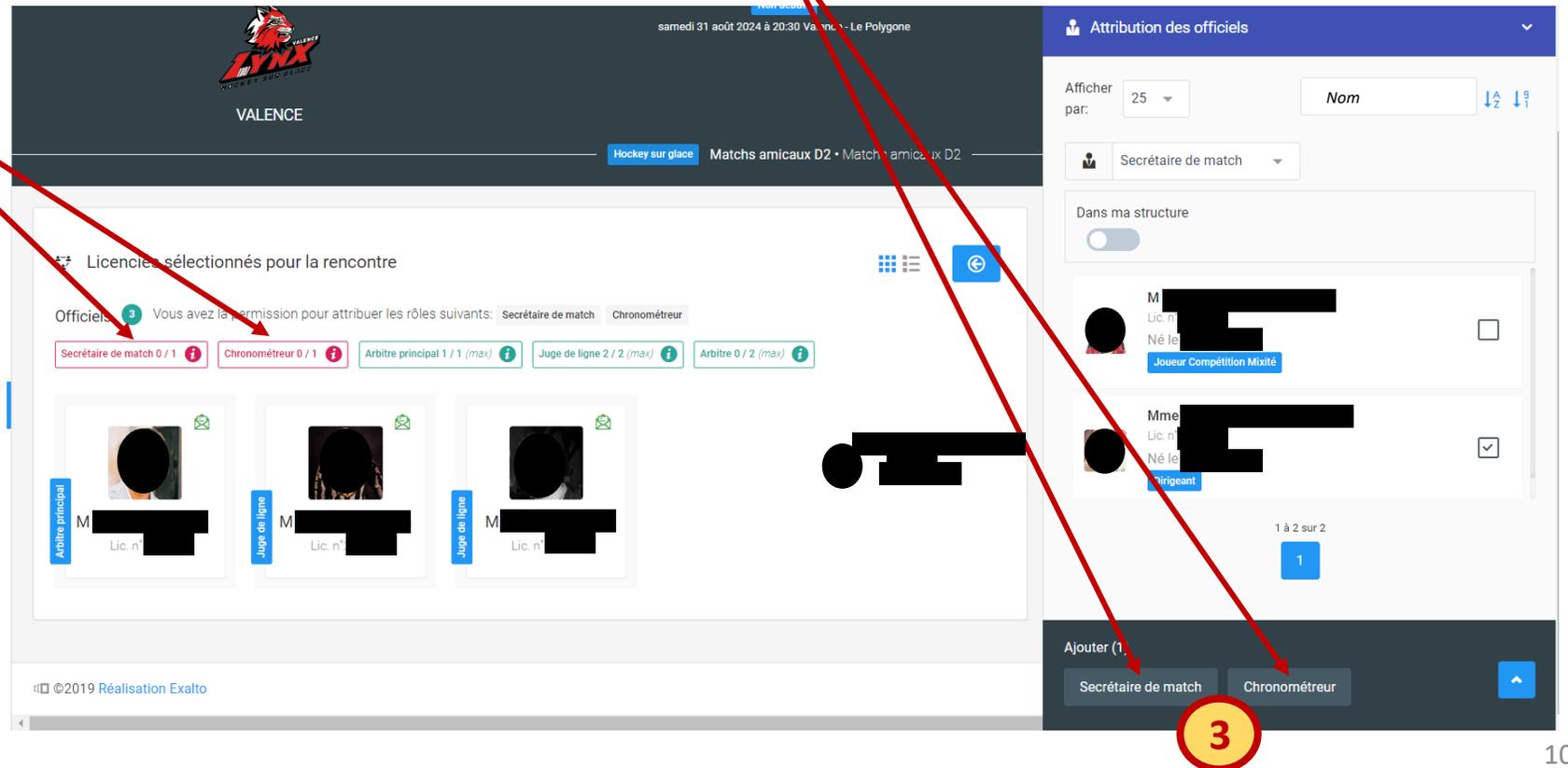
AVANT MATCH

3. Cliquer sur « **Secrétaire de Match** », puis Rentrer le.la secrétaire de match à partir de la liste des licenciés. On peut choisir soit avec le numéro de licence soit directement le nom et le prénom.

Faire la même manipulation pour « **Chronométrateur** »

Ces 2 onglets passent ensuite en vert.

Si vous n'avez pas fait d'erreur vous pouvez valider



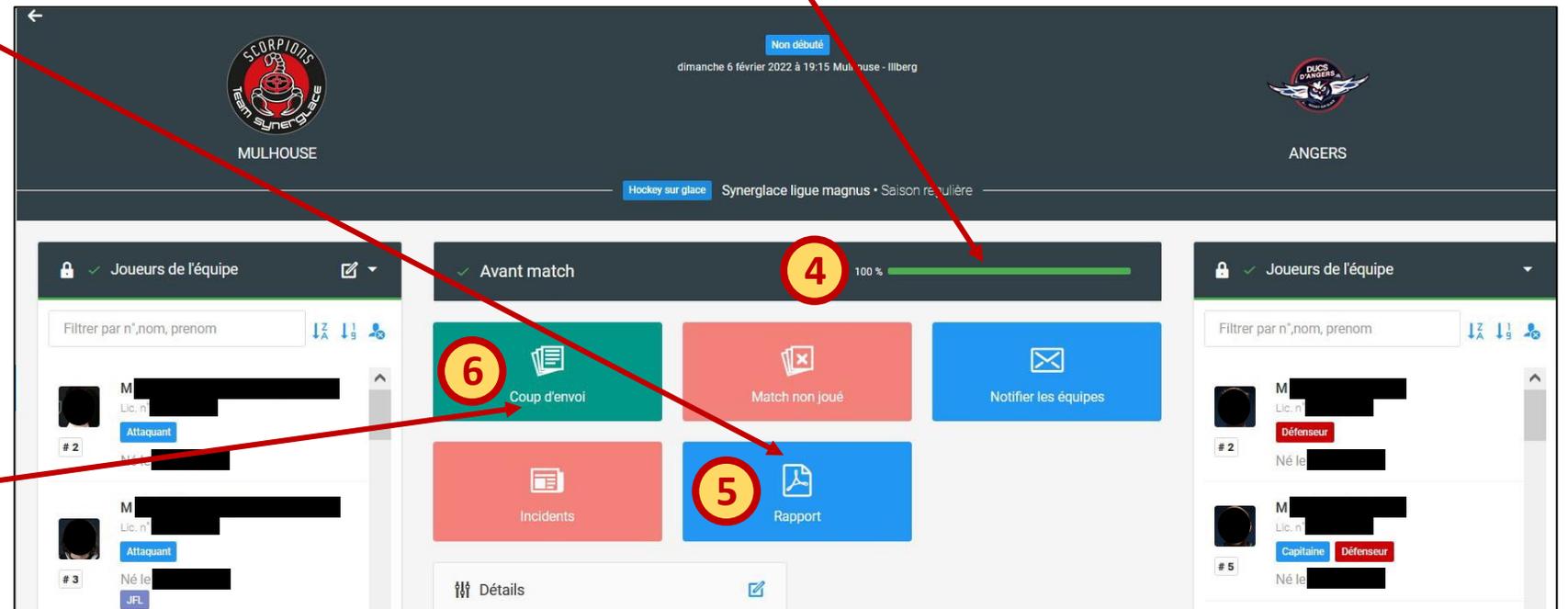
©2019 Réalisation Exalto

AVANT MATCH

4. La barre de progression est à 100% lorsque :
- les officiels (+ et médecins dans certains cas) ont été renseigné et validé par la table de marque
 - les joueur.oueuse.s receveurs et visiteurs + staff ont été renseigné et validé par les clubs jusqu'à 1H avant le match*

