	Pré-niveau Parties de ringuette pour enfants sur petit terrain	Niveau 1 (Fondamentaux de l'arbitrage)	Niveau 2 (Apprendre à arbitrer)	Niveau 3 (Développement de l'arbitrage)	Niveau 4 (Introduction à l'arbitrage de haut niveau)	Niveau 5 (Arbitrage de haute performance)
APERÇU						
APERÇU DES NIVEAUX	**Avant d'entrer dans la filière complète de l'arbitrage, les participant.e.s intéressés peuvent commencer dans cette filière pour commencer à développer leurs compétences.**	**Introduction aux principes fondamentaux de l'arbitrage. Parties sur patinoire entière en appliquant le livre de règlements de Ringuette Canada.**	**S'assurer que les compétences fondamentales ont été acquises et se préparer à l'étape suivante de l'arbitrage. Comprendre ce qui est nécessaire pour progresser dans le système, et les possibilités offertes.**	**Opportunités en ringuette de compétition et en ringuette communautaire. Les officiels qui en ont les capacités et le désir peuvent s'engager dans la voie de la haute performance, tandis que celleux qui ne souhaitent pas poursuivre la haute performance peuvent affiner leurs compétences au niveau communautaire.**	**Développement vers un arbitrage de haut niveau. Les officiels devront affiner leurs compétences pour atteindre un niveau d'arbitrage constant.**	**officiel de haut niveau avec succès lors d'événements majeurs. Les officiels devront atteindre l'"excellence" dans tous les aspects de l'arbitrage à ce niveau.**
Âge minimum	12 pour 1/2 patinoire; 14 pour patinoire entière	Voir l'association provinciale pour les exigences spécifiques	16	16	16	16
Rang d'officiel correspondant (niveau + groupe d'âge)	1-Pre	1C, 1B, 1A (1-U12, 1-U14, 1-U16, 1-U19, 1-18+)	2C, 2B, 2A (2-U12, 2-U14, 2-U16, 2-U19, 2-18+)	3C, 3B, 3A, (3-U12, 3-U14, 3-U16, 3-U19, 3-18+)	4C, 4B, 4A, *LNR1, LNR2 (4-U14, 4-U16, 4-U19, 4-18+)*	5, *LNR3*
Niveau de jeu suggéré	Toutes les parties sur petit terrain, Ringuette pour enfants (FUN1, FUN2, U10).	Ligue C et ligues maisons, Ringuette pour enfants sur patinoire entière (U10)	'B'	'A'	'AA' et LNR	LNR, parties nationales et internationales
Suggestions d'événements	Jamborees	Événements d'initiation au jeu, introduction aux tournois	Championnats et/ou tournois régionaux ou communautaires	Championnats provinciaux 'A', tournois 'A'	Championnats provinciaux 'AA', tournois 'AA', Jeux d'hiver provinciaux, Championnats de l'Est et de l'Ouest du Canada	Événements 'AAA', CCR, JHC, CMR, championnats de la LNR
Exigences en matière de certification	Module en ligne de pré-niveau (à développer)	Module pré-stage de niveau 1, stage de niveau 1, stage sur glace de niveau 1, examen de niveau 1 (min 50%)	Stage de niveau 2, examen niveau 2 (min 60%), deux évaluations de niveau 2 par deux évaluateur.rices différents.	Stage de niveau 3, examen de niveau 3 (min 60%), trois évaluations de niveau 3 par deux évaluateur.rices différents.	Stage de niveau 4, examen niveau 4 (min 80%), quatre évaluations de niveau 4 de trois évaluateur.rices distincts Approbation du directeur des officiels de la LNR pour l'obtention de la LNR1,deux évaluations de superviseurs distincts de la LNR pour la LNR2.	Participer à trois CCR en l'espace de cinq ans, se classer parmi les 15 premiers lors de deux CCR consécutifs, se voir attribuer le match pour la médaille de bronze ou d'or dans la poule de championnat lors de deux CCR consécutifs, faire preuve de qualités de leadership et de mentorat. *Trois évaluations de deux superviseurs distincts de la LNR pour la LNR3.*
Exigences en matière de maintenance	aucune	Assister au stage de modification des règles à chaque saison de modification des règles.	Recevoir une évaluation de maintenance chaque saison. Assister au stage de modification des règles à chaque saison de modification des règles.	Recevoir une évaluation de maintenance chaque saison. Assister au stage de modification des règles à chaque saison de modification des règles.	Recevoir une évaluation de maintenance chaque saison. Assister au stage de modification des règles à chaque saison de modification des règles.	Recevoir une évaluation de maintenance 4B ou 4A chaque saison. Recevoir une évaluation de maintenance L5 tous les trois ans lors d'une manifestation nationale. Assister au stage de changement de règles à chaque saison de changement de règles.
Nombre d'officiels par match	Un ou deux, avec éventuellement un mentor, sur la glace ou hors glace	Deux, avec éventuellement un arbitre fictif pour la formation	2	2	Trois pour la LNR, deux pour toutes les autres	Trois pour la LNR, deux pour toutes les autres
Nombre maximum de parties par jour	2	3	4	4	4 (limite dos à dos)	2 (pas dos à dos)

Nombre maximal de parties par événement	Nombre maximal de parties par jour x nombre de jours	Nombre maximal de parties par jour x nombre de jours	Nombre maximal de parties par jour x nombre de jours	Nombre maximal de parties par jour x nombre de jours	Nombre maximal de parties par jour x nombre de jours	Nombre maximal de parties par jour x nombre de jours
Temps de repos nécessaire	N/A	2 heures entre les matchs, 3 heures après deux matchs consécutifs	2 heures entre les matchs, 3 heures après deux matchs consécutifs	2 heures entre les matchs, 3 heures après deux matchs consécutifs	2 heures entre les matchs, 3 heures après deux matchs consécutifs	4 à 5 heures entre les matchs, un jour de récupération à mi-parcours d'un seul match.
Formation (stages, forums, stages, etc.)	**Possibilités de formation en cours de saison**	**Introduction aux possibilités de formation hors saison et en saison**	**Possibilités de formation hors saison et en saison**	**Possibilités de formation hors saison et en saison**	**Possibilités de formation hors saison et en saison**	**Possibilités de formation hors saison et en saison**
Formation (règles, procédure, positionnement et patinage)	À dét.	Webinaires et possibilités d'apprentissage en ligne	Webinaires et possibilités d'apprentissage en ligne	Webinaires et possibilités d'apprentissage en ligne, stages de sélection pour les Jeux d'hiver provinciaux	Webinaires et possibilités d'apprentissage en ligne, stages de sélection d'Équipe Canada, tournois pré-événement des JHC, La Relève	Webinaires et possibilités d'apprentissage en ligne, stages de sélection d'Équipe Canada, tournois pré-événement des JHC,
Entraînement mental	N/A	À dét.	À dét.	À dét.	À dét.	À dét.
Nutrition	N/A	Introduction aux concepts de base de la nutrition et à leur impact sur les performances des arbitres.	Commencer à s'entraîner à incorporer des comportements nutritionnels dans son programme de performance. Introduction à la planification de la nutrition pour les compétitions d'une fin de semaine.	Adoption complète de la planification de la nutrition pour les compétitions de fin de semaine. Introduction à l'incorporation de concepts nutritionnels dans la vie de tous les jours dans le but de se préparer à une compétition d'une semaine ou plus.	Gérer la nutrition de manière continue dans un esprit de planification de la compétition.	Gérer la nutrition de manière continue dans un esprit de planification de la compétition.
Condition physique	N/A	Introduction de la relation entre la condition physique et la performance. Suggérer l'élaboration d'un programme de remise en forme. Proposer des suggestions pour l'entraînement cardio, la musculation, les routines d'échauffement et la récupération.	Développer un programme de conditionnement physique comprenant des exercices de cardio et de musculation. Commencer à s'échauffer avant les matchs. Planification de la récupération. Élaborer un plan de préparation pour les compétitions de fin de semaine. Introduire la façon de planifier l'entraînement en fonction du calendrier des matchs.	Le conditionnement cardio et musculaire fait partie de leur cycle de préparation régulier. Incorpore un échauffement d'avant-match pour se préparer physiquement et mentalement à chaque match. Dispose d'un plan de récupération. Prévoit des compétitions qui durent une semaine.	Entretient activement sa condition physique cardio et musculaire. Planifie de manière adéquate la récupération et se prépare pour les cycles de compétition.	Entretient activement sa condition physique cardio et musculaire. Planifie de manière adéquate la récupération et se prépare pour les cycles de compétition.
