

Guide

**REEMPLIR UNE FEUILLE DE MATCH**  
**Portion gérant(e)**



**But et étendue**

Ce guide est destiné aux gérants et aux gérantes. Il servira de référence ainsi que d'outil de formation.

Le but est de fournir des lignes directrices dans la méthode de compléter une feuille de match et d'avoir une uniformité sur la façon d'inscrire les données sur la feuille de match.

**Fonctionnement du guide**

Le présent document indique section par section, comment inscrire les données sur la feuille de match. Certaines sections doivent être complétées par un officiel d'équipe (entraîneur(e), gérante).

Aux indications du texte, s'ajoutent des exemples et des explications pour les cas d'exceptions.

**Table de contenu :**

DÉTAILS DE LA FEUILLE DE MATCH	p. 3
SECTION : IDENTIFICATION DE LA PARTIE	p. 4
SECTION : IDENTIFICATION DES JOUEUSES	p. 5
SECTION : TABLE DES POINTS	p. 6
SECTION : SOMMAIRE DES POINTAGES	p. 6
SECTION : TABLE DES PUNITIONS	p. 6
SECTION : ENREGISTREMENT DES TEMPS MORTS	p. 6
SECTION : IDENTIFICATION DES OFFICIELS D'ÉQUIPE	p. 7
SECTION : IDENTIFICATION DES OFFICIELS MAJEURS	p. 7
FEUILLE DE MATCH LOCAL	p. 8
FEUILLE DE MATCH VISITEUR	p. 9
GÉNÉRALITÉS	p. 10

DÉTAILS DE LA FEUILLE DE MATCH

**1** → IDENTIFICATION DE LA PARTIE

**2a** → IDENTIFICATION DES JOEUSES (visiteur)

**3** → TABLE DES POINTS

**4** → TABLE DES PUNITIONS

**5** → SOMMAIRE DES POINTAGES

**6** → ENREGISTREMENT DES TEMPS MORTS

**7** → IDENTIFICATION DES OFFICIELS D'ÉQUIPE

**8** → IDENTIFICATION DES OFFICIELS MAJEURS ET MINEURS

**2b** → IDENTIFICATION DES JOEUSES (receveur)

LÉGENDE :



Section à remplir par gérant(e)



Section à remplir par marqueur

**SECTION : IDENTIFICATION DE LA PARTIE**

JOUTE GAME NO	DATE	HEURE DÉBUT TIME STARTED	HEURE FIN TIME COMPLETED
CATÉGORIE CATEGORY		CLASSE CLASS	TEMPS RESTANT TIME LEFT
LIGUE LEAGUE	TOURNOI TOURNAMENT	ENDROIT ARENA	

- JOUTE NO** **G** inscrire le numéro de match attribué selon la cédule officielle
- DATE** **G** inscrire la date de la partie jour-mois-année. Le format n'importe pas (ex : 25/03/17 ou 25-Mar-17 ou autre combinaison). Assurez-vous de respecter jour/mois/année afin d'éviter la confusion (ex : 10/11/17 représente le 10-Nov-17 et non pas le Oct-11-17)
- HEURE DÉBUT** **M** heure réelle à laquelle le match a débuté et non pas l'heure prévue
- HEURE FIN** **M** heure réelle à laquelle le match s'est terminé
- CATÉGORIE** **G** inscrire la catégorie sans la classe (ex : moustique, novice, atome, benjamine, junior, cadette)
- CLASSE** **G** inscrire la classe de la catégorie (C, B, A, AA)
- TEMPS RESTANT** **M** temps en minutes/secondes qu'il restait à faire au match si ce match s'est terminé avant la fin du temps réglementaire (ex : par l'aréna si le temps alloué est écoulé). Si les 2 périodes se sont écoulées, alors inscrire 0.
- LIGUE** **G** inscrire l'identifiant de la ligue. Pour nous il s'agit de l'ARRQ.
- ENDROIT** **G** inscrire le nom de l'aréna et non pas le nom de la ville (à moins que ce ne soit le même)

**EXEMPLE**

JOUTE GAME NO	DATE 25-03-17	HEURE DÉBUT TIME STARTED <b>M</b>	HEURE FIN TIME COMPLETED <b>M</b>
CATÉGORIE CATEGORY NOVICE		CLASSE CLASS B	TEMPS RESTANT TIME LEFT <b>M</b>
LIGUE LEAGUE ARRQ	TOURNOI TOURNAMENT	ENDROIT ARENA Aréna J.E. Métivier	

**SECTION : IDENTIFICATION DES JOEUSES**

NO.	RECEVEUR HOME

**RECEVEUR**

inscrire le nom de l'association de l'équipe receveuse et le numéro de l'équipe si cette association compte plus d'une équipe dans cette catégorie (ex : Bellechasse 2)

Ne pas utiliser le nom d'équipe spécifique (ex : Rebelles...)