5. Ouvrir la page rapport qui vous permettra de suivre vos enregistrements.

6. On peut alors cliquer sur « coup d'envoi » pour commencer la saisie du match en direct.

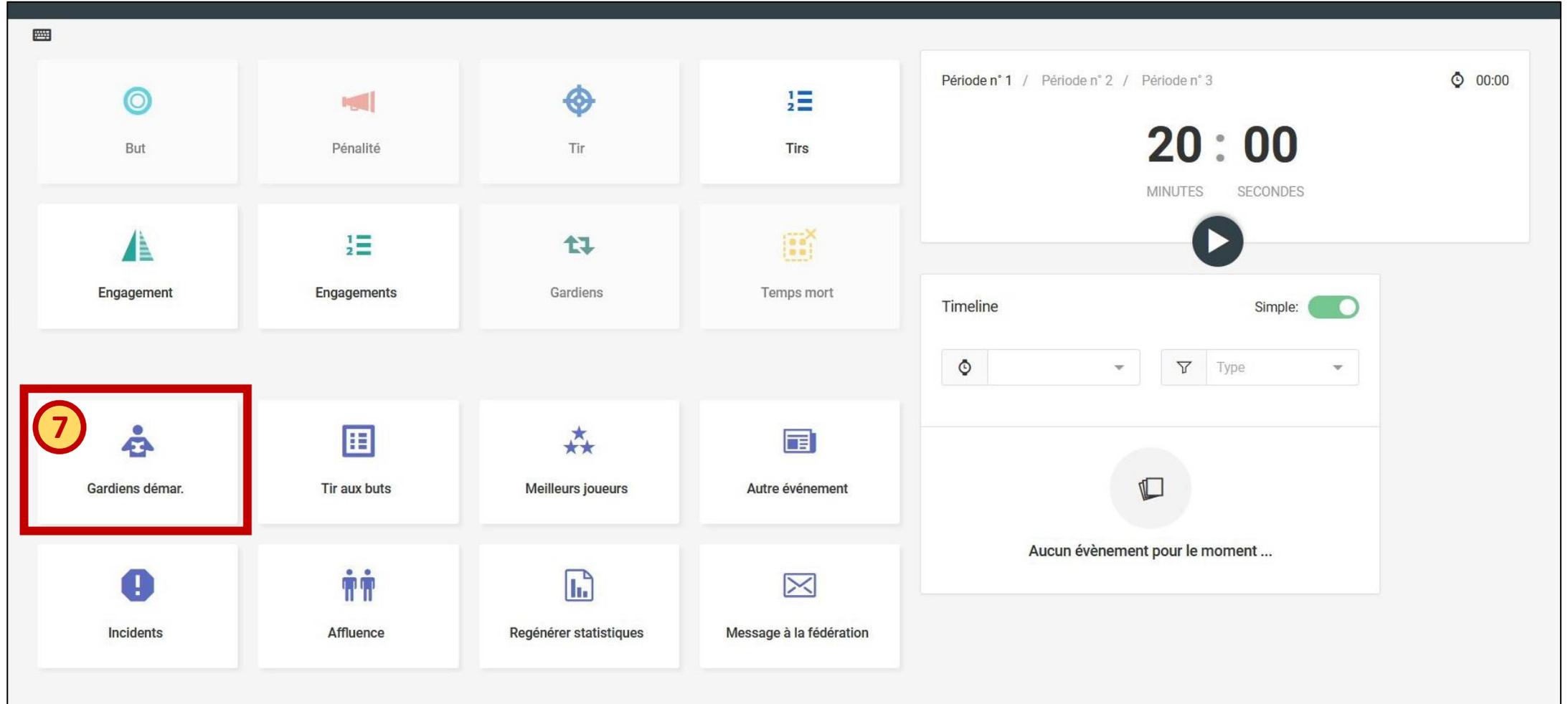


The screenshot displays the mobile application interface for a match between Mulhouse (SCORPIONS) and Angers (DUCS D'ANGERS). The match is scheduled for dimanche 6 février 2022 à 19:15. The status is 'Non débuté'. The progress bar for the 'Avant match' section is at 100%. The interface includes buttons for 'Coup d'envoi', 'Match non joué', 'Notifier les équipes', 'Incidents', and 'Rapport'. The 'Joueurs de l'équipe' sections on either side show player lists with filters and sorting options.

*** En cas d'erreur ou d'oubli du club après validation de l'équipe, le club doit contacter le.la délégué.e de sa Zone pour pouvoir corriger.**

AVANT MATCH

7. Cliquer sur « Gardien démarrant »



The screenshot displays the FFHG mobile application interface for match preparation. It features a grid of 16 buttons for various statistics and actions, a central timer, and a timeline section.

Grid of Buttons:

- But
- Pénalité
- Tir
- Tirs
- Engagement
- Engagements
- Gardiens
- Temps mort
- Gardiens démar.** (highlighted with a red box and a yellow circle with the number 7)
- Tir aux buts
- Meilleurs joueurs
- Autre événement
- Incidents
- Affluence
- Regénérer statistiques
- Message à la fédération

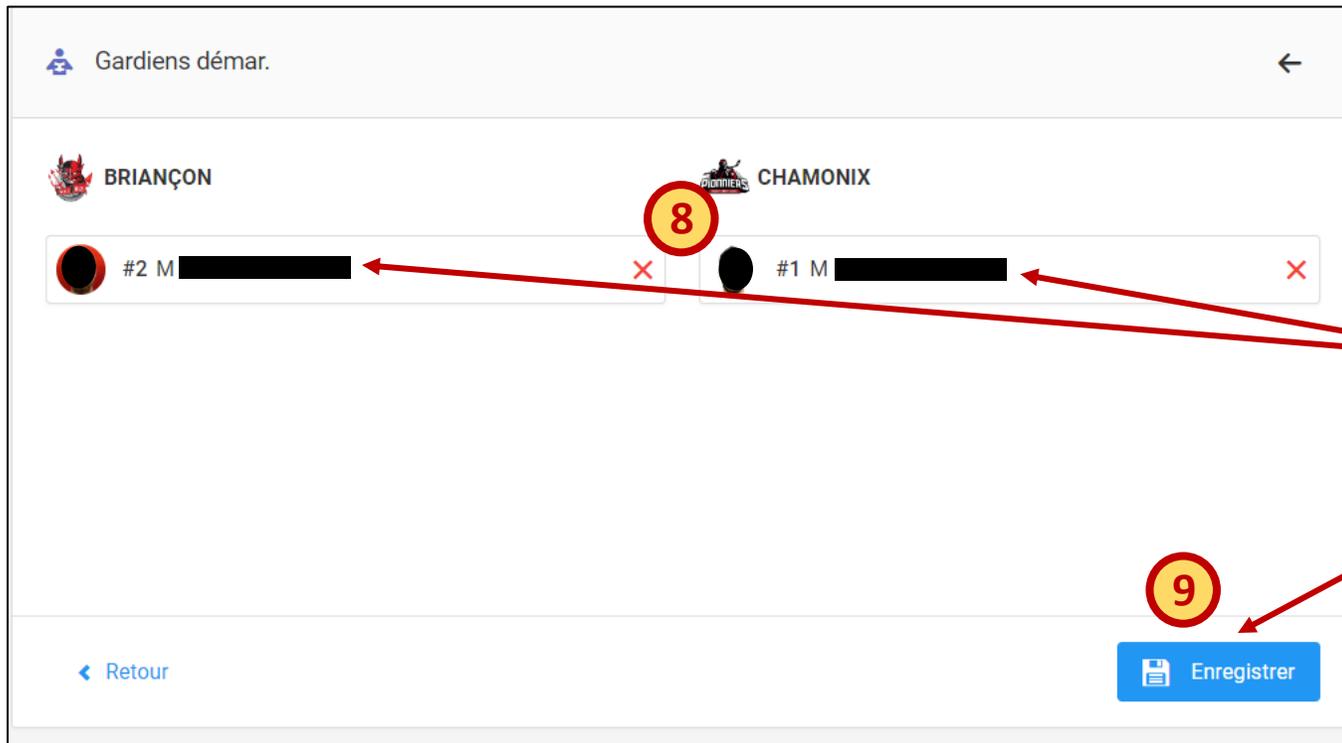
Timer Section:

- Periods: Période n° 1 / Période n° 2 / Période n° 3
- Time: 20 : 00
- Units: MINUTES SECONDES
- Play button

Timeline Section:

- Simple:
- Filter:
- Type:
- Message: Aucun évènement pour le moment ...

AVANT MATCH



Gardiens démar.

BRIANÇON CHAMONIX

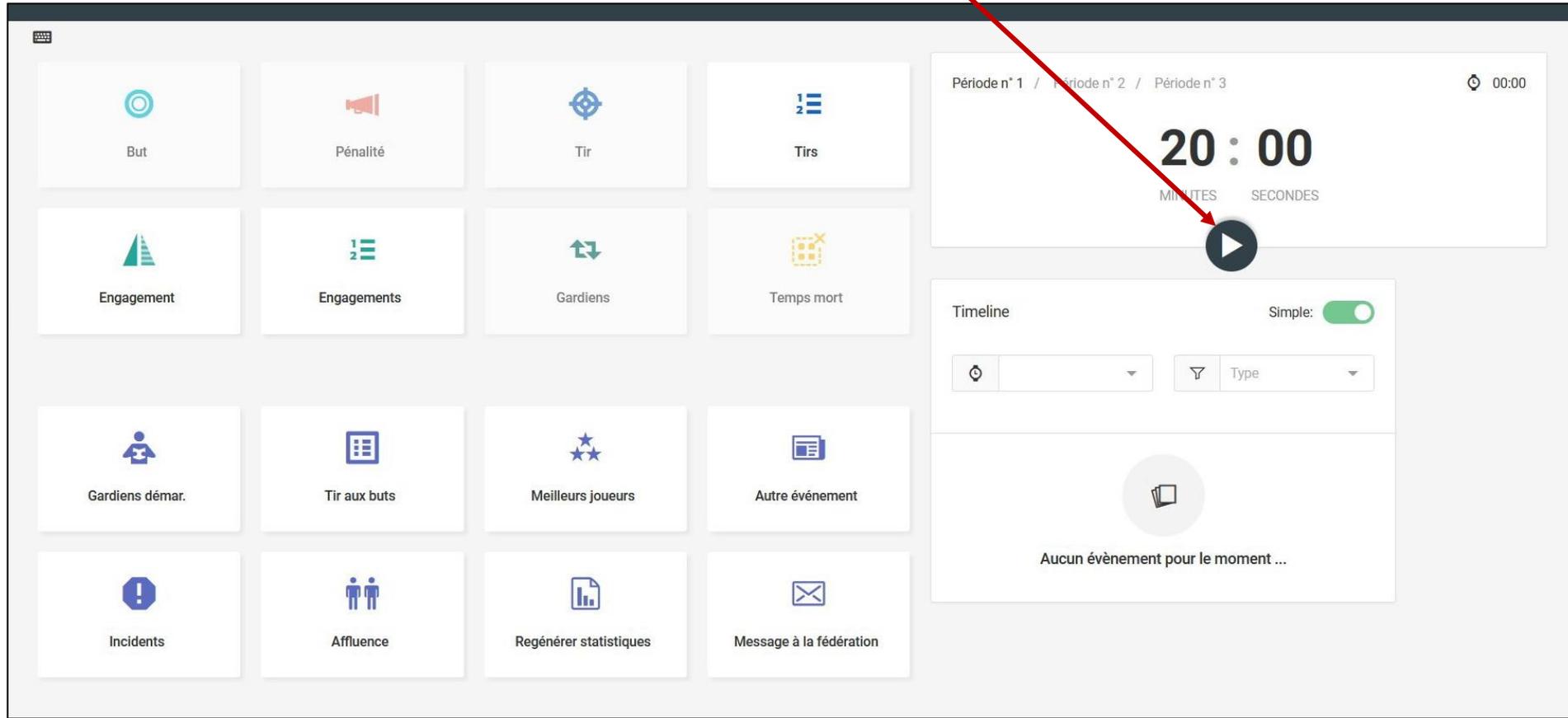
#2 M [redacted] #1 M [redacted]