Rôle de l'évaluateur.rice	Entraîne les officiels à prendre confiance en leurs décisions, aux communications de base, aux signaux de base et à la procédure, tout en encourageant la confiance et le plaisir.	Entraîne les officiels à apprendre les règles de base et à se positionner, tout en leur donnant confiance en elleux. Certains conseils peuvent être donnés par des officiels seniors en plus des évaluateur.rices.	Entraîne les officiels pour faire progresser les compétences et les concepts. L'accent est toujours mis sur la confiance et la résistance.	Couvre les aspects plus techniques de l'arbitrage avec une introduction à la philosophie. Aider les officiels à se fixer des objectifs de développement.	Aider les officiels à s'auto-évaluer. La rétroaction doit inclure les domaines spécifiques que l'officiel doit améliorer, ainsi que la marche à suivre. L'objectif est de faire progresser l'officiel dans son parcours de développement.	La rétroaction a pour but d'aider les officiels à perfectionner leur jeu. Les détails, la philosophie et l'application correcte des règles sont essentils à ce niveau.
Sélection des événements	Si l'on utilise des officiels pour des matchs sur petit terrain, ces officiels sont les mieux adapté.e.s.	Tou.te.s inclus.e.s. Processus ouvert, mais les organisations doivent s'assurer que tous les officiels ont la possibilité d'arbitrer des matchs et d'apprendre.	Tou.te.s inclus.es. Processus ouvert aux officiels qui répondent au niveau de compétence et à la disponibilité pour les compétitions données.	La sélection des épreuves de championnat doit faire l'objet d'un processus clair et transparent avec un système de classement public et établi. Les tournois et les matchs de ligue sont ouverts à tous les officiels qui satisfont au niveau de compétence requis.	La sélection des épreuves de championnat doit faire l'objet d'un processus clair et transparent avec un système de classement public et établi. Les tournois et les matchs de ligue sont ouverts à tous les officiels qui satisfont au niveau de compétence requis.	Des critères de sélection internationaux et nationaux clairs et transparents avec un processus de classement public et établi.
Programmes de reconnaissance	Quelque chose qui encourage et stimule les jeunes officiels (par exemple, recrue de l'année, personne la plus améliorée, prix Horizon pour le potentil).	Quelque chose qui encourage et stimule les jeunes officiels (par exemple, recrue de l'année, personne la plus améliorée, prix Horizon pour le potentil).	Annonce publique des officiels participant à des événements spéciaux.	Annonce publique des officiels participant à des événements spéciaux. Prix de l'officiel régional.e de l'année	Annonce publique des officiels participant à des événements spéciaux. Prix de l'officiel provincial.e de l'année	Annonce publique de la participation d'officiels à des événements spéciaux. Cadeau-souvenir ou jeton lors d'événements internationaux et canadiens.

Sport en toute sécurité	Respect pour tous; les interactions doivent être ouvertes, transparentes et observables; suivez les lignes directrices de la règle des deux de votre association.	Respect pour tous; les interactions doivent être ouvertes, transparentes et observables; suivez les lignes directrices de la règle des deux de votre association.	Respect pour tous; les interactions doivent être ouvertes, transparentes et observables; suivez les lignes directrices de la règle des deux de votre association.	Respect pour tous; les interactions doivent être ouvertes, transparentes et observables; suivez les lignes directrices de la règle des deux de votre association.	Respect pour tous; les interactions doivent être ouvertes, transparentes et observables; suivez les lignes directrices de la règle des deux de votre association.	Respect pour tous; les interactions doivent être ouvertes, transparentes et observables; suivez les lignes directrices de la règle des deux de votre association.

Critères absolus : Caractéristiques de l'arbitrage
Caractéristiques attendues de l'officiel pour chaque étape qui ne sont pas relatives au niveau ou à la catégorie de jeu

APPARENCE						
	L'officiel dispose de l'équipement de base nécessaire pour démarrer	**L'officiel dispose de l'équipement de base nécessaire pour démarrer**	**Modifications mineures apportées à l'équipement pour en améliorer l'apparence**	**Utilisation complète de l'équipement spécifique à l'arbitrage**	**L'aspect officiel est professionnel à tous points de vue**	**L'aspect officiel est professionnel à tous points de vue**
Tenue	Uniforme d'arbitre	Uniforme d'arbitre	Uniforme d'arbitre avec écusson, pantalon noir	Uniforme d'arbitre avec écusson, pantalon d'arbitre noir, coupe adaptée	Uniforme d'arbitre avec écusson, pantalon d'arbitre noir, coupe adéquate, lacets blancs propres	Uniforme d'arbitre avec écusson, pantalon d'arbitre noir, coupe adéquate, lacets blancs propres
Casque	Casque noir certifié ACNOR, avec jugulaire correctement attachée, du même style que les autres officiels sur la glace, en plus d'un protecteur facial certifié ACNOR qui doit être solidement attaché et ne doit pas être modifié de quelque manière que ce soit.	Casque noir certifié ACNOR, avec jugulaire correctement attachée, du même style que les autres officiels sur la glace, en plus d'un protecteur facial certifié ACNOR qui doit être solidement attaché et ne doit pas être modifié de quelque manière que ce soit.	Casque noir certifié ACNOR, avec jugulaire correctement attachée, du même style que les autres officiels sur la glace, en plus d'un protecteur facial certifié ACNOR qui doit être solidement attaché et ne doit pas être modifié de quelque manière que ce soit.	Casque noir certifié ACNOR, avec jugulaire correctement attachée, du même style que les autres officiels sur la glace, en plus d'un protecteur facial certifié ACNOR qui doit être solidement attaché et ne doit pas être modifié de quelque manière que ce soit.	Casque noir certifié ACNOR, avec jugulaire correctement attachée, du même style que les autres officiels sur la glace, en plus d'un protecteur facial certifié ACNOR qui doit être solidement attaché et ne doit pas être modifié de quelque manière que ce soit.	Casque noir certifié ACNOR, avec jugulaire correctement attachée, du même style que les autres officiels sur la glace, en plus d'un protecteur facial certifié ACNOR qui doit être solidement attaché et ne doit pas être modifié de quelque manière que ce soit.
Sifflet	Type qu'on prend avec les doigts	Type qu'on prend avec les doigts	Type qu'on prend avec les doigts	Type qu'on prend avec les doigts - son standard du Thunderer de l'ACME, un Fox 40 pealess pour le remplacement	Type qu'on prend avec les doigts - son standard du Thunderer de l'ACME, un Fox 40 pealess pour le remplacement	Type qu'on prend avec les doigts - son standard du Thunderer de l'ACME, un Fox 40 pealess pour le remplacement
Conditionnement	Pas attendu.	Pas attendu.	Introduction au conditionnement	Commence à montrer des signes de conditionnement. L'officiel n'est pas régulièrement essoufflé après des sorties de zone rapides.	A l'air en forme et en bonne condition physique. L'endurance doit être suffisante pour permettre à l'officiel d'être en position lorsque la vitesse du jeu augmente.	La condition physique et l'endurance doivent être suffisantes pour maintenir les compétences de patinage et être en position pendant toute la durée du match.
TÂCHES D'AVANT ET D'APRÈS PARTIE						
	Les tâches d'avant-match sont introduites à ce niveau, mais on ne s'attend pas à ce qu'elles soient toutes accomplies.	**Les tâches d'avant-match sont introduites à ce niveau, mais on ne s'attend pas à ce qu'elles soient toutes accomplies.**	**Toutes les tâches d'avant-match doivent être accomplies entre les divers.e.s officiels.**	**Toutes les tâches d'avant-match doivent être accomplies entre les divers.e.s officiels.**	**Toutes les tâches d'avant-match doivent être accomplies entre les divers.e.s officiels.**	**Toutes les tâches d'avant-match doivent être accomplies entre les divers.e.s officiels.**
officiels mineurs	Se présenter aux officiels mineurs et s'assurer qu'ils sont en place. Vérifier que le chronomètre fonctionne.	Se présenter aux officiels mineurs et s'assurer qu'ils sont en place. Vérifier que le chronomètre fonctionne.	Se présenter aux officiels mineurs et s'assurer qu'ils sont en place. Vérifier que le chronomètre fonctionne.	Se présenter aux officiels mineurs et s'assurer qu'ils sont en place. Vérifier que le chronomètre fonctionne.	Se présenter aux officiels mineurs et s'assurer qu'ils sont en place. Vérifier que le chronomètre fonctionne.	Se présenter aux officiels mineurs et s'assurer qu'ils sont en place. Vérifier que le chronomètre fonctionne.

