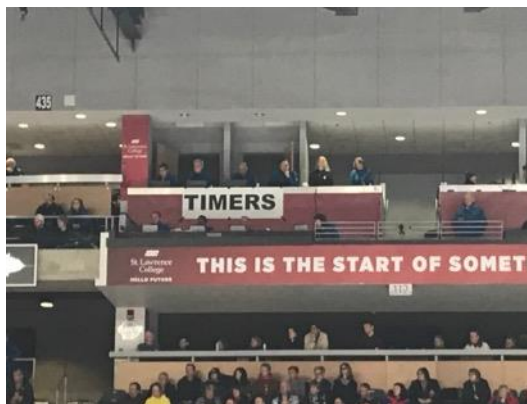


PROGRAMME NATIONAL DES OFFICIELS



Chronométrateur

Formation de chronométreur de Curling Canada

MERCI d'être bénévole et de redonner au sport que nous aimons!

Ce guide est fourni par Curling Canada afin que les passionnés de curling de partout au pays puissent apprendre les principes fondamentaux qui leur permettront de devenir un chronométreur certifié lors d'un événement de championnat menant à, et incluant, un championnat national de Curling Canada. On s'attend à ce que le participant comprenne les principes fondamentaux du curling.

Ce cours d'auto-apprentissage est l'une des exigences pour devenir un chronométreur / observateur certifié de Curling Canada.

Les autres exigences sont :

- Remplir et soumettre le formulaire d'inscription de chronométreur / observateur à votre association membre de Curling Canada
- Terminer le cours d'auto-apprentissage d'observateur
- Satisfaire au critère pratique d'un minimum de six matchs à un championnat d'une association membre de Curling Canada ou à un championnat de Curling Canada en tant que chronométreur ou observateur et soumettre le formulaire pratique rempli avec les signatures requises à votre association membre de Curling Canada

Philosophie

Assurer le fair-play entre les équipes participantes, et souvenez-vous toujours : le curling est pour les athlètes!

Présenter les principes du chronométrage aux bénévoles participant au chronométrage des matchs lors d'un événement sanctionné par Curling Canada menant à, et incluant, un championnat national.

À titre de principe d'arbitrage général, nous ajouterons du temps afin de corriger une erreur de chronométrage, mais nous ne déduisons pas de temps ou ne laisserons pas le chronomètre en marche lorsqu'il ne doit pas l'être. C'est l'état d'esprit dans lequel devrait être un chronométreur : le chronométrage ne sera jamais punitif (et ne devrait donc jamais jouer un rôle dans le cadre de la stratégie compétitive du match). Le chronométrage sert à assurer un relevé précis du rythme de jeu.

Code d'éthique

- Donnez à chaque athlète la chance d'offrir la meilleure performance possible
- Soyez juste et compétent
- Efforcez-vous de maintenir une ambiance positive et respectueuse et attendez la même chose en retour
- Soyez un modèle exemplaire
- Aucun commentaire au sujet des équipes ou des décisions stratégiques
- Interdiction de prendre part à des paris ou à des « pools » (Calcutta)
- Ne discutez pas des infractions ou des décisions avec les joueurs, les entraîneurs, les médias ou le public
- Ce qui se dit dans la salle des officiels **y reste**



Table des matières

Philosophie	2
Code d'éthique	2
Tâches des officiels	5
Tableau de pointage	6
Inscrire les points pour un bout incomplet	7
Protocole radio	7
Tenue vestimentaire et conduite personnelle – Chronométrateur	8
Chronométrateurs – Équipement	8
Arrivée	8
Chronométrateurs – Tâches	8
Formulaire de chronométrage de match	9
Lignes directrices sur le chronométrage	9
Temps d'arrêt des équipes	10
Temps d'arrêt (autres que ceux des équipes)	10
Opérations pendant le match	10
Points à retenir – Opération du chronomètre de temps de réflexion	11
Arrêt du chronomètre	11
Erreurs de chronométrage / Défaillances du chronomètre	11
Entraînements d'avant-match	12
Début du match	12
Temps d'arrêt (technique) de l'arbitre – revue	12
Temps d'arrêt des équipes – revue	12
À la fin d'un bout - revue	13
Pause de mi-match - revue	13
Bouts supplémentaires - revue	13
Correction du chronométrage – revue	13
Conseils et erreurs de chronométrage	14
Chronométrage des matchs télévisés / diffusés en direct sur le Web	14
FAQ	14
TESTEZ VOS CONNAISSANCES (réponses à la fin du test)	17



TESTEZ VOS CONNAISSANCES réponses.....	19
Ressources	21
Formulaire d'inscription de chronométreur / observateur de match de l'association membre de Curling Canada.....	23
Formulaire du volet PRATIQUE de chronométreur / observateur de match	24



Tâches des officiels

Les tâches relatives aux officiels sont généralement effectuées par une équipe d'arbitres / officiels, chacun ayant son propre rôle et ses propres responsabilités.

Chronométreur

Les chronométreurs sont responsables de la gestion du chronomètre sur la piste à laquelle ils sont affectés. Le chronométreur chronomètre le « temps de réflexion », ou la méthode de chronométrage de cet événement, pour chaque équipe. Cela nécessite une observation attentive et continue du match et une bonne connaissance du fonctionnement des chronomètres utilisés.



Observateur de match

La responsabilité première de cet officiel est l'observation. En cas de différend au sujet d'un incident sur la glace, l'arbitre de match ou l'arbitre en chef se tournera vers l'observateur de match pour un rapport sur l'incident.