Retour Enregistrer

8. Indiquer les gardiens titulaires avec leur numéro, avant le coup d'envoi.

9. Enregistrer

LE MATCH PEUT DÉBUTER AU PREMIER ENGAGEMENT



The screenshot displays a match management dashboard. On the right, a large digital clock shows 20:00, with 'MINUTES' and 'SECONDES' labels below it. A play button is positioned at the bottom of the clock. A red arrow points from the main title to this play button. Below the clock is a 'Timeline' section with a 'Simple' toggle switch (turned on) and a 'Type' dropdown menu. The main area of the dashboard is a grid of 16 icons representing various match events: But, Pénalité, Tir, Tirs, Engagement, Engagements, Gardiens, Temps mort, Gardiens démar., Tir aux buts, Meilleurs joueurs, Autre événement, Incidents, Affluence, Régénérer statistiques, and Message à la fédération.

Deux manières de démarrer et arrêter le chrono : avec la souris ou avec la barre d'espace.

Commission Sportive Jeune (CSJ)



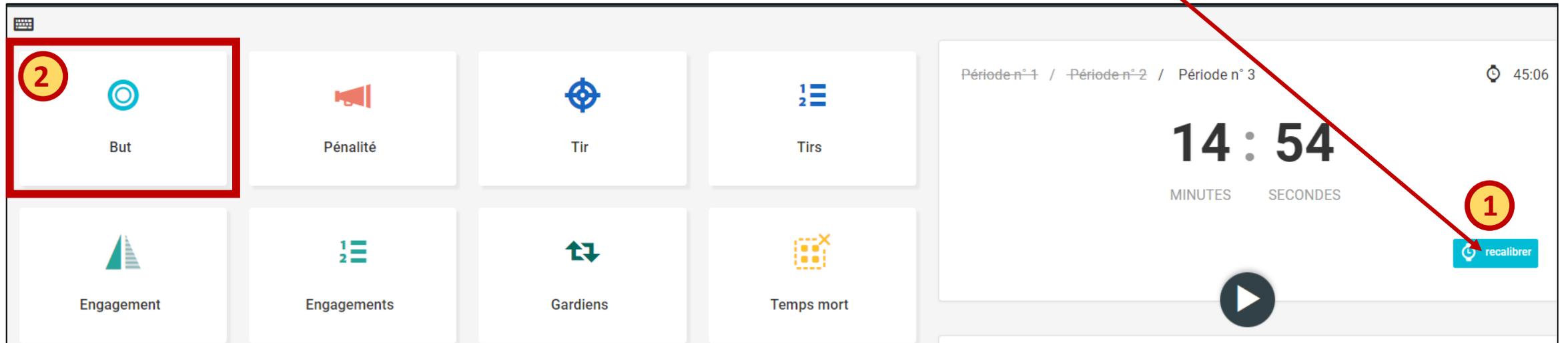
FFHG

FÉDÉRATION FRANÇAISE
DE HOCKEY SUR GLACE

**PENDANT LE
MATCH :
Inscription but**

PENDANT LE MATCH : INSCRIPTION DES BUTS

1. Rectifier éventuellement le temps de jeu s'il y a un décalage entre le chronomètre d'hockeynet et celui du tableau d'affichage, puis valider. **Il est indispensable de vérifier la concordance des chronomètres avant d'enregistrer un but.**
2. Cliquer sur « But »



Important : il faut toujours se caler sur le chronomètre du tableau d'affichage dans la patinoire



FFHG
FÉDÉRATION FRANÇAISE
DE HOCKEY SUR GLACE

PENDANT LE MATCH : INSCRIPTION DES BUTS

But

Choix de l'équipe

BRIANÇON CHAMONIX

Choix du buteur Assistants Gardien encaissant le but

Joueurs + Joueurs -

Type de but

EGAL - égalité numérique

Temps de l'évènement

Période n° 3

14 : 54 Temps de la rencontre : 45:06

Retour Enregistrer

3. Choisir l'équipe.

4. Remplir le buteur et assistants en rentrant le numéro du joueur.

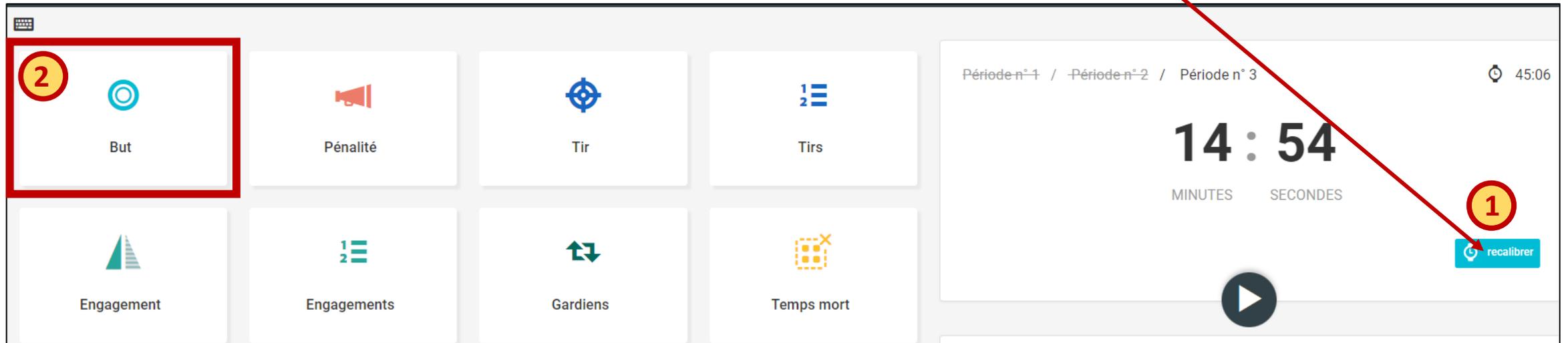
5. Puis le type de but (égalité numérique, supériorité, infériorité...)

6. Vérifier le temps de l'évènement (et le corriger éventuellement)

7. Enregistrer

PENDANT LE MATCH : But en cage vide

1. Rectifier éventuellement le temps de jeu s'il y a un décalage entre le chronomètre d'hockeynet et celui du tableau d'affichage, puis valider. **Il est indispensable de vérifier la concordance des chronomètres avant d'enregistrer un but.**
2. Cliquer sur « But »



Important : il faut toujours se caler sur le chronomètre du tableau d'affichage dans la patinoire



FFHG
FÉDÉRATION FRANÇAISE
DE HOCKEY SUR GLACE

PENDANT LE MATCH : INSCRIPTION DES BUTS

But

Choix de l'équipe

BRIANÇON CHAMONIX

Choix du buteur Assistants Gardien encaissant le but

Joueurs + Joueurs -

Type de but

EGAL - égalité numérique

CV - Cage vide

JS - Joueur supplémentaire

Temps de l'évènement

Période n° 3

14 54 Temps de la rencontre : 45:06

Retour Enregistrer

3. Choisir l'équipe.

4. Remplir le buteur et assistants en rentrant le numéro du joueur.

5. Puis le type de but (égalité, supériorité, ou infériorité numérique)

6. Choisir « cage vide »

7. Vérifier le temps de l'évènement (et le corriger éventuellement)

8. Enregistrer

Commission Sportive Jeune (CSJ)



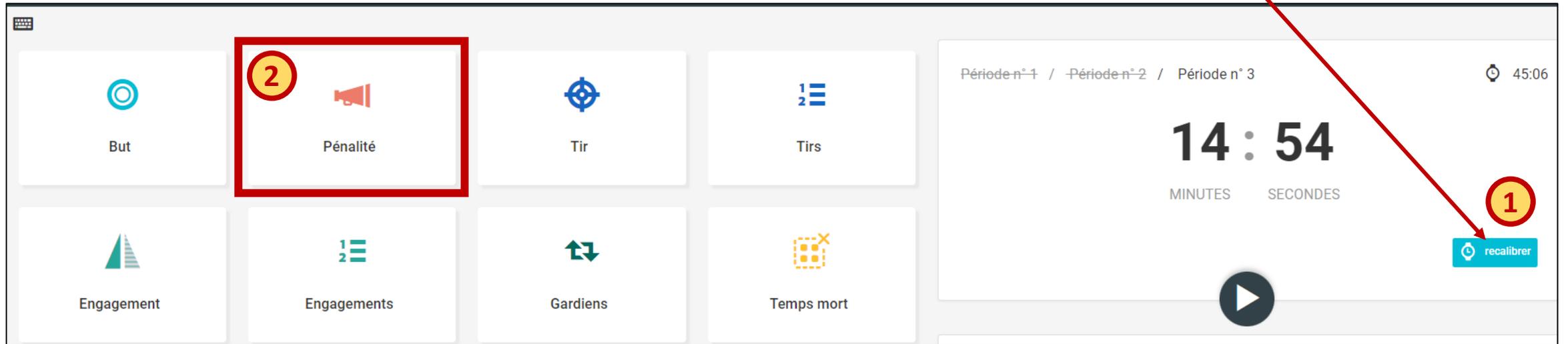
FFHG

FÉDÉRATION FRANÇAISE
DE HOCKEY SUR GLACE

**PENDANT LE MATCH :
Inscription pénalité**

PENDANT LE MATCH : INSCRIPTION D'UNE PENALITE DE 2'