Feuille de match ou RAMP interactif	S'assurer que le nombre de joueuses sur la feuille de match est égal ou supérieur au nombre de joueuses sur la glace.	S'assurer que le nombre de joueuses sur la feuille de match est égal ou supérieur au nombre de joueuses sur la glace. Vérifier que les capitaines et les gardiennes sont indiquées. Le nombre d'entraîneurs sur le banc correspond à la feuille de match.	S'assurer que le nombre de joueuses sur la feuille de match est égal ou supérieur au nombre de joueuses sur la glace. Vérifier que les capitaines et les gardiennes sont indiquées. Le nombre d'entraîneurs sur le banc correspond à la feuille de match.	S'assurer que le nombre de joueuses sur la feuille de match est égal ou supérieur au nombre de joueuses sur la glace. Vérifier que les capitaines et les gardiennes sont indiquées. Le nombre d'entraîneurs sur le banc correspond à la feuille de match.	S'assurer que le nombre de joueuses sur la feuille de match est égal ou supérieur au nombre de joueuses sur la glace. Vérifier que les capitaines et les gardiennes sont indiquées. Le nombre d'entraîneurs sur le banc correspond à la feuille de match.	S'assurer que le nombre de joueuses sur la feuille de match est égal ou supérieur au nombre de joueuses sur la glace. Vérifier que les capitaines et les gardiennes sont indiquées. Le nombre d'entraîneurs sur le banc correspond à la feuille de match.
Surface de la glace	L'officiel patine sur la glace et recherche les trous ou les zones dangereuses. Effectue les réparations nécessaires.	L'officiel patine sur la glace et recherche les trous ou les zones dangereuses. Effectue les réparations nécessaires.	L'officiel patine sur la glace et recherche les trous ou les zones dangereuses. Effectue les réparations nécessaires.	L'officiel patine sur la glace et recherche les trous ou les zones dangereuses. Effectue les réparations nécessaires.	L'officiel patine sur la glace et recherche les trous ou les zones dangereuses. Effectue les réparations nécessaires.	L'officiel patine sur la glace et recherche les trous ou les zones dangereuses. Effectue les réparations nécessaires.
Anneaux	L'officiel reçoit deux anneaux de l'équipe locale et en place un dans la zone du chronométreur	L'officiel reçoit deux anneaux de l'équipe locale et en place un dans la zone du chronométreur	L'officiel reçoit deux anneaux de l'équipe locale et en place un dans la zone du chronométreur	L'officiel reçoit deux anneaux de l'équipe locale et en place un dans la zone du chronométreur	L'officiel reçoit deux anneaux de l'équipe locale et en place un dans la zone du chronométreur	L'officiel reçoit deux anneaux de l'équipe locale et en place un dans la zone du chronométreur
Portes	Veille à ce que les portes soient fermés avant le début du match.	Veille à ce que les portes soient fermés avant le début du match.	Veille à ce que les portes soient fermés avant le début du match.	Veille à ce que les portes soient fermés avant le début du match.	Veille à ce que les portes soient fermés avant le début du match.	Veille à ce que les portes soient fermés avant le début du match.
Filets	Veille à ce que les petits filets soient sur la glace.	Vérifie que les filets ne sont pas troués. L'officiel les répare si nécessaire. Enlève les taquets pour les moins de 12 ans. Fixe les filets pour les U14 et plus.	Vérifie que les filets ne sont pas troués. L'officiel les répare si nécessaire. Enlève les taquets pour les moins de 12 ans. Fixe les filets pour les U14 et plus.	Vérifie que les filets ne sont pas troués. L'officiel les répare si nécessaire. Enlève les taquets pour les moins de 12 ans. Fixe les filets pour les U14 et plus.	Vérifie que les filets ne sont pas troués. L'officiel les répare si nécessaire. Enlève les taquets pour les moins de 12 ans. Fixe les filets pour les U14 et plus.	Vérifie que les filets ne sont pas troués. L'officiel les répare si nécessaire. Enlève les taquets pour les moins de 12 ans. Fixe les filets pour les U14 et plus.
Chronomètre de tir	N/A	Pas nécessaire à ce niveau, mais il faut suivre le module supplémentaire sur le chronomètre de décompte s'il est utilisé dans les groupes d'âge supérieurs.	S'assure que les chronomètres de décompte fonctionnent et que le préposé au chronomètre de décompte est en place.	S'assure que les chronomètres de décompte fonctionnent et que le préposé au chronomètre de décompte est en place.	S'assure que les chronomètres de décompte fonctionnent et que le préposé au chronomètre de décompte est en place.	S'assure que les chronomètres de décompte fonctionnent et que le préposé au chronomètre de décompte est en place.
après la partie	Remplir la feuille de match	Remplir la feuille de match	L'officiel doit superviser les activités d'après-match des équipes lorsqu'elles sont sur la glace et remplir la feuille de match.	L'officiel doit superviser les activités d'après-match des équipes lorsqu'elles sont sur la glace et remplir la feuille de match.	L'officiel doit superviser les activités d'après-match des équipes lorsqu'elles sont sur la glace et remplir la feuille de match en s'assurant que les données saisies sont correctes.	L'officiel doit superviser les activités d'après-match des équipes lorsqu'elles sont sur la glace et remplir la feuille de match en s'assurant que les données saisies sont correctes.
PROCÉDURE (le processus par lequel vous faites ce que vous êtes censé faire)						
	Introduction des procédures de base modifiées pour les parties sur petit terrain, y compris l'utilisation des signaux, les infractions et les buts.	**Introduction et développement des procédures de base, y compris l'utilisation des signaux, les infractions, les buts et les rapports sur les buts.**	**Poursuivre le développement des procédures de l'étape 1 en mettant l'accent sur les procédures du chronomètre de décompte, les signaux de pénalité, les rapports de pénalités et les infractions plus avancées.**	**Affiner les procédures des niveaux précédents. Introduction de procédures avancées pour les pénalités et les infractions. Introduction des signaux verbaux pour aider à gérer le jeu.**	**Capacité à appliquer des procédures correctes à mesure que la vitesse et la difficulté du jeu augmentent.**	**Les procédures doivent être exécutées avec une précision de 100 % pendant toute la durée du jeu.**

Mises au jeu	Fait commencer le match lorsque les portes sont fermés et qu'il est possible de commencer en toute sécurité. Début du décompte des 5 secondes.	En tant qu'officiel avant donne le signal de fin de match lorsque les portes sont fermés et qu'il est possible de commencer en toute sécurité. En tant qu'officiel arrière, démarre le jeu.	L'officiel avant signale "En position" lorsque les portes sont fermés et qu'il est possible de commencer en toute sécurité. L'officiel arrière commence le jeu. Les officiels commencent à arrêter le jeu correctement.	En tant qu'officiel avant, s'assure que les pénalités sont correctement indiquées sur le chronomètre, que le chronomètre de décompte est correct et que les portes les plus proches de l'action de partie sont fermés avant de signaler "En position". L'officiel peut utiliser le signal d'arrêt si nécessaire. En tant qu'officiel arrière, vérifie le chronomètre avant et après le début du jeu.	En tant qu'officiel avant, s'assure que les pénalités sont correctement indiquées sur le chronomètre, que le chronomètre de décompte est correct et que les portes les plus proches de l'action de partie sont fermés avant de signaler "En position". L'officiel peut utiliser le signal d'arrêt si nécessaire. En tant qu'officiel arrière, vérifie le chronomètre avant et après le début du jeu. Les officiels ne devraient indiquwr le début du jeu que quand les joueuses sont prêt.e.s.	En tant qu'officiel avant, s'assure que les pénalités sont correctement indiquées sur le chronomètre, que le chronomètre de décompte est correct et que les portes les plus proches de l'action de partie sont fermés avant de signaler "En position". L'officiel peut utiliser le signal d'arrêt si nécessaire. En tant qu'officiel arrière, vérifie le chronomètre avant et après le début du jeu. Les officiels ne devraient indiquwr le début du jeu que quand les joueuses sont prêt.e.s.
