



# Officiels de Table de Marque

**Réalisation :**

 FFHB - CNA – Pôle Développement

- ✎ Une aide aux juges arbitres qui doivent avoir une entière confiance en ces personnes
- ✎ Une défaillance des officiels de table de marque peut mettre les juges arbitres en difficulté
- ✎ Les Officiels de Table peuvent faire l'objet d'un rapport avec éventuelle suite disciplinaire

Une aide aux juges arbitres qui doivent avoir  
un Le téléphone portable, tablettes, oreillettes  
ou tout autre moyen de communication  
sont proscrits



Le sifflet est à l'usage des seuls Juges Arbitres, chronométreur ou Juge Délégué



# Officiels de table de marque :



☞ Une table de marque peut être :

☞ Officielle:

☞ Désignée par les instances sur convocation

☞ Officialisée:

☞ Validée par les Juges Arbitres

☞ Peuvent être présents à la table de marque :

☞ Le chronométrateur

☞ Le secrétaire

☞ Le Juge Délégué

☞ Le Délégué Officiel

☞ Le Juge Accompagnateur / Le Juge Accompagnateur  
École d'Arbitrage

☞ Le speaker



- ✎ O.T.M : **O**fficier de **T**able de **M**arque  
Officiel de Table de marque **Neutre** (LNH)\*
- ✎ G.D.M.E : **G**estion **D**e **M**atch **É**lectronique
- ✎ F.D.M.E : **F**euille **D**e **M**atch **É**lectronique
- ✎ T.M.E : **T**emps **M**ort d'**E**quipe
- ✎ T.O : **T**ime **O**ut (Arrêt du temps de jeu)
- ✎ Z.d.C : **Z**one **d**e **C**hangement
- ✎ Z.d.M : **Z**one **d**e **M**anagérat
- ✎ RE.S.E.C : **RE**sponsable de **S**alle et de  
l'**E**space de **C**ompétition
- ✎ S.P.P : **S**anction **P**ersonnelle **P**rogressive
- ✎ S.P.A : **S**anction **P**ersonnelle **A**daptée
- ✎ J.A ou J.A.J : **J**uge **A**rbitre ou **J**uge **A**rbitre **J**eune



