



**Manuel du
marqueur et du
chronométrateur 2011**

Section 1

Pourquoi une formation de marqueur et de chronométrateur?

Une formation de marqueur/chronométrateur vous permettra de suivre une partie de façon plus intéressante. Celle-ci permettra une uniformisation dans le remplissage de la feuille de pointage. De plus, celle-ci vise à donner les outils nécessaires lors de situations particulières.

La formation de marqueur/chronométrateur vous permettra d'acquérir les compétences nécessaires à votre travail.

1.1 Qualités essentielles du marqueur/chronométrateur

Un bon marqueur/chronométrateur devrait avoir les qualités suivantes :

- a) Être impartial : le marqueur/chronométrateur est un officiel au même titre que l'arbitre. Il doit donc demeurer impartial, peu importe la situation. Souvent, le marqueur/chronométrateur connaît des joueurs dans une des équipes. Il ne devra en aucun temps favoriser ou défavoriser ces personnes. Il ne doit jamais applaudir aux exploits des joueurs, peu importe le temps où cela se produit, car son impartialité risque alors d'être mise en cause.
- b) Être compétent : le marqueur/chronométrateur devra connaître les règles qui s'appliquent à son travail (manuel). Ces règles serviront de base aux décisions du marqueur/chronométrateur. En suivant correctement la formation, le marqueur/chronométrateur devrait être en mesure d'effectuer du bon boulot.
- c) Être constant : le marqueur/chronométrateur doit être le plus constant possible lors de situations particulières. Il doit prendre les mêmes décisions lors de situations identiques.
- d) Être attentif : le marqueur/chronométrateur doit être attentif, car les situations particulières peuvent arriver à tout moment lors de la partie. De plus, le chronométrateur étant celui qui s'occupe du chronomètre, il se doit de ne pas être distrait pour effectuer son travail le mieux possible.
- e) Être ponctuel : le marqueur/chronométrateur doit être à l'aréna à l'heure conforme afin d'avoir le temps de préparer la partie.
- f) Être minutieux : le marqueur doit utiliser son écriture du dimanche. Il faut que le statisticien soit capable de lire les informations contenues sur la feuille de pointage.

1.2 Travail du marqueur

1.2.1 Travail d'avant partie

a) À la maison :

Le marqueur/chronométreur devra vérifier l'heure de la partie de façon à arriver à l'aréna au moins 30 minutes avant celle-ci. Avant de quitter son domicile, il devra vérifier s'il possède les éléments suivants :

- 1) du papier brouillon
- 2) des crayons à encre bleu ou noir (minimum 3)
- 3) son manuel du marqueur/chronométreur
- 4) un sac pour contenir le tout
- 5) une règle
- 6) un surligneur jaune

b) À l'aréna :

15 minutes avant le début de la partie, l'équipe locale doit remettre la feuille de pointage au marqueur. S'il n'a pas reçu la feuille de pointage à ce moment, le marqueur doit aller la chercher à la chambre des joueurs de l'équipe locale. Si par exemple, tu ne peux pas trouver les entraîneurs, ce n'est pas grave, tu va l'avoir pendant la période de réchauffement. Le marqueur/chronométreur doit se placer au banc du chronométreur 10 minutes avant le début de la partie.

c) Au banc du chronométreur :

Le chronométreur doit mettre au tableau le temps pour le réchauffement (2 minutes pour les parties qui durent 1 heure, 5 minutes pour les parties qui durent 1 heure 30 et 5 minutes avec une cloche à 3 minutes pour le midget espoir) et partir celui-ci lorsque les équipes et les officiels embarquent sur la patinoire.

Le marqueur/chronométreur doit vérifier si le nombre de joueurs des 2 équipes sur la glace correspondent avec le nombre de joueurs sur la feuille et les indiquer sur celle-ci. Si le nombre ne correspond pas, il faut aviser l'arbitre immédiatement.

Le marqueur doit vérifier si les informations suivantes sur la feuille sont exactes :

- 1) le numéro de partie, la date et le nom des équipes (surnom et nom)
- 2) les noms et les numéros des joueurs (vérifier si tout les joueurs ont un numéro ou s'il y a des numéros identiques)
- 3) Vérifier sur chaque copie que les collants son dans la bonne place et que tout l'information et marquer.
- 4) le capitaine et les assistants
- 5) les joueurs affiliés (« PE ou JA » et aussi le numéro qui correspond, par exemple; 501, 502, 505).
- 6) les membres suspendus
- 7) la signature de l'entraîneur

** Si les informations 2 à 7 sont manquantes ou erronées, il faut aviser l'arbitre immédiatement.

Lorsque le temps de réchauffement est terminé, le chronométreur doit mettre le temps de la 1^{ère} période au tableau.