Anneau remis à la gardienne	Commence à signaler un jeu de la gardienne lors des arrêts de jeu. Siffle le début du jeu et commence le décompte des 5 secondes.	Commence à signaler un jeu de la gardienne lors des arrêts de jeu. Siffle le début du jeu et commence le décompte des 5 secondes.	En tant qu'officiel au filet, lorsque le jeu s'arrête, signale le jeu de la gardienne lors des arrêts de jeu. Siffle le début du jeu et commence le décompte des 5 secondes. En tant qu'officiel à la LJL, commence à signaler le jeu de la gardienne uniquement lorsqu'ils arrêtent le jeu.	En tant qu'officiel au filet, lorsque le jeu s'arrête, signale le jeu de la gardienne lors des arrêts de jeu. Siffle le début du jeu et commence le décompte des 5 secondes. En tant qu'officiel à la LJL, commence à signaler le jeu de la gardienne uniquement lorsqu'ils arrêtent le jeu.	En tant qu'officiel au filet, lorsque le jeu s'arrête, signale le jeu de la gardienne lors des arrêts de jeu. Siffle le début du jeu et commence le décompte des 5 secondes. En tant qu'officiel à la LJL, commence à signaler le jeu de la gardienne uniquement lorsqu'ils arrêtent le jeu.	En tant qu'officiel au filet, lorsque le jeu s'arrête, signale le jeu de la gardienne lors des arrêts de jeu. Siffle le début du jeu et commence le décompte des 5 secondes. En tant qu'officiel à la LJL, commence à signaler le jeu de la gardienne uniquement lorsqu'ils arrêtent le jeu.
Buts marqués	Arrête le jeu et indique un jeu de la gardienne ou la mise en jeu tel que requis par les règles. Les buts ne sont pas enregistrés à ce niveau de jeu.	En tant qu'officiel au filet, signale le but et place l'anneau au centre de la glace. En tant qu'officiel arrière, signale les buts. Les aides peuvent être signalées.	En tant qu'officiel au filet, signale le but et place l'anneau au centre de la glace. En tant qu'officiel arrière, signale les buts. La plupart des aides sont signalées.	En tant qu'officiel au filet, signale le but et place l'anneau au centre de la glace. En tant qu'officiel arrière, signale rapidement les buts et les aides. On s'efforce de signaler les bonnes joueuses.	En tant qu'officiel au filet, signale le but et place l'anneau au centre de la glace. En tant qu'officiel arrière, signale rapidement les buts et les aides. Les bonnes joueuses sont signalées.	En tant qu'officiel au filet, signale le but et place l'anneau au centre de la glace. En tant qu'officiel arrière, signale rapidement les buts et les aides. Les bonnes joueuses sont signalées.
Pénalités	N/A	L'arbitre qui prononce la sanction arrête le jeu et emmène li joueur.euse au banc des pénalités, l'autre arbitre place l'anneau.	Commencer à incorporer le travail d'équipe avec l'officiel le plus proche du banc des pénalités qui signale la pénalité; introduction à la procédure des pénalités multiples.	Application du travail d'équipe avec l'officiel le plus proche du banc des pénalités qui signale la pénalité; application correcte de plusieurs pénalités; introduction à la procédure avancée des pénalités.	Application du travail d'équipe avec l'officiel le plus proche du banc des pénalités qui signale la pénalité; application correcte de plusieurs pénalités; utilisation complète de la procédure avancée des pénalités.	Application du travail d'équipe avec l'officiel le plus proche du banc des pénalités qui signale la pénalité; application correcte de plusieurs pénalités; utilisation complète de la procédure avancée des pénalités.
Infractions	Le jeu est arrêté et l'anneau est placé. Explique la règle aux joueuses si nécessaire.	Le jeu est arrêté et l'anneau est placé. L'officiel signale parfois des infractions à retardement.	Le jeu est arrêté ou une infraction à retardement est signalée. La raison de l'arrêt et/ou les instructions peuvent être données.	Le jeu est arrêté ou une infraction à retardement est signalée. La raison de l'arrêt est donnée et les instructions sont données.	Le jeu est arrêté ou une infraction à retardement est signalée. La raison de l'arrêt est donnée et les instructions sont données.	Le jeu est arrêté ou une infraction à retardement est signalée. La raison de l'arrêt est donnée et les instructions sont données.
Passe franchissant deux lignes bleues	N/A	Introduire l'enchaînement /les différents rôles entre l'officiel arrière et l'officiel avant.	L'enchaînement correct entre l'officiel arrière et l'officiel avant, commence à appliquer la compréhension des infractions et/ou pénalités différées. Commencer à utiliser des signaux verbaux pour communiquer avec son partenaire.	L'enchaînement correct entre l'officiel arrière et l'officiel avant, commence à appliquer la compréhension des infractions et/ou pénalités différées. Utilise des signaux verbaux pour communiquer avec son partenaire.	L'enchaînement correct entre l'officiel arrière et l'officiel avant, commence à appliquer la compréhension des infractions et/ou pénalités différées. Utilise des signaux verbaux pour communiquer avec son partenaire.	L'enchaînement correct entre l'officiel arrière et l'officiel avant, commence à appliquer la compréhension des infractions et/ou pénalités différées. Utilise des signaux verbaux pour communiquer avec son partenaire.

Chronomètre de tir	N/A	Non requis à ce niveau, mais s'il est utilisé, le jeu est arrêté par les officiels et un jeu de la gardienne ou la direction du jeu peut être signalée.	Introduction à la procédure du chronomètre de décompte. Le jeu est arrêté par les officiels et un jeu de la gardienne ou la direction du jeu est signalée. Début du signal de remise à zéro en cas d'oubli par le préposé.	L'officiel au filet, lorsqu'il se trouve dans l'extrémité de la patinoire, ou l'officiel le plus proche du jeu ailleurs, arrête le jeu. L'officiel qui arrête le jeu signale un jeu de la gardienne ou la direction du jeu pour indiquer une mise au jeu. Amélioration de l'utilisation du signal de remise à zéro en cas d'oubli par le préposé.	L'officiel au filet, lorsqu'il se trouve dans l'extrémité de la patinoire, ou l'officiel le plus proche du jeu ailleurs, arrête le jeu. L'officiel qui arrête le jeu signale un jeu de la gardienne ou la direction du jeu pour indiquer une mise au jeu. Amélioration de l'utilisation du signal de remise à zéro en cas d'oubli par le préposé.	L'officiel au filet, lorsqu'il se trouve dans l'extrémité de la patinoire, ou l'officiel le plus proche du jeu ailleurs, arrête le jeu. L'officiel qui arrête le jeu signale un jeu de la gardienne ou la direction du jeu pour indiquer une mise au jeu. Amélioration de l'utilisation du signal de remise à zéro en cas d'oubli par le préposé.
TRAVAIL D'ÉQUIPE						
	Les officiels travaillent le plus souvent individuellement, mais aussi en collaboration avec les entraîneurs sur la glace.	**Les officiels travaillent le plus souvent individuellement. Il n'y a pas lieu de s'inquiéter s'il n'y a pas de travail d'équipe.**	**Les officiels commencent à faire preuve d'esprit d'équipe.**	**Les officiels développent le travail d'équipe et en font preuve la plupart du temps.**	**Le travail d'équipe se manifeste à tous les niveaux.**	**Le travail d'équipe se manifeste à tous les niveaux.**
Récupération de l'anneau	N/A	Récupère l'anneau et le place, le partenaire n'est pas censé le rencontrer dans le cercle.	Récupère l'anneau et le place, ou peut rejoindre son partenaire dans le cercle lorsqu'il est le plus proche du point de mise au jeu.	Récupère l'anneau et le place, ou peut rejoindre son partenaire dans le cercle lorsqu'il est le plus proche du point de mise au jeu.	Récupère l'anneau et le place, ou peut rejoindre son partenaire dans le cercle lorsqu'il est le plus proche du point de mise au jeu.	Récupère l'anneau et le place, ou peut rejoindre son partenaire dans le cercle lorsqu'il est le plus proche du point de mise au jeu.
Pénalités	N/A	Pas attendu.	L'officiel peut toujours signaler les pénalités qu'il décerne même si son partenaire est plus proche du banc des pénalités.	Signalement de la pénalité par l'officiel le plus proche du banc des pénalités.	Signalement de la pénalité par l'officiel le plus proche du banc des pénalités.	Signalement de la pénalité par l'officiel le plus proche du banc des pénalités.