1. Rectifier éventuellement le temps de jeu s'il y a un décalage entre le chronomètre d'hockeynet et celui du tableau d'affichage, puis validez. **Il est indispensable de vérifier la concordance des chronomètres avant d'enregistrer une pénalité.**
2. Cliquer sur « Pénalité »



The screenshot displays the FFHG match management interface. On the left, there is a grid of buttons for various match events: 'But', 'Pénalité', 'Tir', 'Tirs', 'Engagement', 'Engagements', 'Gardiens', and 'Temps mort'. The 'Pénalité' button is highlighted with a red box and a red circle containing the number '2'. On the right, there is a large digital clock showing '14:54' with 'MINUTES' and 'SECONDES' below it. Above the clock, it says 'Période n°1 / Période n°2 / Période n°3'. To the right of the clock, there is a 'recalibrer' button with a red circle containing the number '1' and a red arrow pointing to it. The top right corner shows a clock icon and the time '45:06'.



PENDANT LE MATCH : INSCRIPTION D'UNE PENALITE DE 2'

3. Choisir l'équipe pénalisée.
4. Inscrire le numéro du joueur. A noter que pour une pénalité de banc mineure on n'inscrira aucun numéro (voir point 9).
5. Inscrire la nature de l'infraction sanctionnée (code).
6. Choisir la durée de la pénalité dans le menu déroulant.
7. Vérifier le temps de l'évènement, du début de la sanction et le corriger éventuellement.
8. Si on n'y apporte aucune modification, le temps du début de la pénalité est celui où on a appuyé sur la touche « pénalité ». Le système propose un temps de fin « normale » sans annulation anticipée (en cas de but, voir page 20).
9. En cas de pénalité de banc mineure (exemple : surnombre, pénalité de gardien ou pénalité de banc), indiquer :
 - Le numéro de gardien sanctionnée en 4. (dans le cas d'une pénalité de gardien)
 - un joueur de substitution dans la case en bas à gauche (dans tous les cas)
10. Enregistrer

PENDANT LE MATCH :

Inscription d'une pénalité sanctionnée par un tir de pénalité

Inscription d'une pénalité sanctionnée par un tir de pénalité (TP), ainsi que l'inscription du TP.

11. Inscrire le n° du joueur sanctionné fautif et la nature de l'infraction

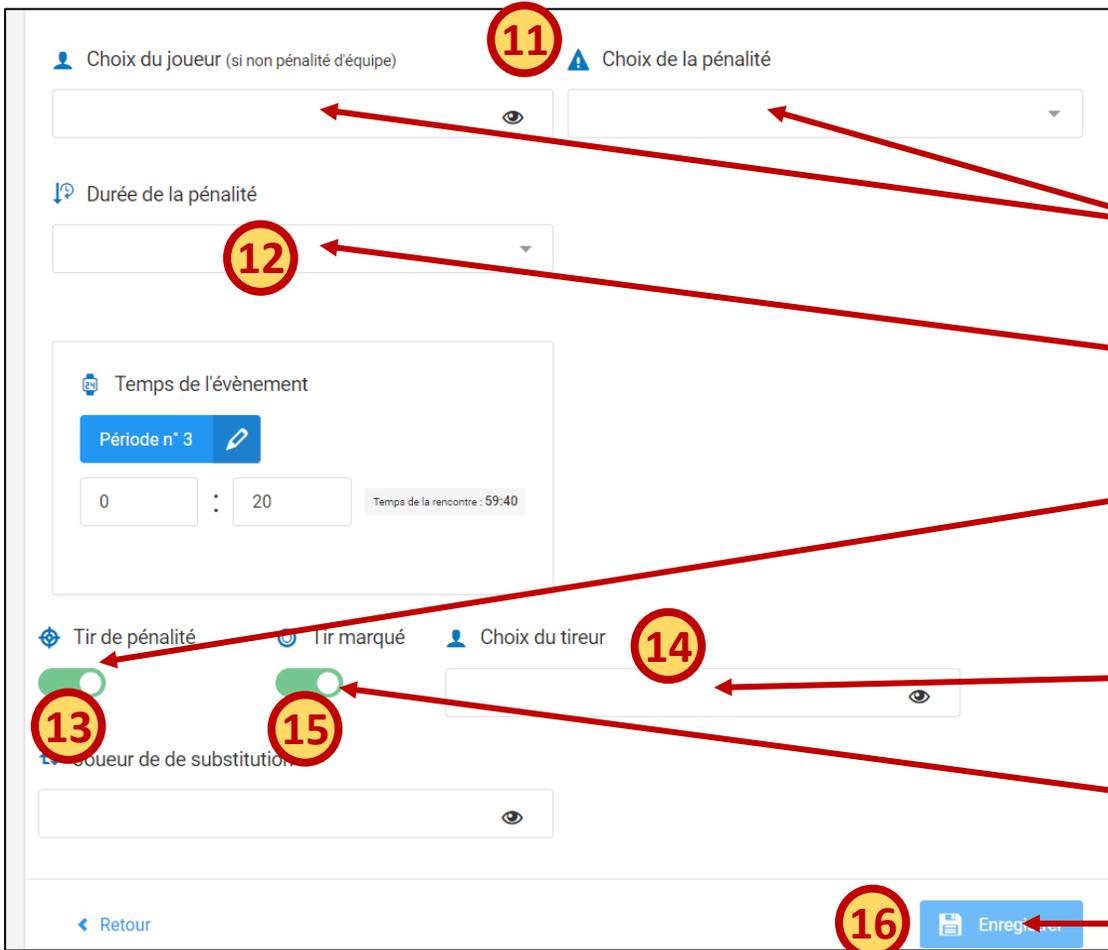
12. Ne pas renseigner la case « durée de la pénalité »

13. indiquer qu'un tir de pénalité a été attribué à l'équipe adverse

14. Saisir le n° du joueur qui effectue le tir de pénalité

15. indiquer si le tir de pénalité est réussi ou non

16. Enregistrer

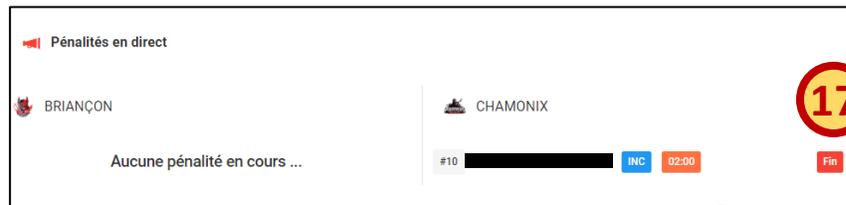


The screenshot shows a web form for recording a penalized penalty shot. Key elements include:

- 11:** A dropdown menu for "Choix du joueur (si non pénalité d'équipe)" and another for "Choix de la pénalité".
- 12:** A dropdown menu for "Durée de la pénalité".
- 13:** A toggle switch for "Tir de pénalité" (penalty shot).
- 14:** A dropdown menu for "Choix du tireur" (shooter).
- 15:** A toggle switch for "Tir marqué" (shot marked).
- 16:** An "Enregistrer" (Save) button at the bottom right.

PENDANT LE MATCH : Annuler une pénalité

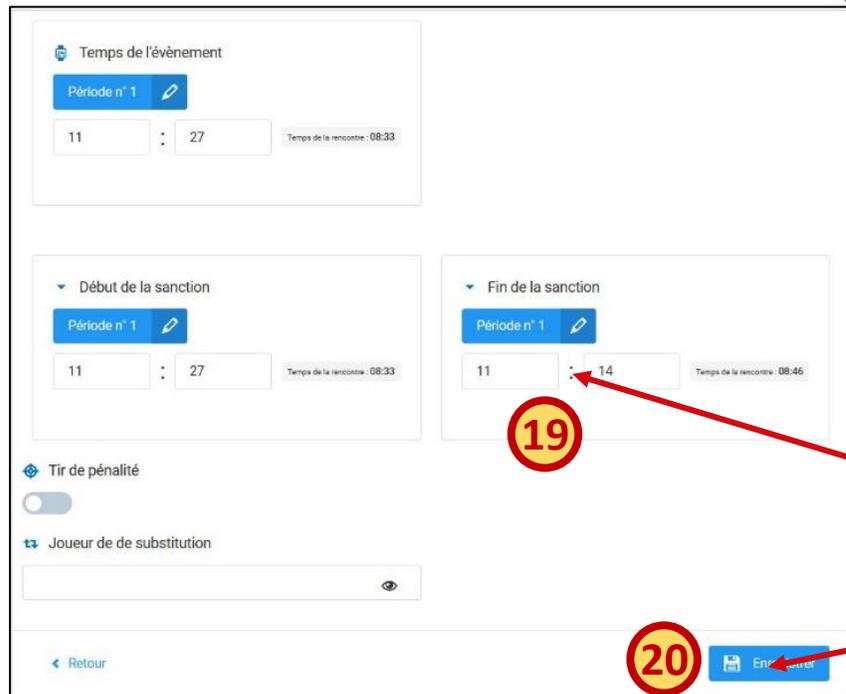
Il y a deux façons de faire pour annuler une pénalité mineure (pénalité de 2') sur HOCKEYNET consécutivement à un but marqué par l'équipe adverse en supériorité :



17



18



19

20

17. Sur l'écran principal, on remarque qu'une pénalité est en cours pour l'équipe visiteuse. On prend l'hypothèse qu'un but vient d'être marqué par l'équipe locale en supériorité numérique : On peut directement cliquer sur le bouton « **fin** », avant même d'ouvrir la fenêtre des buts.