## Partie 1 : L'Avant Match

- Officiels table de marque : leurs rôles

## Partie 2: Pendant le Match

- Officiels table de marque : leurs rôles

- Les sanctions

- Feuille d'exclusion

- Gestuelle des Juges Arbitres

- Cas du joueur blessé / Fiche Temporaire Joueur Blessé

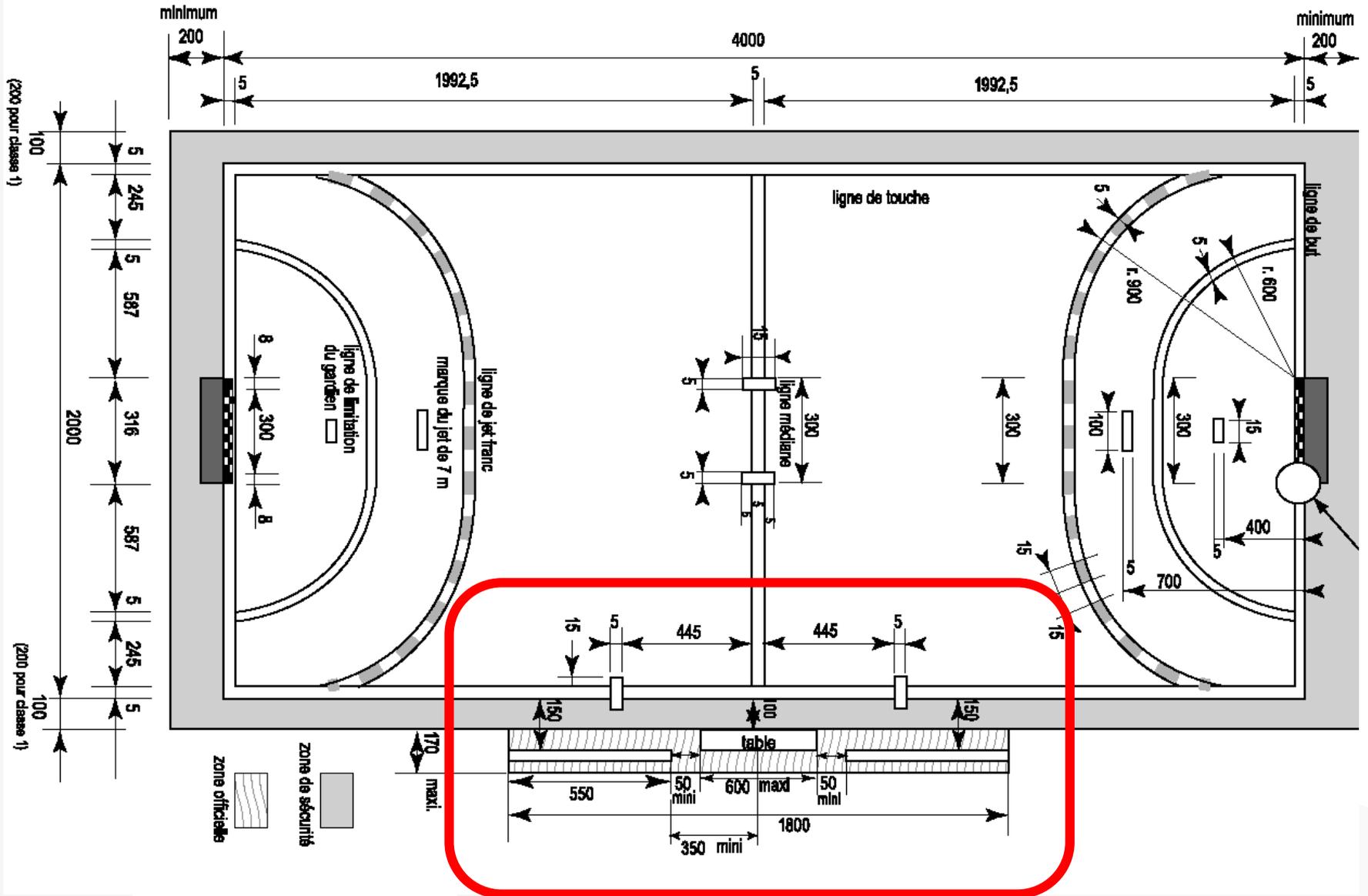
- Les Temps Morts d'Equipes

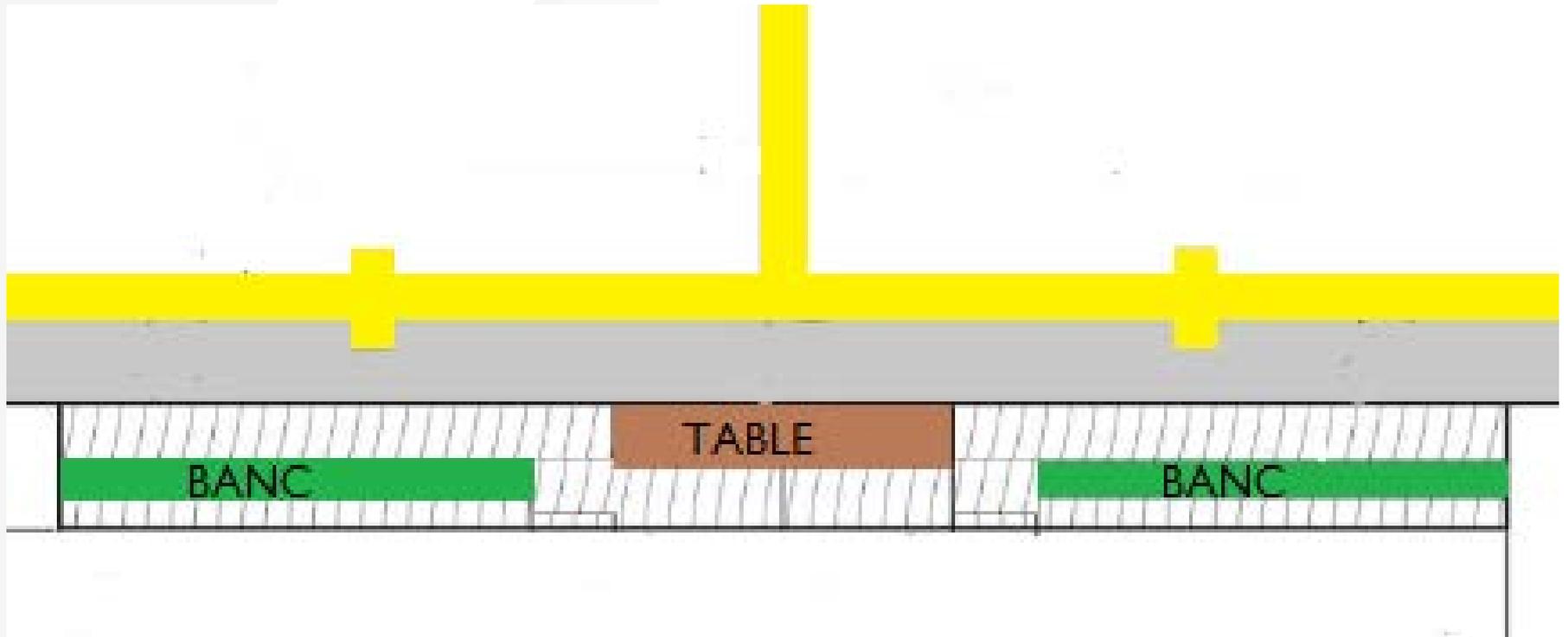
## Partie 3: Après le Match

- Officiels table de marque : leurs rôles

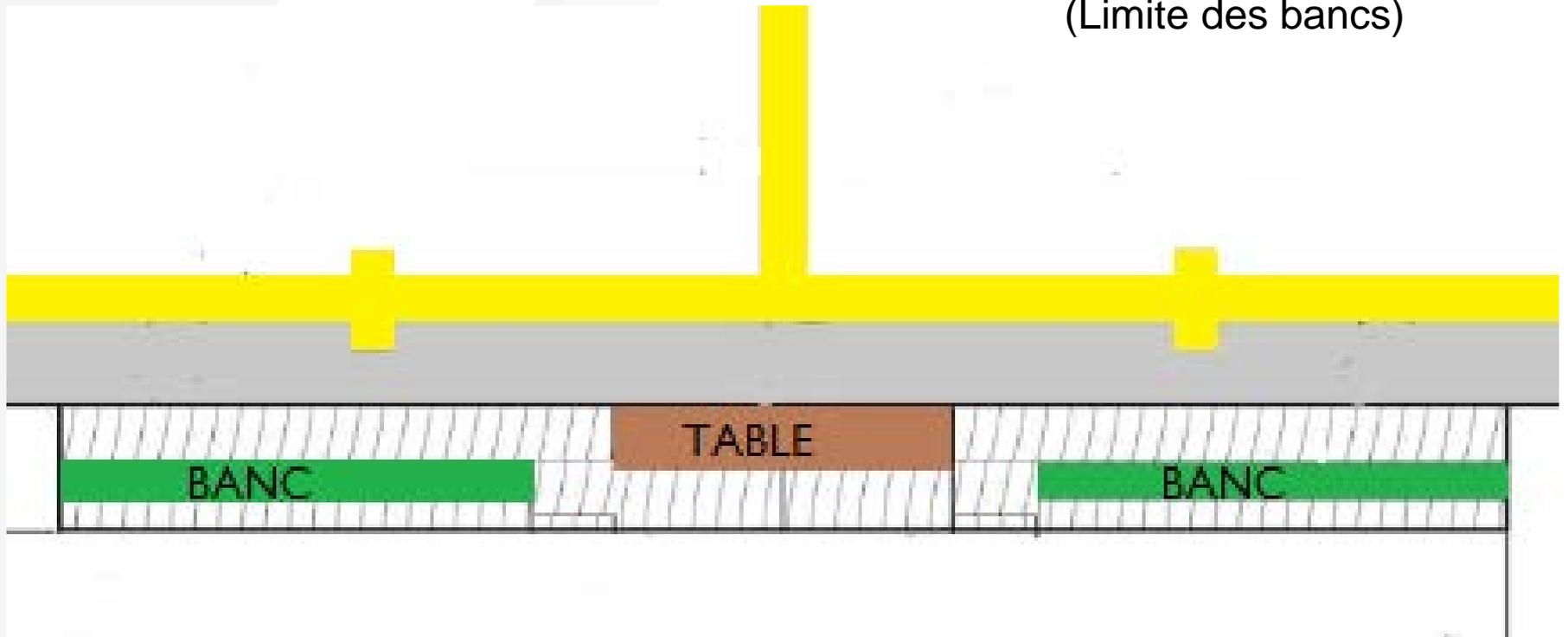


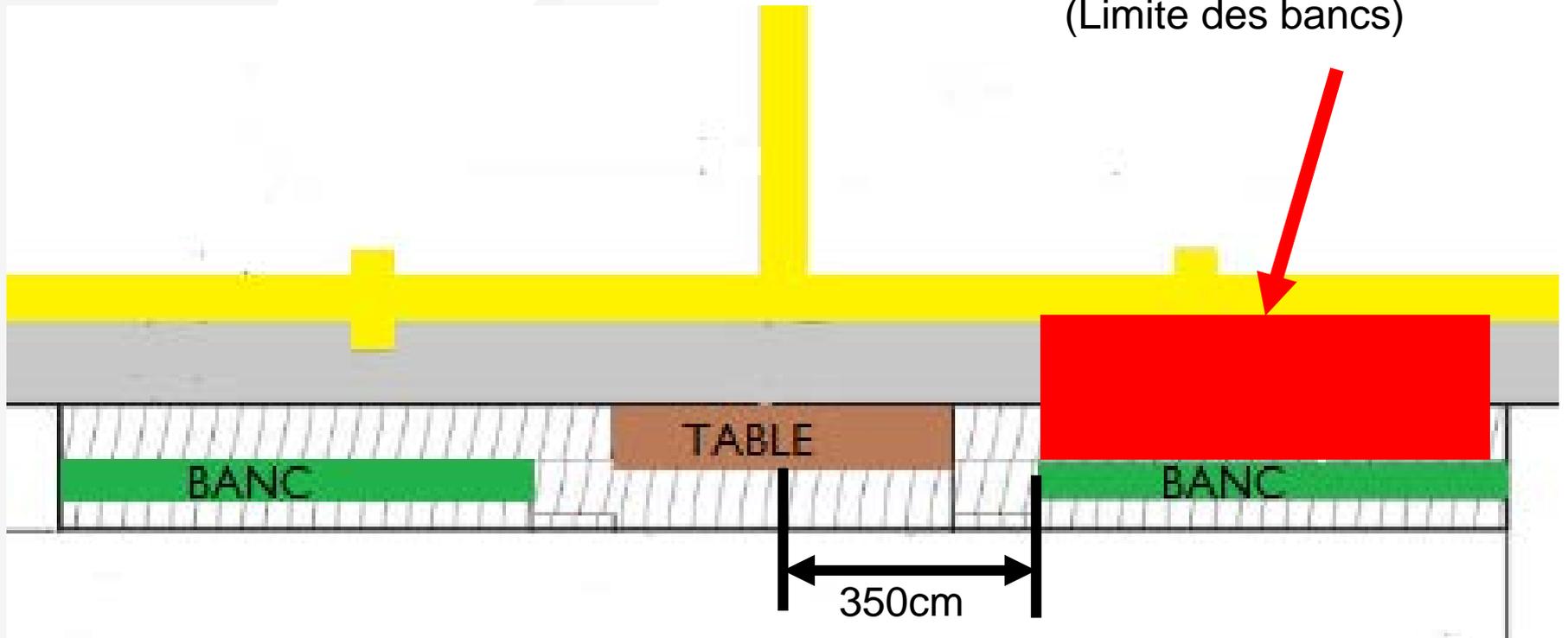
# Zone de Managérat / de Changement





**Z**one **d**e **M**anagérat  
(Limite des bancs)



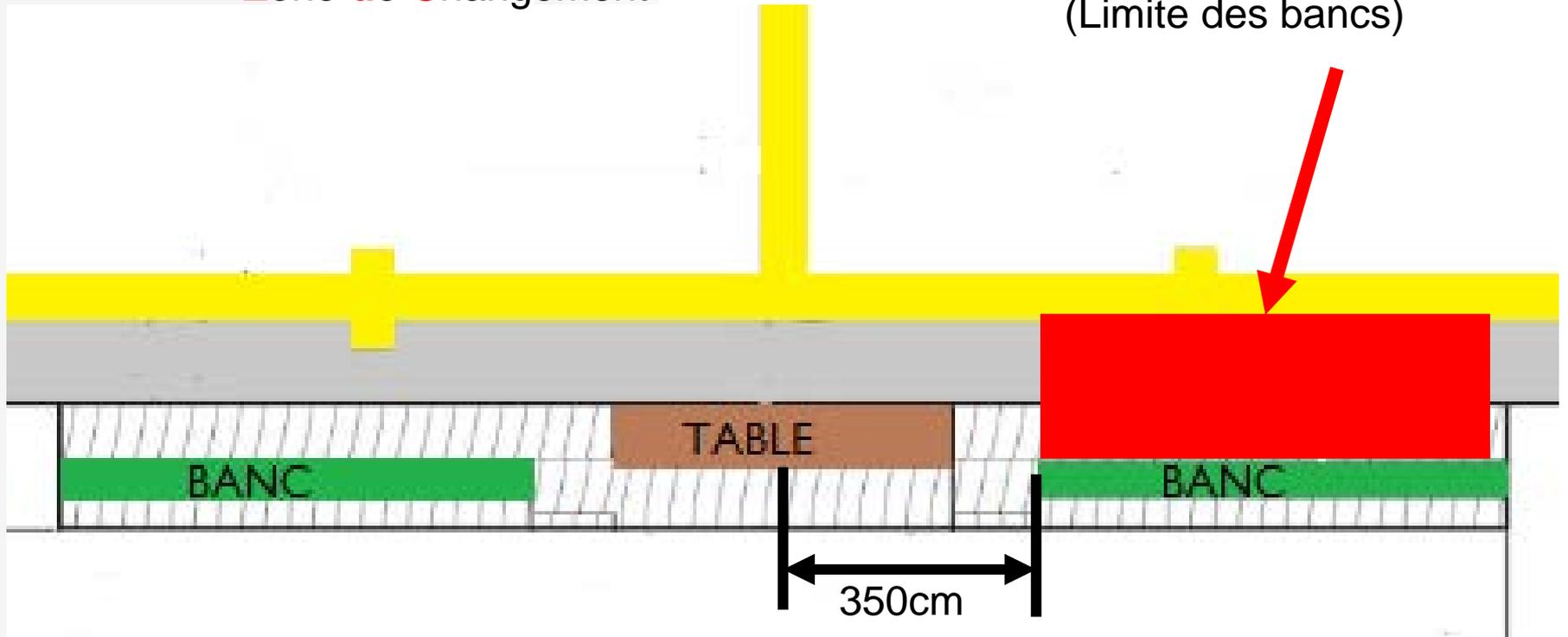


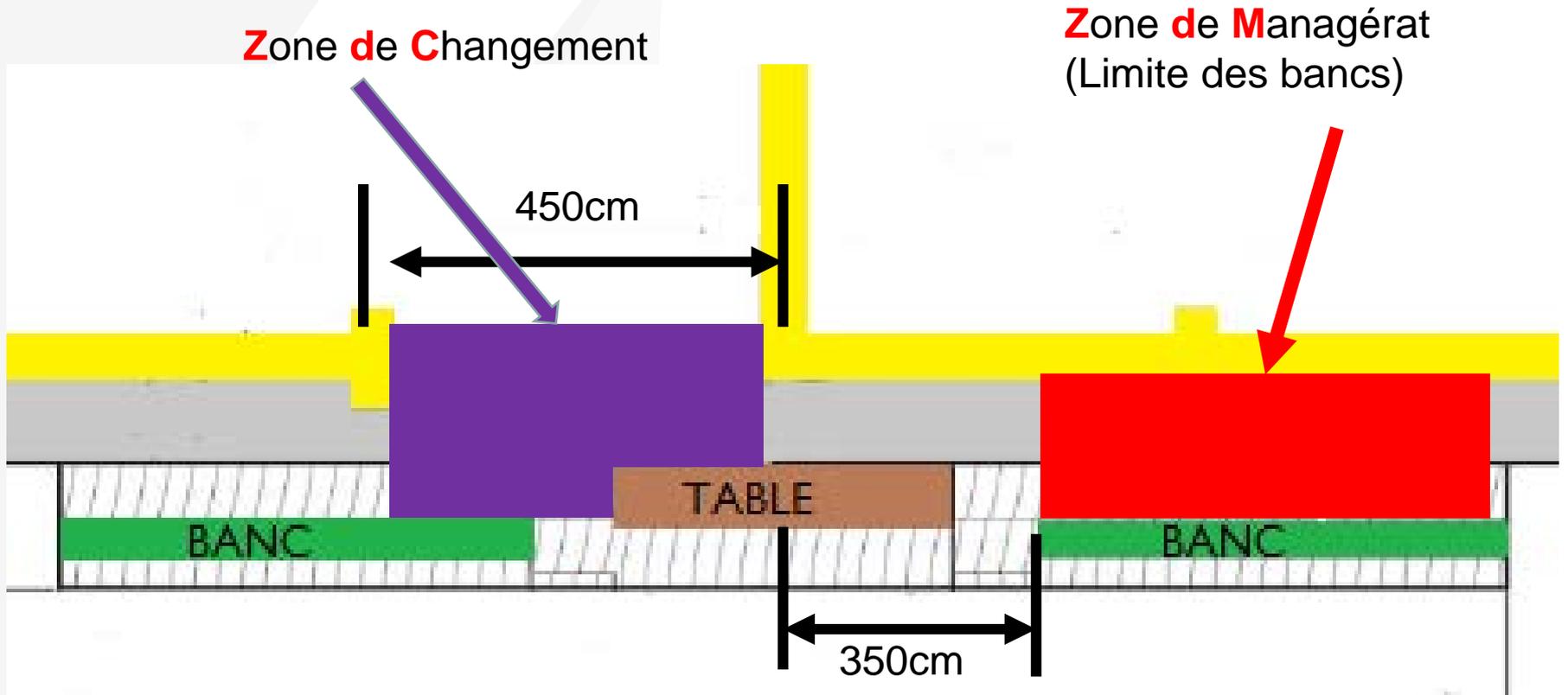
# Officiels De Table

Z.d.M et Z.d.C.