Communication avec le partenaire	N/A	Pas attendue.	Commence à avoir de courtes discussions avec son partenaire pendant les arrêts de jeu. Commence à utiliser des signaux verbaux en cas d'infraction des 2 lignes bleues.	Discute brièvement avec son partenaire pendant les arrêts de jeu. Peut s'approcher de son partenaire pour discuter d'erreurs ou de situations qui ne sont pas claires (placement de l'anneau). Les procédures correctes qui utilisent des signaux verbaux sont utilisées pour s'assurer que le partenaire est informé.e (c.-à-d. "toucher" des 2 lignes bleues).	Discute brièvement avec son partenaire pendant les arrêts de jeu. Les erreurs sont discutées et corrigées lorsque cela a été convenu. Les procédures correctes qui utilisent des signaux verbaux sont utilisées pour s'assurer que le partenaire est informé.e (c.-à-d. "toucher" des 2 lignes bleues).	Discute brièvement avec son partenaire pendant les arrêts de jeu. Les erreurs sont discutées et corrigées lorsque cela a été convenu. Les procédures correctes qui utilisent des signaux verbaux sont utilisées pour s'assurer que le partenaire est informé.e (c.-à-d. "toucher" des 2 lignes bleues).
Leadership	N/A	Pas attendu.	Pas attendu.	Commence à faire preuve de qualités de leader lorsqu'il est perçu comme l'officiel "senior" pendant le match	Démontre des qualités de leader lorsqu'il est perçu comme l'officiel "senior" pendant le match. Corrige les erreurs techniques commises par son partenaire.	Fait preuve de qualités de leader. Corrige les erreurs techniques commises par le partenaire.
SIGNAUX						
	Apprendre à donner un coup de sifflet et à faire des signaux de base.	**Commencer à utiliser des signaux pour indiquer leurs décisions**	**Affiner les signaux pour indiquer leurs décisions**	**Tous les signaux d'infraction sont clairs et corrects. Les signaux de pénalité sont en cours d'amélioration.**	**Tous les signaux sont clairs et corrects.**	**Tous les signaux sont clairs et corrects.**
Siffler	Commence à être suffisamment fort pour démarrer et arrêter le jeu	Commence à être suffisamment fort pour démarrer et arrêter le jeu	Suffisamment fort pour démarrer et arrêter le jeu, dure un temps approprié	Suffisamment fort pour démarrer et arrêter le jeu, dure un temps approprié	Suffisamment fort pour démarrer et arrêter le jeu, dure un temps approprié	Suffisamment fort pour démarrer et arrêter le jeu, dure un temps approprié
Décompte de 5 secondes	Décompte de 5 secondes pour commencer le jeu, mais ne signale pas toujours le retardement autour de l'enceinte ou en cas d'infraction.	Décompte de 5 secondes pour commencer le jeu, mais ne signale pas toujours le retardement autour de l'enceinte ou en cas d'infraction.	Utilisation correcte du décompte de 5 secondes et durée précise.	Utilisation correcte du décompte de 5 secondes et durée précise.	Utilisation correcte du décompte de 5 secondes et durée précise.	Utilisation correcte du décompte de 5 secondes et durée précise.

Infractions	Commence à utiliser des signaux pour certaines infractions	Commence à utiliser des signaux pour certaines infractions	Signaux corrects utilisés pour la plupart des infractions	Les signaux sont clairs et corrects et l'ordre des arrêts est correct. Les signaux d'infraction et de direction du jeu sont séparés.	Les signaux sont clairs et corrects et l'ordre des arrêts est correct. Les signaux d'infraction et de direction du jeu sont séparés.	Les signaux sont clairs et corrects et l'ordre des arrêts est correct. Les signaux d'infraction et de direction du jeu sont séparés.
Pénalités	N/A	Si une pénalité est décernée, l'officiel commence à utiliser des signaux.	Signaux corrects utilisés pour la plupart des sanctions	Les signaux sont clairs et corrects et l'enchaînement des arrêts est correct. Le signal de pénalité à retardement est distinct du signal de pénalité.	Les signaux sont clairs et corrects et l'enchaînement des arrêts est correct. Le signal de pénalité à retardement est distinct du signal de pénalité.	Les signaux sont clairs et corrects et l'enchaînement des arrêts est correct. Le signal de pénalité à retardement est distinct du signal de pénalité.
TEMPÉRAMENT						
	Commence à explorer l'engagement à devenir officiel	**Commence à explorer l'engagement à devenir officiel**	**Démontre son engagement à être un officiel. Commence à développer des caractéristiques positives.**	**S'engage à être officiel. Continue à développer des caractéristiques positives.**	**Engagement à être un.e officiel performant.e établi.e. Personnalité d'officiel établie. Démonstration de caractéristiques positives.**	**Engagement à être un.e officiel performant.e établi.e. Personnalité d'officiel établie. Démonstration de caractéristiques positives.**
Intérêt (engagement)	Arbitre selon un calendrier régulier ou semi-régulier	Arbitre selon un calendrier régulier ou semi-régulier	Arbitre dans le cadre d'un programme régulier ou semi-régulier. Commence à prendre en charge des matchs de plus haut niveau. Montre de l'intérêt pour son avancement. Commence à lire le règlement et à poser des questions.	Montre de l'intérêt à recevoir de la rétroaction. Recherche activement des matchs de plus haut niveau qui le mettent au défi. Participe à des tournois et/ou à des championnats. Pose régulièrement des questions sur des clarifications de règles ou des situations qui se présentent dans ses matchs.	Recherche activement la rétroaction. Recherche activement des matchs qui le mettent au défi. Participe à des tournois et à des championnats. Partage ses connaissances et ses expériences avec les officiels en formation. Peut manifester de l'intérêt pour l'évaluation.	Recherche activement la rétroaction. Recherche activement des matchs qui le mettent au défi. Participe à des tournois et à des championnats. Partage ses connaissances et ses expériences avec les officiels en formation. Peut être évaluateur.rice et/ou participer au développement du programme d'arbitrage.
Professionnalisme ***(comment vous vous comportez sur la glace et en dehors)***	Pas attendu.	Pas attendu.	L'officiel commence à développer son sang-froid et acquiert de l'expérience dans l'interaction avec les entraîneurs et les joueuses. Commence à développer sa personnalité sur la glace et en dehors.	L'officiel continue à développer son sang-froid et commence à interagir efficacement avec les entraîneurs et les joueuses. L'officiel continue à développer sa personnalité sur la glace et en dehors.	Garde son sang-froid sur la glace et interagit efficacement avec les entraîneurs et les joueuses. Son image de marque sur la glace et en dehors est établie.	Garde son sang-froid sur la glace et interagit efficacement avec les entraîneurs et les joueuses. Son image de marque sur la glace et en dehors est établie.
Réponse à la rétroaction	Introduction à la réception de rétroaction, principalement de la part des mentors et des entraîneurs sur glace	Introduction à la réception de rétroaction	Commencer à accepter et à tenir compte de la rétroaction	Commence à s'auto-évaluer. Accepte la rétroaction et s'efforce activement d'en tenir compte. Commence à discuter des scénarios avec l'évaluateur.rice de manière raisonnable et dans le contexte des règles, du jugement et de l'application de la philosophie.	S'auto-évalue activement. Accepte la rétroaction et s'efforce activement d'en tenir compte. Commence à discuter des scénarios avec l'évaluateur.rice de manière raisonnable et dans le contexte des règles, du jugement et de l'application de la philosophie.	S'auto-évalue activement. Accepte la rétroaction et s'efforce activement d'en tenir compte. Commence à discuter des scénarios avec l'évaluateur.rice de manière raisonnable et dans le contexte des règles, du jugement et de l'application de la philosophie.
Placement rapide (pendant le jeu)	Introduction à la façon de se placer rapidement.	On s'attend de l'officiel qu'il se place rapidement la plupart du temps pendant le jeu.	Commence à comprendre quand il faut se placer rapidement, mais ne le fait pas toujours à bon escient.	Utilise sa capacité de patinage pour bien se placer pendant le jeu la plupart du temps	Utilise sa capacité de patinage pour bien se placer pendant le jeu	Utilise sa capacité de patinage pour bien se placer pendant le jeu
Placement rapide (pendant l'arrêt de jeu)	Pas attendu.	Pas attendu.	Récupère l'anneau, évalue les pénalités et les infractions et se remet en position correcte pour commencer le jeu de manière opportune la plupart du temps.	Récupère rapidement l'anneau, évalue les pénalités et les infractions et se remet en position correcte pour commencer le jeu en temps voulu. Les officiels ne doivent pas faire attendre les équipes quand ils récupèrent l'anneau.	Récupère rapidement l'anneau, évalue les pénalités et les infractions et se remet en position correcte pour commencer le jeu en temps voulu. Les officiels ne doivent pas faire attendre les équipes quand ils récupèrent l'anneau.	Récupère rapidement l'anneau, évalue les pénalités et les infractions et se remet en position correcte pour commencer le jeu en temps voulu. Les officiels ne doivent pas faire attendre les équipes quand ils récupèrent l'anneau.