L'observateur de match enregistre chaque lancer de chaque bout sur un tableau magnétique. D'autres tâches peuvent inclure le maintien du tableau de pointage, effectuer le tirage au sort au début du match, l'entreposage de l'équipement ou remplir une carte de pointage officielle.

L'observateur de match est généralement le premier contact des équipes en compétition. En cas de différend, si un mesurage est nécessaire ou si une décision sur une règle est requise, les équipes sont invitées à s'adresser à l'observateur de match, qui informera alors l'arbitre de match. L'arbitre de match rendra la décision ou effectuera le mesurage au besoin.

Les observateurs de match adressent toutes les préoccupations relatives au respect des règles aux arbitres de match.

Arbitres de match

Les arbitres de match sont responsables de la supervision de toute l'activité à leur extrémité de la glace (ou sur l'ensemble de la piste glacée selon la structure d'arbitrage utilisée). Ils sont responsables de la résolution des différends, de l'application des règles, des mesurages et de la gestion de toute situation pouvant survenir.

Arbitre en chef

L'arbitre en chef est responsable de l'ensemble du système d'arbitrage pendant la compétition et a le dernier mot si la décision d'un arbitre de match est portée en appel.













L'arbitre en chef établira le protocole pour cet événement quant à savoir qui chronométrera les entraînements d'avant-match, les temps d'arrêt des équipes, les signaux radio / manuels pour les temps d'arrêt techniques par les arbitres de match, etc.

Définition de : « temps de réflexion » pendant un match de curling

Le « temps de réflexion » est le temps alloué à chaque équipe pour terminer un match.

Le chronomètre sera en marche pendant qu'une équipe délibère sur le choix du lancer. Le chronomètre s'arrêtera lorsque la pierre de l'équipe qui lance atteindra la ligne du T la plus proche.

Away Game Umpire(s) Observers (1 per sheet)

A	B	C	D	E	F
					
					

A = 'Alpha'
B = 'Bravo'
C = 'Charlie'
D = 'Delta'
E = 'Echo'
F = 'Foxtrot'
G = 'Golf'
H = 'Hotel'
I = 'India'
J = 'Juliet'
K = 'Kilo'
L = 'Lima'

Home Game Umpire(s)

Timers / Timer Supervisor

Chief Umpire

Tableau de pointage

- Pointage de l'équipe rouge en haut du tableau de pointage
- Un tableau de pointage de style « baseball » est utilisé lors des championnats nationaux
- Les totaux sont affichés à l'extrême droite
- Indiquez la DPPB (dernière pierre du premier bout) à l'aide d'un astérisque (*)
- Déplacez le symbole du marteau à chaque bout



Inscrire les points pour un bout incomplet

MAISON

BLOC DE DÉPART

AFFICHEZ

Si une équipe a une ou des pierres qui marquent dans la **MAISON**
ET

elle est la seule équipe qui a encore une pierre à lancer. **BLOC**

PUIS

AFFICHEZ les points des pierres de l'équipe qui marquent dans la maison.

SINON

X pour chaque équipe

Protocole radio

Limitez les conversations au minimum. Assurez-vous que la radio fonctionne correctement.

Lorsque vous envoyez un message :

Appuyez sur le bouton Envoyer (*Send*), attendez une seconde

Parlez lentement, clairement et à un volume normal

Énoncez le message de manière aussi concise que possible

RÉPÉTEZ LE MESSAGE DEUX FOIS POUR

ASSURER SA TRANSMISSION

Relâchez le bouton Envoyer (*Send*)

Confirmez la réception de **TOUS** les messages

NE PANIQUEZ PAS



Tenue vestimentaire et conduite personnelle – Chronométreur

Vêtements

Les chronométreurs ne sont habituellement pas sur le terrain de jeu.

Habillez-vous convenablement selon votre environnement.

La veste d'événement est toujours préférée.

Conduite

Les téléphones portables doivent être **ÉTEINTS** pendant le chronométrage.

Évitez l'abus d'alcool et de drogues.

Limitez votre consommation au minimum - « règle » de huit heures.



Chronométreurs – Équipement

Équipement – fourni par l'événement

- Dispositif de chronométrage (contrôleur)
- Planche à pince, feuille de chronométrage, crayon, chronomètre(s)



Arrivée

- Veuillez arriver 30 minutes avant l'heure de début des matchs (45 minutes si vous êtes le chronométreur pour les entraînements d'avant-match (habituellement sur la piste « C »))
- Trouvez le coordonnateur pour l'informer de votre arrivée
- Rendez-vous immédiatement au banc du chronométreur
- Assurez-vous que vous pouvez voir clairement les deux extrémités, y compris la ligne arrière
- Le superviseur du chronométrage aura un contact radio avec les arbitres
- Nous utiliserons le « temps de réflexion »

Chronométreurs – Tâches

Tâches

- chronométrer le « temps de réflexion » de chaque équipe
- enregistrer le temps restant à la fin des bouts
- enregistrer les « temps d'arrêt » utilisés par chaque équipe
- aviser le superviseur du chronométrage si une équipe risque de manquer de temps (par exemple, moins de deux minutes restantes et un bout à jouer)

CONCENTREZ-VOUS SUR VOTRE MATCH

Formulaire de chronométrage de match

- Temps à enregistrer
- Temps restant après les bouts
- Temps d'arrêt des équipes
- Section « Notes » pour, p. ex. Temps d'arrêt (technique)
- Infractions (p. ex. ZGP)
- Signez votre nom

TIME CLOCK OPERATOR TIMING SHEET (10 end game)

