



Fiche Pratique

Missions et fonctions des Officiels de Table de Marque

OTM :



Chronomètreur



Secrétaire



⚡ Ce contenu de formation vous est adressé à titre personnel et uniquement à des fins de formation.
⚡ Il est protégé par des droits d'auteurs et ne doit en aucun cas être reproduit, modifié.
⚡ Toute utilisation du contenu à des fins commerciales est interdite.

Table des matières

Documents de références	3
Règlements Généraux – Saison 2024 / 2025	3
88.3 Usage des colles et résines	3
88.3.1 Principe général.....	3
88.3.2 Interdiction des colles et résines non lavables à l'eau.....	3
88.3.3 Interdiction de toutes colles et résines	4
91.8 Officiels de table de marque : chronométreur et secrétaire	4
91.8.1 Principes.....	4
91.8.2 Conditions à remplir	4
91.8.3 Missions	5
91.2.2 Table de marque	7
Le livret d'Arbitrage – Edition 2024.....	8
Règle 2 — Temps de jeu, signal de fin et arrêt du temps de jeu	8
2:9 - Arrêt du temps de jeu	8
2:10 - Arrêt du temps de jeu (TME).	9
Règle 4 – L'Équipe, Les changements de joueurs, l'Équipement, Les Blessure.....	9
4:5 - Les changements	9
4:6 – Joueur supplémentaire	9
Règle 18 – Le Chronométreur et le Secrétaire	9
18:1	9
18:2	10
Interprétation n° 3	10
Temps Mort d'Équipe (2:10)	10
TME : Trois Possibilités	12
Interprétation n° 7 - Intervention du chronométreur ou d'un délégué (18:1).....	13
A. Faute de changement ou entrée en jeu irrégulière d'un joueur (règles 4:2-3, 5:6).....	13
B. Interruption pour d'autres motifs comme comportement antisportif dans la zone de changement	13
92.5 Temps mort de régulation comportemental (uniquement pour les équipes jeunes)	15
Document de formation Officiels Table de Marque – CNA Pôle développement.....	16
Lexique	16
Zone de Managérat / de Changement.....	16
Documents « papier » à posséder	17
Les Sanctions Personnels Progressives (SPP)	18
Les Sanctions Personnels Adaptées (SPA)	18

Documents de références



Règlements Généraux – Saison 2024 / 2025

88.3 Usage des colles et résines

88.3.1 Principe général

Les clubs doivent se conformer aux décisions relatives à l'usage des colles et résines prises par les propriétaires des équipements sportifs qu'ils utilisent.

Précisément, la FFHandball, les ligues régionales et les comités départementaux veillent au respect de ces décisions dans les conditions définies aux 2) et 3) ci-après.

88.3.2 Interdiction des colles et résines non lavables à l'eau

Lorsque le propriétaire d'une salle interdit l'usage des colles et résines non lavables à l'eau :

- ✎ le club recevant doit en informer le club visiteur sur la conclusion de match,
- ✎ le responsable de salle du club recevant doit mettre gratuitement à la disposition de chaque équipe un flacon de colle ou résine dite « lavable à l'eau ».

Ces flacons, contenant le même produit, seront déposés à la table de marque.

Si le club recevant ne fournit pas de colle ou résine dite « lavable à l'eau », il lui est infligé une sanction financière dont le montant correspond à celui de la sanction financière pour forfait isolé à son niveau de jeu.

Si l'une des deux équipes refuse de jouer avec de la colle ou la résine lavable à l'eau, ou si le club recevant n'a pas informé le club visiteur de l'interdiction en le mentionnant sur la conclusion de match (initiale ou après mise à jour), alors les juges-arbitres devront mentionner, sur la feuille de match dans la case spécifique (« observations - colle et résine ») prévue à cet effet, toute anomalie qu'ils constateraient ou qui leur serait signalée par un officiel d'équipe.

Les juges-arbitres devront également transmettre à la COC concernée, au plus tard dans les 48h suivant le match, un rapport détaillant les circonstances de l'anomalie constatée et mentionnant la version des faits de chaque officiel responsable d'équipe.

Au regard des éléments qui lui seront transmis, la COC concernée :

- ✎ classera automatiquement sans suite le dossier dès lors qu'aucun rapport des juges arbitres ne lui serait parvenu dans les 48h,
 - ✎ décidera s'il y a lieu d'infliger le match perdu par forfait pour l'équipe fautive.
- Dans cette hypothèse, seule la pénalité sportive liée au forfait sera appliquée, à l'exclusion de l'amende financière.