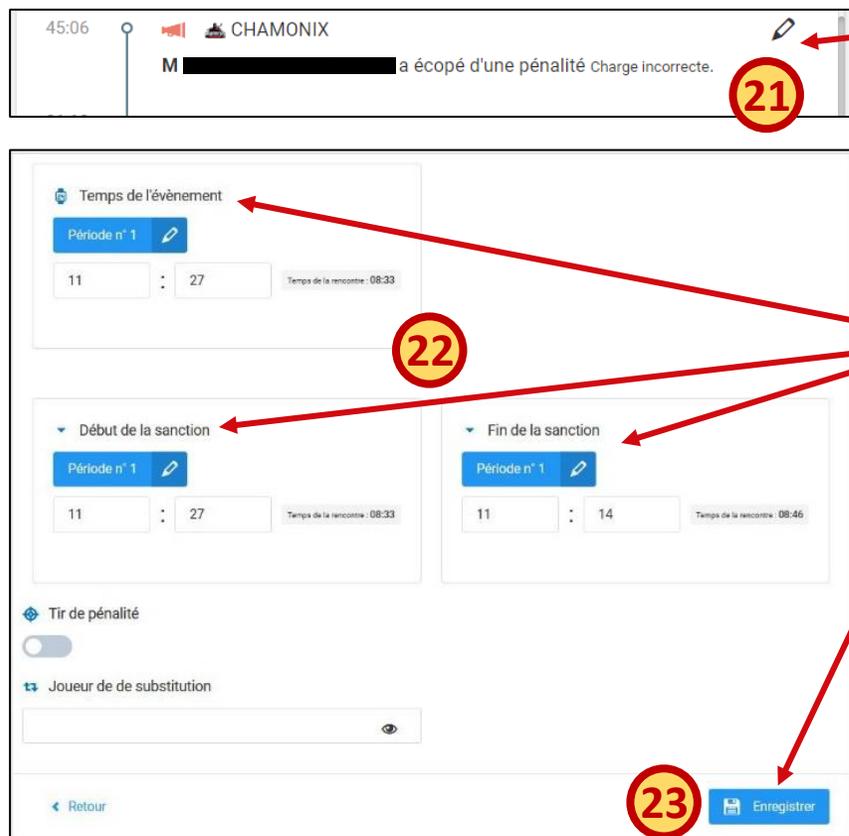
18. Si on a oublié de cliquer sur le bouton « fin », on peut à n'importe quel moment du match (ou lorsque celui-ci est terminé), cliquer sur la touche de modification d'une pénalité dans la **Timeline** (à droite de l'écran) afin d'ouvrir la fenêtre correspondant à la pénalité sélectionnée.

19. Modifier alors manuellement le **temps de fin** anticipé de la pénalité.

20. Enregistrer

PENDANT LE MATCH :

Corriger une pénalité en cas d'erreur



45:06 CHAMONIX

M [REDACTED] a écopé d'une pénalité Charge incorrecte. **21**

Temps de l'évènement

Période n° 1

11 : 27 Temps de la rencontre : 08:33 **22**

Début de la sanction

Période n° 1

11 : 27 Temps de la rencontre : 08:33

Fin de la sanction

Période n° 1

11 : 14 Temps de la rencontre : 08:46

Tir de pénalité

Joueur de substitution

23 Enregistrer

21. Pour corriger une pénalité en cas d'erreur, on peut à n'importe quel moment du match (ou lorsque celui-ci est terminé), cliquer sur la touche de modification d'une pénalité dans la **Timeline** (à droite de l'écran) afin d'ouvrir la fenêtre correspondant à la pénalité sélectionnée.

22. Modifier alors manuellement les informations à corriger.

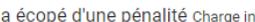
23. Enregistrer

En cas de pénalités additionnelles (2+2, 2+20, 5+20, 2+5+20) chaque pénalité doit être enregistrée séparément avec le bon timing de début et de fin de pénalité

qu'est-ce qu'une pénalité additionnelle : l'arbitre peut infliger des pénalités cumulées : 2+2, 2+5, 2+20 et 2+5+20.

PENDANT LE MATCH : Pénalités additionnelles 2+2

45:06   CHAMONIX 

M  a écopé d'une pénalité Charge incorrecte.

Temps de l'évènement

Période n° 1 

11 : 27 Temps de la rencontre : 08:33

Début de la sanction

Période n° 1 

11 : 27 Temps de la rencontre : 08:33

Fin de la sanction

Période n° 1 

11 : 14 Temps de la rencontre : 08:46

Tir de pénalité

Joueur de substitution



 Retour  Enregistrer

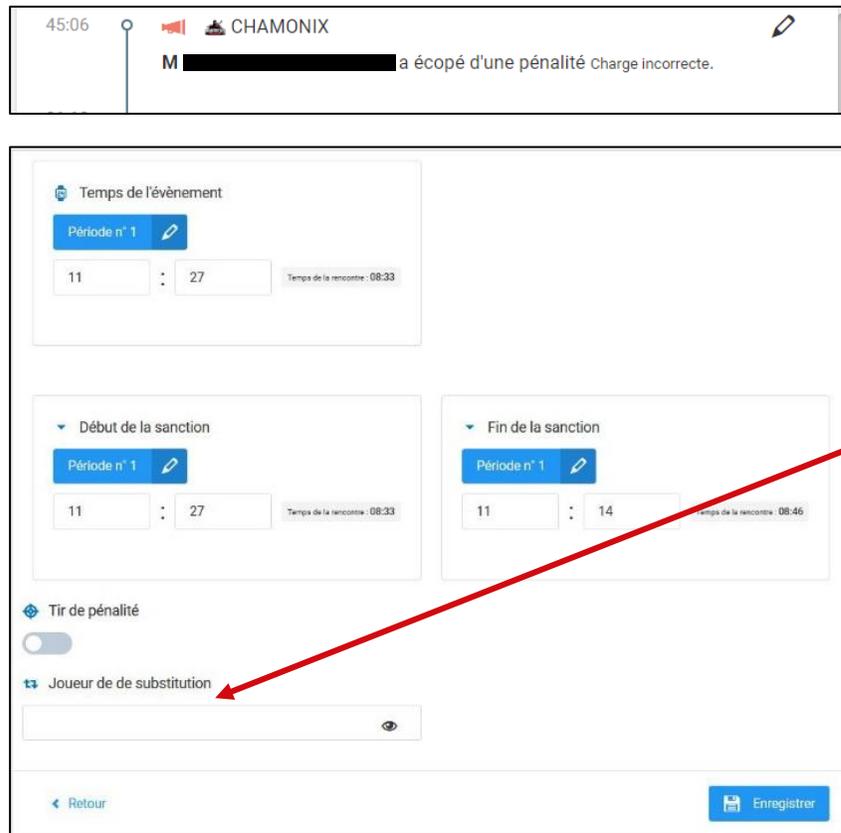
Exemple : à 10'10 de jeu, un joueur prend une 2+2 (cinglage et dureté)

1. Enregistrer la première « 2 minutes » avec le début de sanction à 10'10 et la fin de sanction à 8'10 (*voir slides 19 et 20*), puis enregistrer.
2. Pour inscrire la seconde pénalité, Revenir à une pénalité puis laisser 10'10 en temps évènement mais début de la sanction à 8'10 et fin 6'10
3. Si un but est marqué sur la première 2 minutes, annuler première « 2 minutes » puis décaler le début de la sanction de la seconde « 2 minute »s au timing du but. Modifier la fin de la sanction de la même manière.
4. Pas de joueur de substitution, le joueur fait l'ensemble de son temps de pénalité sur le banc de pénalité

PENDANT LE MATCH : Pénalités additionnelles 2+20

Exemple : à 10'10 de jeu, le joueur #13 prend une 2+20 (cinglage et incorrection envers les officiels). Les 20 minutes de pénalités engendrent une sortie définitive du joueur #13 qui rentre au vestiaire.

1. Enregistrer la « 2 minutes » avec temps d'évènement et début de sanction à 10'10 et fin de sanction à 8'10 (voir slides 19 et 20)
2. Ajouter un joueur de substitution puisque le joueur #13 est sorti. À l'arrivée du joueur en prison, indiquer son numéro. Puis enregistrer.
3. Pour inscrire la seconde pénalité, Revenir à une pénalité puis laisser 10'10 en temps évènement mais début de la sanction à 8'10 et fin à 0'00
4. Si but sur la « 2 minutes », annuler première 2minutes puis décaler le début de la seconde sanction de 20' au timing du but. Laisser 0'00 pour la fin de la sanction



The screenshot shows the match management interface for CHAMONIX. At the top, the time is 45:06. A notification bar indicates that player M [redacted] has received a 2+20 penalty for 'Charge incorrecte'. Below this, the 'Temps de l'évènement' section shows a 2-minute penalty starting at 11:27 with a meeting time of 08:33. The 'Début de la sanction' section shows the start of the penalty at 11:27 (meeting time 08:33). The 'Fin de la sanction' section shows the end of the penalty at 14:14 (meeting time 08:46). A red arrow points to the 'Joueur de substitution' field, which is currently empty. At the bottom, there are 'Retour' and 'Enregistrer' buttons.