Date _____ Draw # _____ Sheet # _____

Time recorded are the times shown on the clock at the completion of each end of play

Time Allocation: Thirty-eight (38) minutes per team

Team Name _____ Team Name _____

Stone Colour **RED** **YELLOW**

End	Time (after)	Time Out: Time / Rock #	End	Time (after)	Time Out: Time / Rock #
1	35:43		1	36:12	
2	32:01		2	32:58	
3	28:32		3	29:03	
4	24:26		4	22:39	
5	21:08		5	18:16	
6	17:21	18:08	6	15:51	
7	14:39		7	12:09	
8	10:22		8	08:37	
9	05:14		9	04:11	
10	01:38		10	00:27	
End	Time (after)	Time Out: Time / Rock #	End	Time (after)	Time Out: Time / Rock #
11			11		
12			12		

Time Clock Operator _____ Timing Supervisor _____

Notes: 3rd end: technical time-out: player injury _____
 4th end: Hog-Line Violation: 6th Stone XYZ _____

Team Time Out (90 Seconds): 2 per team of 90 Seconds (includes coach travel time) to be timed by Timer on the clock. One Team time-out per team for each extra end.

Lignes directrices sur le chronométrage

Le temps accordé pour chaque type de jeu sera spécifique à chaque type de championnat.

La dernière pierre d'une équipe doit atteindre la ligne du T la plus proche avant l'expiration du temps de jeu alloué.

Le chronomètre n'est pas en marche si une pierre est en mouvement.

Le chronomètre n'est PAS en marche pour la 1^{ère} pierre du bout (sauf indication contraire d'un arbitre).

Le temps continuera de s'écouler si une équipe doit recommencer un lancer en raison de l'action de sa propre équipe et que la pierre n'a pas atteint la ligne du T la plus proche.

La pause de mi-match est obligatoire et est déterminée par les règles spéciales de la compétition.

Si un bout est rejoué, les chronomètres sont réajustés aux temps enregistrés à la fin du bout précédent.

Si les équipes effectuent des placements pour la dernière pierre (PDD) lors des entraînements d'avant-match, elles doivent le faire dans un délai d'une (1) minute chronométrée (ou selon les règles de la compétition).

Bouts supplémentaires

Une pause de 1 à 3 minutes aura lieu avant un bout supplémentaire.

Les bouts supplémentaires pour les matchs de 8 et 10 bouts durent quatre (4) minutes et trente (30) secondes, ceux du double mixte durent trois (3) minutes, ceux du curling en fauteuil roulant et du curling pour les personnes malvoyantes durent six (6) minutes.



Temps d'arrêt des équipes

Chaque équipe peut demander deux (2) temps d'arrêt par match et un (1) temps d'arrêt pendant tout bout supplémentaire.

Le temps d'arrêt durera au maximum quatre-vingt-dix (90) secondes. Il comprendra tout temps de déplacement de l'entraîneur (ou du remplaçant) pour se rendre sur le terrain de jeu.

Le temps d'arrêt peut être demandé uniquement depuis la surface de jeu par n'importe quel joueur de l'équipe qui lance lorsque son chronomètre est en marche.

Les temps d'arrêt et le temps restant ne peuvent pas être reportés à un bout supplémentaire.

L'entraîneur peut faire signe à l'équipe de demander un temps d'arrêt.

Les temps d'arrêt sont chronométrés par l'arbitre de match OU sur les chronomètres (de préférence).



Temps d'arrêt (autres que ceux des équipes)



Un temps d'arrêt technique est signalé par un « X » et n'a pas de durée spécifique
Temps d'arrêt de « fair-play » (championnat junior) :

- demandé par l'entraîneur ou recommandé par l'arbitre
- aucune stratégie ou discussions techniques
- 1 minute

Un temps d'arrêt demandé par les officiels dure aussi longtemps que nécessaire pour résoudre une situation

Opérations pendant le match

Soyez vigilant et attentif au jeu - évitez la conversation

Début d'un bout – le chronomètre n'est pas en marche (sauf indication contraire d'un arbitre)

Le chronomètre sera démarré lorsque

Toutes les pierres se sont immobilisées en jeu ou ont franchi la ligne arrière (les pierres qui sont déplacées en raison d'une infraction par l'équipe qui lance et qui doivent être replacées sont remises à la position où elles étaient avant l'infraction (p. ex., remplacement de pierres dans la zone de garde protégée))

ET

les brosseurs et le joueur qui vient de lancer se sont déplacés le plus près possible du bord de la piste

ET

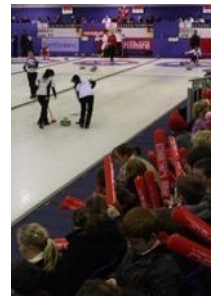
le joueur responsable de la maison a cédé le contrôle de la maison

Le chronomètre sera arrêté lorsque

La pierre atteint la ligne du T la plus proche

Points à retenir – Opération du chronomètre de temps de réflexion

- Le chronomètre d'une équipe s'arrête une fois que la pierre a atteint la ligne du T à l'extrémité du lancer.
- Le chronomètre est en marche uniquement pendant que l'équipe discute du lancer à effectuer et que le lancer est en cours d'exécution (le chronomètre s'arrête lorsque la pierre atteint la ligne du T la plus proche).
- Si une équipe ne cède pas la piste à l'équipe adverse (critères non satisfaits), le chronomètre de l'équipe qui lance ne démarre pas tant que tous les critères ne sont pas satisfaits.
- Ne précipitez pas le démarrage du chronomètre de l'équipe qui lance.
- Si des pierres doivent être replacées, aucun chronomètre n'est démarré.
- Les chronomètres sont arrêtés chaque fois qu'un arbitre intervient.
- Afin d'être juste envers les deux équipes, soyez constant dans le démarrage des chronomètres.
- Entre les bouts, les deux chronomètres doivent être arrêtés pendant une durée déterminée par les règles spéciales de la compétition
 - par exemple :
 - 30 sec – 1 min – 2,5 min
 - Ou « **en place et jouez** »
- Restez concentré sur votre match.
- D'autres matchs peuvent être plus intéressants à regarder, mais vous devez vous concentrer uniquement sur votre match.
- Il peut y avoir beaucoup de bruit de la part des spectateurs.



