

Guide

REEMPLIR UNE FEUILLE DE MATCH

But et étendue

Ce guide est destiné aux marqueuses, entraîneurs, gérantes. Il servira de référence ainsi que d'outil de formation pour les nouvelles marqueuses.

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.

Bien qu'à prime abord, certaines sections de la feuille soient simples, il n'en est pas de même pour les situations spécifiques telles que la façon d'indiquer les pointages dans les cas de prolongation.

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). La responsabilité de la marqueuse est de s'assurer que ces informations sont présentes et correctes dans la mesure de ses connaissances.

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

Responsabilité

Chaque organisation ou association peut avoir ses propres lignes de conduite en regard à la méthode pour compléter ses feuilles de match respectives. Le but de ce document étant de servir de guide, il ne constitue pas une règle en soi.

Les noms utilisés au travers de ce guide sont fictifs. Toute ressemblance avec des individus existants serait le fruit d'un pur hasard.

Toute reproduction est permise en autant que le contenu complet soit reproduit de façon intégrale non-modifiée. Toute reproduction partielle est prohibée afin de conserver les éléments contenus dans leur contexte d'origine.

Table des modifications :

Version	Date	Détails / Changements	Par
V 1.0	5 Juillet 2007	Publication originale	Ivan Parisien
V 1.1	9 Juillet 2009	p. 6,7 : exclure joueuse absente du total p. 4,15 : spécifier officiels majeurs <u>et mineurs</u> p. 16 : ajouter note pour match non-disputé ou interrompu	Ivan Parisien

Table de contenu :

MODÈLE DE FEUILLE DE MATCH	p. 4
SECTION : IDENTIFICATION DE LA PARTIE	p. 5
SECTION : IDENTIFICATION DES JOUEUSES	p. 6
SECTION : TABLE DES POINTS	p. 8
SECTION : SOMMAIRE DES POINTAGES	p. 9
SECTION : TABLE DES PUNITIONS	p.11
SECTION : ENREGISTREMENT DES TEMPS MORTS	p. 14
SECTION : IDENTIFICATION DES OFFICIELS D'ÉQUIPE	p. 15
SECTION : IDENTIFICATION DES OFFICIELS MAJEURS	p. 15
GÉNÉRALITÉS	p. 16

MODÈLE DE FEUILLE DE MATCH

The image shows a hockey score sheet form with several sections and red arrows pointing to specific areas:

- 1**: Points to the top identification section containing fields for 'ROUTE / GAME NO.', 'DATE', 'HEURE DÉBUT / TIME START', 'HEURE FIN / TIME COMPLETE', 'CATEGORIE / CATEGORY', 'CLASSE / CLASS', 'TRIM / TRIM / SECT', 'LIGUE / LEAGUE', 'TOURNOI / TOURNAMENT', and 'ENDROIT / ARENA'.
- 2a**: Points to the 'VISITEUR / VISITOR' player statistics table.
- 3**: Points to the 'PORTAGE / SCORE' table for the visitor team.
- 4**: Points to the 'PUNITIONS / PENALTIES' table for the visitor team.
- 5**: Points to the 'RÉSUMÉ DE LA PARTIE / GAME SUMMARY' table for the visitor team.
- 6**: Points to the 'TEMPS MORT UTILISÉ / TIME OUT USED' section.
- 7**: Points to the 'ENTRAÎNEUR ADJOINT / ASSISTANT COACH' field.
- 8**: Points to the 'OFFICIELS - OFFICIALS' section at the bottom, including fields for 'OFFICIEL MAJEUR / REFEREE', 'CHRONOMETREUR / DE LOCOMETS / SHOT CLOCK', and 'MARQUEUR / SCORER'.

At the bottom of the form, there is a legend for the back of the page:

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

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

IDENTIFICATION DE LA PARTIE

IDENTIFICATION DES JOEUSES (visiteur)

TABLE DES POINTS

TABLE DES PUNITIONS

SOMMAIRE DES POINTAGES

ENREGISTREMENT DES TEMPS MORTS

IDENTIFICATION DES OFFICIELS D'ÉQUIPE

IDENTIFICATION DES JOEUSES (receveur)

IDENTIFICATION DES OFFICIELS MAJEURS ET MINEURS

SECTION : IDENTIFICATION DE LA PARTIE

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

- JOUTE NO** inscrire le numéro de match attribué selon la cédule officielle
- DATE** inscrire la date de la partie jour-mois-année. Le format n'importe pas (ex : 25/03/07 ou 25-Mar-07 ou autre combinaison). Assurez vous de respecter jour/mois/année afin d'éviter la confusion (ex : 10/11/07 représente le 10-Nov-07 et non pas le Oct-11-07)
- HEURE DÉBUT** heure réelle à laquelle le match a débuté et non pas l'heure prévue
- HEURE FIN** heure réelle à laquelle le match s'est terminé
- CATÉGORIE** inscrire la catégorie sans la classe (ex : moustique, novice, atome, benjamine, junior, cadette)
- CLASSE** inscrire la classe de la catégorie (C,B,A,AA)
- TEMPS RESTANT** temps en minutes/secondes qu'il restait à faire au match si ce match a été arrêté avant la fin du temps réglementaire (ex : par l'arena si le temps alloué est écoulé). Si les 2 périodes se sont écoulées, alors inscrire 0.
- LIGUE** inscrire l'identifiant de la ligue (ex : LRRN)
- ENDROIT** inscrire le nom de l'arena et non pas le nom de la ville (à moins que ce ne soit le même)