Zone de C hangement

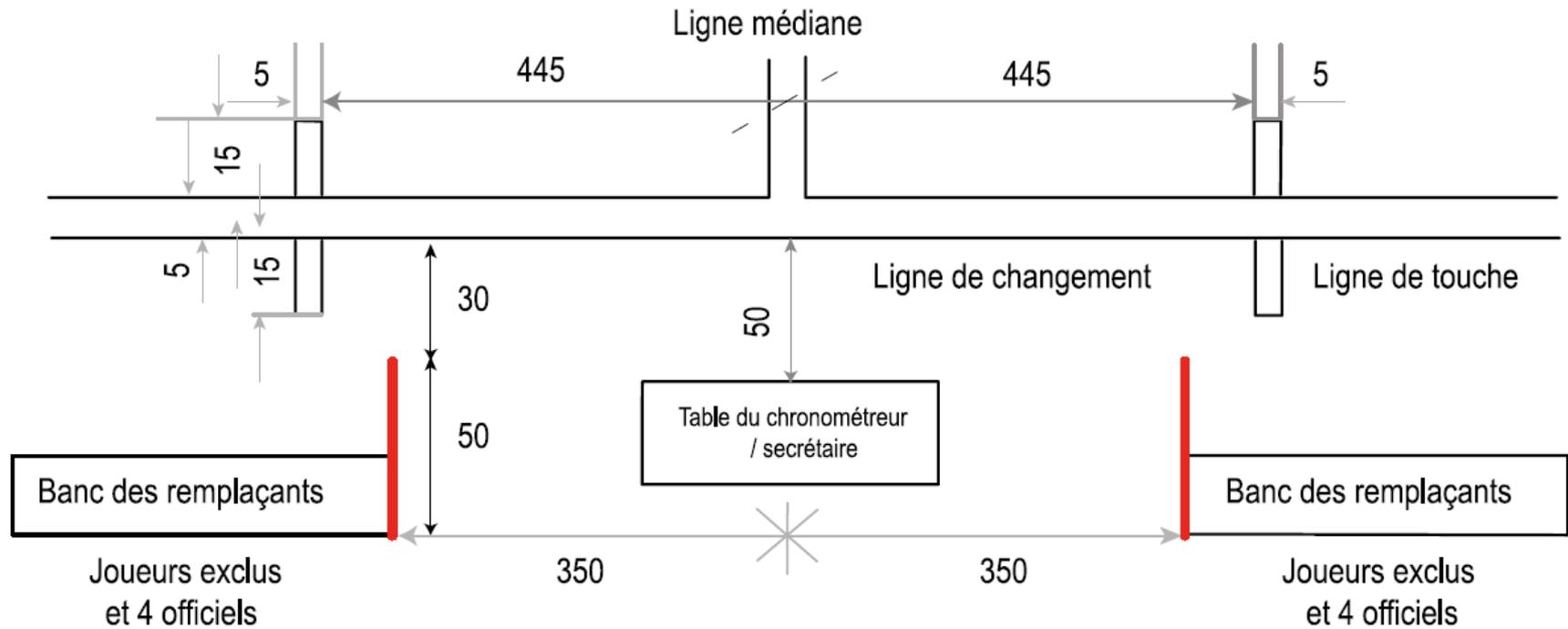
Zone de M anagérat  
(Limite des bancs)





# Officiels De Table

Z.d.M et Z.d.C.





# Partie 1

# Avant le Match



# Le Chronométrateur

**Il est le représentant du club recevant**

 Son matériel nécessite :





# Le Chronométrateur

**Il est le représentant du club recevant**

 Son matériel nécessite :

 Un pupitre de commandes

 Un sifflet / Un Chronomètre manuel

 Un jeu de carton : Jaune, Rouge, Bleu et Blanc

 Fiche de table « papier » / Feuille de match « papier »



 Il fournit au secrétaire :





Il fournit au secrétaire :

- ☞ Un PC permettant la saisie de la FDME / GDME
- ☞ Un nombre suffisant de feuilles vierges d'exclusion
- ☞ Un nombre suffisant de fiches vierges pour joueurs blessés
- ☞ Des feutres
- ✗ Deux jeux de trois cartons verts de TME identifiés T1, T2 et T3
- ☞ Deux supports pour les fiches d'exclusion
- ☞ Deux supports pour joueurs blessés

### Avant le Match





### Avant le Match

- ✗ Il contrôle son matériel
- ✗ Il renseigne son nom et prénom sur la FDME
- ✗ Il rédige ou fait rédiger la FDME de son équipe
- ✗ Dès l'arrivée des Juges Arbitres à la table de marque
- ➔ Il prend en compte les consignes données par les Juges Arbitres
- ➔ Si tableau mural, le temps de jeu rencontre doit défiler de manière automatique et prioritairement « temps croissant »



# Tableau d’Affichage

 Affichage du temps de jeu :

 Chronomètre temps croissant :

 1<sup>ère</sup> Période de 0 – 30

 puis seconde période de 30 – 60

 Affichage des temps de pénalités par joueur, si :

 Possibilité d’affichage simultanément les temps d’exclusion et les N° pour 3 joueurs par équipe et pour chacune des équipes

 Gestion des 4' d'exclusion  
(Utiliser les fiches d’exclusion dans le cas contraire)

 Sinon : utilisation des supports papier d'exclusion



 Quid en cas de panne du tableau d’affichage ?

# Que Faire Si ...?

**Avant le début de la rencontre, le tableau d'affichage ne fonctionne pas :**

 **Le chronométrateur :**

# Que Faire Si ... ?

**Avant le début de la rencontre, le tableau d'affichage ne fonctionne pas :**

 Le chronométrateur :

- × Utilise une horloge de table ou un chronomètre manuel
- × Doit utiliser une fiche de table « papier »
- × Doit informer l'officiel responsable d'équipe du temps déjà écoulé ou du temps restant, surtout à la suite de chaque arrêt du temps de jeu et TME
- × Doit donner le signal de fin de mi-temps et fin de match



# Le Secrétaire

**C'est le représentant du club visiteur**

 Son matériel nécessaire :

ENTREE EN JEU			
<small>Tableau de l'entrée en jeu</small>			
Equipe :	Joueur N° :	Minutes :	Secondes :





## C'est le représentant du club visiteur

-  Son matériel nécessaire :
- ✗ Un sifflet (de secours)
  - ✗ Un ou des stylos de couleurs différentes
  - ✗ Des feuilles d'exclusion officielles vierges en nombre suffisant
  - ✗ Les fiches « joueur blessé »
  - ✗ Deux supports pour les feuilles d'exclusion et pour les joueurs blessés



- ✗ En cas de défaillance du PC, le club visiteur doit posséder des feuilles de match « papier » et des fiches de table « papier »
- ➔ Il est d'usage que le club recevant fournisse les feuilles d'exclusion officielles





- ✗ Les fiches d'exclusion restent à la table de marque et ne sont surtout pas données aux joueurs exclus ni détruites avant la clôture de la FDME
- ✗ Les tableaux effaçables sont à proscrire
- ✗ Les feuilles de match « papier » sont :
  - ✗ Téléchargeables sur le logiciel FDME, onglet « à propos » + « Feuille vierge »
  - ✗ Disponible sur les Clefs de l'Arbitrage

## Avant le Match



Il renseigne son nom et prénom sur la FDME

ENTREE EN JEU			
Date de naissance : JJ-MM-AAAA			
Equipe :	Jeux N° :	Minutes :	Secondes :



ENTREE EN JEU			
Date: _____			
Equipe :	Joueur N° :	Minutes :	Secondes :



## Avant le Match

- ✍ Il renseigne son nom et prénom sur la FDME
- ✗ Il renseigne ou fait renseigner la FDME concernant les informations propres à son équipe pour chaque joueur et officiel
- ➔ Les autres informations apparaissent de manière automatique
- ➔ Les informations automatiques ou celles renseignées par le chronométreur sont à vérifier



## Lorsque la FDME est renseignée :

- ✎ Il présente la FDME aux Juges Arbitres
- ✎ Il prend en compte les consignes données par les Juges Arbitres avant la rencontre
- ✎ Il doit à tout moment, répondre à une demande des juges arbitres



La rencontre ne peut débuter que si la FDME est renseignée, vérifiée et signée électroniquement par un Juge Arbitre



# Que Faire Si ... ?

...le PC ne fonctionne pas :

- ✎ Malgré toutes les bonnes volontés, le PC ne fonctionne pas, ou un problème informatique ne permet pas de rédiger la FDME



# Que Faire Si ...?

...le PC ne fonctionne pas :

✎ Malgré toutes les bonnes volontés, le PC ne fonctionne pas, ou un problème informatique ne permet pas de rédiger la FDME

➔ Rédiger une feuille de match format papier



# Que Faire Si ... ?

...le PC ne fonctionne pas :

✎ Malgré toutes les bonnes volontés, le PC ne fonctionne pas, ou un problème informatique ne permet pas de rédiger la FDME

- ➔ Rédiger une feuille de match format papier
- ➔ Renseigner la feuille de table papier tout au long de la rencontre

ENTREE EN JEU			
Date de l'événement : 2013-01-01			
Equipe :	Joueur N° :	Minutes :	Secondes :



✎ Le secrétaire ne basculera pas sur la GDME avant d'avoir vérifié la concordance des numéros des joueurs présents sur la FDME et sur le terrain

✎ Ensuite selon les niveaux de jeu :

✎ ALT+T : sans les temps de jeu  
ou

✎ ALT + N : avec les temps de jeu

✎ Puis il vérifie les paramétrages en cliquant sur l'onglet «  »

### Conjointement avec le secrétaire :

 Avant le coup de sifflet d'engagement des Juges Arbitres :

 Ils veillent à la correspondance entre les personnes présentes dans la zone de managérat et celles inscrites sur la FDME

- ➔ Ils invitent les personnes en infraction à quitter l'espace
- ➔ En cas de difficultés, ils informent les Juges Arbitres de la situation





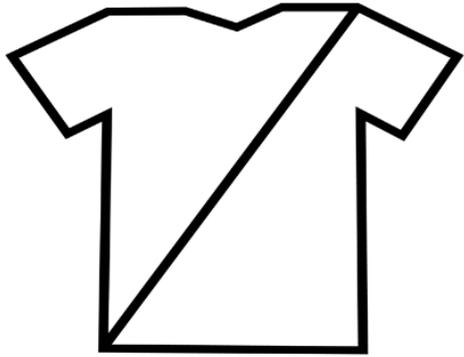
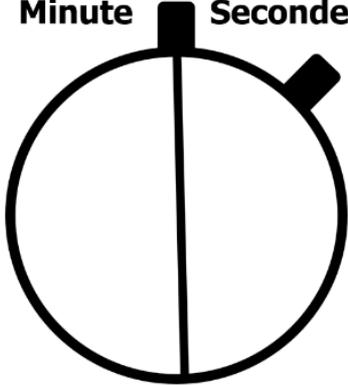
# Documents « papier »

Tous ces documents sont disponibles sur les Clefs de l'Arbitrage



sur papier blanc

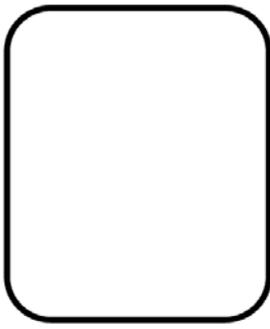
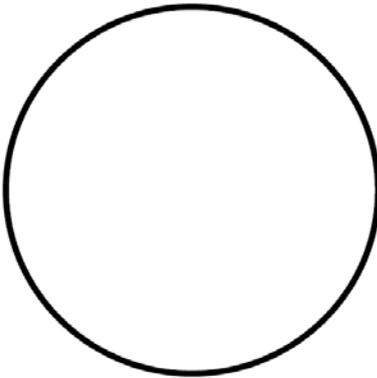
 **ENTREE EN JEU**