Arrêt du chronomètre

- Surveillez TOUJOURS les signaux des arbitres et des équipes
- Mesurages
- Temps d'arrêt des équipes
- Temps d'arrêt techniques
- Interprétations des règlements et décisions des arbitres
- Pausés entre les bouts
- Pause de mi-match - Telle que déterminée par les règles de la compétition
- Pause avant un bout supplémentaire (habituellement 1 à 3 minutes)
- La pierre lancée atteint la ligne du T la plus proche
- Situations d'urgence : p. ex., blessure à un joueur, défaillances importantes de l'équipement et toute autre situation interrompant le jeu de manière importante

Erreurs de chronométrage / Défaillances du chronomètre

Avisez le superviseur du chronométrage.

Les erreurs de chronométrage sont corrigées entre les bouts, sauf s'il s'agit du dernier bout, dans ce cas les ajustements sont effectués immédiatement.

Soyez prêt à chronométrer à l'aide de montres si un chronomètre est défaillant - utilisez deux montres et du papier vierge.

Il s'agit de l'équipement le plus visible pour les joueurs et les spectateurs, soyez PRÉCIS et PRENEZ VOTRE TEMPS.



Entraînements d'avant-match

Le chronométreur de la piste C sera responsable des entraînements d'avant-match.

Réglez les deux chronomètres à neuf (9) minutes.

Les entraînements d'avant-match commencent 30 minutes avant l'heure du match.

Démarrez chaque chronomètre lorsque l'entraînement de cette couleur commence. Vous entendrez l'arbitre annoncer « L'entraînement peut commencer », après quoi vous démarrez le chronomètre approprié.

L'équipe rouge s'entraîne en premier lors du tournoi à la ronde.

Début du match

Les deux chronomètres sont réglés sur le temps alloué pour le match. 38 minutes (10 bouts), 30 minutes (huit bouts), 36 minutes pour le curling en fauteuil roulant (huit bouts), 24 minutes pour le double mixte (huit bouts).

Après les PDD (placements pour la dernière pierre), la possession du marteau sera indiquée en affichant l'astérisque (équipe qui lancera la dernière pierre au premier bout) et le symbole du marteau sur le tableau de pointage. L'arbitre transmettra ces résultats par radio au superviseur du chronométrage pour permettre au chronométreur de les saisir dans le système d'affichage du tableau de pointage (si le tableau de pointage est équipé de cette fonction).

La première pierre du match est « gratuite » (à moins que l'équipe ne retarde le début du match - un arbitre vous conseillera de démarrer le chronomètre de l'équipe « rouge » ou « jaune » si tel est le cas).

Temps d'arrêt (technique) de l'arbitre – revue

Si quelque chose d'inhabituel se produit, comme des pierres à remplacer dans la zone de garde protégée ou des mesurages de pierres - arrêtez le chronomètre et informez le superviseur du chronométrage que le chronomètre est arrêté et expliquez pourquoi (afin que l'arbitre de match puisse être informé).

Une fois la situation résolue, le chronomètre de l'équipe appropriée sera mis en marche.

Ceci est considéré comme un « temps d'arrêt de l'arbitre » et n'affecte pas le nombre de temps d'arrêt auxquels ont droit les deux équipes.

Assurez-vous de signaler toute erreur au superviseur du chronométrage.

Temps d'arrêt des équipes – revue

Chaque équipe a droit à deux temps d'arrêt pour les 10 premiers bouts du match.

Les temps d'arrêt des équipes peuvent être demandés uniquement par un joueur sur la glace lorsque le chronomètre de son équipe est en marche.

Les joueurs signalent un temps d'arrêt en faisant un signe « T » de la main. Soyez attentif car les signaux ne sont pas toujours évidents.

Lorsque vous voyez qu'un temps d'arrêt a été demandé, arrêtez votre chronomètre immédiatement, puis informez le superviseur du chronométrage qu'un temps d'arrêt a été demandé.

Le superviseur du chronométrage ou l'arbitre indiquera un temps d'arrêt par radio.

Le chronomètre est arrêté dès que le temps d'arrêt est demandé. Soit l'arbitre chronométrera le temps d'arrêt sur sa montre, soit vous afficherez le temps d'arrêt (cela sera déterminé lors du championnat).



Si l'arbitre chronomètre le temps d'arrêt, l'arbitre se placera dans une position visible par les joueurs et le chronométreur. Lorsqu'il reste 10 secondes au temps d'arrêt, l'arbitre lèvera la main dans les airs. Lorsqu'il abaisse sa main, le temps d'arrêt est terminé et vous pouvez démarrer le chronomètre (le cas échéant).

Enregistrez le temps mort en indiquant le moment et la pierre – p. ex., septième pierre, première pierre du capitaine - dans la rangée du bout approprié et pour la couleur appropriée sur la feuille de chronométrage.