Voici les durées des périodes pour chaque catégorie (Pour les matches d'une heure, le 3^{ème} période et 10 minutes, sauf calculer différemment):

- 1) novice : 3 périodes de 10 minutes
- 2) atome : 3 périodes de 10 minutes
- 3) pee-wee : 3 périodes de 15 minutes
- 4) bantam : 3 périodes de 15 minutes
- 5) midget : 3 périodes de 15 minutes
- 6) junior : 3 périodes de 15 minutes
- 7) midget espoir et AA : 1 période de 15 minutes et 2 périodes de 20 minutes

Exception : Pour la 3^e période de chaque partie, il faut prendre le temps qu'il reste, le diviser par 2 et ajouter 5 minutes.

Dans les matches d'une heure au lieu d'ajouter 5 minutes, il faut ajouter 2 minutes.

Le marqueur doit inscrire le temps de la 3^e période en bas à gauche sur la feuille de pointage.

1.2.2 Pendant la partie

Le marqueur chronométreur doit conserver toute son attention au jeu de façon à ne rien manquer.

Lors d'un but ou d'une punition, le marqueur doit vérifier sur la feuille de pointage si les numéros donnés par l'arbitre se retrouvent sur celle-ci.

Dans la négative, il faut aviser l'arbitre lors de l'arrêt de jeu suivant.

Le marqueur doit remplir avec soin sa feuille de pointage.

1.2.3 Après la partie

Le marqueur doit indiquer le temps qu'il restait à la partie en bas à droite sur la feuille de pointage.

Indique le pointage final dans leurs cadres appropriés.

Il ne faut jamais fermer la feuille de pointage avant d'y aller voir les arbitres en premier.

Le marqueur doit amener la feuille de pointage à la chambre des arbitres.

Il doit distribuer les feuilles aux 2 équipes et suivre les instructions de chaque ligue pour les feuilles originales.

1.2.4 En tout temps

Le marqueur/chronométreur doit s'abstenir de commencer une discussion avec des joueurs ou des spectateurs. Il est là pour appliquer les règlements et non pour les expliquer.

On ne doit jamais hésiter à demander des explications à la personne responsable des marqueurs sur tout sujet ou jeu qui semble inusité : l'ignorance est pire que l'erreur.

Section 2

La feuille de pointage

La feuille de pointage contient les informations suivantes :

- 1) Une section pour identifier l'endroit, la ville, la date, la division, la classe, le numéro de partie et la ligue.
 - a) La date et le numéro de partie sont remplis par l'équipe locale, il faut vérifier si les informations sont exactes.
 - b) Le marqueur doit remplir les autres informations.
- 2) Le côté gauche de la feuille concerne l'équipe visiteuse et le côté droit l'équipe locale.
 - a) Pour chaque équipe, nous devons retrouver le surnom et le nom de l'équipe.
 - b) L'étiquette comprenant les prénoms et les noms des joueurs, les numéros, le capitaine et les assistants, les joueurs affiliés avec leur numéro d'affiliation ainsi que la mention "PE", les prénoms et les noms des entraîneurs ainsi que leur numéro.
 - c) La signature de l'entraîneur-chef
 - d) Si un membre est suspendu, le numéro, le nom et le nombre de partie doivent apparaître sur la feuille de pointage à l'endroit approprié.
- 3) Une section où l'on inscrit les buts pour chaque équipe.
 - a) L'arbitre nous indique jusqu'à 3 numéros lors du but. Le premier est celui qui a marqué le but et les suivants sont pour les assistances.
 - b) Le marqueur doit inscrire le temps du but (inverse au temps au cadran) et la période.
- 4) Une section où l'on inscrit les punitions pour chaque équipe.
 - a) Une section pour les punitions mineures (A)
 - b) Une section pour les autres punitions (B-C-D-E-F)
 - c) Le marqueur inscrit le numéro du joueur, le code d'infraction, le temps de la punition (inverse au cadran) et la période.