EXEMPLE

JOUTE GAME NO	DATE	HEURE DÉBUT TIME STARTED	HEURE FIN TIME COMPLETE
305	25/03/07	9:15	10:01
CATÉGORIE CATEGORY		CLASSE CLASS	TEMPS RESTANT TIME LEFT
ATOME		B	0:00
LIGUE LEAGUE	TOURNOI TOURNAMENT	ENDROIT ARENA	
LRRN		LEGARDEUR	

SECTION : IDENTIFICATION DES JOEUSES

NO.	VISITEUR VISITOR

NO.	RECEVEUR HOME

...

VISITEUR

inscrire le nom de l'association de l'équipe visiteuse et le numéro de l'équipe si cette association compte plus d'une équipe dans cette catégorie (ex : Boisbriand 2)
Ne pas utiliser le nom d'équipe spécifique (ex : Panthères, Étoiles, ...)

RECEVEUR

inscrire le nom de l'association de l'équipe receveuse selon les mêmes critères que l'équipe visiteuse ci-haut

NOMS et NO. JOEUSES

inscrire le nom des joueuses et leurs numéros de chandails respectifs. L'ordre importe peu. Préférentiellement, l'ordre des numéros de chandails devrait être utilisé 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/les capitaines et 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. Toutes les réservistes doivent être listées 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^{ère} suspension de 2 ou la 2^e de 2.

Mettre une barre pour indiquer que la liste est complète et finale.

Indiquer le nombre de joueuses présentes en inscrivant le chiffre approprié au bas de la liste. Ne pas inclure les joueuses absentes dans le compte. Encercler ce chiffre.

SECTION : SOMMAIRE DES POINTAGES

RÉSUMÉ DE LA PARTIE / GAME SUMMARY			
1 ^{RE} / 1 ST	2 ^E / 2 ND	PROLONGATION OVERTIME	TOTAL

1^{ère} inscrire le nombre total de buts de la première période

2^e inscrire le nombre total de buts de la 2^e période

PROLONGATION inscrire le but compté en période de prolongation ou en tir de barrage.
Lors de tir de barrage, seul le but vainqueur est enregistré (si aucun but en prolongation). Les autres buts marqués en tir de barrage ne sont pas totalisés au sommaire.

TOTAL faire le total du nombre de buts

EXEMPLE 1

POINTAGE SCORE			
PTS.	ASS.	ASS.	TEMPS
22	11	33	2 :10
44	26	11	10 :21
55	11	84	5 :15

1 but en 1^{ère} période

2 buts en 2^e période

3

RÉSUMÉ DE LA PARTIEGAME SUMMARY			
1 ^{RE} / 1 ST	2 ^E / 2 ND	PROLONGATION / OVERTIME	TOTAL
1	2	0	3

POINTAGE SCORE			
PTS.	ASS.	ASS.	TEMPS
96	10	22	9 :41
77	22	10	6 :27
90	6	66	2 :01
55	88	96	4 :30

0 but en 1^{ère} période

3 buts en 2^e période

1 but en prolongation

4

RÉSUMÉ DE LA PARTIEGAME SUMMARY			
1 ^{RE} / 1 ST	2 ^E / 2 ND	PROLONGATION / OVERTIME	TOTAL
0	3	1	4

EXEMPLE 2

POINTAGE SCORE			
PTS.	ASS.	ASS.	TEMPS
22	11	33	2 :10
44	26	11	10 :21
55	11	84	5 :15
22	--	--	

1 but en 1^{ère} période

2 buts en 2^e période

0 but en prolongation

1 but en tir de barrage

3

RÉSUMÉ DE LA PARTIEGAME SUMMARY			
1 ^{RE} / 1 ST	2 ^E / 2 ND	PROLONGATION / OVERTIME	TOTAL
1	2	0	3

POINTAGE SCORE			
PTS.	ASS.	ASS.	TEMPS
96	10	22	9 :41
77	22	10	6 :27
90	6	66	2 :01
54	--	--	
90	--	--	
22	--	--	

0 but en 1^{ère} période

3 buts en 2^e période

0 but en prolongation

3 buts en tir de barrage

4

RÉSUMÉ DE LA PARTIEGAME SUMMARY			
1 ^{RE} / 1 ST	2 ^E / 2 ND	PROLONGATION / OVERTIME	TOTAL
0	3	1	4

(1)

(1) Seul le but vainqueur est comptabilisé au sommaire et dans le total

SECTION : TABLE DES PUNITIONS

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

NO inscrire le numéro de la joueuse qui a écopé de la pénalité. Dans le cas d'une punition donnée à l'équipe ou à l'entraîneur, ne rien inscrire – laisser la case vide

