



FUTSAL

GUIDE DU MARQUEUR



ET DU



CHRONOMÉTREUR

MARQUEURS

Avant la partie

Vérifier toujours votre équipement

- Tableau de pointage (électronique ou style « flipboard »)
- Table
- Deux chaises
- Stylos
- Feuille de partie
- Réglementation spécifique

Compléter la feuille de pointage

- Demander aux entraîneurs de compléter la liste des joueurs présents de leur équipe. Rayer les absents, **s'assurer que tous les joueurs ont des numéros** et inscrire un « G », « K » ou « GK » 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	J	J	R	
2	22	Christian Langevin	J	J	R	
3	16	François McArthur	J	J	R	
4	08	Patrick Riendeau	J	J	R	
5	43	Simon Lavoie	J	J	R	
6	71	Jonathan Dougal	J	J	R	
7	33	Brian O'Connor	J	J	R	
8	76	Vincent Martin	J	J	R	
9	14	Marc-André Duschesne	J	J	R	
10	09	Martin Lyman	J	J	R	
11	02	Félix Robert	J	J	R	
12	47	Daniel Venne	J	J	R	
13	G	Benoit Bouchard	J	J	R	

- Les entraîneurs devront être inscrits dans la section suivante :

ENT. CHEF	Raphael Di Marzio	Expulsé	Oui	Non
ENT. ADJ	Miguel Henri	Expulsé	Oui	Non
ENT. ADJ		Expulsé	Oui	Non

Le pointage

À chaque but marqué par l'une ou l'autre des équipes, ajoutez un but au joueur qui a marqué selon l'ordre suivant :

- Sur la feuille de pointage 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				1-1-1

(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>	TOTAL					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 pointage lorsqu'une équipe utilise son temps mort. Vous devez rayer le chiffre lorsque le temps mort est utilisé.

TEMPS MORTS	1 ^{ERE} DEMI	±
	2 ^E DEMI	1

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^e faute collective dans une même mi-temps et ce, à chaque faute supplémentaire.

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^e faute collective. Vous devez indiquer à l'arbitre lorsqu'une équipe commet sa 6^e faute collective. L'arbitre accordera à l'équipe adverse un 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	J	J	R	

Sanction

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

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

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

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

(Pour un carton rouge automatique)

Après la partie

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

VISITEUR																			
NOM DE L'ÉQUIPE: Impact (Acronyme de l'école)																			
X	No	NOM, PRÉNOM														J	2 ^e J	R	BUTS
1	12	Antoine Lafrance														J	J	R	1-1-1
2	22	Christian Langevin														J	J	R	
3	16	François McArthur														J	J	R	
4	08	Patrick Riendeau														J	J	R	1-1
5	43	Simon Lavoie														Ⓟ	Ⓟ	Ⓡ	
6	71	Jonathan Dougal														J	J	R	1
7	33	Brian O'Connor														J	J	R	
8	76	Vincent Martin														J	J	R	
9	14	Marc-André Duschesne														J	J	R	1
10	09	Martin Lyman														J	J	R	
11	02	Félix Robert														J	J	R	
12	47	Daniel Venne														J	J	R	
13	G	Benoit Bouchard														Ⓟ	J	R	
14																			
15																			
ENT. CHEF		Raphael Di Marzio														Expulsé		OUI	NON
ENT. ADJ.		Miguel Henri														Expulsé		OUI	NON
ENT. ADJ.																Expulsé		OUI	NON
<i>*Inscrire (1) but dans la colonne des buts sur cette ligne si l'équipe gagne le match en tir de barrage</i>																TOTAL			
FAUTES	1 ^{ERE} DEMI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	TEMPS MORTS	1 ^{ERE} DEMI	±
	2 ^E DEMI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		2 ^E DEMI	1

2. Inscrire le résultat final :

RÉSULTAT			
VIS	7	REC	5

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

OBSERVATION DE L'ENTRAÎNEUR	OBSERVATION DE L'ARBITRE

4. Faire signer la feuille de pointage

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 de l'expulsion d'un joueur, l'équipe devra jouer avec un joueur en moins pendant trois (3) minutes. C'est le chronométrateur qui est responsable de calculer les 3 minutes. Le chronométrateur commencera à calculer 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^e 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 l'officiel accorde le temps mort, le chronométrateur doit minuter le trente (30) secondes. Il indique à l'arbitre lorsque le temps mort est terminé.

*** Les rôles du chronométrateur et du marqueur peuvent être accomplis par une seule personne ***

SIGNAUX DU MARQUEUR



Temps mort



Cinquième faute cumulée