Équipe	Joueur N°	Minute	Secondes
			



sur papier couleur

 **Fiche de Sortie Temporaire  
Joueur Blessé**

Équipe : A ou B	N° Joueur
	

# Officiels de Table de Marque

## Document « papier »



### Feuille De Table

Equipe A :																Engagement	Capitaine	Couleur A :			GB-A :								
7m																Total	Sanctions Disciplinaires												
N° J	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	N° J	AV à	sortie à	sortie à	sortie à	Disq à	D + R à		
TME N° 1 :	N°2 :					N°3 :					Total Buts :					Offi-A													
																Offi-B													
																Offi-C													
																Offi-D													

Equipe B :																Engagement	Capitaine	Couleur B :			GB-B :							
7m																Total	Sanctions Disciplinaires											
N° J	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	N° J	AV à	sortie à	sortie à	sortie à	Disq à	D + R à	
TME N° 1 :	N°2 :					N°3 :					Total Buts :					Offi-A												
																Offi-B												
																Offi-C												
																Offi-D												

Date :		Div :		
DELEGUE				
ARBITRES				
Evolution Du Score				
A	B	Min	A	B
		1		
		2		
		3		
		4		
		5		
		6		
		7		
		8		
		9		
		10		
		11		
		12		
		13		
		14		
		15		
		16		
		17		
		18		
		19		
		20		
		21		
		22		
		23		
		24		
		25		
		26		
		27		
		28		
		29		
		30		
Score MT		Score Final		
/		/		

# Officiels de Table de Marque

## Document « papier »



	Organisateur			Code Rencontre									
	Compétition			Groupe									
DATE :	Journée / Date Initiale:		SALLE :										
Speaker			Juge Arbitre 1										
Responsable de Salle			Juge Arbitre 2										
Chronométrateur			Juge Accompagnateur Ecole Arbitrage Central										
Secrétaire			Juge Accompagnateur										
Tuteur de Table			Juge Superviseur										
Délégué Officiel			Juge Délégué										
Club Hôte													
Club Receptant	Capt	N°	NOM prénom épouse Nom d'usage	Licence	Type Lic	INV	Buts	7m	Tirs	Arms	Av.	2'	Dis
Officiel Resp A													
Officiel B													
Officiel C													
Officiel D													
Kiné													
Médecin													
Club Visiteur	Capt	N°	NOM prénom épouse Nom d'usage	Licence	Type Lic	INV	Buts	7m	Tirs	Arms	Av.	2'	Dis
Officiel Resp A													
Officiel B													
Officiel C													
Officiel D													
Kiné													
Médecin													
DETAIL SCORE	Période 1		Période 2		Fin Tps Reglem.		Prolongation 1		Prolongation 2		Tirs au Buts		
	REC	VIS	REC	VIS	REC	VIS	REC	VIS	REC	VIS	REC	VIS	

### DONNEES ANNEXES FEUILLES

Frais Officiels						
	NOM prénom épouse Nom d'usage	Licence	Indemn. Km	Indemn. Fonction	Indemn. Totale	Signature
Officiel Resp. Receptant						
Officiel Resp. Visiteur						
Chronométrateur						
Secrétaire						
Tuteur de Table						
Délégué Officiel						
Juge Arbitre 1						
Juge Arbitre 2						
Juge Accompagnateur Ecole Arbitrage Central						
Juge Accompagnateur						
Juge Superviseur						
Juge Délégué						

**Réclamation Club Receptant**

**Réclamation Club Visiteur**

**Rapport Juge Arbitre**

**Observations-Colle et Résine**

**Blessures**



# Partie 2

# Pendant Le Match



# Le Chronométrateur

**Pendant le Match**





# Le Chronométrateur

## Pendant le Match



Il accomplit sa tâche en étroite relation avec le secrétaire





# Le Chronométrateur

## Pendant le Match

-  Il accomplit sa tâche en étroite relation avec le secrétaire
-  Il maintient un contact visuel avec les Juges Arbitres





# Le Chronométrateur

## Pendant le Match

-  Il accomplit sa tâche en étroite relation avec le secrétaire
-  Il maintient un contact visuel avec les Juges Arbitres
-  Il contrôle le temps de jeu, le score et éventuellement les exclusions sur le tableau mural





# Le Chronométrateur

## Pendant le Match

- ✎ Il accomplit sa tâche en étroite relation avec le secrétaire
- ✎ Il maintient un contact visuel avec les Juges Arbitres
- ✎ Il contrôle le temps de jeu, le score et éventuellement les exclusions sur le tableau mural
- ✎ Il indique oralement au secrétaire le numéro/équipe de chaque buteur





## Pendant le Match

-  Il accomplit sa tâche en étroite relation avec le secrétaire
-  Il maintient un contact visuel avec les Juges Arbitres
-  Il contrôle le temps de jeu, le score et éventuellement les exclusions sur le tableau mural
-  Il indique oralement au secrétaire le numéro/équipe de chaque buteur
-  Il indique oralement au secrétaire le numéro du joueur/équipe ayant fait l'objet d'une sanction disciplinaire ainsi que l'heure de fin du temps d'exclusion



**Il a la responsabilité :**



**Il a la responsabilité :**

 Du contrôle de la zone de changement



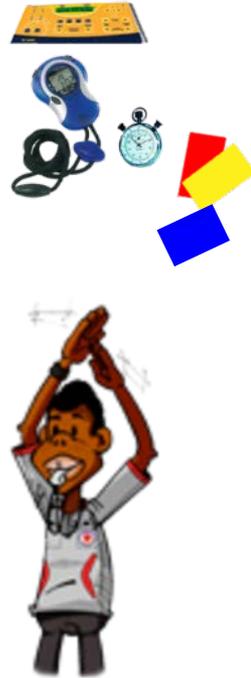
### Il a la responsabilité :

- ⚽ Du contrôle de la zone de changement
- ⚽ Du signalement de la fin du temps de jeu



### Il a la responsabilité :

- ⚽ Du contrôle de la zone de changement
- ⚽ Du signalement de la fin du temps de jeu
- ⚽ Du contrôle du temps de jeu :
  - ⚽ Des Arrêts et reprises du temps de jeu  
(geste 15 des arbitres pour les arrêts de temps)



### Il a la responsabilité :

- ⚽ Du contrôle de la zone de changement
- ⚽ Du signalement de la fin du temps de jeu
- ⚽ Du contrôle du temps de jeu :
  - ⚽ Des Arrêts et reprises du temps de jeu (geste 15 des arbitres pour les arrêts de temps)
- ⚽ De la gestion des T.M.E :
  - ⚽ 3 TME d'une minute chacun par match
  - ⚽ 2 TME au maximum peuvent être accordés au cours de chaque mi-temps
  - ⚽ 1 TME au cours des 5 dernières minutes



### Il a la responsabilité :

- ⚽ Du contrôle de la zone de changement
- ⚽ Du signalement de la fin du temps de jeu
- ⚽ Du contrôle du temps de jeu :
  - ⚽ Des Arrêts et reprises du temps de jeu (geste 15 des arbitres pour les arrêts de temps)
- ⚽ De la gestion des T.M.E :
  - ⚽ 3 TME d'une minute chacun par match
  - ⚽ 2 TME au maximum peuvent être accordés au cours de chaque mi-temps
  - ⚽ 1 TME au cours des 5 dernières minutes
  - ⚽ Si signal sonore non automatique :



⚽ 50 ''  
⚽ 60''



# Le Chronométréur

Pendant Le Match



 Du temps d'exclusion des joueurs



- ⚽ Du temps d'exclusion des joueurs
- ⚽ De la confirmation lors de sanctions
  - ⚽ C.J, C.R, C.R. + C.B, geste des 2' envers les Juges Arbitres
- ➔ En accord avec le secrétaire sur le joueur à sanctionner



Conjointement avec le secrétaire :



### Conjointement avec le secrétaire :

- Il contrôle le nombre d'officiels et de joueurs présents dans la zone de changement



### Conjointement avec le secrétaire :

-  Il contrôle le nombre d'officiels et de joueurs présents dans la zone de changement
-  Il contrôle :



### Conjointement avec le secrétaire :

Il contrôle le nombre d'officiels et de joueurs présents dans la zone de changement

Il contrôle :

Les entrées des personnes éligibles et autorisées par nombre de joueurs blessés



### Conjointement avec le secrétaire :

- ✎ Il contrôle le nombre d'officiels et de joueurs présents dans la zone de changement
- ✎ Il contrôle :
  - ✎ L'entrée et la sortie des remplaçants (« mauvais » changements ou joueurs en surnombres)
  - ✎ Les entrées des personnes éligibles et autorisées par nombre de joueurs blessés



### Conjointement avec le secrétaire :

- ✎ Il contrôle le nombre d'officiels et de joueurs présents dans la zone de changement
  - ✎ Il contrôle :
    - ✎ L'entrée et la sortie des remplaçants (« mauvais » changements ou joueurs en surnombres)
    - ✎ Les entrées des personnes éligibles et autorisées par nombre de joueurs blessés
    - ✎ L'utilisation de la colle fournie par le responsable de salle et de l'espace de compétition
- Si il constate une irrégularité, il la signale aux juges arbitres afin que ceux-ci la mentionnent sur la feuille de match



# Le Chronométrateur

Pendant Le Match





Il affiche sur l'installation murale de chronométrage, dans la mesure cela est conforme, les temps d'exclusion / N° des joueurs



 Il affiche sur l'installation murale de chronométrage, dans la mesure cela est conforme, les temps d'exclusion / N° des joueurs



ou

 Il inscrit lisiblement sur la fiche d'exclusion :

 Le numéro du joueur sanctionné

 Son équipe d'appartenance

 Le temps de rentrée

 Sur les deux côtés de la fiche d'exclusion



-  Rappel - Les fiches d'exclusion :
-  Ne doivent pas quitter le support tant que l'exclusion n'est pas terminée
  -  Restent à la table de marque et ne sont surtout pas données aux joueurs exclus
  -  Sont conservées jusqu'à la clôture de la FDME par les Juges Arbitres
-  Les informations doivent être portées d'une façon lisible pour les deux équipes

# La Fiche d'exclusion

 **ENTREE EN JEU**

Équipe	Joueur N°	Minute	Secondes
A	08	18	09

Indiquer :  
A ou B

Indiquer le N° du joueur

Indiquer le temps  
De rentrée en jeu

### La Fiche d'exclusion

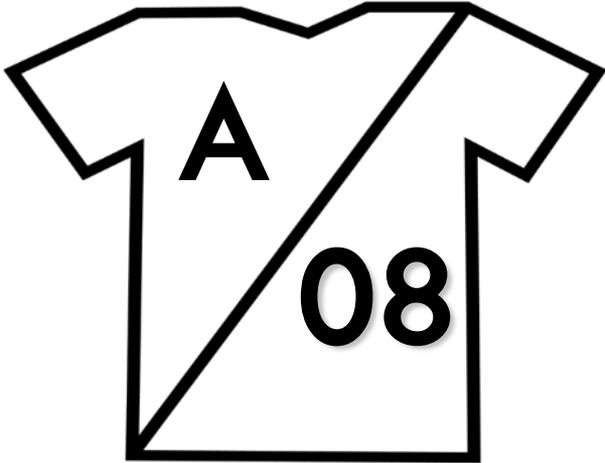
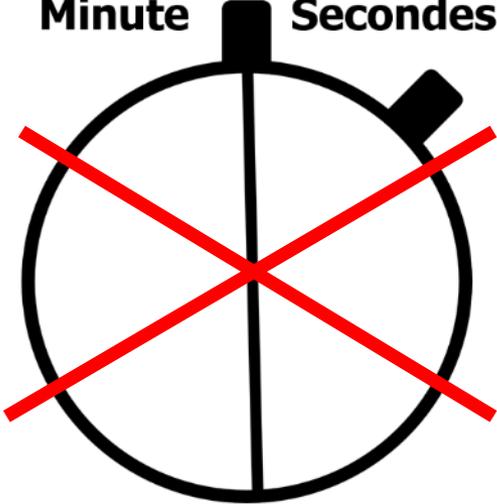
 **ENTREE EN JEU**