Si une équipe lance avant la fin de son temps d'arrêt (plus de huit secondes restantes au temps d'arrêt), supprimez le temps d'arrêt. Ne paniquez pas car vous disposez de 15 secondes ou plus pendant que la pierre se déplace sur la glace pour supprimer le temps d'arrêt.

Si une équipe ne lance pas avant la fin de son temps d'arrêt, démarrez son chronomètre dès la fin du temps d'arrêt (le chronomètre s'arrête lorsque la pierre lancée traverse la ligne du T).

À la fin d'un bout - revue

Arrêtez le chronomètre lorsque la dernière pierre traverse la ligne du T à l'extrémité du lancer. Inscrivez le temps restant de chaque équipe sur la feuille de chronométrage. Astuce : il est visible sur la console.

Soit l'arbitre chronométrera la pause entre les bouts sur sa montre, soit vous démarrerez l'affichage (cette information sera confirmée lors du championnat).

Si des tableaux de pointage électroniques sont utilisés pour afficher le pointage :

Une fois le pointage déterminé, le superviseur du chronométrage vous informera du pointage. Confirmez à votre tour le pointage au superviseur du chronométrage, puis saisissez-le dans le système d'affichage du tableau de pointage.

Pause de mi-match - revue

À la fin du bout marquant la moitié du match, la glace sera nettoyée et les équipes profiteront d'une pause obligatoire (le temps sera déterminé lors du championnat).

Une fois que le pointage a été décidé et que les pierres ont été retirées de l'aire de jeu, le chronométreur commence la pause de mi-match.

Les équipes sont autorisées à se préparer à lancer dans les 10 à 15 dernières secondes, ou nous pourrions leur donner la pierre « gratuite » - à déterminer en fonction de la proximité et de la disponibilité des salles de bain (à déterminer lors du championnat).

Bouts supplémentaires - revue

Si un bout supplémentaire est requis, les chronomètres doivent être réglés au temps exact pour chaque équipe. Les bouts supplémentaires pour les matchs de 8 et 10 bouts durent quatre (4) minutes et trente (30) secondes, ceux du double mixte durent trois (3) minutes, ceux du curling en fauteuil roulant et du curling pour les personnes malvoyantes durent six (6) minutes.

Soit les arbitres chronométreront la pause entre le dernier bout et le bout supplémentaire sur leur montre, soit le temps sera affiché sur le chronomètre (à confirmer lors du championnat).

Correction du chronométrage – revue

Pour un certain nombre de raisons, une correction mineure du temps de jeu d'une équipe peut être nécessaire. Si une correction est nécessaire, informez le superviseur du chronométrage de



la correction, puis celui-ci informera à son tour l'arbitre de match, qui informera ensuite les équipes.

Les ajustements au chronomètre de match seront effectués à la fin d'un bout (ou au cas par cas lors du dernier bout) selon les directives de l'arbitre.

Conseils et erreurs de chronométrage

Détendez-vous et suivez attentivement le déroulement du jeu, mais ne vous en faites pas avec les détails non pertinents - c'est la responsabilité de l'arbitre.

Des erreurs se produisent - La chose la plus importante à faire est d'informer immédiatement le superviseur du chronométrage. N'oubliez pas que les équipes surveillent de près les chronomètres et remarqueront toute anomalie. La confiance est créée lorsqu'une erreur est reconnue par le chronométreur, que le superviseur du chronométrage est informé et que la correction requise est effectuée.

Ne paniquez pas si quelque chose ne va pas. Avisez immédiatement le superviseur du chronométrage / l'arbitre.

En cas de doute - Notez le temps sur le chronomètre afin que le chronomètre puisse être réajusté à ce temps si nécessaire.

Une équipe dont le chronomètre a été mis en marche en raison d'une erreur de chronométrage (utilisation du mauvais chronomètre) verra le double du temps d'erreur convenu être ajouté à son chronomètre.

Si le chronomètre d'une équipe n'a pas été mis en marche alors qu'il aurait dû l'être, AUCUN temps n'est déduit.

Contactez le superviseur du chronométrage à tout moment. Il est là pour vous aider.

Chronométrage des matchs télévisés / diffusés en direct sur le Web

Il peut y avoir des changements pour les matchs télévisés.

Ceux-ci seront déterminés peu de temps à l'avance et discutés avec les chronométreurs.

FAQ

Les brosseurs doivent-ils se déplacer en dehors de la ligne de jeu pour que le chronomètre démarre?

Non, juste sur les côtés de la piste.

À quelle distance des côtés de la piste les brosseurs doivent-ils être?

Suffisamment proche des côtés pour permettre une ligne de mire dégagée entre le joueur dans le bloc de départ et le capitaine.

Le capitaine adverse appelle un lancer en tenant la brosse près d'une bande latérale. Les brosseurs doivent-ils se déplacer de l'autre côté de la piste?

Pas nécessairement. Pour le fonctionnement du chronomètre, les brosseurs doivent être sur les côtés de la piste, de n'importe quel côté, et il y a une ligne de mire dégagée entre joueur dans le bloc de départ et le capitaine.

Une pierre jaune retirée du jeu (faute d'avoir atteint la ligne de jeu la plus éloignée) est déplacée dans le coin arrière par un joueur jaune et le capitaine rouge est déjà dans la maison appelant le lancer. Le chronomètre de l'équipe rouge doit-il démarrer?

Non, pas tant que la pierre retirée du jeu n'a pas été déplacée au-delà de la ligne arrière.