Critères relatifs
Caractéristiques attendues de l'officiel pour chaque niveau, relatives au calibre ou à la catégorie de jeu

HABILETÉS À PATINER						
HABILETÉS À PATINER	**Introduire le patinage pour les parties sur petit terrain**	**Développement du patinage afin de suivre le jeu.**	**Poursuite du développement des compétences de patinage afin de suivre le jeu.**	**Développer les compétences de patinage pour qu'elles correspondent à celles des joueuses.**	**Les compétences en matière de patinage doivent correspondre à celles des joueuses.**	**Les compétences en matière de patinage correspondent à celles des joueuses.**
Équilibre	Maintient l'équilibre en patinant vers l'avant	Maintient l'équilibre en patinant vers l'avant	Maintient son équilibre en avançant ou en reculant. Peut avoir un retard dans la récupération de l'équilibre après les transitions de l'avant vers l'arrière ou de l'arrière vers l'avant ou lors d'arrêts brusques.	Maintient l'équilibre en avançant ou en reculant. S'efforce d'atteindre l'équilibre immédiatement après le passage de l'avant à l'arrière ou de l'arrière à l'avant ou après les croisés arrière.	Peut se déplacer de façon fluide et atteindre un équilibre complet en patinant.	Peut se déplacer de façon fluide et atteindre un équilibre complet en patinant.
Agilité	Suffisamment agile pour s'éloigner des joueuses, mais peut se trouver sur leur trajectoire à certains moments du jeu.	Suffisamment agile pour s'éloigner des joueuses, mais peut se trouver sur leur trajectoire à certains moments du jeu.	Commence à faire des mouvements rapides pour éviter de gêner les joueuses ou le jeu, mais peut parfois gêner pendant le jeu. Les mouvements peuvent sembler inconfortables.	Démontre l'utilisation de mouvements rapides pour éviter de gêner les joueuses ou le jeu et se mettre en position correcte. Les mouvements semblent plus confortables.	Démontre l'utilisation de mouvements rapides pour éviter de gêner les joueuses ou le jeu et se mettre en position correcte. Les mouvements semblent confortables.	Démontre l'utilisation de mouvements rapides pour éviter de gêner les joueuses ou le jeu et se mettre en position correcte. Les mouvements semblent confortables.
Accélération	L'officiel fait preuve d'une certaine capacité à changer de vitesse lorsqu'il patine vers l'avant.	L'officiel fait preuve d'une certaine capacité à changer de vitesse lorsqu'il patine vers l'avant.	Capable d'ajuster sa vitesse en patinant vers l'avant ou vers l'arrière	Montrer une capacité accrue à ajuster la vitesse en patinant vers l'avant ou vers l'arrière pour maintenir une position correcte ou pour se rétablir lorsqu'il est pris hors de position. Introduction de l'utilisation des croisés arrière.	Capable d'ajuster la vitesse en patinant vers l'avant ou vers l'arrière pour maintenir une position correcte ou pour se rétablir lorsqu'il est pris hors de sa position. L'officiel doit utiliser des croisés arrière lorsque cela est nécessaire.	Capable d'ajuster la vitesse en patinant vers l'avant ou vers l'arrière pour maintenir une position correcte ou pour se rétablir lorsqu'il est pris hors de sa position. L'officiel doit utiliser des croisés arrière lorsque cela est nécessaire.
Foulées	Capable de faire des foulées en patinant	Capable de faire des foulées en patinant.	Introduction à l'utilisation de foulées complètes et à l'utilisation correcte des bras pour augmenter la vitesse.	Développement de l'utilisation des foulées complètes et de l'utilisation correcte des bras pour augmenter la vitesse.	Utilise des foulées complètes et des mouvements de bras appropriés pour augmenter la vitesse.	Utilise des foulées complètes et des mouvements de bras appropriés pour augmenter la vitesse.
Arrêts	Capable de s'arrêter en cas de besoin	Capable de s'arrêter en cas de besoin	Peut s'arrêter quand il avance ou recule	Peut s'arrêter avec l'un ou l'autre pied quand il avance ou recule tout en gardant la vue sur le jeu.	Peut s'arrêter avec l'un ou l'autre pied quand il avance ou recule tout en gardant la vue sur le jeu.	Peut s'arrêter avec l'un ou l'autre pied quand il avance ou recule tout en gardant la vue sur le jeu.
Transition *(entre le patinage avant et le patinage arrière)*	Pas attendu.	Pas attendu.	Introduction de la transition entre le patinage avant et le patinage arrière	Développement de la transition entre le patinage avant et le patinage arrière	L'officiel peut passer correctement du patinage avant au patinage arrière.	L'officiel peut passer correctement du patinage avant au patinage arrière.
POSITIONNEMENT (pendant le jeu)						
	Introduction de normes de positionnement pour les matchs sur petit terrain	**Introduction du positionnement de base pendant le jeu**	**Développement du positionnement de base pendant le jeu**	**Perfectionnement du positionnement de base pendant le jeu et introduction au positionnement avancé.**	**A acquis un positionnement de base pendant le jeu et utilise un positionnement avancé. Capable d'ajuster son positionnement pour répondre aux exigences des équipes.**	**A acquis un positionnement de base pendant le jeu et utilise un positionnement avancé. Capable d'ajuster son positionnement pour répondre aux exigences des équipes.**

Couverture en "J" de la zone	Introduction d'un "J" modifié pour les parties sur petit terrain	Introduction du "J" de base	Révision du "J" de base en coupant vers le filet ou en le quittant à travers le cercle.	Sa trajectoire principale consiste à "couper le J" lorsqu'il se dirige vers le filet ou le quitte. N'utilise plus le "J" de base à moins d'être obligé de le faire en raison de l'endroit où se déroule le jeu. Introduction de la couverture "droite profonde" pour le partenaire.	Sa trajectoire principale consiste à "couper le J" lorsqu'il se dirige vers le filet ou le quitte. N'utilise plus le "J" de base à moins d'être obligé de le faire en raison de l'endroit où se déroule le jeu. Introduction de la couverture "droite profonde" pour le partenaire.	Sa trajectoire principale consiste à "couper le J" lorsqu'il se dirige vers le filet ou le quitte. N'utilise plus le "J" de base à moins d'être obligé de le faire en raison de l'endroit où se déroule le jeu. Introduction de la couverture "droite profonde" pour le partenaire.
officiel avant	Introduction à se placer en avant du jeu	Introduction du maintien d'une demie zone avant le jeu	Développement du maintien d'une demie zone avant le jeu.	Commencer à utiliser l'emplacement des joueuses pour déterminer l'avance à prendre sur le jeu. Introduction à l'application des "zones de danger".	Utilisation de l'emplacement des joueuses pour déterminer l'avance à prendre sur le jeu. Applique correctement les "zones de danger".	Utilisation de l'emplacement des joueuses pour déterminer l'avance à prendre sur le jeu. Applique correctement les "zones de danger".
officiel arrière	Introduction à se placer derrière le jeu	Introduction du maintien d'une demie zone derrière le jeu	Développement du maintien d'une demie zone derrière le jeu	Commencer à utiliser l'emplacement des joueuses pour déterminer la distance à laquelle le jeu doit se dérouler. Introduction à l'application des "zones de danger".	Utilisation de l'emplacement des joueuses pour déterminer la distance à laquelle le jeu doit se dérouler. Applique correctement les "zones de danger".	Utilisation de l'emplacement des joueuses pour déterminer la distance à laquelle le jeu doit se dérouler. Applique correctement les "zones de danger".