Équipe	Joueur N°	Minute	Secondes
		18	09

Lors de sa 3<sup>ème</sup> exclusion  
ou Disqualification barrer son N°

### La Fiche d'exclusion

 **ENTREE EN JEU**

Équipe	Joueur N°	Minute	Secondes
			

Si le joueur ne peut plus entrer en jeu  
(Fin du match, de la prolongation)





# Que Faire Si ...?



### Que Faire Si ...?

...Un joueur ou un officiel adopte envers un Officiel de Table de Marque ou autre, un comportement antisportif ou antisportif grossier :



### Que Faire Si ...?



...Un joueur ou un officiel adopte envers un Officiel de Table de Marque ou autre, un comportement antisportif ou antisportif grossier :

- Il attendra le moment opportun occasionné par un arrêt de jeu pour aviser les Juges Arbitres qui, au vu des faits relatés et après suspension du temps de jeu, prendront une décision adaptée

# Que Faire Si ...?



### Que Faire Si ...?

...le chronomètre ne (re)démarre pas :



### Que Faire Si ...?



...le chronomètre ne (re)démarre pas :

✗ En début de match, de mi-temps, lors de la reprise du jeu (T.T.O ou T.M.E.), un incident technique du pupitre fait que le chronomètre ne part ou ne repart pas

### Que Faire Si ...?



...le chronomètre ne (re)démarre pas :

- ✗ En début de match, de mi-temps, lors de la reprise du jeu (T.T.O ou T.M.E.), un incident technique du pupitre fait que le chronomètre ne part ou ne repart pas
- ➔ Alerter immédiatement les Juges Arbitres par un signal sonore qui peut être celui du pupitre ou avec un sifflet

# Que Faire Si ... ?



### Que Faire Si ...?

...Le chronomètre mural est en retard par rapport au chronomètre des juges arbitres :



### Que Faire Si ...?

...Le chronomètre mural est en retard par rapport au chronomètre des juges arbitres :



 Les Juges Arbitres qui sont officiellement maîtres du temps constatent que le chronomètre mural est en retard par rapport à leur chrono

### Que Faire Si ... ?

...Le chronomètre mural est en retard par rapport au chronomètre des juges arbitres :



Les Juges Arbitres qui sont officiellement maîtres du temps constatent que le chronomètre mural est en retard par rapport à leur chrono

➔ Avant la reprise du jeu, le chronomètre sera remis au temps souhaité exact établi par les Juges Arbitres (sans que le jeu ne se déroule)

Le jeu pourra reprendre par un coup de sifflet des Juges Arbitres et le chronomètre redémarrera à cette occasion

# Que Faire Si ...?



### Que Faire Si ...?

...Le chronomètre mural est en avance par rapport au chronomètre des Juges Arbitres :



### Que Faire Si ...?

...Le chronomètre mural est en avance par rapport au chronomètre des Juges Arbitres :



✗ Les Juges Arbitres qui sont officiellement maîtres du temps constatent que le chronomètre mural est en avance par rapport à leur chrono

### Que Faire Si ...?

...Le chronomètre mural est en avance par rapport au chronomètre des Juges Arbitres :



✗ Les Juges Arbitres qui sont officiellement maîtres du temps constatent que le chronomètre mural est en avance par rapport à leur chrono

➔ Lorsque le jeu repartira, le chronomètre ne sera déclenché que lorsque le temps supplémentaire aura été atteint

➔ Le top de déclenchement doit être donné par les Juges Arbitres

➔ Avant la reprise du jeu, il est impératif que les Juges Arbitres préviennent les officiels de chaque équipe de cette manipulation

### Que Faire Si ...?

...Le chronomètre mural est en avance par rapport au chronomètre des Juges Arbitres :



✗ Les Juges Arbitres qui sont officiellement maîtres du temps constatent que le chronomètre mural est en avance par rapport à leur chrono

➔ Lorsque le jeu repartira, le chronomètre ne sera déclenché que lorsque le temps supplémentaire aura été atteint

➔ Le top de déclenchement doit être donné par les Juges Arbitres

➔ Avant la reprise du jeu, il est impératif que les Juges Arbitres préviennent les officiels de chaque équipe de cette manipulation

# Que Faire Si ...?



### Que Faire Si ...?

...Le signal sonore automatique de fin de mi-temps ou de match ne fonctionne pas :



### Que Faire Si ...?



**...Le signal sonore automatique de fin de mi-temps ou de match ne fonctionne pas :**

- ✎ Le chronométrateur doit signaler la fin de mi-temps ou de fin match par un signal sonore qui peut être celui du pupitre ou avec un sifflet

### Que Faire Si ...?



**...Le signal sonore automatique de fin de mi-temps ou de match ne fonctionne pas :**

☞ Le chronométrateur doit signaler la fin de mi-temps ou de fin match par un signal sonore qui peut être celui du pupitre ou avec un sifflet

➔ Bien vérifier avant le match que le système sonore fonctionne

**Ses interventions directes, en utilisant un sifflet ou la sonnerie sont limitées à :**



**Ses interventions directes, en utilisant un sifflet ou la sonnerie sont limitées à :**



 Fin de chaque mi-temps ou de rencontre

**Ses interventions directes, en utilisant un sifflet ou la sonnerie sont limitées à :**



-  Fin de chaque mi-temps ou de rencontre
-  Entrée irrégulière d'un joueur ou d'un officiel

**Ses interventions directes, en utilisant un sifflet ou la sonnerie sont limitées à :**



-  Fin de chaque mi-temps ou de rencontre
-  Entrée irrégulière d'un joueur ou d'un officiel
-  Présence d'un joueur en surnombre

Ses interventions directes, en utilisant un sifflet ou la sonnerie sont limitées à :



-  Fin de chaque mi-temps ou de rencontre
-  Entrée irrégulière d'un joueur ou d'un officiel
-  Présence d'un joueur en surnombre
-  Gestion d'un **T**emps **M**ort d'**E**quipe et de leur nombre autorisé par période





# Le Secrétaire

## Pendant le Match





## Pendant le Match

 Il agit oralement avec le chronométreur et lorsqu'il y a accord, recueille en direct les données du match sur sa G.D.M.E :



ENTREE EN JEU			
Equipe	Joueur N°1	Minutes	Secondes





## Pendant le Match

- Il agit oralement avec le chronométreur et lorsqu'il y a accord, recueille en direct les données du match sur sa G.D.M.E :
- Buteurs, score,





## Pendant le Match

-  Il agit oralement avec le chronométreur et lorsqu'il y a accord, recueille en direct les données du match sur sa G.D.M.E :
  -  Buteurs, score,
  -  Sanctions disciplinaires,



## Pendant le Match

- Il agit oralement avec le chronométreur et lorsqu'il y a accord, recueille en direct les données du match sur sa G.D.M.E :
- Buteurs, score,
- Sanctions disciplinaires,
- T.M.E.



## Pendant le Match

 Il agit oralement avec le chronométreur et lorsqu'il y a accord, recueille en direct les données du match sur sa G.D.M.E :

-  Buteurs, score,
-  Sanctions disciplinaires,
-  T.M.E.



Si les Juges Arbitres le sollicitent et lors d'un arrêt prolongé du temps, il vérifie avec lui les sanctions disciplinaires données

**Conjointement avec le Chronométreur :**

## **Conjointement avec le Chronométrateur :**

- Il contrôle le nombre d'officiels et de joueurs présents dans la zone de changement

## **Conjointement avec le Chronométrateur :**

- ☞ Il contrôle le nombre d'officiels et de joueurs présents dans la zone de changement
- ☞ Il contrôle :

## Conjointement avec le Chronométrateur :

- ✎ Il contrôle le nombre d'officiels et de joueurs présents dans la zone de changement
- ✎ Il contrôle :
  - ✎ L'entrée et la sortie des remplaçants

## Conjointement avec le Chronométrateur :

- ✎ Il contrôle le nombre d'officiels et de joueurs présents dans la zone de changement
- ✎ Il contrôle :
  - ✎ L'entrée et la sortie des remplaçants
  - ✎ Le respect du temps d'exclusion des joueurs

## Conjointement avec le Chronométrateur :

- ✎ Il contrôle le nombre d'officiels et de joueurs présents dans la zone de changement
- ✎ Il contrôle :
  - ✎ L'entrée et la sortie des remplaçants
  - ✎ Le respect du temps d'exclusion des joueurs
  - ✎ L'entrée des 2 personnes autorisées par les juges arbitres à rentrer sur le terrain suite à un arrêt du temps pour blessure d'un joueur

## Conjointement avec le Chronométrateur :

- ✎ Il contrôle le nombre d'officiels et de joueurs présents dans la zone de changement
- ✎ Il contrôle :
  - ✎ L'entrée et la sortie des remplaçants
  - ✎ Le respect du temps d'exclusion des joueurs
  - ✎ L'entrée des 2 personnes autorisées par les juges arbitres à rentrer sur le terrain suite à un arrêt du temps pour blessure d'un joueur
  - ✎ L'utilisation de la colle fournie par le responsable de salle et de l'espace de compétition  
S'ils constatent une irrégularité, ils le signalent aux juges arbitres afin que ceux-ci le mentionnent sur la feuille de match

## Conjointement avec le Chronométrateur :

- ✎ Il contrôle le nombre d'officiels et de joueurs présents dans la zone de changement
- ✎ Il contrôle :
  - ✎ L'entrée et la sortie des remplaçants
  - ✎ Le respect du temps d'exclusion des joueurs
  - ✎ L'entrée des 2 personnes autorisées par les juges arbitres à rentrer sur le terrain suite à un arrêt du temps pour blessure d'un joueur
  - ✎ L'utilisation de la colle fournie par le responsable de salle et de l'espace de compétition  
S'ils constatent une irrégularité, ils le signalent aux juges arbitres afin que ceux-ci le mentionnent sur la feuille de match

## Raccourcis d'utilisation de la GDME :

   N° joueur → Tir sans but

   N° joueur → Arrêt du GB

   N° joueur → But

   N° joueur → But sur 7m



→ Start / Stop du chrono



# Gestuelle des Officiels de Table

---



# Gestuelle des Officiels de Table

---

- ✎ La gestuelle du chronométreur vers les juges arbitres ne doit être effectuée que si les officiels de table sont d'accord entre eux



# Gestuelle des Officiels de Table

⌘ La gestuelle du chronométreur vers les juges arbitres ne doit être effectuée que si les officiels de table sont d'accord entre eux

⌘ Si les officiels ne sont pas d'accord entre eux

⌘ Si l'information donnée par les juges arbitres ne s'avère pas suffisamment claire

➔ Aucune action ne doit être faite de la part des officiels de table





# Gestuelle des Officiels de Table

⌚ La gestuelle du chronométrateur vers les juges arbitres ne doit être effectuée que si les officiels de table sont d'accord entre eux

⌚ Si les officiels ne sont pas d'accord entre eux

⌚ Si l'information donnée par les juges arbitres ne s'avère pas suffisamment claire

➔ Aucune action ne doit être faite de la part des officiels de table



➔ Dans ce cas les juges arbitres doivent se montrer plus précis



## Sur les avertissements :

- ⌚ Le chronométrateur annonce au secrétaire le numéro du joueur sanctionné et son équipe (ou la couleur)
- ⌚ Si les officiels de table sont d'accord entre eux, le chronométrateur brandit distinctement aux juges arbitres un carton jaune