Une pierre a frappé la bande latérale, mais les joueurs semblent l'avoir ratée ou l'ignorer. Faut-il attendre que cette pierre soit déplacée pour démarrer le chronomètre?

Non. Si tous les autres critères sont remplis et si la prochaine équipe à lancer a le contrôle de la maison et que le reste du jeu se déroule normalement, alors le chronomètre doit démarrer.

Si vous remarquez qu'une pierre frappe la bande latérale, chronométrer comme d'habitude mais informez immédiatement le superviseur du chronométrage que la pierre a frappé la bande. Le superviseur du chronométrage informera l'arbitre du match afin que la pierre puisse être retirée.

L'équipe jaune frappe deux pierres rouges et les mettent hors jeu. Le capitaine rouge déplace ces pierres dans le coin après qu'elles aient dépassé la ligne arrière. Faut-il attendre jusqu'à ce que le capitaine rouge revienne dans la maison et commence à appeler le lancer pour démarrer le chronomètre?

Non, si les autres critères sont remplis, le chronomètre doit démarrer lorsque les pierres hors jeu dépassent la ligne arrière.

Une équipe tient la brosse pour le lancer suivant avant que le placement de l'adversaire ne s'immobilise. Quand son chronomètre démarre-t-il?

Son chronomètre démarre lorsque les critères sont remplis. Un chronométreur peut être confronté à un capitaine qui examine ses options et envisage ou même appelle le prochain lancer avant que l'équipe adverse n'ait cédé le contrôle de la maison. Indépendamment de l'action hâtive, concentrez-vous sur les critères.

Le capitaine rouge se tient à l'arrière du cercle de 12 pieds pendant que le capitaine jaune est à l'avant du cercle de huit pieds et appelle une sortie. Le capitaine rouge doit-il être complètement derrière la ligne arrière pour céder la maison?

Non, à condition que l'adversaire ait un accès complet à l'espace nécessaire et qu'il y ait une ligne de mire dégagée entre le joueur dans le bloc de départ et le capitaine.

Au lieu de se rendre derrière la ligne arrière, un capitaine se rend dans la zone de la ligne de jeu pour discuter avec les brosseurs. Quand doit-on démarrer le prochain chronomètre?

Si les autres critères sont remplis, le chronomètre doit être démarré lorsque le capitaine quitte la maison et s'est déplacé sur le côté de la piste.

Un capitaine s'est rendu près de l'amortisseur (bande arrière) pour se moucher pendant que l'adversaire lançait. Il est toujours là lorsque le lancer est terminé. Faut-il attendre qu'il récupère sa brosse et revienne sur la glace?

Non. Lorsque les critères sont remplis, le chronomètre doit démarrer. Rappelez-vous que le critère est lorsqu'une équipe cède le contrôle de la maison, et non lorsque l'autre équipe prend le contrôle de la maison.

Après qu'un capitaine ait lancé sa dernière pierre, il se déplace au centre de la glace vers l'extrémité où se déroule le jeu pendant que l'adversaire examine ses options de lancer dans la maison. Est-ce que le chronomètre de l'adversaire doit démarrer, ou faut-il attendre que le capitaine qui vient de lancer se déplace sur le côté ou atteigne l'autre extrémité de la piste?

Si les autres critères sont remplis, le chronomètre doit démarrer. Retarder le démarrage du chronomètre doit être fait uniquement lorsqu'un joueur est dans le bloc de départ et que la ligne de mire vers le capitaine ou le vice-capitaine dans la maison est entravée (cela s'applique à tous les joueurs).

Après un lancer rouge, le capitaine rouge regarde une pierre pour déterminer si elle mord tandis que le capitaine jaune appelle un lancer. Faut-il attendre pour démarrer le chronomètre jaune?



Si le capitaine rouge a cédé le contrôle de la maison, ce qui signifie que le capitaine jaune a un accès complet à l'espace requis et a une ligne de mire dégagée vers le joueur dans le bloc de départ, le chronomètre doit démarrer. Si le capitaine jaune n'a pas un accès complet ou si la ligne de mire est obstruée, le contrôle de la maison n'est pas cédé et le chronomètre jaune ne doit pas démarrer.

Lorsque le chronomètre de la pause de mi-match atteint zéro, le premier de l'équipe rouge qui lance la première pierre au bout suivant est toujours à l'amortisseur à l'extrémité de la piste. Faut-il démarrer le chronomètre rouge?

Non, sauf indication contraire de l'arbitre.

Lors du chronométrage, j'ai été distrait et j'ai oublié de démarrer le chronomètre jaune pendant environ 10 secondes. Lors du prochain lancer jaune, je laisse simplement le chronomètre en marche pendant 10 secondes de plus pour rattraper le retard. Est-ce correct?

Non. En règle générale, nous ajouterons du temps pour corriger une erreur de chronométrage, mais nous ne déduisons pas de temps et ne laisserons pas un chronomètre en marche alors qu'il ne devrait pas l'être. Pour résoudre ce problème, suivez les directives du superviseur du chronométrage et des arbitres.