PENDANT LE MATCH : Pénalités additionnelles 5+20

Exemple : à 10'10 de jeu, le joueur #13 prend une 5+20 (bagarre).
Les 20 minutes de pénalités engendrent une sortie définitive du joueur #13 qui rentre au vestiaire.

1. Enregistrer la « 5 minutes » avec temps d'évènement et début de sanction à 10'10 et fin de sanction à 5'10 (voir slides 19 et 20)
2. Ajouter un joueur de substitution puisque le joueur #13 est sorti. À l'arrivée du joueur en prison, indiquer son numéro. Puis enregistrer.
3. Pour inscrire la seconde pénalité, Revenir à une pénalité puis laisser 10'10 en temps évènement mais début de la sanction à 5'10 et fin à 0'00
4. Si but sur la « 5 minutes », rien n'est annulé et le joueur de substitution reste en prison jusqu'à 5'10.

45:06 CHAMONIX
M [REDACTED] a écopé d'une pénalité Charge incorrecte.

Temps de l'évènement
Période n° 1
11 : 27 Temps de la rencontre : 08:33

Début de la sanction
Période n° 1
11 : 27 Temps de la rencontre : 08:33

Fin de la sanction
Période n° 1
11 : 14 Temps de la rencontre : 08:46

Tir de pénalité

Joueur de de substitution
[REDACTED]

< Retour Enregistrer

PENDANT LE MATCH : Pénalités additionnelles 2+5+20

Exemple : à 10'10 de jeu, le joueur #13 prend une 2+5+20 (bagarre). Les 20 minutes de pénalités engendrent une sortie définitive du joueur #13 qui rentre au vestiaire.

ATTENTION : il faut enregistrer cette pénalité dans l'ordre 5+2+20.

1. Enregistrer la première 5 minutes avec temps d'évènement et début de sanction à 10'10 et fin de sanction à 5'10 (voir slides 19 et 20)
2. Ajouter un joueur de substitution puisque le joueur #13 est sorti. À l'arrivée du joueur en prison, indiquer son numéro. Puis enregistrer.
3. Pour inscrire la deuxième pénalité, Revenir à une pénalité puis laisser 10'10 en temps évènement mais début de la sanction à 5'10 et fin à 3'10
4. Si but sur la première 5 minutes, rien n'est annulé. Si un but est marqué sur la 2ème sanction de « 2 minutes », on met fin à cette 2ème pénalité. Il faut alors décaler le début de la 3ème sanction de 20' au timing du but et laisser 0'00 pour la fin de cette sanction.

45:06 CHAMONIX
M [REDACTED] a écopé d'une pénalité Charge incorrecte.

Temps de l'évènement

Période n° 1

11 : 27 Temps de la rencontre : 08:33

Début de la sanction

Période n° 1

11 : 27 Temps de la rencontre : 08:33

Fin de la sanction

Période n° 1

11 : 14 Temps de la rencontre : 08:46

Tir de pénalité

Joueur de substitution

Retour Enregistrer

Commission Sportive Jeune (CSJ)



FFHG

FÉDÉRATION FRANÇAISE
DE HOCKEY SUR GLACE

PENDANT LE MATCH :
Les gardiens de but

PENDANT LE MATCH : Changement de gardien de but

 But	 Pénalité	 Tir	 Tirs
 Engagement	 Engagements	 Gardiens	 Temps mort
 Gardiens démar.	 Tir aux buts	 Meilleurs joueurs	 Autre événement
 Incidents	 Affluence	 Regénérer statistiques	 Message à la fédération

Période n°1 / Période n°2 / Période n°3 🕒 59:40

00 : 20

MINUTES SECONDES

[recalibrer](#)



Timeline Simple:

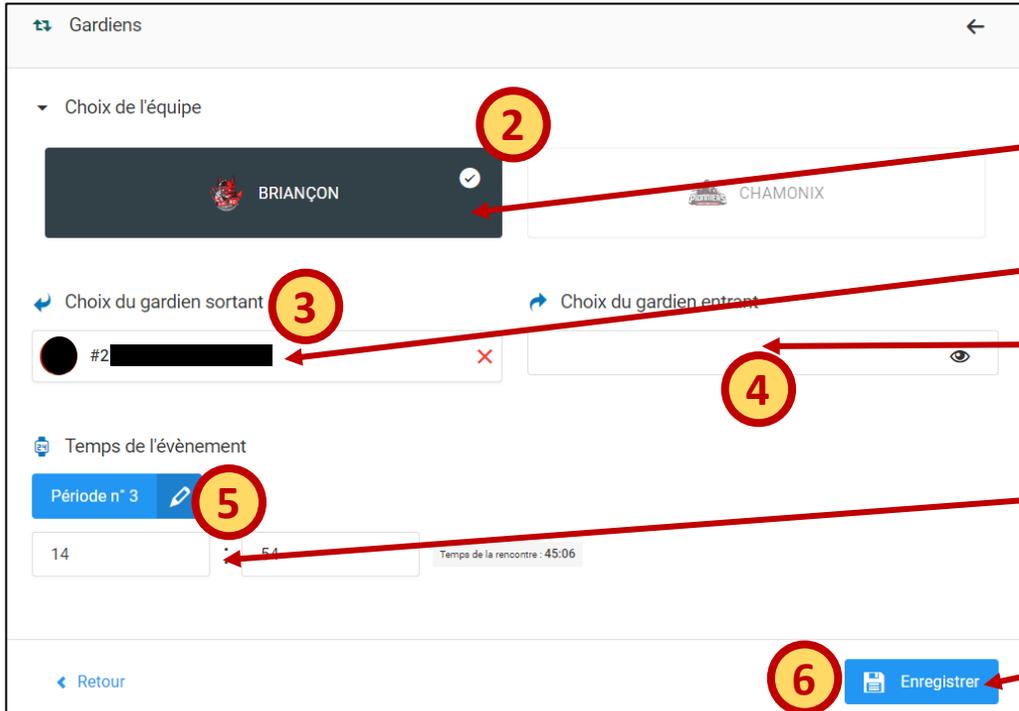
 Type

52:57  HCLR 2
M [redacted] a marqué un but.

52:03  HCLR 2
M [redacted] a écopé d'une pénalité Trébucher (faire trébucher).



PENDANT LE MATCH : Changement de gardien de but



The screenshot shows the 'Gardiens' screen with the following elements:

- Choix de l'équipe:** A dropdown menu showing 'BRIANÇON' selected with a checkmark. A red circle with the number '2' is next to it.
- Choix du gardien sortant:** A field showing '#2' with a red circle and the number '3' next to it.
- Choix du gardien entrant:** An empty field with a red circle and the number '4' next to it.
- Temps de l'évènement:** A field showing 'Période n° 3' with a red circle and the number '5' next to it.
- Enregistrer:** A blue button at the bottom right with a red circle and the number '6' next to it.

2. Choisir l'équipe.

3. Le nom du gardien sortant (celui qui était en jeu) s'affiche automatiquement

4. Choisir le gardien entrant

5. Vérifier le temps de l'évènement (et le corriger éventuellement)

6. Enregistrer

Les changements de gardiens peuvent avoir lieu à n'importe quel moment de la rencontre, un nombre indéfini de fois et par forcément celui des 2 équipes en même temps.

Si l'autre équipe change de gardien en même temps, il faut refaire la même manipulation avec l'autre équipe en indiquant le même temps de l'évènement.

PENDANT LE MATCH :

Sortie du gardien de but pour avoir un joueur de champ supplémentaire

 But	 Pénalité	 Tir	 Tirs
 Engagement	 Engagements	 Gardiens	 Temps mort
 Gardiens démar.	 Tir aux buts	 Meilleurs joueurs	 Autre événement
 Incidents	 Affluence	 Regénérer statistiques	 Message à la fédération

Période n°1 / Période n°2 / Période n°3 📍 59:40

00 : 20

MINUTES SECONDES

[recalibrer](#)



Timeline Simple:

📍

🔍 Type

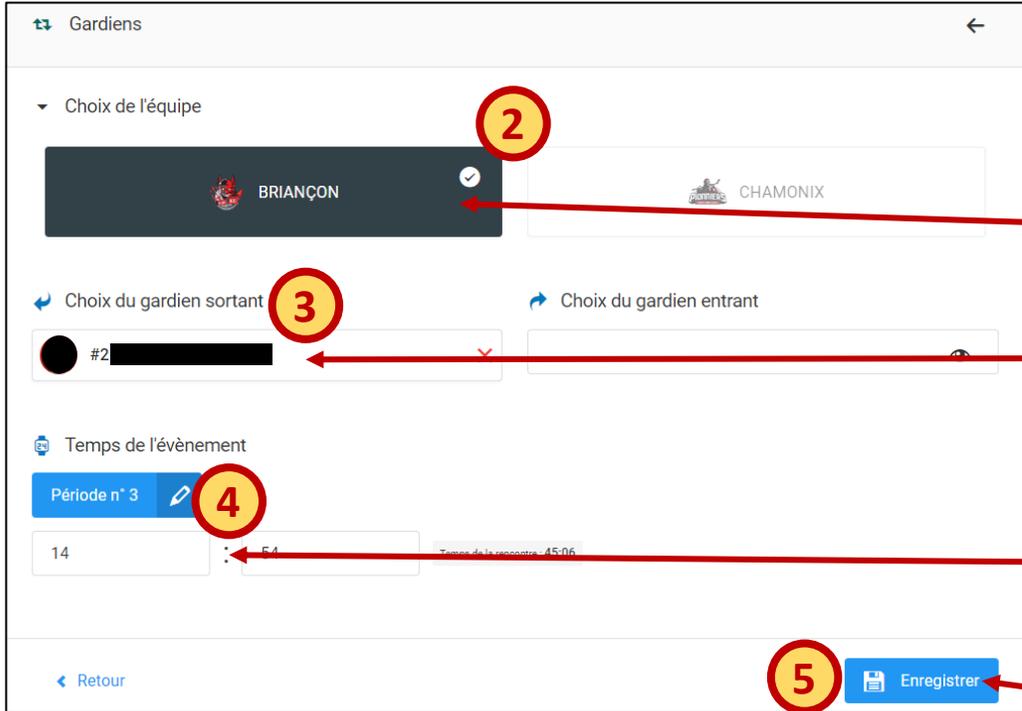
52:57  HCLR 2
M [redacted] a marqué un but.