- 5) Une section pour les gardiens de but (seulement pour le Bantam, Midget et Junior; AA, BB, CC).
 - a) Le marqueur inscrit le numéro du gardien partant de chaque équipe sur la première ligne et le gardien substitut (s'il y a lieu) sur la 2^e ligne.
 - b) Pour chaque période, le marqueur indique le nombre de but que chaque gardien a donné.
 - c) Au total, le marqueur indique le nombre total de but que chaque gardien a donné ainsi que le temps que ceux-ci ont gardé les buts.

- 6) Une section pour inscrire le pointage de chaque équipe et pour les points franc-jeu. Voici le nombre de minutes de punition (A+B+C+D+E) que les équipes ne doivent pas dépasser pour avoir droit au point franc-jeu :
 - a) Novice : 8 minutes
 - b) Atome : 10 minutes
 - c) Pee-Wee : 12 minutes
 - d) Bantam : 16 minutes
 - e) Midget : 20 minutes
 - f) Junior : 22 minutes

- 7) Une section pour écrire les noms du marqueur, du chronométrateur, des juges de lignes et de l'arbitre ainsi que la signature de celui-ci.

- 8) Une section pour le début et la fin de la partie ainsi que du nombre de spectateurs.

Section 3

Codification des punitions

Voir feuille

3.3 Inscription des infractions

3.3.1 Puntion d'équipe ou de banc

Le marqueur doit inscrire le numéro de l'entraîneur fautif et entourer le numéro du joueur qui sert la puntion.

3.3.2 Puntion au gardien de but

Le marqueur doit inscrire le numéro du gardien fautif et entourer le numéro du joueur qui sert la puntion.

3.3.3 Joueur qui sert une puntion d'un autre joueur

Si un joueur est expulsé ou si un joueur commet plus d'infraction que l'adversaire ou si le joueur reçoit une puntion mineure en plus d'une puntion d'inconduite, il doit y avoir un autre joueur qui sert la puntion.

Donc, le marqueur doit inscrire le numéro du joueur fautif et entourer le numéro du joueur qui sert la puntion entre parenthèses.

3.3.4 Infractions commises avec le bâton

À chaque infraction commise avec le bâton, le marqueur doit surligner en jaune l'infraction. Ceci va être un bon indicateur pour savoir quand un joueur est rendu à 3 punitions avec le bâton.

Section 4

Le chronométrage

Le chronométrateur est responsable de chronométrer le temps de partie et des punitions.

4.1 Chronométrage du match

Le chronométrateur doit partir le temps de la partie lors des mises au jeu et l'arrêter lors des coups de sifflet.

4.2 Chronométrage des punitions

4.2.1 Punitions coïncidentes

Si plusieurs punitions sont données lors d'un même arrêt de jeu, seule la différence de temps devra être purgée (exception: punition mineure donnée à l'équipe A et une punition majeure donnée à l'équipe B).

Voici les règles à observer:

- 1) Annuler toujours le plus de punitions possibles.
- 2) Annuler des punitions de sorte que l'équipe soit en désavantage numérique d'un seul joueur.
- 3) Annuler les punitions de manière à éviter de priver son équipe d'un autre joueur sur la glace.
- 4) Annuler les punitions en utilisant l'ordre dans lequel l'arbitre les a signalées.

Voici quelques exemples de situation de jeu:

- 1) A6—2 B11—2
 Substitution immédiate, alignement complet

- 2) A6—2 B11—2
 A7—2 B14—2
 Substitution immédiate, alignement complet

- 3) A6—2 B11—2+2
A7—2
Substitution immédiate, alignement complet
- 4) A A6—2 B11—2
A7—2
L'équipe A jouera à court d'un joueur. A7 purgera la punition de temps de 2 minutes. La punition à A6 est annulée en vertu de l'ordre dans lequel les punitions ont été imposées.
- 5) A6—2 B11—2
A7—2 B14—2+2
L'équipe B jouera à court d'un joueur pendant 2 minutes. B11 doit purger la punition de temps pour éviter qu'un autre joueur soit retiré de la glace.
- 6) A6—2 B11—2+2
L'équipe B jouera à court d'un joueur pendant 2 minutes. Un autre joueur qui était sur la glace doit purger la punition de temps.
- 7) A6—2 B11—2+2
B14—2
L'équipe B reprendra le jeu à court d'un joueur pendant 4 minutes. B11 purgera les punitions de temps afin que l'équipe B ne soit à court que d'un joueur.
- 8) A6—PM+5 B12—5+EI
Substitution immédiate, alignement complet
- 9) A6—5+EI+5+EI B12—5+EI
B11—5+EI
Substitution immédiate, alignement complet
- 10) A6—5+EI B12—5+EI
A7—5+EI
L'équipe A reprendra le jeu en désavantage numérique. Un joueur qui était sur la glace doit purger la punition de temps de A7. La punition à A6 est annulée en vertu de l'ordre dans lequel les punitions ont été imposées.
- 11) A6—5+EI+5+EI B12—5+EI
L'équipe A jouera en désavantage numérique d'un joueur pendant 5 minutes. L'équipe A doit retirer un joueur qui était sur la glace pour purger la punition de temps.
- 12) A6—5+EI+2 B7—5+EI+2
Substitution immédiate, alignement complet