TESTEZ VOS CONNAISSANCES (réponses à la fin du test)

1. Au curling traditionnel par équipe, combien de temps de réflexion est alloué à chaque équipe pour jouer :
 - a. Match de 10 bouts _____
 - b. Match de 8 bouts _____
2. Combien de temps de réflexion est alloué à chaque équipe pour jouer un bout supplémentaire?
 - a. Jeu traditionnel par équipe _____
 - b. Double mixte _____
 - c. Fauteuil roulant et personnes malvoyantes _____
3. Le chronomètre de l'équipe qui lance commencera lorsque TOUTES ces exigences seront satisfaites. Quelles sont-elles?
 - a. _____
 - b. _____
 - c. _____
4. Une fois que les trois exigences énumérées à la question précédente sont remplies, quand le chronomètre de l'équipe qui lance sera-t-il arrêté? _____
5. Indiquez pendant combien de temps les deux chronomètres sont arrêtés dans ces situations.
 - a. Pause de mi-match _____
 - b. Temps d'arrêt des équipes _____
 - c. Temps d'arrêt de l'arbitre _____
6. Combien de temps d'arrêt chaque équipe peut-elle demander au cours des 10 premiers bouts du match?

7. Combien de temps d'arrêt sont accordés à chaque équipe pendant un bout supplémentaire?

8. Quand une équipe peut-elle demander un temps d'arrêt?

9. Comment une équipe peut-elle demander un temps d'arrêt technique?

10. Combien de temps est alloué pour un temps d'arrêt technique?

11. Les temps d'arrêt non utilisés par une équipe lors des 10 premiers bouts peuvent-ils être utilisés par l'équipe lors d'un bout supplémentaire subséquent? _____
12. L'arbitre en chef exige qu'un bout soit rejoué. Que doit faire le chronométreur avant que la première pierre du bout à rejouer ne soit lancée?

13. Lors d'un championnat junior, le capitaine de l'équipe rouge est clairement contrarié. L'entraîneur de l'équipe rouge a demandé un temps d'arrêt de fair-play et l'arbitre en chef a accepté le temps d'arrêt.
 - a. Le chronomètre de l'équipe rouge sera-t-il en marche pendant le temps d'arrêt de fair-play?

 - b. Combien de temps sera alloué pour le temps d'arrêt ? _____
 - c. Quand le chronomètre de l'équipe rouge démarrera-t-il? _____



14. Le dispositif électronique de ligne de jeu est utilisé. Le voyant rouge sur la poignée signale une violation de la ligne de jeu. Quelles sont les trois choses qui doivent se produire pour que l'équipe qui ne lance pas devienne l'équipe qui lance et que son chronomètre démarre?

- a. _____
- b. _____
- c. _____

15. Le premier de l'équipe qui lance tente de déplacer une pierre adverse de la zone de garde protégée près d'une bande latérale. Le capitaine et le vice-capitaine de l'équipe qui ne lance pas brossent leur propre pierre dans l'espoir qu'elle touche la bande latérale. Ils y parviennent et leur pierre a été retirée de la zone de garde protégée. Ils vont maintenant replacer la pierre à son emplacement d'origine et retirer la pierre qui vient d'être lancée.

- a. Quel chronomètre (de quelle équipe) devrait être en marche? _____
- b. À quel moment le chronomètre démarrera-t-il? _____

16. Une fois que la quatrième pierre du bout s'est immobilisée, les capitaines se demandent si la pierre se trouve dans la zone de garde protégée (ZGP).

- a. Quel chronomètre (de quelle équipe) devrait être en marche? _____
- b. À quel moment le chronomètre démarrera-t-il? _____

17. L'équipe qui lance tente de monter sa propre pierre sur une pierre adverse qui ne se trouve pas dans la zone de garde protégée. Lors de cette tentative, elle frappe et déplace une pierre adverse qui se trouvait dans la ZGP.

- a. Quel chronomètre (de quelle équipe) devrait être en marche? _____
- b. À quel moment le chronomètre démarrera-t-il? _____

18. L'équipe qui lance tente une longue garde. Une fois la pierre immobilisée, les équipes ne savent pas si la pierre a franchi la ligne de jeu.

- a. Quel chronomètre (de quelle équipe) devrait être en marche? _____
- b. À quel moment le chronomètre démarrera-t-il? _____

19. Après que la première pierre (rouge) du quatrième bout ait été jouée, le chronomètre de l'équipe rouge a été mis en marche par erreur. On a constaté l'erreur après que la pierre jaune suivante ait été lancée et pendant qu'elle glissait sur la glace.

- a. Que doit faire le chronométrateur? _____
- b. Combien de temps sera ajouté au chronomètre? _____
- c. Quelle équipe verra du temps être ajouté à son chronomètre? _____
- d. Quand le temps sera-t-il ajouté? _____
- e. Quel ajustement faites-vous au chronomètre jaune? _____



TESTEZ VOS CONNAISSANCES réponses

#	Réponses
1	<p>a) Match de 10 bouts : 38 Minutes</p> <p>b) Match de 8 bouts : 30 Minutes</p>
2	<p>a) Jeu traditionnel par équipe : Quatre minutes, 30 secondes</p> <p>b) Double mixte : Trois minutes</p> <p>c) Fauteuil roulant et personnes malvoyantes : Six minutes</p>
3	<p>a) Toutes les pierres se sont immobilisées ou ont dépassé la ligne arrière</p> <p>b) L'équipe adverse a cédé le contrôle de la maison</p> <p>c) Le joueur qui lance et les brosseurs se sont déplacés le plus près possible du bord de la piste</p>
4	Lorsque la pierre lancée atteint la ligne de jeu la plus proche
5	<p>a) Pause de mi-match : Telle que déterminée par les règles de la compétition</p> <p>b) Temps d'arrêt des équipes : 90 secondes</p> <p>c) Temps d'arrêt de l'arbitre : à la discrétion de l'arbitre / ou sans limite</p>
6	Deux
7	Un
8	Une équipe peut demander un temps d'arrêt lorsque son chronomètre est en marche
9	Si une équipe souhaite obtenir un temps d'arrêt technique, elle le signale par un « X » (bras croisés)
10	Il n'y a pas de durée déterminée pour un temps d'arrêt technique
11	Non. Les temps d'arrêt ne peuvent pas être reportés à un bout supplémentaire
12	Les chronomètres doivent être réajustés au temps enregistré à la fin du bout précédent
13	<p>a) Non, les chronomètres seront arrêtés lors du temps d'arrêt de fair-play</p> <p>b) Une minute</p> <p>c) Lorsque l'arbitre de match ou l'arbitre en chef indique que le temps doit commencer à s'écouler</p>
14	<p>1) Lorsque la pierre est déplacée au-delà de la ligne arrière à l'extrémité où se déroule le jeu</p> <p>2) L'équipe qui lance dont la pierre est retirée du jeu cède le contrôle de la maison</p> <p>3) Le joueur qui lance et les brosseurs se sont déplacés le plus près possible du bord de la piste</p>



