

# **SOCCER EN GYMNASSE**

**GUIDE DU MARQUEUR**



**ET DU**



**CHRONOMÉTREUR**

# TABLE DES MATIÈRES

---

<b>MARQUEURS.....</b>	<b>3</b>
Avant la partie .....	3
Vérifier toujours votre équipement.....	3
Compléter la feuille de match .....	3
Le pointage.....	4
Les temps morts.....	4
Comptabilisation des cartons .....	5
Expulsion .....	Erreur ! Signet non défini.
Après la partie.....	6
<b>CHRONOMÉTREUR .....</b>	<b>7</b>
Avant la partie .....	7
Vérifier toujours votre équipement .....	7
Durant la partie.....	7
<b>SIGNAUX DU MARQUEUR.....</b>	<b>8</b>

# MARQUEURS

---

## Avant la partie

### Vérifier toujours votre équipement

- Tableau de pointage
- Table
- Deux (2) chaises
- Stylos
- Feuille de match
- Feuilles de règlements spécifiques

### Compléter la feuille de match

- Compléter l'entête de la feuille de match ex :

MATCH No	DIVISION	SEXE	DATE	JOUR	MOIS	ANNÉE	HEURE	TERRAIN
001	D2	M	01	Samedi	Novembre	2014	15 :30	(Nom de l'école receveuse)

- Compléter la liste des joueurs pour les deux équipes et inscrire un "C" au capitaine et un "G" au gardien de but ex :

VISITEUR							
NOM DE L'ÉQUIPE: Impact (Acronyme de l'école)							
X	No	NOM, PRÉNOM	J	2J	R	BUTS	
1	12	Antoine Lafrance					
2	22	Christian Langevin					
3	16	François McArthur					
4	08	Patrick Riendeau "C"					
5	43	Simon Lavoie					
6	71	Jonathan Dougal					
7	33	Brian O'Connor					
8	76	Vincent Martin					
9	14	Marc-André Duschesne					
10	09	Martin Lyman					
11	02	Félix Robert					
12	47	Daniel Venne					
13	00	Benoit Bouchard "G"					

- Les entraîneurs devront être inscrits dans la section suivante :

E	Raphael Di Marzio (Entraîneur-chef)				
E	Miguel Henri (Entraîneur adjoint)				
E					

### Le pointage

À chaque but marqué par l'une ou l'autre des équipes, ajouter un (1), deux (2), trois (3) ... au joueur qui a marqué selon l'ordre suivant :

- Sur la feuille de match dans la section «BUTS»

X	No	NOM, PRÉNOM	J	2J	R	BUTS
1	12	Antoine Lafrance				1

(Pour un seul but)

X	No	NOM, PRÉNOM	J	2J	R	BUTS
1	12	Antoine Lafrance				1, 2, 3

(Pour plus d'un but)

- Sur le tableau d'affichage des points (pour le public)

### Championnat régional scolaire

Si la partie se termine en **tir de barrage**, vous devez inscrire un (1) seul point dans la case prévue à cet effet pour l'équipe gagnante. Les buts en tir de barrage ne doivent pas être comptabilisés dans la section «BUTS».

<i>*Inscrire (1) but dans la colonne des buts sur cette ligne si l'équipe gagne le match en tir de barrage</i>	1
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---

### Les temps morts

Chaque équipe a droit à un temps mort de trente (30) secondes par partie (incluant la période de prolongation).

- Comme marqueur, vous avez comme tâche d'inscrire à l'endroit prévu sur la feuille de match lorsqu'une équipe utilise son temps mort.

Temps mort	1	TOTAL				
------------	---	-------	--	--	--	--

(Si l'équipe concernée n'a pas utilisé son temps mort)

Temps mort		TOTAL				
------------	-------------------------------------------------------------------------------------	-------	--	--	--	--

(L'équipe a utilisé son temps mort)

## Fautes collectives

Tous les coups francs directs sont comptabilisés comme des fautes collectives. Les fautes collectives vous seront annoncées par l'arbitre. Un coup franc sans mur est accordé à partir de la 6<sup>e</sup> faute collective dans une même mi-temps.