52:03  HCLR 2
M [redacted] a écopé d'une pénalité Trébucher (faire trébucher).



PENDANT LE MATCH :

Sortie du gardien de but pour avoir un joueur de champ supplémentaire



Gardiens

Choix de l'équipe

BRIANÇON

CHAMONIX

Choix du gardien sortant

#2

Choix du gardien entrant

Temps de l'évènement

Période n° 3

14

Enregistrer

A n'importe quel moment du match, le gardien peut sortir du jeu afin d'être remplacé par un joueur de champ

2. Choisir l'équipe.

3. Le nom du gardien sortant (celui qui était en jeu) s'affiche automatiquement

4. Vérifier le temps de l'évènement (et le corriger éventuellement). Si la sortie se fait au cours du jeu il faut indiquer le temps du tableau d'affichage

5. Enregistrer

6. L'action doit apparaître ainsi dans la Timeline



Timeline

Dans la Timeline c'est indiqué comme ceci

Simple:

Type

47:20

GRENOBLE 3

Sortie de M [redacted] #1 (cage vide)

PENDANT LE MATCH : Réintégration du gardien

 But	 Pénalité	 Tir	 Tirs
 Engagement	 Engagements	 Gardiens	 Temps mort
 Gardiens démar.	 Tir aux buts	 Meilleurs joueurs	 Autre événement
 Incidents	 Affluence	 Regénérer statistiques	 Message à la fédération

Période n°1 / Période n°2 / Période n°3 📍 59:40

00 : 20

MINUTES SECONDES

[recalibrer](#)



Timeline Simple:

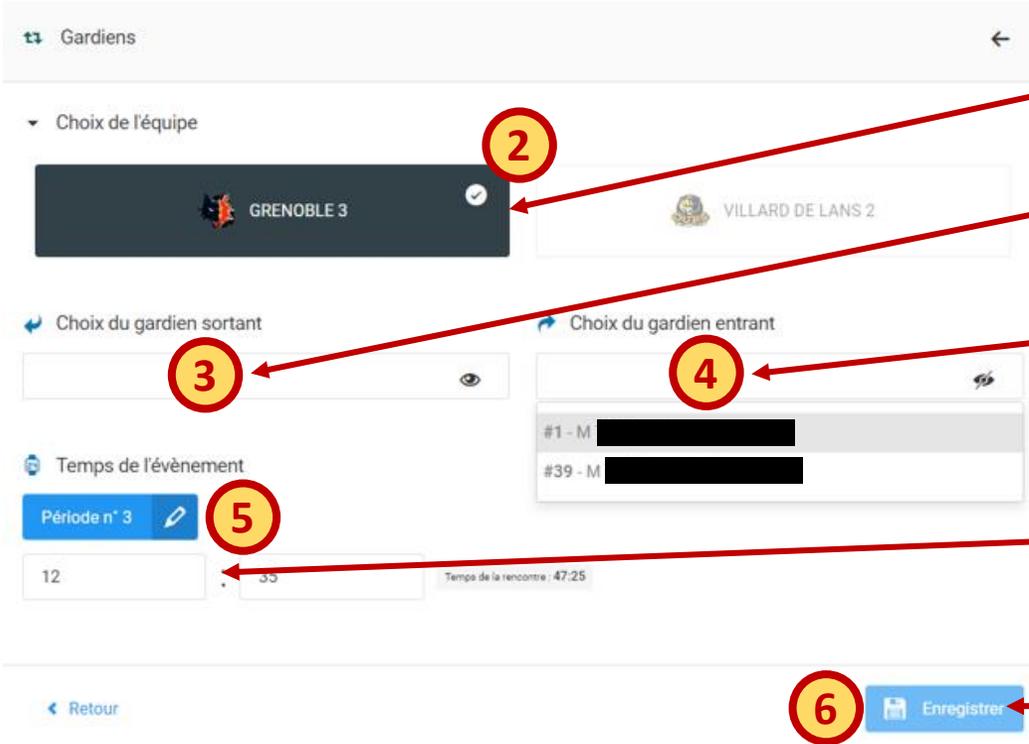


52:57  HCLR 2
M [redacted] a marqué un but.

52:03  HCLR 2
M [redacted] a écopé d'une pénalité Trébucher (faire trébucher).



PENDANT LE MATCH : Réintégration du gardien



1. Gardiens

2. Choix de l'équipe

3. Choix du gardien sortant

4. Choix du gardien entrant

5. Temps de l'évènement

6. Enregistrer

2. Choisir l'équipe.

3. Il n'y a pas de gardien d'indiqué automatiquement puisqu'il a été sorti

4. Choisir le gardien entrant soit en tapant son numéro soit en cliquant sur « l'œil »

5. Vérifier le temps de l'évènement (et le corriger éventuellement). **Si la rentrée se fait au cours du jeu il faut indiquer le temps du tableau d'affichage**

6. Enregistrer

Commission Sportive Jeune (CSJ)



FFHG

FÉDÉRATION FRANÇAISE
DE HOCKEY SUR GLACE

**PENDANT LE MATCH :
Autres évènements
à enregistrer**

AUTRES ÉVÈNEMENTS À ENREGISTRER :

Les temps morts

 But	 Pénalité	 Tir	 Tirs
 Engagement	 Engagements	 Gardiens	 Temps mort
 Gardiens démar.	 Tir aux buts	 Meilleurs joueurs	 Autre événement
 Incidents	 Affluence	 Regénérer statistiques	 Message à la fédération

Période n°1 / Période n°2 / Période n°3 🕒 59:40

00 : 20

MINUTES SECONDES

[recalibrer](#)



Timeline Simple:

 Type

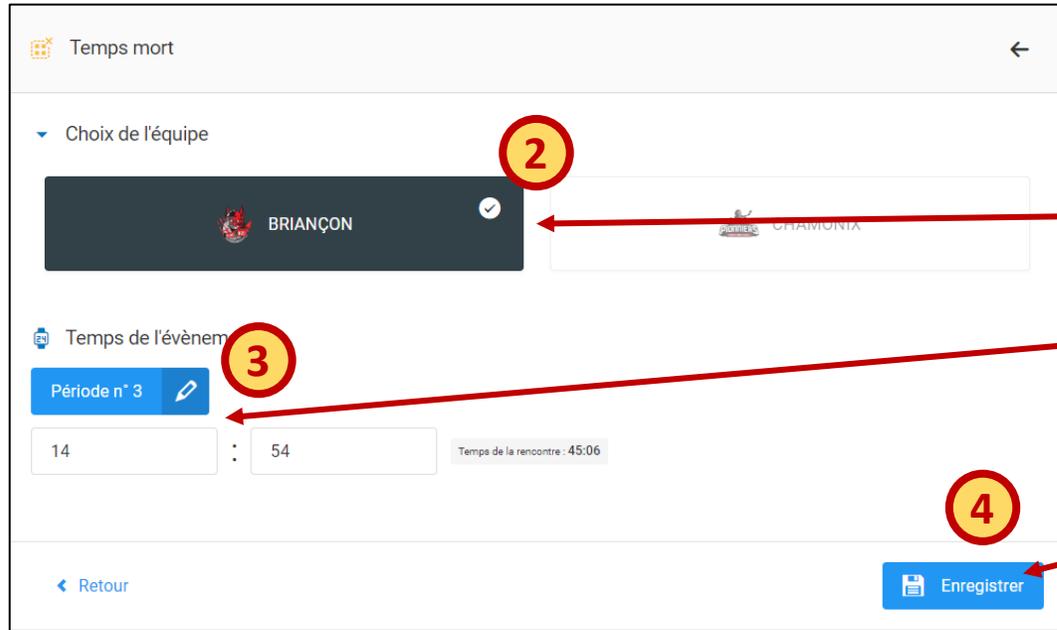
52:57  HCLR 2
M [redacted] a marqué un but.

52:03  HCLR 2
M [redacted] a écopé d'une pénalité Trébucher (faire trébucher).