13) A6—5+EI+2 B7—5+EI
 B8—2
 Substitution immédiate, alignement complet

14) A6—5+EI+2 B8—5+EI+5+EI
 A7—5+EI+2 B9—2+2
 Substitution immédiate, alignement complet

15) A3—2 B7—2
 A4—2 B8—5+EI
 A6—5+EI
 L'équipe A reprendra le jeu à court d'un joueur pendant 2 minutes. A4 purgera la punition de temps, selon l'ordre dans lequel les punitions ont été imposées.

16) A3—5+EI+2 B7—2
 A4—5+EI+2+2 B8—5+EI+2
 A6—5+EI B9—5+EI+5+EI+2
 Substitution immédiate, alignement complet

17) A6—2+2 B11—5+EI+2
 A7—5+EI+2 B12—5+EI+5+EI
 A8—5+EI
 L'équipe A et l'équipe B reprendront chacune le jeu à court d'un joueur. A6 purgera la punition de temps de 4 minutes. L'équipe B devra retirer un joueur de la glace pour purger la punition de temps de 5 minutes imposées à B12.

18) A6—5+EI+2 B11—5+EI+5+EI+2+2
 A7—5+EI B12—5+EI+5+EI
 A8—5+EI
 L'équipe B commencera à court d'un joueur. L'équipe B devra retirer un joueur de la glace pour purger la punition à temps de 7 minutes imposée à B11. La punition majeure doit être purgée en premier.

19) A6—2 B11—5+EI+5+EI
 A7—5+EI+2 B12—5+EI
 A8—5+EI
 L'équipe A commencera à court de deux joueurs. A6 purgera la punition de temps de 2 minutes. Un autre joueur qui était sur la glace purgera la punition de temps de 2 minutes imposée à A7. L'équipe B commencera à court d'un joueur et un joueur qui était sur la glace purgera la punition de temps de 5 minutes imposée à B12.

- 5) A8—2+2 4:00
 A9—2 3:30
 B marque un but à 3:00
 La première punition imposée à A8 prend fin. Personne ne revient au jeu.
- 6) A8—2+2 4:00
 A9—2 4:00
 B marque un but à 3:00
 La première punition imposée à A8 est terminée. Personne ne revient au jeu.
 L'ordre d'imposition des punitions est le facteur critique.
- 7) A9—2 4:00
 A8—2+2 4:00
 B marque un but à 3:00
 A9 revient au jeu. L'ordre d'imposition des punitions est le facteur critique.
- 8) A8—2+2 5:00
 A9—2 4:30
 B marque un but à 2:50
 A9 retourne sur la glace. La 2e punition A8 a débuté à 3:00.
- 9) A6—5+EI 4:00
 A9—2 3:30
 B11—2 3:00
 B marque un but à 2:30
 A9 retourne sur la glace.
- 10) A8—2 B3—2 4:00
 A9—5+EI 3:30
 B marque un but à 3:00
 Aucun joueur ne retourne sur la glace. La seule punition qui sera purgée par l'équipe A est la punition majeure imposée à A9.
- 11) A6—2 B14—2+2 B16—5+EI 5:00
 A marque un but à 4:30
 En vertu de la règle des punitions coïncidentes, un joueur qui était sur la glace doit purger la punition de temps de 2 minutes imposée à B14. Ce joueur reviendra sur la glace lorsque le but est marqué à 4:30. B14 commencera maintenant à purger sa punition coïncidente et reviendra au jeu au premier arrêt de jeu survenant après 2:30.