FAUTES	1ère DEMI	①	②	③	④	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	2e DEMI	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	9	10	11	12	13	14	15	16	17

Il est important d'aviser l'équipe concernée lorsqu'elle commet sa 5<sup>e</sup> faute collective. Vous devez indiquer à l'arbitre lorsqu'une équipe commet sa 6<sup>e</sup> faute collective. L'arbitre accordera à l'équipe adverse au coup franc direct sans mur.

### Comptabilisation des cartons

Chaque carton jaune et/ou rouge doit être comptabilisé dans la section suivante :

X	No	NOM, PRÉNOM	J	2J	R	BUTS
1	12	Antoine Lafrance				

### Sanction

En cas d'expulsion, vous devez remplir la section suivante :

X	No	NOM, PRÉNOM	J	2J	R	BUTS
5	43	Simon Lavoie	X	X	X	


(Pour un cumul de deux (2) cartons jaunes)

X	No	NOM, PRÉNOM	J	2J	R	BUTS
5	43	Simon Lavoie			X	

(Pour un carton rouge automatique)

## Après la partie

1. Compléter la feuille de match : Total des cartons, des buts

VISITEUR								
NOM DE L'ÉQUIPE: Impact (Acronyme de l'école)								
X	No	NOM, PRÉNOM	J	2J	R	BUTS		
1	12	Antoine Lafrance				1, 2, 3		
2	22	Christian Langevin						
3	16	François McArthur						
4	08	Patrick Riendeau "C"				1, 2		
5	43	Simon Lavoie	X	X	X			
6	71	Jonathan Dougal				1		
7	33	Brian O'Connor						
8	76	Vincent Martin						
9	14	Marc-André Duschesne				1		
10	09	Martin Lyman						
11	02	Félix Robert						
12	47	Daniel Venne						
13	00	Benoit Bouchard "G"	X					
14								
15								
	E	Raphael Di Marzio (Entraîneur-chef)						
	E	Miguel Henri (Entraîneur adjoint)						
	E							
<i>*Inscrire (1) but dans la colonne des buts sur cette ligne si l'équipe gagne le match en tir de barrage</i>								
<b>Temps mort</b> 			<b>TOTAL</b>		2	1	1	7

2. Inscrire le résultat final :

RÉSULTAT			
<b>VIS</b>	<b>7</b>	<b>REC</b>	<b>5</b>

3. Demander aux entraîneurs et à l'arbitre s'ils désirent écrire des observations sur la partie :

OBSERVATION DE L'ENTRAÎNEUR	OBSERVATION DE L'ARBITRE

#### 4. Faire signer les feuilles de match

ARBITRE 1	<i>Jordan Lemay</i>
ENTRAÎNEUR	<i>Raphael Di Marzio</i>

## CHRONOMÉTREUR

---

### Avant la partie

- Vérifier toujours votre équipement
- Chronomètre (s'assurer d'avoir 2 chronomètres en réserve)
- Aider le marqueur dans ses tâches d'avant partie

### Durant la partie

- Pénalité d'expulsion
- Dans le cas d'une expulsion d'un joueur, l'équipe devra jouer avec un joueur en moins pendant trois (3) minutes. C'est le marqueur qui est responsable de chronométrer les 3 minutes. Le marqueur commencera à chronométrer la pénalité lors de la reprise du jeu, au coup de sifflet. Lorsque les trois (3) minutes sont terminées, le chronométrateur indiquera à l'entraîneur qu'un 5<sup>e</sup> joueur pourra réintégrer le jeu.

### Temps mort

- Chaque équipe a droit à un temps mort de trente (30) secondes par partie (incluant la période de prolongation). À partir du moment où un entraîneur appelle son temps mort, le chronométrateur doit minuter le trente (30) secondes. Il indique à l'arbitre lorsque le temps mort est terminé.

\*\*\* Le rôle du chronométrateur et du marqueur peuvent être accompli par une seule personne (2014-2015) \*\*\*

**RSEQ LL 2014-2015**

# SIGNAUX DU MARQUEUR

---



Temps mort



Cinquième faute cumulée