## Sur les avertissements :

- ✎ Le chronométrateur annonce au secrétaire le numéro du joueur sanctionné et son équipe (ou la couleur)
  - ✎ Si les officiels de table sont d'accord entre eux, le chronométrateur brandit distinctement aux juges arbitres un carton jaune
- ➔ A noter que l'arrêt du chronomètre est facultatif pour un avertissement



## Sur les avertissements :

- 🏻 Le chronométrateur annonce au secrétaire le numéro du joueur sanctionné et son équipe (ou la couleur)
- 🏻 Si les officiels de table sont d'accord entre eux, le chronométrateur brandit distinctement aux juges arbitres un carton jaune
- ➔ A noter que l'arrêt du chronomètre est facultatif pour un avertissement
- ➔ L'arrêt du temps de jeu ne se fera que sur demande des juges arbitres

# Sur les exclusions



## Sur les exclusions



Le chronométrateur arrête le temps sur demande des Juges Arbitres



## Sur les exclusions



Le chronométrateur arrête le temps sur demande des Juges Arbitres



Le chronométrateur annonce au secrétaire le numéro du joueur sanctionné et son équipe (ou la couleur)

### Sur les exclusions



Le chronométrateur arrête le temps sur demande des Juges Arbitres



Le chronométrateur annonce au secrétaire le numéro du joueur sanctionné et son équipe (ou la couleur)



Si les officiels de table sont d'accord entre eux  
➔ Le chronométrateur réalise le geste des 2'

### Sur les exclusions



Le chronométrateur arrête le temps sur demande des Juges Arbitres



Le chronométrateur annonce au secrétaire le numéro du joueur sanctionné et son équipe (ou la couleur)



Si les officiels de table sont d'accord entre eux  
➔ Le chronométrateur réalise le geste des 2'

### Sur les exclusions



Le chronométrateur arrête le temps sur demande des Juges Arbitres



Le chronométrateur annonce au secrétaire le numéro du joueur sanctionné et son équipe (ou la couleur)



Si les officiels de table sont d'accord entre eux  
➔ Le chronométrateur réalise le geste des 2'



A la reprise du jeu :

### Sur les exclusions



Le chronométrateur arrête le temps sur demande des Juges Arbitres



Le chronométrateur annonce au secrétaire le numéro du joueur sanctionné et son équipe (ou la couleur)



Si les officiels de table sont d'accord entre eux  
➔ Le chronométrateur réalise le geste des 2'



A la reprise du jeu :



Il confirme avec le geste des 2'

## Sur les exclusions

- ✎ Le chronométrateur arrête le temps sur demande des Juges Arbitres
- ✎ Le chronométrateur annonce au secrétaire le numéro du joueur sanctionné et son équipe (ou la couleur)
- ✎ Si les officiels de table sont d'accord entre eux  
➔ Le chronométrateur réalise le geste des 2'
- ✎ A la reprise du jeu :
  - ✎ Il confirme avec le geste des 2'
  - ✎ Il fait repartir le chronomètre au coup de sifflet de reprise des Juges Arbitres



# Officiels De Table

## Gestuelle





## Cas d'une 3ème exclusion disqualifiante

- ✎ Le secrétaire doit l'indiquer clairement au chronométreur
- ✎ Le chronométreur brandit un carton rouge aux Juges Arbitres pour information
- ✎ Les Juges Arbitres confirment la disqualification auprès du fautif



## Cas d'une 3ème exclusion disqualifiante

- ✎ Le secrétaire doit l'indiquer clairement au chronométrateur
  - ✎ Le chronométrateur brandit un carton rouge aux Juges Arbitres pour information
  - ✎ Les Juges Arbitres confirment la disqualification auprès du fautif
- ➔ En cas de doute, le chronométrateur doit interpeler les Juges Arbitres à l'aide d'un moyen sonore avant la reprise du jeu

## Cas d'une 3ème exclusion disqualifiante (Suite)



- ✎ Sur la GDME ne pas indiquer Disqualification mais exclusion
- ✎ Sur la FDME trois exclusions seront cochés mais pas la case disqualification

# Sur disqualification directe



### Sur disqualification directe



- ✎ Le Chronométrateur arrête le temps sur demande des juges arbitres
- ✎ Le Chronométrateur annonce le N° du joueur sanctionné et son équipe (ou sa couleur)
- ✎ Le Chronométrateur montre distinctement un carton rouge
- ➔ Attendre la concertation éventuelle des Juges Arbitres sur une décision de rapport (carton bleu) ou pas, avant de saisir sur la GDME



# Sur disqualification avec rapport (carton bleu)



### Sur disqualification avec rapport (carton bleu)

- Les Juges Arbitres après avoir montré le carton rouge, montrent un carton bleu
- Le Chronométrateur montre distinctement un carton Bleu



### Sur disqualification avec rapport (carton bleu)

- ✎ Les Juges Arbitres après avoir montré le carton rouge, montrent un carton bleu
- ✎ Le Chronométrateur montre distinctement un carton Bleu
- ➔ Attention de bien saisir le type de sanction sur la GDME ; en cas d'erreur corriger avant la reprise du jeu



# Sur les arrêts et reprises du temps de jeu



### Sur les arrêts et reprises du temps de jeu

⚽ Dès que les Juges Arbitres effectuent le geste d'arrêt du temps de jeu



### Sur les arrêts et reprises du temps de jeu

- ☞ Dès que les Juges Arbitres effectuent le geste d'arrêt du temps de jeu
  - ➔ Le Chronométrateur arrête immédiatement le chronomètre et lève le bras pour indiquer que le message est bien compris



### Sur les arrêts et reprises du temps de jeu

- ✎ Dès que les Juges Arbitres effectuent le geste d'arrêt du temps de jeu
  - ➔ Le Chronométrateur arrête immédiatement le chronomètre et lève le bras pour indiquer que le message est bien compris
- ✎ Lorsque les Juges Arbitres décident de reprendre le jeu



### Sur les arrêts et reprises du temps de jeu

- ✎ Dès que les Juges Arbitres effectuent le geste d'arrêt du temps de jeu
  - ➔ Le Chronométrateur arrête immédiatement le chronomètre et lève le bras pour indiquer que le message est bien compris
- ✎ Lorsque les Juges Arbitres décident de reprendre le jeu
  - ➔ Le Chronométrateur lève distinctement le bras pour signifier qu'il est prêt



### Sur les arrêts et reprises du temps de jeu

- ✎ Dès que les Juges Arbitres effectuent le geste d'arrêt du temps de jeu
  - ➔ Le Chronométrateur arrête immédiatement le chronomètre et lève le bras pour indiquer que le message est bien compris
- ✎ Lorsque les Juges Arbitres décident de reprendre le jeu
  - ➔ Le Chronométrateur lève distinctement le bras pour signifier qu'il est prêt
- ✎ Au coup de sifflet des Juges Arbitres le chronométrateur fait repartir le chronomètre





# Les Sanctions

---

**S**anctions **P**ersonnelles **P**rogressives



# Les Sanctions

---

## Sanctions **P**ersonnelles **P**rogressives

Pour l'ensemble  
de l'Equipe

Par Joueur

Pour l'ensemble  
des Officiels



# Les Sanctions

## Sanctions **P**ersonnelles **P**rogressives

Pour l'ensemble  
de l'Equipe

Par Joueur

Pour l'ensemble  
des Officiels

3 Avertissements

Avertissement

Avertissement





# Les Sanctions

## Sanctions **P**ersonnelles **P**rogressives

Pour l'ensemble  
de l'Equipe

Par Joueur

Pour l'ensemble  
des Officiels

Exclusions



3 Avertissements

2<sup>de</sup> Exclusion



1<sup>ère</sup> Exclusion



Avertissement

1 seule  
Exclusion



Avertissement





---

# **S**anctions **P**ersonnelles **A**daptées

# Sanctions Personnelles Adaptées

Joueur  
Officiel



**Exclusion**



# Sanctions Personnelles Adaptées

Joueur  
Officiel

ou

Joueur  
Officiel



**Exclusion**



**Disqualification  
Directe**



# Sanctions Personnelles Adaptées

Joueur  
Officiel

ou

Joueur  
Officiel

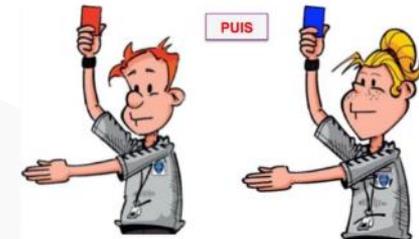
ou

Joueur  
Officiel

**Exclusion**

**Disqualification  
Directe**

**Disqualification  
Directe avec rapport**



### Raccourcis d'utilisation de la GDME :



N° joueur → Avertissement



N° joueur → Exclusion



N° joueur → Disqualification

# Que faire Si ... ?

**...Les Juges Arbitres oublient le geste (15) d'arrêt du temps de jeu lors d'une exclusion ou d'une disqualification :**

- ➔ Attirer l'attention des juges arbitres
- ➔ Leur demander confirmation de l'arrêt du chronomètre
- ➔ Arrêter le chronomètre à la vue du geste 15
- ➔ Les inviter à un protocole pour ajuster le temps de jeu effectif restant avant la reprise

## **Que faire Si ...?**

**... Un joueur exclu rentre trop tôt ou présence d'un joueur supplémentaire sur l'aire de jeu :**

## **Que faire Si ... ?**

**... Un joueur exclu rentre trop tôt ou présence d'un joueur supplémentaire sur l'aire de jeu :**

**➔ Le chronométrateur doit interrompre immédiatement la partie sans prendre en considération les règles générales régissant « l'avantage »**

## **Que faire Si ... ?**

**... Un joueur exclu rentre trop tôt ou présence d'un joueur supplémentaire sur l'aire de jeu :**

- ➔ Le chronométreur doit interrompre immédiatement la partie sans prendre en considération les règles générales régissant « l'avantage »
- ➔ Il est impératif de préciser sans hésitation aux juges arbitres le numéro du joueur fautif  
En cas « d'oubli » du N° , les Juges Arbitres appliqueront la règle en vigueur sur le joueur à sanctionner

# **Que faire Si ... ?**

**...Deux exclusions consécutives au même joueur avant la reprise du jeu :**

## Que faire Si ... ?

...Deux exclusions consécutives au même joueur avant la reprise du jeu :

-  Le joueur A10 prend une exclusion à 10'25 **AVANT la reprise du jeu** le même joueur continue à contester
- ➔ Les juges arbitres ordonnent une seconde exclusion

## Que faire Si ... ?

...Deux exclusions consécutives au même joueur avant la reprise du jeu :

 Le joueur A10 prend une exclusion à 10'25 **AVANT la reprise du jeu** le même joueur continue à contester

➔ Les juges arbitres ordonnent une seconde exclusion

 Le chronométrateur devra faire une seule fiche avec 14'25 pour le joueur A10

## Que faire Si ... ?

...Deux exclusions consécutives au même joueur avant la reprise du jeu :

 Le joueur A10 prend une exclusion à 10'25  
**AVANT la reprise du jeu** le même joueur continue à contester

➔ Les juges arbitres ordonnent une seconde exclusion

 Le chronométrateur devra faire une seule fiche avec 14'25 pour le joueur A10

 L'équipe A jouera avec le joueur A10 en moins pendant 4 min

# Que faire Si ...?

...Un joueur exclu reçoit une autre exclusion après la reprise du jeu :

-  Le joueur A10 prend une exclusion à 10'25 5s **APRES la reprise du jeu** le même joueur continue à contester

# Que faire Si ...?

...Un joueur exclu reçoit une autre exclusion après la reprise du jeu :