Filet	Se tient dans une position de base correcte au filet	Se tient dans une position de base correcte au filet	Introduction à l'utilisation de la "boîte" au filet pour obtenir un meilleur angle de vue du jeu	Développement de l'utilisation de la "boîte" pour se déplacer quand il est au filet afin d'obtenir un meilleur angle pour voir le jeu, rotation du corps en fonction du jeu.	Utilisation de la "boîte" pour se déplacer quand il est au filet afin d'obtenir un meilleur angle pour voir le jeu, rotation du corps en fonction du jeu.	Utilisation de la "boîte" pour se déplacer quand il est au filet afin d'obtenir un meilleur angle pour voir le jeu, rotation du corps en fonction du jeu.
Ligne de jeu libre	Se tient dans la position de base correcte en tant qu'officiel arrière lorsque le jeu se déroule dans l'extrémité modifiée de patinoire.	Se tient en position de base correcte sur la ligne de jeu libre	Affine sa position sur la ligne de jeu libre et commence à se déplacer vers la ligne bleue si le jeu se déroule en dehors de la zone à accès restreint.	Affine sa position à la ligne de partie libre et commence à se déplacer vers la ligne bleue si le jeu se déroule à l'extérieur de la zone à accès restreint. Commence à appliquer les "zones de danger" pour comprendre quand quitter la LJL.	Affine sa position à la ligne de partie libre et commence à se déplacer vers la ligne bleue si le jeu se déroule à l'extérieur de la zone à accès restreint. Commence à appliquer les "zones de danger" pour comprendre quand quitter la LJL.	Affine sa position à la ligne de partie libre et commence à se déplacer vers la ligne bleue si le jeu se déroule à l'extérieur de la zone à accès restreint. Commence à appliquer les "zones de danger" pour comprendre quand quitter la LJL.
Système à un officiel	Introduction d'un système à un officiel modifié pour les parties sur petit terrain	Pas attendu.	Introduction d'un système à un officiel.	Compréhension du système à un officiel.	Compréhension du système à un officiel.	Compréhension du système à un officiel.
APPLICATION DES RÈGLES						
	Introduction des règles de base modifiées pour les parties sur petit terrain	**Introduction des règles de base du jeu**	**Développer la connaissance et l'application des règles. Introduction du chronomètre de décompte.**	**Affiner la connaissance et l'application des règles. Introduction de l'application de la philosophie à la prise de décision.**	**Fait preuve d'une connaissance complète des règles et applique la philosophie à la prise de décision.**	**Fait preuve d'une connaissance complète des règles et applique la philosophie à la prise de décision.**
Mises au jeu	Comprend les règles de base de la mise au jeu, mais peut ne pas signaler toutes les infractions.	Comprend les règles de base de la mise au jeu, mais peut ne pas signaler toutes les infractions.	Comprend toutes les règles de la mise au jeu, mais peut ne pas signaler toutes les infractions.	Comprend parfaitement toutes les règles de la mise au jeu et les applique correctement.	Comprend parfaitement toutes les règles de la mise au jeu et les applique correctement.	Comprend parfaitement toutes les règles de la mise au jeu et les applique correctement.
Enceinte de but	Comprend la règle, mais peut ne pas signaler toutes les infractions.	Comprend les règles de base régissant l'enceinte, mais peut ne pas signaler toutes les infractions.	Comprend les règles de base régissant l'enceinte, mais peut ne pas signaler toutes les infractions.	Comprend parfaitement toutes les règles régissant l'enceinte et les applique correctement. Commence à appliquer la philosophie aux prises de décisions.	Comprend parfaitement toutes les règles régissant l'enceinte et les applique correctement. Applique la philosophie aux prises de décisions.	Comprend parfaitement toutes les règles régissant l'enceinte et les applique correctement. Applique la philosophie aux prises de décisions.

Ligne de jeu libre	N/A	Comprend les règles de base de la ligne de jeu libre, mais peut ne pas signaler toutes les infractions ou ne pas faire la différence entre une infraction et une pénalité.	Comprend toutes les règles de la ligne de jeu libre, commence à signaler les infractions avec plus de cohérence et commence à reconnaître la différence entre les infractions et les pénalités.	Comprend parfaitement toutes les règles de la ligne de jeu libre et les applique correctement. Commence à appliquer la philosophie et à utiliser les signaux verbaux lorsque les joueuses effectuent une mise en échec sur la ligne de jeu libre.	Comprend parfaitement toutes les règles de la ligne de jeu libre et les applique correctement. Applique la philosophie et utilise les signaux verbaux lorsque les joueuses effectuent une mise en échec sur la ligne de jeu libre.	Comprend parfaitement toutes les règles de la ligne de partie libre et les applique correctement. Applique la philosophie et utilise les verbalisations lorsque les joueuses effectuent un contrôle sur la ligne de partie libre.
Lignes bleues	Comprend les règles de base de la ligne bleue mais peut ne pas signaler toutes les infractions. On s'attend à ce qu'il signale les transports directs au-delà de la ligne bleue.	Comprend les règles de base de la ligne bleue mais peut ne pas signaler toutes les infractions. On s'attend à ce qu'il signale les transports directs au-delà de la ligne bleue, mais il peut ne pas signaler les infractions à retardement.	Comprend les règles de la ligne bleue mais peut ne pas signaler toutes les infractions. Commence à signaler les infractions à retardement de manière plus cohérente.	Comprend parfaitement toutes les règles de la ligne bleue et les applique correctement.	Comprend parfaitement toutes les règles de la ligne bleue et les applique correctement.	Comprend parfaitement toutes les règles de la ligne bleue et les applique correctement.
Passe franchissant deux lignes bleues	N/A	Comprend les règles de base des passes des deux lignes bleues, mais peut ne pas signaler toutes les infractions. On s'attend à ce qu'il signale les passes de deux lignes bleues, mais il se peut qu'il ne signale pas certaines infractions à retardement.	Comprend les règles des passes des deux lignes bleues, mais ne signale pas forcément toutes les infractions. Commence à signaler les infractions à retardement de façon plus cohérente.	Comprend parfaitement toutes les règles relatives aux passes des deux lignes bleues et les applique correctement.	Comprend parfaitement toutes les règles relatives aux passes des deux lignes bleues et les applique correctement.	Comprend parfaitement toutes les règles relatives aux passes des deux lignes bleues et les applique correctement.
Anneau immobilisé *(tu t'en sers ou tu le perds)*	Comprend les règles de base pour savoir quand arrêter le jeu à cause d'un anneau immobilisé, mais n'est pas censé les appliquer correctement.	Comprend les règles de base pour savoir quand arrêter le jeu à cause d'un anneau immobilisé, mais n'est pas censé les appliquer correctement.	Comprend les règles permettant d'arrêter le jeu lorsque l'anneau est immobilisé. Commence à arrêter le jeu plus rapidement lorsque l'anneau devient injouable. Introduction au concept de mise en échec active et à la détermination des pénalités.	Comprend parfaitement toutes les règles relatives à l'arrêt du jeu en raison d'un anneau immobilisé. Affine le moment où il faut arrêter le jeu lorsque l'anneau devient injouable. Affine le concept de la mise en échec active et de la détermination des pénalités.	Comprend parfaitement toutes les règles relatives à l'arrêt du jeu en raison d'un anneau immobilisé. Arrête le jeu correctement lorsque l'anneau devient injouable. Applique correctement le concept de la mise en échec active et de la détermination des pénalités.	Comprend parfaitement toutes les règles relatives à l'arrêt du jeu en raison d'un anneau immobilisé. Arrête le jeu correctement lorsque l'anneau devient injouable. Applique correctement le concept de la mise en échec active et de la détermination des pénalités.
Autres infractions	Arrête le jeu lorsque l'anneau quitte la surface de jeu.	Introduction à : - Marcher sur l'anneau - Anneau hors du jeu -Bbâton élevé - Tiers inférieur - Donner un coup de pied à l'anneau- déloger le filet On ne s'attend pas à ce que toutes les décisions soient correctes.	Perfectionnement d'autres infractions introduites au niveau 1 et début de prises de décisions plus cohérentes. Introduction à : - Infractions d'équipement - Interférence des spectateurs - Infractions de bijoux - Mise en échec lorsque pas éligible On ne s'attend pas à ce que toutes les infractions soient signalées correctement	Toutes les autres infractions sont signalées correctement	Toutes les autres infractions sont signalées correctement	Toutes les autres infractions sont signalées correctement
Pénalités	N/A	Peut signaler certaines pénalités. Peut nécessiter plus de temps pour prendre sa décision.	Signale 50% des infractions à pénalité substantielle pour les moins de 14 ans. 60 à 75 % pour les moins de 16 ans et les plus âgées. Introduction à la sélection correcte des pénalités (c.-à-d. contact corporel vs placage contre la bande).	Signale 75-85% des infractions à pénalité substantielle. Commence à appliquer la philosophie à l'application des règles. Affine le choix des pénalités (c.-à-d. contact corporel vs placage contre la bande).	Signale toutes les pénalités substantielles, alors que les appels manqués ne sont dus qu'à des questions de point de vue ou de transition. La plupart du temps, le choix de la pénalité est correct (c.-à-d. contact corporel vs placage contre la bande).).	Signale toutes les pénalités substantielles, alors que les appels manqués ne sont dus qu'à des questions de point de vue ou de transition. La plupart du temps, le choix de la pénalité est correct (c.-à-d. contact corporel vs placage contre la bande).).

