

Guide

REEMPLIR UNE FEUILLE DE MATCH

But et étendue

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

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 joueuse 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

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 form is divided into several key sections:

- 1**: Identification of the game (Date, Time, Location, League, etc.)
- 2a**: Identification of visiting players (Table with columns for No., Name, Position, etc.)
- 3**: Points table (Table with columns for Points, Assists, Goals, etc.)
- 4**: Penalties table (Table with columns for Player No., Code, Letter, Time, etc.)
- 5**: Summary of points (Summary table with columns for 1st, 2nd, 3rd periods, Total, etc.)
- 6**: Timeouts (Fields for Time Out Used, Period, Time)
- 7**: Penalties and Major Penalties (List of offenses and their durations)
- 8**: Identification of officials (Table for Referee, Shot Clock, etc.)

IDENTIFICATION DE LA PARTIE

IDENTIFICATION DES JOUEUSES (visiteur)

TABLE DES POINTS

TABLE DES PUNITIONS

SOMMAIRE DES POINTAGES

ENREGISTREMENT DES TEMPS MORTS

IDENTIFICATION DES OFFICIELS D'ÉQUIPE

IDENTIFICATION DES JOUEUSES (receveur)

IDENTIFICATION DES OFFICIELS MAJEURS

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 JOUEUSES

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. JOUEUSES**

inscrire le nom des joueuses et leurs numéros de chandails respectifs. L'ordre importe peu. Préféablement, 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 coté 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 en inscrivant le chiffre approprié au bas de la liste. Encercler ce chiffre.

EXEMPLE

NO.	VISITEUR VISITOR	Blainville
00	Sandra Lemaire	
16	Aline Daviault	" A "
24	Marie Joyial	" A "
36	Camille Fleury	" C "
45	Stéphanie Boulay	
56	Noémie Dumais	
60	Coralie Pouliot	" GB "
81	Valérie Gamache	
30	Catherine Bériault	" RES "

9		

NO.	RECEVEUR HOME	MONTRÉAL-NORD
00	Jessica Lemelin	" GB "
11	Caroline Deveault	" C "
22	Marielle Jolin	
33	Cassy Lafleur	
44	Stéphanie Bélanger	" A "
55	Nancy Dumoulin	" A "
66	Corinne Poitras	
77	Valérie Gaucher	" ABS "
88	Catherine Joly	
99	Roxanne Michelin	

10		

Note : Ringuette-Québec préconise aussi une façon alternative d'inscrire les réservistes. Vous pouvez utiliser une ligne libre au bas de la liste des joueuses régulières et inscrire « RÉSERVISTES ». Vous devez lister les joueuses réservistes au-dessous de cette ligne. Par contre, la méthode usuelle et d'usage plus répandue est de mettre « RES » à côté du nom de la joueuse en regroupant les réservistes au bas de la liste tel qu'indiqué ci-haut.

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 PARTIE/JAMÉ 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 but en 2^e période

0 but en prolongation

3 buts en tir de barrage

4

RÉSUMÉ DE LA PARTIE/JAMÉ 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

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 doivent 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	
5. DONNER DU COUDE/ELBOWING	PUNITIONS À PURGER ENTIÈREMENT/ FULLY SERVED PENALTIES	19. RUDESSE/ROUGH PLAY	4MIN
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 RETOUR 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

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)

6 min

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 RETOUR 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

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

6 min

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

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.*