4.2.4 Signalisation des punitions

Voici quelques exemples de situation de jeu lors de signalisation des punitions:

- 1) L'équipe A sert une punition mineure. L'arbitre signale une punition demandant un tir de punition contre un joueur de l'équipe A. L'équipe B marque un but avant l'arrêt de jeu. Doit-on accorder le tir de punition?

Non, le but de l'équipe B met fin à la punition mineure purgée par l'équipe A. La punition mineure (ou majeure) appropriée doit être imposée pour la punition originalement retardée pour un tir de punition.

- 2) Un joueur de l'équipe A sert une punition mineure. L'arbitre signale une punition retardée contre un joueur de l'équipe A. Un autre joueur de l'équipe A lance son bâton vers la rondelle dans sa propre zone défensive. L'équipe B marque un but avant que le jeu ne soit arrêté ou un tir de punition accordé. Doit-on accorder le tir de punition?

Non. Le but marqué par l'équipe B met fin à la punition mineure purgée par l'équipe A. La punition retardée contre l'équipe A ainsi que la punition mineure pour avoir lancé son bâton (au lieu d'un tir de punition) doivent être imposées.

- 3) Lorsque des punitions mineures retardées imposées à deux joueurs d'une même équipe sur la glace doivent être signalées, mais qu'un but est marqué contre cette équipe avant le prochain arrêt de jeu, l'arbitre déterminera quelle punition doit être imposée et laquelle des deux punitions mineures doit être annulée, selon l'ordre dans lequel les deux infractions ont été commises.
- 4) Le #10 de l'équipe A se voit imposer une punition mineure à 4:30. Le #4 de l'équipe B écope d'une punition mineure à 3:30. L'arbitre signale une punition mineure contre le #6 de l'équipe A. L'équipe B marque un but à 3:00 avant que l'arbitre n'impose la punition à A6. Est-ce que la punition mineure à A6 est annulée avec le but de l'équipe B?

Oui. Car l'équipe A n'est pas en désavantage numérique. Donc, la punition mineure signalée à A6 n'est pas imposée puisqu'elle est annulée par le but de l'équipe B.

Section 5

Situations particulières

5.1 Joueur qui quitte le banc de punition trop rapidement

Si un joueur quitte le banc de punition trop rapidement (exemple : il restait 5 secondes à sa punition), le chronométreur doit avertir l'arbitre lors de l'arrêt de jeu suivant en faisant tinter la cloche. Le joueur se verra décerner une punition mineure pour avoir quitté le banc de punition (A78). De plus, il faut rajouter le temps qu'il restait à sa punition (exemple : il restait 5 secondes à sa punition, donc le chronométreur met 2 :05 au tableau).

5.2 Joueur ou entraîneur qui vous manque de respect

Le marqueur et le chronométreur sont des officiels au même titre que les officiels sur la glace. Les joueurs et entraîneurs doivent vous respecter. Si un joueur ou un entraîneur utilise un langage ou une gestuelle inappropriée envers vous, vous devez en avertir l'arbitre lors de l'arrêt de jeu suivant. Celui-ci décidera ce qu'il adviendra de cette situation.

5.3 Bataille

Lors d'une bataille, le marqueur et le chronométreur sont deux paires d'yeux supplémentaires pour aider l'arbitre et les juges de lignes.

Le marqueur doit vérifier le banc de l'équipe locale et le chronométreur celui de l'équipe qui visite au cas où des joueurs sauteraient sur la glace.

Si cela arrive et qu'une bataille générale est déclenchée, voici la marche à suivre :

- 1) Le marqueur doit noter le 1^{er} joueur à quitter son banc pour chaque équipe. Il se peut que ce soit un joueur se trouvant au banc de punition.
- 2) Le marqueur doit noter tous les joueurs qui ont quitté le banc de punition.
- 3) Il doit noter si les gardiens de but ont quitté leur enceinte.
- 4) Il doit noter les joueurs qui se battent ainsi que le 3^e homme dans une bataille.
- 5) Il doit noter les autres situations qui peuvent survenir (exemple : un joueur qui enlève son casque protecteur et qui donne des coups avec).
- 6) Le chronométreur doit aider le marqueur dans sa tâche.
- 7) Si l'arbitre le demande, le marqueur doit lui donner ses notes afin d'aider celui-ci dans sa distribution des infractions.