Chronomètre de tir	N/A	Non requis à ce niveau, mais s'il est utilisé, le jeu est arrêté par les officiels et un jeu de la gardienne ou la direction peut être accordée.	Comprend les règles de base et peut les appliquer dans certains cas.	Comprend la plupart des règles relatives au chronomètre et peut les appliquer correctement. Introduction à la discussion des mauvaises applications récurrentes avec le préposé au chronomètre pour résoudre les problèmes.	Comprend toutes les règles relatives au chronomètre et les applique correctement. Discute avec le préposé au chronomètre des applications incorrectes récurrentes afin de résoudre les problèmes.	Comprend toutes les règles relatives au chronomètre et les applique correctement. Discute avec le préposé au chronomètre des applications incorrectes récurrentes afin de résoudre les problèmes.
Arrêt du jeu au bon moment	On s'attend à ce qu'il arrête le jeu la plupart du temps lorsque c'est nécessaire, mais pas toujours au bon moment.	On s'attend à ce qu'il arrête le jeu la plupart du temps lorsque c'est nécessaire, mais pas toujours au bon moment.	Début de l'arrêt du jeu relatif au contrôle des pénalités et des infractions. (voir aussi Anneau immobilisé)	Amélioration de l'arrêt du jeu relatif au contrôle des pénalités et des infractions. (voir aussi Anneau immobilisé)	Arrête le jeu relatif au contrôle des pénalités et des infractions. (voir aussi Anneau immobilisé)	Arrête le jeu relatif au contrôle des pénalités et des infractions. (voir aussi Anneau immobilisé)
Attribution de l'anneau *(placement de l'anneau)*	Attribué à la bonne équipe et placé dans la bonne zone dans certains cas.	Attribué à la bonne équipe et placé dans la bonne zone dans certains cas.	Attribué à la bonne équipe et placé dans la bonne zone du bon côté de la glace, la plupart du temps.	Attribué à la bonne équipe et placé dans la bonne zone du bon côté de la glace en permanence.	Attribué à la bonne équipe et placé dans la bonne zone du bon côté de la glace en permanence.	Attribué à la bonne équipe et placé dans la bonne zone du bon côté de la glace en permanence.
GESTION DE LA PARTIE						
	Pas attendue.	**Pas attendue.**	**Introduction au concept de facilitation du jeu en tenant compte de l'équité et de l'égalité.**	**Développer la facilitation du jeu en tenant compte de l'équité et de l'égalité.**	**Démontre qu'il facilite le jeu en tenant compte de l'équité et de l'égalité.**	**Démontre qu'il facilite le jeu en tenant compte de l'équité et de l'égalité.**
Temps de réaction	Les infractions et les arrêts du jeu peuvent être retardés à ce niveau.	Les infractions, les pénalités et les arrêts du jeu peuvent être retardés.	Commence à réagir dans un délai approprié. Certaines infractions, sanctions et arrêts du jeu peuvent être retardés.	Raffinement de la réaction dans un délai approprié.	Réagit dans un délai approprié.	Réagit dans un délai approprié.
Confiance	Pas attendue.	Pas attendue.	Commence à soutenir ses décisions sur la glace, mais est prêts à corriger ses erreurs en discutant avec son partenaire.	L'officiel soutient ses décisions sur la glace et corrige ses erreurs en discutant avec son partenaire. Commence à faire preuve d'une présence positive sur la glace (intégrité, honnêteté, fiabilité, respect).	L'officiel soutient ses décisions sur la glace et corrige ses erreurs en discutant avec son partenaire. Fait preuve d'une présence positive sur la glace (intégrité, honnêteté, fiabilité, respect).	L'officiel soutient ses décisions sur la glace et corrige ses erreurs en discutant avec son partenaire. Fait preuve d'une présence positive sur la glace (intégrité, honnêteté, fiabilité, respect).
Jugement	Signale certaines des infractions qu'il constate, mais n'est pas censé faire preuve de discernement.	Signale certaines des infractions et pénalités qu'il constate, mais n'est pas censé faire preuve de discernement.	La plupart du temps, signale ce qu'il voit, dans le cadre de sa compréhension des règles. Introduction à l'utilisation du jugement mais pas à l'application de la philosophie.	Signale ce qu'il voit, dans le respect des règles. Perfectionnement de l'utilisation du jugement et introduction à l'application de la philosophie.	Signale ce qu'il voit, dans le respect des règles. Applique correctement son jugement et sa philosophie.	Signale ce qu'il voit, dans le respect des règles. Applique correctement son jugement et sa philosophie.
Cohérence	Pas attendue.	Pas attendue.	Introduction au concept de cohérence dans le jeu (une même situation entraîne une même décision) et dans les règles.	Affine le concept de cohérence dans le jeu (la même situation entraîne la même décision) et dans les règles.	L'officiel maintient la cohérence dans le jeu (la même situation entraîne la même décision) et dans les règles.	L'officiel maintient la cohérence dans le jeu (la même situation entraîne la même décision) et dans les règles.
MAÎTRISE DE SOI						
	Pas attendu.	**Pas attendu.**	**Introduction au maintien du sang-froid dans les situations sur la glace**	**Développement de la capacité à garder son sang-froid lors de situations sur la glace**	**Garde son sang-froid dans toutes les situations sur la glace**	**Garde son sang-froid dans toutes les situations sur la glace**
Résolution des problèmes	Pas attendue.	Pas attendue.	Commence à engager la conversation avec le personnel du banc lorsque des préoccupations sont soulevées.	La plupart des questions doivent être abordées calmement mais fermement et en temps opportun. L'officiel s'efforce de garder son sang-froid et de choisir ses mots avec soin.	Les problèmes sont abordés calmement mais fermement et en temps opportun. Un langage approprié est utilisé afin de ne pas aggraver la situation.	Les problèmes sont abordés calmement mais fermement et en temps opportun. Un langage approprié est utilisé afin de ne pas aggraver la situation.

Langage corporel et expressions faciales	Pas attendu.	Pas attendu.	Introduction à ne pas montrer ses émotions par son langage corporel ou ses expressions faciales lorsqu'il réagit à des situations conflictuelles ou avec lesquelles il n'est pas d'accord.	Développement de la capacité à ne pas montrer ses émotions par son langage corporel ou ses expressions faciales lorsqu'il réagit à des situations qui sont conflictuelles ou avec lesquelles il n'est pas d'accord.	L'officiel ne montre pas ses émotions par son langage corporel ou ses expressions faciales lorsqu'il réagit à des situations conflictuelles ou avec lesquelles il n'est pas d'accord.	L'officiel ne montre pas ses émotions par son langage corporel ou ses expressions faciales lorsqu'il réagit à des situations conflictuelles ou avec lesquelles il n'est pas d'accord.
Rapports avec les joueuses/le personnel de l'équipe	Pas attendus.	Pas attendus.	Commence à établir des relations avec les entraîneurs et les joueuses.	Continue à développer des relations avec les entraîneurs et les joueuses.	Entretient des relations avec les entraîneurs et les joueuses.	Entretient de bonnes relations avec les entraîneurs et les joueuses.
Réaction aux spectateurs	Pas attendue.	Pas attendue.	Introduction à la gestion des influences extérieures.	Développement de la gestion des influences extérieures.	Traite les influences extérieures de manière appropriée	Traite les influences extérieures de manière appropriée
Contrôle des émotions	Pas attendu.	Pas attendu.	Introduction au contrôle des émotions	S'efforce activement de maîtriser ses émotions dans toutes les situations.	Maîtrise des émotions dans toutes les situations	Maîtrise des émotions dans toutes les situations