15	<p>a) Aucun chronomètre ne sera en marche.</p> <p>b) Lorsque la pierre a été replacée à son emplacement d'origine et que la pierre lancée a été déplacée au-delà de la ligne arrière à l'extrémité où se déroule le jeu, l'équipe qui lance et qui a commis la violation de la ZGP cède le contrôle de la maison, et le joueur qui a lancé et les brosseurs se sont déplacés le plus près possible du bord de la piste.</p>
16	<p>a) Aucun chronomètre ne sera en marche.</p> <p>b) Lorsque les équipes se sont mises d'accord ou que l'arbitre (l'arbitre a quitté la piste) a décidé si la pierre est dans la ZGP ou non et que le joueur qui a lancé et les brosseurs se sont déplacés le plus près possible du bord de la piste.</p>
17	<p>a) Aucun chronomètre ne sera en marche.</p> <p>b) Lorsque toutes les pierres ont été replacées à leur emplacement d'origine et que la pierre lancée a été déplacée au-delà de la ligne arrière à l'extrémité où se déroule le jeu, l'équipe qui lance et qui a commis la violation de la ZGP cède le contrôle de la maison, et le joueur qui a lancé et les brosseurs se sont déplacés le plus près possible du bord de la piste.</p>
18	<p>a) Aucun chronomètre ne sera en marche.</p> <p>b) Lorsque les équipes se sont mises d'accord ou que l'arbitre (l'arbitre a quitté la piste) a décidé si la pierre est en jeu ou non et la pierre a été retirée du jeu (si nécessaire), et le joueur qui a lancé et les brosseurs se sont déplacés le plus près possible du bord de la piste.</p>
19	<p>a) Signalez l'erreur au superviseur du chronométrage afin qu'elle puisse être corrigée.</p> <p>b) Doublez le temps convenu qui s'est écoulé par erreur.</p> <p>c) Équipe rouge.</p> <p>d) À la fin du bout.</p> <p>e) Aucun ajustement au chronomètre jaune.</p>

Félicitations!

Vous venez de terminer une partie de la formation en vue de devenir un officiel entièrement certifié de Curling Canada.

Suivez le cours d'observateur afin de vous approcher encore davantage de votre objectif de devenir un chronométreur / observateur certifié lors de toute compétition éliminatoire sanctionnée par une association membre de Curling Canada menant à, et incluant, un championnat canadien.



Ressources

Vidéos d'exemple de chronométrage : Cliquez [ICI](#)

Fédération mondiale de curling : [Site Web de formation au chronométrage du curling](#)

Site Web de CurlTime : Cliquez [ICI](#)

CurlTime: [Procédures opérationnelles](#)





Brett Waldroff

Arbitre en chef

Curling Canada

curlingcanadachiefumpire@gmail.com



Formulaire d'inscription de chronométreur / observateur de match de l'association membre de Curling Canada

Veillez remplir et soumettre ce formulaire à votre association membre de Curling Canada afin de vous inscrire dans la base de données des officiels provinciaux / territoriaux. On communiquera avec vous lorsque des possibilités de faire du bénévolat en tant que chronométreur ou observateur de match se présenteront.

Nom : _____ Adresse : _____

Ville : _____ Prov. / Terr. : _____ Code postal : _____

Numéro de téléphone : _____ Courriel : _____

Je souhaite être inscrit dans la base de données des officiels des associations membres de Curling Canada de / du / des (province / territoire) _____ pour qu'on communique avec moi en ce qui concerne les possibilités de bénévolat et de formation des officiels / arbitres.

Nom (caractères d'imprimerie)

Signature

Date





Formulaire du volet PRATIQUE de chronométreur / observateur de match

Il est **obligatoire** d'agir comme officiel lors d'un minimum de six (6) matchs à un championnat provincial / territorial ou national, sous la supervision d'un arbitre en chef de niveau 3 ou plus.

Une fois que vous avez terminé six matchs et obtenu la signature de l'arbitre en chef, veuillez retourner ce formulaire à votre association membre (veuillez en conserver une copie pour vos dossiers).

Nom _____ Adresse _____

Ville _____ Prov. / Terr. _____ Code postal _____

Numéro(s) de téléphone _____ Courriel _____

Expérience pratique en tant que chronométreur / observateur de match (minimum de trois matchs requis en tant que chronométreur)

Nom du championnat	Date	Nb de matchs comme :		Signature de l'arbitre en chef
		Observateur	Chronométreur	

J'atteste avoir suivi le cours d'auto-apprentissage de chronométreur et le cours d'auto-apprentissage d'observateur.

Signature du candidat

Signature du coordonnateur technique provincial / territorial

Date

Date