PURGÉE PAR inscrire le numéro de la joueuse qui purge la punition (souvent le même que celle qui a écopé de la punition. Peut être différent si la punition est donnée à l'équipe par exemple ou si la joueuse punie est expulsée et qu'une autre la remplace)

MIN nombre de minutes pour la punition décernée selon la grille (2 ou 4 min) (ce n'est pas la durée réelle de la punition)

CODE selon la grille

LETTRE selon la grille. Doit apparaître si le code utilisé est 16 ou 17

TEMPS SORTIE temps réel auquel la joueuse est physiquement sortie de la glace et entrée au banc des pénalités (mm:ss)
(Note : utiliser le temps restant au cadran)

TEMPS DÉBUT temps auquel la pénalité commence à être purgée (mm:ss)

Le temps de DÉBUT sera normalement égale au temps de SORTIE sauf dans les cas de pénalités multiples. Si la pénalité est décernée alors qu'il y a déjà 2 joueuses en punition, le temps de DÉBUT sera alors le temps auquel la pénalité commencera à être purgée c'est-à-dire après que la 1^{ère} pénalité soit terminée.
(Note : utiliser le temps restant au cadran)

TEMPS FIN temps réel auquel la pénalité se termine (mm:ss)

Pour une punition purgée complètement, le temps de FIN sera dans un délai de 2 ou 4 minutes après temps de DÉBUT selon la punition. Il peut être différent dans le cas où la joueuse ne purge pas sa punition totalement suite à un but de l'équipe adverse

TEMPS RETOUR

temps réel auquel la joueuse quitte le banc de punition et revient physiquement sur la glace (mm:ss)
(Note : utiliser le temps restant au cadran)

Le temps de RETOUR peut être différent du temps de FIN dans les cas où il y a pénalités multiples et que la joueuse doit attendre un arrêt de jeu pour réintégrer la glace ou son banc d'équipe

Tracer une ligne de séparation entre les inscriptions pour délimiter les périodes

A la fin de la partie, faire une barre au bas de la liste. Inscrire le total de minutes pour chacune des équipes (pas le nombre de punition). Encercler ce chiffre.

Grille des codes de pénalités

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

EXEMPLE 1

PUNITIONS PENALTIES								
NO.	PURGEE PAR SERVED BY	MIN	CODE	LETTRE	TEMPS SORTIE TIME OUT	TEMPS DEBUT TIME START	TEMPS FIN TIME FINISH	TEMPS RESTOJ TIME ON
10	10	2	7		4:20	4:20	2:20	2:20
4	22	4	17	D	8:26	8:26	4:26	4:26
6 min								

Punition 2 min au #10 pour avoir fait trébucher à 4:20 min de la 1^{ère} pér.

Punition de match 4 min. au #4 pour langage abusif purgée par #22 à 8:26 min de la 2^e pér. (joueuse #4 est chassée du match)

EXEMPLE 2

PUNITIONS PENALTIES								
NO.	PURGEE PAR SERVED BY	MIN	CODE	LETTRE	TEMPS SORTIE TIME OUT	TEMPS DEBUT TIME START	TEMPS FIN TIME FINISH	TEMPS RESTOJ TIME ON
5	5	2	3		9:33	9:33	7:33	7:20 ⁽¹⁾
8	8	2	9		8:52	8:52	6:52	6:52
2	2	2	7		8:14	7:33 ⁽²⁾	5:33	5:33
6 min								

Aucune punition en 1^{ère} période

⁽¹⁾Pénalité à la joueuse #5 à 9:33 min. Terminée à 7:33 mais elle devait attendre un arrêt de jeu pour revenir sur la glace parce qu'il y avait 2 autres pénalités en cours

Pénalité à la joueuse #2 à 8:14 min mais la pénalité a débuté seulement à 7:33 min suite à la fin de la 1^{ère} pénalité

* Note: Un maximum de 2 pénalités peuvent être purgées à la fois. Toute pénalité subséquente doit être purgée après la fin de la première. Lorsqu'il y a plus d'une pénalité, la 1^{ère} joueuse ne peut pas retourner sur la glace à la fin de sa pénalité puisque cela créerait une supériorité numérique. Elle doit attendre un arrêt de jeu pour retourner au banc d'équipe.

SECTION : ENREGISTREMENT DES TEMPS MORTS

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

TEMPS MORT UTILISÉ mettre un crochet dans la case lorsqu'une équipe utilise son temps mort

PÉRIODE indiquer à quelle période le temps mort est utilisé

TEMPS inscrire le temps (mm :ss) auquel le temps mort est demandé.

(Note :utilisez la même méthode que celle utilisée pour le temps des buts, soit le temps restant au cadran. Si vous utilisez le temps écoulé pour les autres cases de la feuille de match, vous devez alors utiliser celui-ci pour le temps mort.)

EXEMPLE

TEMPS MORT UTILISÉ TIME OUT USED	<input checked="" type="checkbox"/>	PÉRIODE PERIOD	TEMPS TIME
		2	1 35

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 chronométreuse et '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

- 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'arena, 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.