**NOMS et NO. JOEUSES**

inscrire le nom des joueuses et leurs numéros de chandails respectifs. Il est important de respecter l'ordre des numéros de chandails afin de faciliter le travail de la marqueuse.

Les réservistes doivent être placées à la toute fin de la liste des joueuses régulières

identifier la gardienne de but en inscrivant « GB » à côté de son nom

identifier la capitaine et les assistantes par la lettre « C » et/ou « A » à côté de leurs noms respectifs

Si une joueuse est absente, inscrire « ABS » à côté de son nom

Lorsque des joueuses réservistes sont utilisées, la mention « RES » doit être indiquée à côté de leur nom ainsi qu'une mention concernant leur catégorie réelle (exemple : RES- NOV C). Toutes les réservistes doivent être inscrites au bas de la liste, à la suite des joueuses régulières

Les joueuses bénéficiant d'une dérogation, doivent avoir la mention « DER » à côté du nom

Dans le cas où une joueuse doit purger une suspension, inscrivez la suspension en indiquant « S » suivi du numéro de la suspension en utilisant le format « S 1 / 2 » ou « S 2 / 2 » pour indiquer si la joueuse purge la 1<sup>ère</sup> suspension de 2 ou la 2<sup>e</sup> de 2.

**SECTION : TABLE DES POINTS M**

POINTAGE SCORE			
PTS.	ASS.	ASS.	TEMPS

**SECTION : SOMMAIRE DES POINTAGES (RÉSUMÉ DE LA PARTIE) M**

RÉSUMÉ DE LA PARTIE/GAME SUMMARY			
1 <sup>RE</sup> / 1 <sup>ST</sup>	2 <sup>E</sup> / 2 <sup>ND</sup>	PROLONGATION OVERTIME	TOTAL

**SECTION : TABLE DES PUNITIONS M**

PUNITIONS PENALTIES								
NO.	FURGEE PAR SERVED BY	MIN.	CODE	LETTRE	TEMPS SORTIE TIME OUT	TEMPS DÉBUT TIME START	TEMPS FIN TIME FINISH	TEMPS RETOUR TIME ON

<b>PUNITIONS - 2 MIN. - PENALTIES (1-13)</b> 1. ACCROCHER/HOOKING 2. ASSAUT/CHARGING 3. BÂTON ÉLEVÉ/HIGH STICKING 4. CINGLER/SLASHING 5. DONNER DU COUDE/ELBOWING 6. DOUBLE ÉCHEC/CROSS CHECKING 7. FAIRE TRÉBUCHER/TRIPPING 8. MISE EN ÉCHEC/BODY CONTACT 9. OBSTRUCTION/INTERFERENCE	10. PLAQUAGE CONTRE LA BANDE/BOARDING 11. RETARDER LA PARTIE/DELAY OF GAME 12. RETENUE/HOLDING 13. SUBSTITUTION ILLÉGALE/LEGAL SUBSTITUTION <b>PUNITIONS À PURGER ENTIÈREMENT/ FULLY SERVED PENALTIES</b>	14. CONDUITE NON SPORTIVE/UNSPORTSMANLIKE CONDUCT 2 MIN. 15. PÉNALITÉ MAJEURE/MAJOR PENALTY 4 MIN. 16. MAUVAISE CONDUITE/MISCONDUCT 2 MIN. 17. PÉNALITÉ DE MATCH/MATCH PENALTY 4 MIN. 18. LANCER DE PUNITION/PENALTY SHOT 19. RUDESSE/ROUGH PLAY 4MIN. 20. ATHLÈTE EXPULSÉ POUR AVOIR ACCUMULÉ 10 MINUTES DE PÉNALITÉ/PLAYER EJECTED FOR HAVING ACCUMULATED 10 MINUTES IN PENALTIES
---	---	--