La décision de la COC sera susceptible de réclamation devant la CRL de l'instance concernée dans les conditions et délais fixées par le règlement d'examen des réclamations et litiges.

88.3.3 Interdiction de toutes colles et résines

Lorsque le propriétaire d'une salle interdit l'usage de toutes colles et résines :

- ✎ le club recevant doit en informer le club visiteur sur la conclusion de match,
- ✎ les deux équipes doivent jouer sans utiliser de colle ou de résine.

Si l'une des deux équipes utilise néanmoins une colle ou une résine quelconque, ou si le club recevant n'a pas informé le club visiteur de l'interdiction en le mentionnant sur la conclusion de match (initiale ou après mise à jour) alors les juges-arbitres devront mentionner, sur la feuille de match dans la case spécifique (« observations - colle et résine ») prévue à cet effet, toute anomalie qu'ils constateraient ou qui leur serait signalée par un officiel d'équipe. Les juges-arbitres devront également transmettre à la COC concernée, au plus tard dans les 48h suivant le match, un rapport détaillant les circonstances de l'anomalie constatée et mentionnant la version des faits de chaque officiel responsable d'équipe.

L'absence du rapport des arbitres n'empêchera pas la COC de statuer.

Au regard des éléments qui lui seront transmis, la COC concernée décidera s'il y a lieu d'infliger le match perdu par forfait pour l'équipe fautive. Dans cette hypothèse, seule la pénalité sportive liée au forfait sera appliquée, à l'exclusion de l'amende financière.

La décision de la COC sera susceptible de réclamation devant la CRL de l'instance concernée dans les conditions et délais fixées par le règlement d'examen des réclamations et litiges.

91.8 Officiels de table de marque : chronométreur et secrétaire

91.8.1 Principes

Lorsqu'une table de marque est désignée par une instance arbitrale ou officialisée par les juges-arbitres (voir article 91.2.2), le chronométreur et le secrétaire, obligatoirement licenciés à la FFHandball, sont responsables du déroulement de la rencontre dans les domaines qui leur sont délégués.

Les termes de la coopération du chronométreur et du secrétaire avec les juges-arbitres et le juge-délégué éventuel, sont établis conjointement avec ces derniers avant la rencontre.

Un chronométreur et un secrétaire doivent avoir une bonne connaissance des règles de jeu.

91.8.2 Conditions à remplir

Pour obtenir la qualité d'officiel de table de marque de niveau national, il faut avoir participé à une formation et satisfait au test écrit proposé. L'âge n'est pas un élément bloquant pour occuper la fonction d'officiel de table de marque. Tout individu de moins de 18 ans peut officier à condition d'avoir participé à une formation, de satisfaire au test écrit et d'être accompagné pour chaque match par un licencié majeur possédant également la qualité d'officiel de table de marque.

À l'issue de 3 ans d'exercice (15 matchs officiels au total pour le moins) la qualité est renouvelée sur demande sans passer par une nouvelle session de formation sauf si des éléments nouveaux et importants modifient la fonction.

Au plus tard un mois avant l'échéance des 3 années d'exercice le candidat informe le territoire du renouvellement souhaité.

Le territoire s'assure que le demandeur apparait bien sur au moins 15 FDME comme officiel de table durant les 3 dernières années, cette imposition est nécessaire pour obtenir un renouvellement.

Le territoire valide et inscrit les informations dans le logiciel fédéral.

Le territoire est tenu d'inscrire dans le logiciel fédéral les informations relatives à chaque obtention de qualité d'officiel de table de marque. Ces informations comportent une date de début et de fin de validité.

La fin de validité s'établit systématiquement le 30 juin de l'année N + 3 années.

Pour des raisons de délais d'enregistrements et de transmission électronique aux clubs, un officiel de table ayant satisfait aux tests d'aptitude ne peut exercer sa fonction qu'après avoir été enregistré dans la base informatique.

Les formations d'officiels de table de marque sont proposées par le territoire après analyse des demandes des clubs ou en lien avec un plan d'organisation spécifique.

Une formation dispensée par un formateur non validé par l'organisme de formation d'un territoire ne donne pas droit à l'obtention de la qualité d'officiel de table.