-  Le joueur A10 prend une exclusion à 10'25 5s **APRES la reprise du jeu** le même joueur continue à contester
- ➔ Les juges arbitres ordonnent une nouvelle exclusion

# Que faire Si ...?

...Un joueur exclu reçoit une autre exclusion après la reprise du jeu :

-  Le joueur A10 prend une exclusion à 10'25 5s **APRES la reprise du jeu** le même joueur continue à contester
- ➔ Les juges arbitres ordonnent une nouvelle exclusion
-  Le chronométrateur devra faire une fiche avec 12'25 pour le joueur A10

# Que faire Si ...?

...Un joueur exclu reçoit une autre exclusion après la reprise du jeu :

 Le joueur A10 prend une exclusion à 10'25 5s **APRES la reprise du jeu** le même joueur continue à contester

➔ Les juges arbitres ordonnent une nouvelle exclusion

 Le chronométrateur devra faire une fiche avec 12'25 pour le joueur A10

 Le chronométrateur devra faire une fiche avec 12'30 pour le joueur A10

# Que faire Si ...?

...Un joueur exclu reçoit une autre exclusion après la reprise du jeu :

 Le joueur A10 prend une exclusion à 10'25 5s **APRES la reprise du jeu** le même joueur continue à contester

➔ Les juges arbitres ordonnent une nouvelle exclusion

 Le chronométrateur devra faire une fiche avec 12'25 pour le joueur A10

 Le chronométrateur devra faire une fiche avec 12'30 pour le joueur A10

 L'équipe A jouera avec le joueur A10 en moins de 10'30 à 12'30

# Que faire Si ... ?

...Un joueur exclu reçoit une autre exclusion après la reprise du jeu :

 Le joueur A10 prend une exclusion à 10'25 5s **APRES la reprise du jeu** le même joueur continue à contester

➔ Les juges arbitres ordonnent une nouvelle exclusion

 Le chronométrateur devra faire une fiche avec 12'25 pour le joueur A10

 Le chronométrateur devra faire une fiche avec 12'30 pour le joueur A10

 L'équipe A jouera avec le joueur A10 en moins de 10'30 à 12'30

 L'équipe A jouera avec 2 joueurs en moins dont le joueur A10 de 10'30 à 12'25

# Que faire Si ...?

**...Exclusion ou disqualification d'un officiel :**

# Que faire Si ...?

## ...Exclusion ou disqualification d'un officiel :

-  Les juges arbitres ordonnent une exclusion (ou disqualification) à l'encontre de l'officiel B de l'équipe A à 10'25

# Que faire Si ...?

## ...Exclusion ou disqualification d'un officiel :

- ✎ Les juges arbitres ordonnent une exclusion (ou disqualification) à l'encontre de l'officiel B de l'équipe A à 10'25
- ✎ Le chronométrateur devra faire une fiche avec 12'25 pour l'officiel B de l'équipe A

# Que faire Si ...?

## ...Exclusion ou disqualification d'un officiel :

- ✎ Les juges arbitres ordonnent une exclusion (ou disqualification) à l'encontre de l'officiel B de l'équipe A à 10'25
- ✎ Le chronométrateur devra faire une fiche avec 12'25 pour l'officiel B de l'équipe A
- ✎ L'équipe A devra jouer avec un joueur en moins jusqu'à 12'25 (exclusion non comptabilisée pour le joueur)

# Que faire Si ...?

## ...Exclusion ou disqualification d'un officiel :

- ✎ Les juges arbitres ordonnent une exclusion (ou disqualification) à l'encontre de l'officiel B de l'équipe A à 10'25
  - ✎ Le chronométrateur devra faire une fiche avec 12'25 pour l'officiel B de l'équipe A
  - ✎ L'équipe A devra jouer avec un joueur en moins jusqu'à 12'25 (exclusion non comptabilisée pour le joueur)
- ➔ Pour une exclusion l'officiel B peut rester sur le banc et continuer à manager.

# Que faire Si ...?

## ...Exclusion ou disqualification d'un officiel :

- ✎ Les juges arbitres ordonnent une exclusion (ou disqualification) à l'encontre de l'officiel B de l'équipe A à 10'25
- ✎ Le chronométrateur devra faire une fiche avec 12'25 pour l'officiel B de l'équipe A
- ✎ L'équipe A devra jouer avec un joueur en moins jusqu'à 12'25 (exclusion non comptabilisée pour le joueur)
- ➔ Pour une exclusion l'officiel B peut rester sur le banc et continuer à manager.
- ➔ Pour une disqualification, l'officiel B doit quitter immédiatement la zone d'influence

# Que faire Si ...?

...Joueur déjà disqualifié et qui a une attitude anti sportive grossière avant la reprise du jeu :

 Le joueur A 10 vient de recevoir une disqualification (directe ou pour 3 x 2') à 10'25. **AVANT la reprise du jeu** il a une attitude anti sportive grossière. Les juges arbitres ordonnent une sanction supplémentaire

# Que faire Si ... ?

...Joueur déjà disqualifié et qui a une attitude anti sportive grossière avant la reprise du jeu :

- ✎ Le joueur A 10 vient de recevoir une disqualification (directe ou pour 3 x 2') à 10'25. **AVANT la reprise du jeu** il a une attitude anti sportive grossière. Les juges arbitres ordonnent une sanction supplémentaire
- ✎ Le chronométrateur devra faire une seule fiche avec 14'25 pour le joueur A 10

# Que faire Si ... ?

...Joueur déjà disqualifié et qui a une attitude anti sportive grossière avant la reprise du jeu :

- ✎ Le joueur A 10 vient de recevoir une disqualification (directe ou pour 3 x 2') à 10'25. **AVANT la reprise du jeu** il a une attitude anti sportive grossière. Les juges arbitres ordonnent une sanction supplémentaire
- ✎ Le chronométreur devra faire une seule fiche avec 14'25 pour le joueur A 10
- ✎ L'équipe A sera pénalisée d'un joueur en moins pendant 4min

# Que faire Si ... ?

...Joueur déjà disqualifié et qui a une attitude anti sportive grossière avant la reprise du jeu :

- ✎ Le joueur A 10 vient de recevoir une disqualification (directe ou pour 3 x 2') à 10'25. **AVANT la reprise du jeu** il a une attitude anti sportive grossière. Les juges arbitres ordonnent une sanction supplémentaire
- ✎ Le chronométreur devra faire une seule fiche avec 14'25 pour le joueur A 10
- ✎ L'équipe A sera pénalisée d'un joueur en moins pendant 4min
- ✎ Le joueur A 10 devra quitter immédiatement la zone d'influence



## **Que Faire Si ....**

**Les juges arbitres n'ont pas entendu le coup de sifflet ou le signal du chronométrateur :**



## Que Faire Si ....

### Les juges arbitres n'ont pas entendu le coup de sifflet ou le signal du chronométreur :

- ☞ Lorsque le chronométreur (ou le juge délégué) siffle, généralement pour un arrêt du temps de jeu (2:8b), le chronomètre officiel doit être stoppé simultanément sans attendre le signal ou la confirmation des juges arbitres
- ➔ Toute action s'étant déroulée après le coup de sifflet de la table n'est pas validée (buts, jets, ...)
- ➔ Toute sanction disciplinaire infligée après le coup de sifflet de la table reste valable



## Que Faire Si ....

Les juges arbitres n'ont pas entendu le coup de sifflet :



Si les juges arbitres n'ont pas entendu le coup de sifflet, le chronométrateur (ou le juge délégué) doit leur apporter de l'aide pour déterminer quelle était la situation sur le terrain au moment

→ Toute sanction disciplinaire infligée après le coup de sifflet de la table reste valable

→ Toute sanction disciplinaire infligée après le coup de sifflet de la table reste valable



# Que Faire Si ....

**...Un jet franc doit être exécuté alors que le signal sonore de fin de mi-temps ou de fin de match retentit :**



## Que Faire Si ....

...Un jet franc doit être exécuté alors que le signal sonore de fin de mi-temps ou de fin de match retentit :

 L'équipe qui défend n'a pas le droit d'effectuer de changement **sauf** pour le gardien de but si l'équipe défendante jouait sans gardien au moment du coup de sifflet

# Que Faire Si ....

...Un jet franc doit être exécuté alors que le signal sonore de fin de mi-temps ou de fin de match retentit :

- ✎ L'équipe qui défend n'a pas le droit d'effectuer de changement **sauf** pour le gardien de but si l'équipe défendante jouait sans gardien au moment du coup de sifflet
- ✎ Si l'équipe en défense effectue un changement :

# Que Faire Si ....

...Un jet franc doit être exécuté alors que le signal sonore de fin de mi-temps ou de fin de match retentit :

- ✎ L'équipe qui défend n'a pas le droit d'effectuer de changement **sauf** pour le gardien de but si l'équipe défendante jouait sans gardien au moment du coup de sifflet
- ✎ Si l'équipe en défense effectue un changement :
  - ✎ Le chronométreur devra avertir les juges arbitres au moyen du signal sonore

# Que Faire Si ....

...Un jet franc doit être exécuté alors que le signal sonore de fin de mi-temps ou de fin de match retentit :

- ✎ L'équipe qui défend n'a pas le droit d'effectuer de changement **sauf** pour le gardien de but si l'équipe défendante jouait sans gardien au moment du coup de sifflet
- ✎ Si l'équipe en défense effectue un changement :
  - ✎ Le chronométreur devra avertir les juges arbitres au moyen du signal sonore
  - ✎ Le joueur qui est entré sera exclu (équipe à moins 1 joueur sur le terrain)

## **Que Faire Si ....**

**... Un jet franc doit être exécuté alors que le signal sonore de fin de mi-temps ou de fin de match retentit :**

## Que Faire Si ....

... Un jet franc doit être exécuté alors que le signal sonore de fin de mi-temps ou de fin de match retentit :

✎ L'équipe qui attaque a le droit d'effectuer un seul changement : le tireur du jet franc

✎ Si l'équipe en attaque effectue plus d'un changement de joueur :

✎ Le chronométreur devra avertir les juges arbitres au moyen du signal sonore

✎ Le second joueur qui est entré sera exclu (équipe à moins 1 joueur sur le terrain)

## Que Faire Si ....

... Un jet franc doit être exécuté alors que le signal sonore de fin de mi-temps ou de fin de match retentit :

- ✎ L'équipe qui attaque a le droit d'effectuer un seul changement
- ✎ Si l'équipe qui défend effectue un changement, elle ne peut pas empêcher de participer à l'exécution du jet franc
- ✎ Le chronométrateur devra avertir les juges arbitres au moyen du signal sonore
- ✎ Le second joueur qui est entré sera exclu (équipe à moins 1 joueur sur le terrain)



Si d'autres joueurs rentrent, pas de sanction disciplinaire mais les empêcher de participer à l'exécution du jet franc