**SECTION : ENREGISTREMENT DES TEMPS MORTS M**

TEMPS MORT UTILISÉ TIME OUT USED	<input type="checkbox"/>	PÉRIODE PERIOD	TEMPS TIME
-------------------------------------	--------------------------	-------------------	---------------

**SECTION : IDENTIFICATION DES OFFICIELS D'ÉQUIPE**

ENTRAÎNEUR COACH		
ENTRAÎNEUR ADJOINT ASSISTANT-COACH		
ENTRAÎNEUR ADJOINT ASSISTANT-COACH	ENTRAÎNEUR ADJOINT ASSISTANT-COACH	GÉRANT MANAGER

**ENTRAÎNEUR / ADJOINT / GÉRANTE**

Chaque officiel d'équipe doit inscrire son nom LISIBLEMENT en lettres moulées dans la case appropriée. Chacun doit aussi signer au-dessus de son nom.

Dans le cas où un officiel d'équipe est absent, inscrire « ABS » au-dessus du nom.

Si un officiel d'équipe purge une suspension, utiliser le même format que pour les joueuses soit : « S 1 / 2 » ; « S 2 / 2 »

**SECTION : IDENTIFICATION DES OFFICIELS MAJEURS ET MINEURS**

OFFICIELS - OFFICIALS	NOMS (MAJUSCULES) - NAMES (PRINT)	SIGNATURE
OFFICIEL MAJEUR / REFEREE		
OFFICIEL MAJEUR / REFEREE CHRONOMETRE DE DÉCOMPTE SHOT CLOCK		
MARQUEUR / SCORER CHRONOMETREUR TIMEKEEPER		

**NOM** Chaque arbitre/marqueuse doit inscrire son nom (lisiblement) dans l'espace correspondant

**SIGNATURE** Signature de l'arbitre/marqueuse vis-à-vis de son nom.

(même chose pour le chronométrateur et le préposé au 'shot clock' si applicable.)





## GÉNÉRALITÉS

- Toutes les inscriptions doivent être faites à l'encre NOIRE en pesant suffisamment fort pour que toutes les copies soient claires et lisibles  
(Note : l'encre bleue devient moins lisible lorsque la feuille est transmise par télécopieur)
- Écrire lisiblement en lettres moulées (sauf les signatures)
- Utiliser un format constant pour les dates, heures et temps sur une même feuille
- La case correspondante doit être cochée si le verso est utilisé par l'arbitre pour détailler une punition majeure et/ou une suspension

VEUILLEZ COCHER CETTE CASE SI VOUS ÉCRIVEZ AU VERSO DE LA PAGE 1  
CHECK HERE IF USING THE BACK OF PAGE 1

**M**

- Toute erreur ou omission peut faire l'objet d'une amende pour votre association locale auprès de la ligue. Il est important de s'assurer que les informations inscrites soient correctes. Dans le doute, validez l'information avec un responsable
- Les différentes copies doivent être remises aux personnes concernées.

1 - BLANC : LIGUE    2 - CANARI : OFFICIEL MAJEUR  
3 - ROSE : LOCAL    4 - VERGE D'OR : VISITEUR

Copie BLANCHE :	doit être envoyée à votre association locale et transmise à la ligue selon les modalités établies (poste, fax, etc). La copie originale doit être conservée par l'association
Copie JAUNE :	doit être remise à votre association locale
Copie ROSE :	doit être remise à l'entraîneur de l'équipe receveuse
Copie OR :	doit être remise à l'entraîneur de l'équipe visiteuse

**NOTE :** *Dans les cas de suspension ou de pénalité majeure survenue durant la partie, remettre l'ensemble des feuilles à l'arbitre sans les détacher. Celui-ci doit compléter le rapport d'événement dans les 48 heures suivant le match.*

- **Partie incomplète, non-disputée ou arrêtée** : Si une partie cédulée n'est pas jouée comme prévu, une feuille de match doit tout de même être produite. Dans la mesure du possible et qu'ils soient présents, les officiels d'équipes, les officiels mineurs et majeurs doivent signer la feuille de match.  
Il faut inscrire la raison pour laquelle la partie ne s'est pas jouée en caractères plus gros et en diagonal au travers de la feuille (ex : « équipe non présente », « aucun arbitre présent », « panne électrique » ou tout autre motif). Dans le cas où la partie est arrêtée par le responsable de l'aréna, il faut s'assurer de bien indiquer le temps restant dans l'espace approprié afin que le responsable puisse évaluer la validité de la partie selon les règles établies.