



Feuille de travail pour marqueur / chronométrateur – Futsal RSEQ Cantons-de-l'Est

Receveur		Visiteur	
Première demie	Deuxième demie	Première demie	Deuxième demie
Fautes cumulables		Fautes cumulables	
1 <sup>re</sup> <input type="checkbox"/>	1 <sup>re</sup> <input type="checkbox"/>	1 <sup>re</sup> <input type="checkbox"/>	1 <sup>re</sup> <input type="checkbox"/>
2 <sup>e</sup> <input type="checkbox"/>	2 <sup>e</sup> <input type="checkbox"/>	2 <sup>e</sup> <input type="checkbox"/>	2 <sup>e</sup> <input type="checkbox"/>
3 <sup>e</sup> <input type="checkbox"/>	3 <sup>e</sup> <input type="checkbox"/>	3 <sup>e</sup> <input type="checkbox"/>	3 <sup>e</sup> <input type="checkbox"/>
4 <sup>e</sup> <input type="checkbox"/>	4 <sup>e</sup> <input type="checkbox"/>	4 <sup>e</sup> <input type="checkbox"/>	4 <sup>e</sup> <input type="checkbox"/>
5 <sup>e</sup> <input type="checkbox"/>	5 <sup>e</sup> <input type="checkbox"/>	5 <sup>e</sup> <input type="checkbox"/>	5 <sup>e</sup> <input type="checkbox"/>
Temps mort		Temps mort	
Demandé <input type="checkbox"/>	Demandé <input type="checkbox"/>	Demandé <input type="checkbox"/>	Demandé <input type="checkbox"/>
Obtenu <input type="checkbox"/>	Obtenu <input type="checkbox"/>	Obtenu <input type="checkbox"/>	Obtenu <input type="checkbox"/>
Après expulsion (s'il y a lieu), temps chronomètre		Après expulsion (s'il y a lieu), temps chronomètre	
a) Lors de la remise en jeu : _____		a) Lors de la remise en jeu : _____	
b) Fin désavantage (3 min) : _____		b) Fin désavantage (3 min) : _____	

Tâches du marqueur/chronométrateur

- 1) 15 minutes avant le début du match, démarrez le compte à rebours de votre tableau d'affichage et le laisser se rendre à zéro. Lorsque la sonnerie se fait entendre, arrêtez rapidement le son.
- 2) Lorsqu'un entraîneur demande un temps mort à l'arbitre, cochez le carreau « Demandé » dans la case temps mort pour l'équipe respective. Quand l'arbitre accorde le temps mort, cochez le carreau « Obtenu ». Calculez alors 60 secondes et utiliser le signal sonore pour rappeler les équipes sur le terrain lorsque le temps est écoulé.
- 3) Comptez, à l'aide des cases à cocher ci-dessus, le nombre de fautes cumulables annoncées par l'arbitre (coups francs directs, penalty, avantage sur faute passible d'un coup franc direct qui vous sera annoncé à l'arrêt de jeu suivant). Lorsque la 5<sup>e</sup> faute cumulable est comptabilisée, utilisez le signal sonore du tableau d'affichage pour avertir l'arbitre qu'une équipe a 5 fautes cumulables à son dossier pour la demie en cours.
- 4) Si un joueur est expulsé (carton rouge), notez le temps de la reprise de jeu suivante au cadran. Calculez 3 minutes. Si l'équipe adverse compte, cela met fin à l'avantage numérique. Sinon, à la fin du 3 minutes, donnez le signal à l'équipe du joueur expulsé d'envoyer un remplaçant sur le jeu.
- 5) Calculez 5 minutes entre les deux demies. **Les demies sont de 25 minutes**