# Gestuelle Des Juges Arbitres

## Gestes pour INFORMER



**7** REMISE EN JEU  
DIRECTION



**8** RENVOI



**9** JET FRANC  
DIRECTION



**10** NON RESPECT  
DES 3 MÈTRES



**11** JEU PASSIF



**12** BUT



**15** ARRÊT DU TEMPS  
DE JEU



**16** AUTORISATION  
ACCORDÉE À DEUX  
PERSONNES HABILITÉES  
DE PÉNÉTRER  
SUR LE TERRAIN

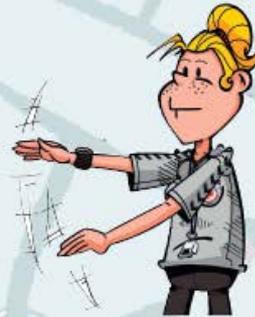


**17** GESTE  
D'AVERTISSEMENT  
POUR JEU PASSIF

### Gestes pour EXPLIQUER



1 EMPIÈTEMENT



2 DRIBBLE IRRÉGULIER



3 MARCHER OU 3 SECONDES



4 CEINTURER, RETENIR OU POUSSER



5 FRAPPER



6 FAUTE D'ATTAQUANT

# Gestes pour SANCTIONNER



**13** AVERTISSEMENT  
(JAUNE)



**14** EXCLUSION  
(2 MINUTES)



**13** DISQUALIFICATION  
(ROUGE)



Disqualification  
avec rapport



# Cas d'application : Joueur Blessé



**Cette règle ne s'applique que sur les rencontres où il y a une désignation d'un juge délégué national positionné à la table et désigné officiellement par la commission d'arbitrage compétente**



# Cas d'application : Joueur Blessé



**Cette règle ne s'applique que sur les rencontres où il y a une désignation d'un juge délégué national positionné à la table et désigné officiellement par la commission d'arbitrage compétente**

**Dans cette hypothèse :**



# Cas d'application : Joueur Blessé



**Cette règle ne s'applique que sur les rencontres où il y a une désignation d'un juge délégué national positionné à la table et désigné officiellement par la commission d'arbitrage compétente**

## **Dans cette hypothèse :**

- ✗ Le secrétaire renseigne le numéro du joueur blessé ainsi que son équipe



# Cas d'application : Joueur Blessé



**Cette règle ne s'applique que sur les rencontres où il y a une désignation d'un juge délégué national positionné à la table et désigné officiellement par la commission d'arbitrage compétente**

## **Dans cette hypothèse :**

- ✗ Le secrétaire renseigne le numéro du joueur blessé ainsi que son équipe
- ➔ La fiche ne doit pas être enlevée tant que les trois attaques ne sont pas terminées et que Juge Délégué n'a pas donné l'ordre



# Cas d'application : Joueur Blessé



**Cette règle ne s'applique que sur les rencontres où il y a une désignation d'un juge délégué national positionné à la table et désigné officiellement par la commission d'arbitrage compétente**

## **Dans cette hypothèse :**

- ✗ Le secrétaire renseigne le numéro du joueur blessé ainsi que son équipe
- ➔ La fiche ne doit pas être enlevée tant que les trois attaques ne sont pas terminées et que Juge Délégué n'a pas donné l'ordre
- ➔ Le Juge Délégué comptabilise le nombre d'attaques



**Fiche de Sortie Temporaire  
Joueur Blessé**

Équipe : N° Joueur  
A ou B

Diagram illustrating the form structure with a rounded rectangle for the team name and a circle for the player number.

Indiquer :  
Équipe A ou B

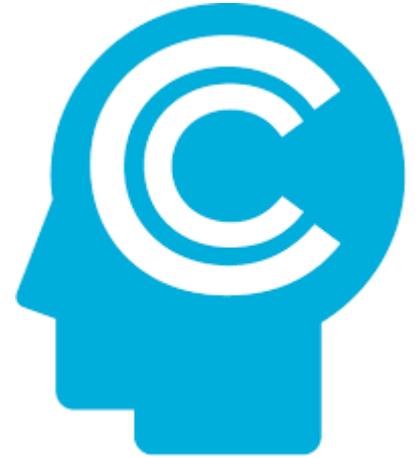
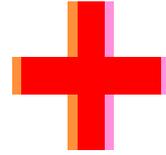
Indiquer le N° du joueur



# Information : La Commotion Cérébrale

---

Gestion du Carton Blanc





 Les JA arrêtent le temps de jeu et font entrer sur l'aire de jeu 2 personnes éligibles et autorisées





- Les JA arrêtent le temps de jeu et font entrer sur l'aire de jeu 2 personnes éligibles et autorisées
- En cas de doute sur une suspicion de commotion cérébrale, le JA présente un carton blanc, de manière à ce que le signalement soit mentionnée sur la FDME (case cochée) par l'un des JA (nom du joueur, type de choc)



- ✎ Les JA arrêtent le temps de jeu et font entrer sur l'aire de jeu 2 personnes éligibles et autorisées
- ✎ En cas de doute sur une suspicion de commotion cérébrale, le JA présente un carton blanc, de manière à ce que le signalement soit mentionnée sur la FDME (case cochée) par l'un des JA (nom du joueur, type de choc)
- ✎ Le secrétaire de table inscrit sur la GDME le joueur ayant eu le carton blanc



- Les JA arrêtent le temps de jeu et font entrer sur l'aire de jeu 2 personnes éligibles et autorisées
- En cas de doute sur une suspicion de commotion cérébrale, le JA présente un carton blanc, de manière à ce que le signalement soit mentionnée sur la FDME (case cochée) par l'un des JA (nom du joueur, type de choc)
- Le secrétaire de table inscrit sur la GDME le joueur ayant eu le carton blanc
- L'officiel responsable d'équipe décide, au vu des symptômes constatés, s'il autorise son joueur à reprendre le jeu ou non pour le reste du match; cette décision est consignée sur la FDME par l'un des JA en fin de match



 Afin de permettre la poursuite du jeu pendant l'examen médical éventuel, un formulaire offrant quatre possibilités s'ouvre :

Poursuite du Jeu

**PAS DE PROTOCOLE COMMOTION / ABANDON** **1**

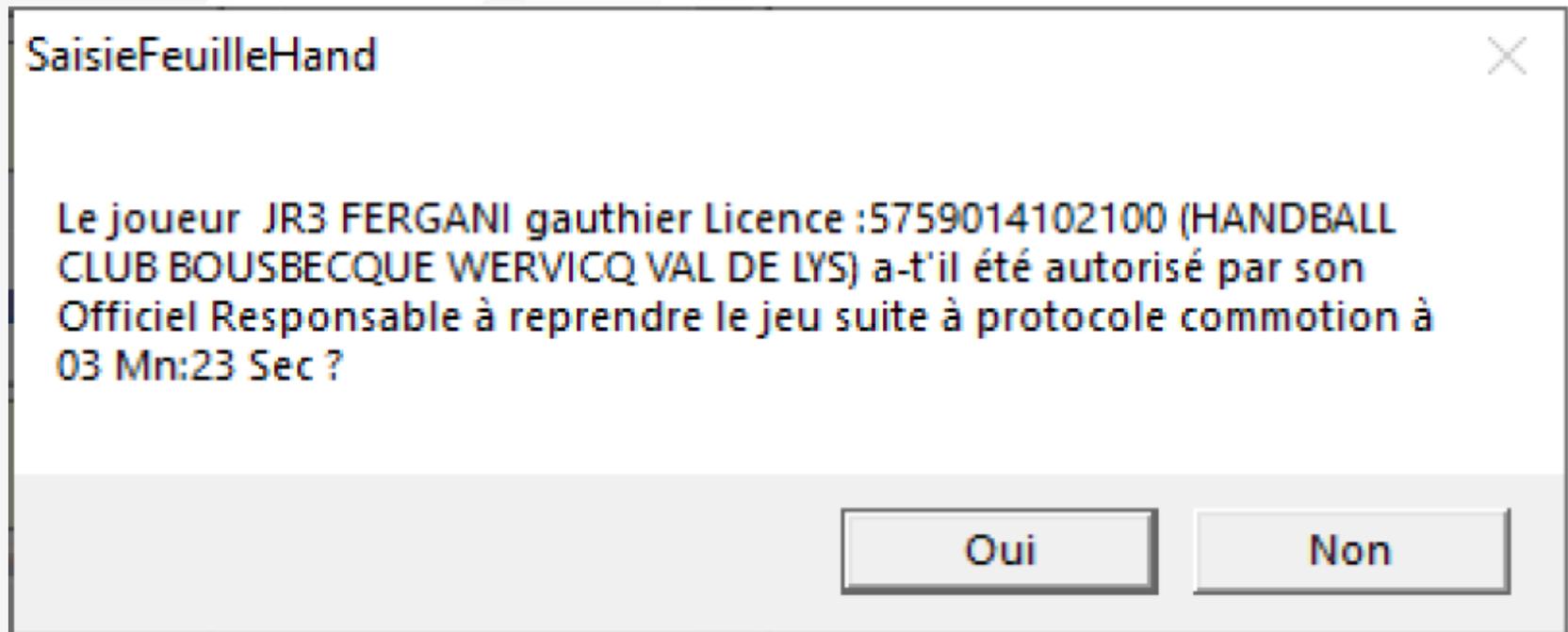
*Le joueur JR5 KOUCHA mohamed Licence :6087048100352  
(LIMOGES HAND 87) Est-il autorisé par son Officiel Responsable à reprendre le jeu ?*

**2** **4** **3**

*Autorisé à Reprendre le Jeu* *Décision en Attente* *Non Autorisé à Reprendre le Jeu*

- 1** → Abandon de la saisie en cas d'erreur
- 2** → Joueur autorisé à reprendre le jeu
- 3** → Joueur non autorisé à reprendre le jeu
- 4** → Décision en attente d'examen médical, mais reprise du jeu sans attendre la décision

 Dans le cas d'une décision laissée en attente **(4)**, la réponse sera à apporter lors de l'import de la feuille de table à la fin de la rencontre







# Gestion des **T**emps **M**orts d'**E**quipe





# La FDME

Feuille De Match Électronique

# La GDME

La Gestion De Match Électronique





# Partie 3

# Après Le Match



# Le Chronométrateur

**Après le Match**





# Le Chronométrateur

## Après le Match

-  Il aide le secrétaire dans la rédaction de la FDME si celui-ci le sollicite





# Le Chronométrateur



## Après le Match

-  Il aide le secrétaire dans la rédaction de la FDME si celui-ci le sollicite
-  Il reste à la disposition des Juges Arbitres dans leur vestiaire



## Après le Match

ENTREE EN JEU			
<small>Tableau d'entrée en jeu des joueurs</small>			
Equipe :	Joueur N° :	Minutes :	Secondes :





## Après le Match

- Il s'assure avec le chronométreur que le score final est correct





## Après le Match

- ✎ Il s'assure avec le chronométreur que le score final est correct
- ✎ Il vérifie avec les Juges Arbitres :
  - ✎ Le score du match
  - ✎ Les sanctions disciplinaires





## Après le Match

- ✎ Il s'assure avec le chronométrateur que le score final est correct
- ✎ Il vérifie avec les Juges Arbitres :
  - ✎ Le score du match
  - ✎ Les sanctions disciplinaires
- ✎ Il renseigne la FDME en important la GDME





## Après le Match

- ✎ Il s'assure avec le chronométreur que le score final est correct
- ✎ Il vérifie avec les Juges Arbitres :
  - ✎ Le score du match
  - ✎ Les sanctions disciplinaires
- ✎ Il renseigne la FDME en important la GDME
- ✎ Il présente la FDME aux Juges Arbitres pour contrôles, signatures électroniques et sauvegardes sur les supports informatiques





## Après le Match

- ✎ Il s'assure avec le chronométrateur que le score final est correct
- ✎ Il vérifie avec les Juges Arbitres :
  - ✎ Le score du match
  - ✎ Les sanctions disciplinaires
- ✎ Il renseigne la FDME en important la GDME
- ✎ Il présente la FDME aux Juges Arbitres pour contrôles, signatures électroniques et sauvegardes sur les supports informatiques
- ✎ Il reste à la disposition des Juges Arbitres dans leur vestiaire



# Merci de votre attention

## Questions ?



**PARTENAIRES DES ARBITRES**



**COMMISSION  
ARBITRAGE  
FFHANDBALL**