AUTRES ÉVÈNEMENTS À ENREGISTRER :

Les temps morts



Temps mort

Choix de l'équipe

BRIANÇON

Temps de l'évènement

Période n° 3

14 : 54

Temps de la rencontre : 45:06

Retour

Enregistrer

2. Choisir l'équipe.

3. Vérifier le temps de l'évènement (et le corriger éventuellement)

4. Enregistrer

AUTRES ÉVÈNEMENTS À ENREGISTRER : Séances de tir au but

 But	 Pénalité	 Tir	 Tirs
 Engagement	 Engagements	 Gardiens	 Temps mort
 Gardiens démar.	 Tir aux buts	 Meilleurs joueurs	 Autre événement
 Incidents	 Affluence	 Regénérer statistiques	 Message à la fédération

Période n°1 / Période n°2 / Période n°3 🕒 59:40

00 : 20

MINUTES SECONDES

[recalibrer](#)



Timeline Simple:

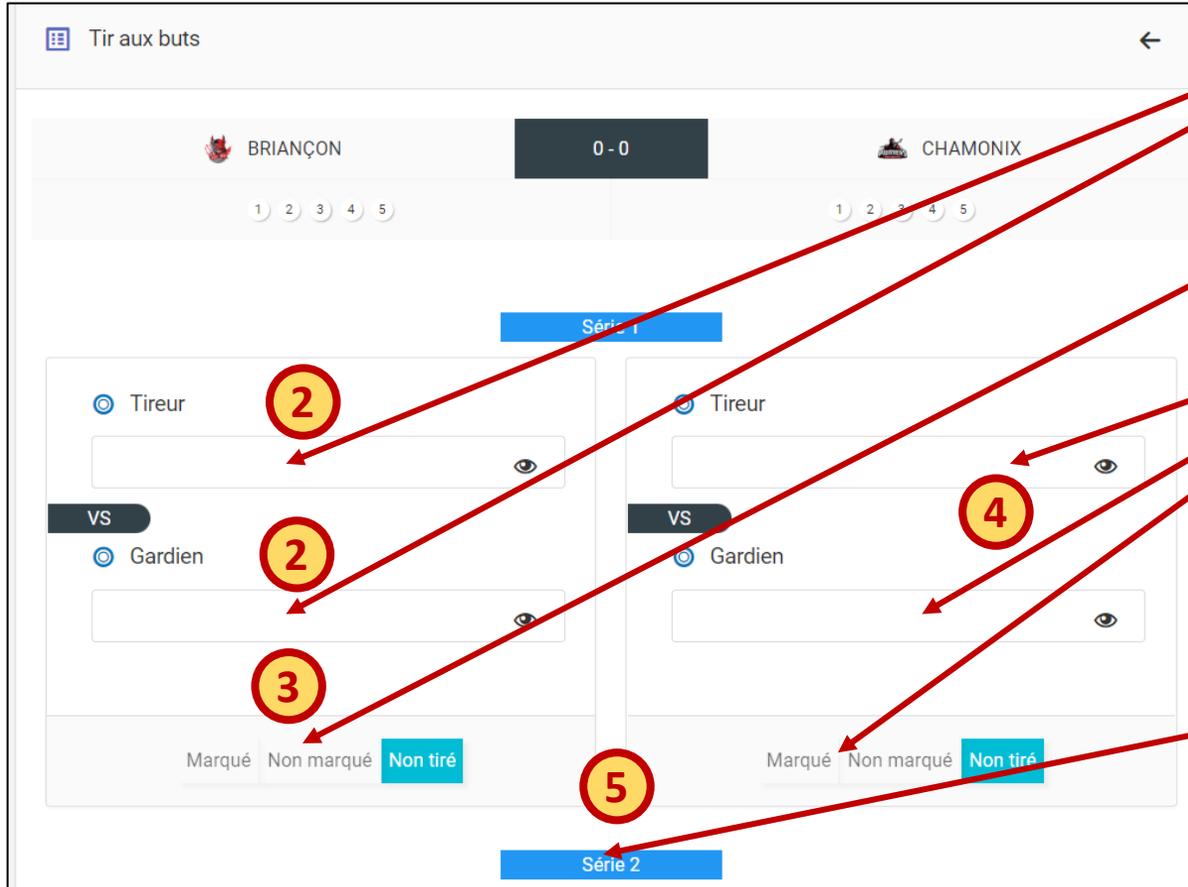
 Type

52:57  HCLR 2
M [redacted] a marqué un but.

52:03  HCLR 2
M [redacted] a écopé d'une pénalité Trébucher (faire trébucher).



AUTRES ÉVÈNEMENTS À ENREGISTRER : Séances de tir au but



2. Indiquer le premier tireur et le gardien adverse

3. Indiquer le but est marqué ou non

4. Faire la même chose pour l'équipe adverse

5. Une fois que toutes les informations relatives aux tirs de la série 1 sont indiquées, descendre sur la série 2 et indiquer les informations de la même manière. Renouveler l'opération autant de fois que nécessaire.

AUTRES ÉVÈNEMENTS À ENREGISTRER : Affluence

 But	 Pénalité	 Tir	 Tirs
 Engagement	 Engagements	 Gardiens	 Temps mort
 Gardiens démar.	 Tir aux buts	 Meilleurs joueurs	 Autre événement
 Incidents	 Affluence	 Regénérer statistiques	 Message à la fédération

Période n°1 / Période n°2 / Période n°3 🕒 59:40

00 : 20

MINUTES SECONDES

[recalibrer](#)



Timeline Simple:



 Type

52:57

  HCLR 2
M [redacted] a marqué un but.

52:03

  HCLR 2
M [redacted] a écopé d'une pénalité Trébucher (faire trébucher).



AUTRES ÉVÈNEMENTS À ENREGISTRER :

Affluence



The screenshot shows a mobile application interface for recording attendance. At the top, there is a header with a person icon and the text 'Affluence'. Below this, the label 'Nombre de spectateurs' is followed by a text input field containing a person icon. A red circle with the number '2' is placed over the input field, with a red arrow pointing from the text '2. Compléter l'affluence' to it. At the bottom right of the form, there is a blue button with a document icon and the text 'Enregistrer'. A red circle with the number '3' is placed over the button, with a red arrow pointing from the text '3. Enregistrer' to it. A blue button with a left arrow and the text 'Retour' is located at the bottom left.

2. Compléter l'affluence

3. Enregistrer

Commission Sportive Jeune (CSJ)



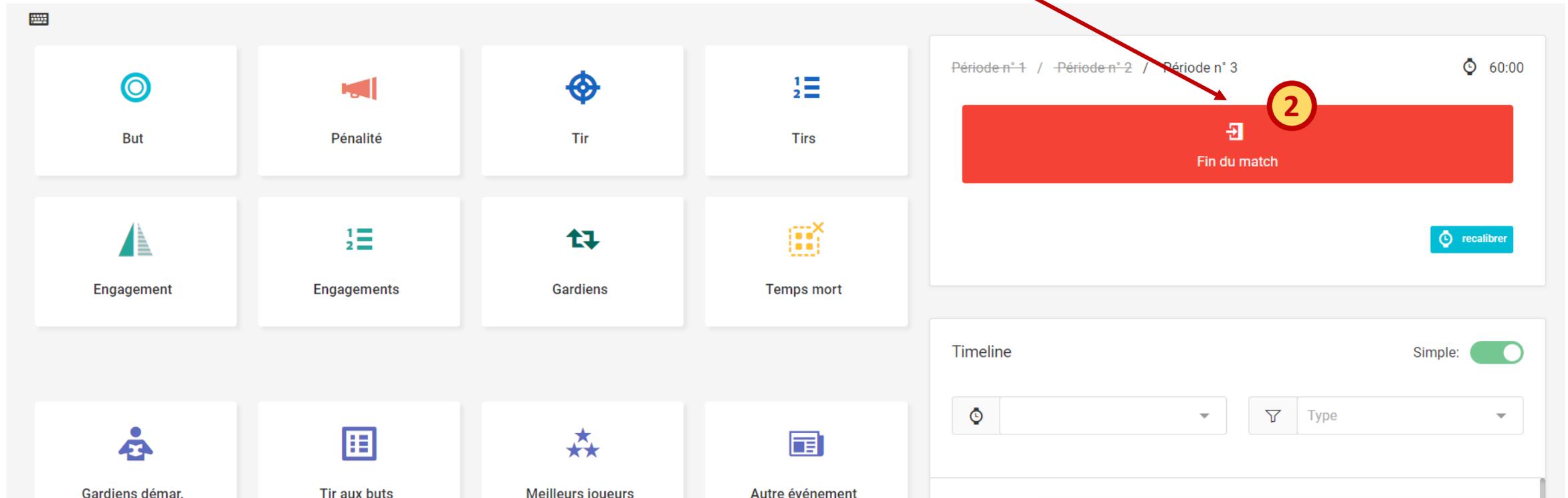
FFHG

FÉDÉRATION FRANÇAISE
DE HOCKEY SUR GLACE

APRES LE MATCH

FIN DE MATCH

2. Puis vous pourrez clôturer votre match en cliquant sur « **fin de match** ».
À partir de ce moment plus aucune modification n'est possible.



The screenshot displays the FFHG match management interface. On the left, there is a grid of 12 icons representing various match events: But, Pénalité, Tir, Tirs, Engagement, Engagements, Gardiens, Temps mort, Gardiens démar., Tir aux buts, Meilleurs joueurs, and Autre événement. On the right, a match summary panel shows the current period as 'Période n° 3' and a 60:00 timer. A prominent red button labeled 'Fin du match' is highlighted with a yellow circle containing the number '2'. A red arrow points from the text above to this button. Below the match summary, there is a 'Timeline' section with a 'Simple' toggle switch and a filter dropdown menu.

Commission Sportive Jeune (CSJ)



FFHG

FÉDÉRATION FRANÇAISE
DE HOCKEY SUR GLACE

ANNEXES

ANNEXES : Codes FFHG des Pénalités

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

fautes physiques

fautes d'entraves

fautes de crosse

autres fautes

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

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



FFHG

FÉDÉRATION FRANÇAISE
DE HOCKEY SUR GLACE

**Pour toutes questions ou
retours d'informations**

Christian CATIL

c.catil@ffhg.eu