Pour faciliter la fluidité des candidatures et des formations des officiels de table dans les territoires, ces derniers ont la possibilité d'inscrire les postulants dans le logiciel fédéral sous l'intitulé « officiel de table en formation ». Cette qualité intermédiaire d'une durée maximum de 60 jours doit permettre aux clubs et aux licenciés de se mettre en conformité pour acquérir la qualité définitive d'officiel de table exprimée précédemment.

La position d'officiel de table en formation n'est en aucun cas reconductible et ne peut être prolongée.

Les délais d'enregistrement sont identiques que pour un officiel de table titulaire.

Pour les officiels de table susceptibles d'être désignés sur les compétitions de la LNH, la commission nationale de l'arbitrage est seule compétente pour valider les candidatures proposées par chaque territoire ; pour cela, elle peut mettre en place ou déléguer une formation préalable obligatoire. Chaque chronométreur ou secrétaire neutre doit avoir satisfait aux tests de la fonction organisés par la CNA ou par délégation par les territoires.

91.8.3 Missions

a) Avant le début du match

Le Chronométreur

Le chronométreur s'assure avec le juge-délégué, s'il existe, de la présence du matériel nécessaire à l'exécution de sa tâche et au bon déroulement de la rencontre (tableau d'affichage, chronomètres mural et de réserve, sifflet ou instrument de signalisation sonore et ballons de réserve).

Il contrôle le bon fonctionnement du chronomètre mural et du tableau d'affichage qui doivent pouvoir être commandés depuis la table de marque, ainsi que du fonctionnement des chronomètres de réserve.

Le chronométreur est responsable, pour ce qui concerne le club recevant au même titre que l'officiel responsable, du renseignement de la feuille de match conformément à l'article 98.2.3.1 ci-après. En cas de manquement, une pénalité financière pour mention manquante ou erronée est prononcée à l'encontre du club recevant.

Le Secrétaire

Le secrétaire doit être en possession d'une feuille de match officielle (FDME) dans le cadre d'un tournoi, au minimum d'un chronomètre en cas de besoin et du matériel nécessaire, tel que détaillé ci-dessus.

Le secrétaire est responsable, pour ce qui concerne le club visiteur au même titre que l'officiel responsable, du renseignement de la feuille de match conformément à l'article 98.2.3.2 ci-après.

En cas de manquement, une pénalité financière pour mention manquante ou erronée est prononcée à l'encontre du club visiteur.

b) Pendant le match

Le Chronométrateur

Le chronométrateur contrôle le temps de jeu (déclenchement du chronomètre au coup de sifflet des juges-arbitres et fin du temps de jeu au signal du chronométrateur) ainsi que les interruptions du temps de jeu (arrêt du chronomètre au signal des juges-arbitres ou de la table, remise en route lors du coup de sifflet de reprise du jeu).

Si le chronomètre mural ne peut plus être commandé depuis la table de marque, il y a lieu d'utiliser le chronomètre de réserve. En ce cas, lors d'un arrêt du temps de jeu il est arrêté et remis en marche lors du coup de sifflet de reprise. Lors de plusieurs arrêts, le temps des arrêts ainsi que le temps restant à jouer sont communiqués aux responsables d'équipes et aux juges-arbitres.

Le chronométrateur contrôle conjointement avec le secrétaire le nombre d'officiels et de joueurs de chaque équipe qui ont pris place sur les bancs des remplaçants ainsi que les entrées et sorties réglementaires des joueurs pendant la rencontre, ainsi que, le cas échéant, et en concertation avec le secrétaire, l'utilisation de la colle ou résine fournie par le responsable de salle et de l'espace de compétition. S'ils constatent une irrégularité dans ce domaine, ils le signalent aux juges-arbitres afin que ceux-ci le mentionnent sur la feuille de match, conformément aux dispositions de l'article 88.2 ci-dessus.

Le chronométrateur signale la bonne compréhension par la table des décisions des juges-arbitres et notamment des sanctions disciplinaires (avertissements, exclusions et disqualifications). Il contrôle les temps d'exclusion (la durée du temps d'exclusion est comptée à partir du coup de sifflet de reprise du jeu). Il communique la fin du temps d'exclusion au responsable de l'équipe en affichant à l'aide des supports prévus à cet effet sur la table de marque, une feuille sur laquelle doit figurer le numéro du joueur exclu et le temps exact à partir duquel l'équipe pourra être complétée (fiche recto et verso).

Il affiche à l'aide des supports prévus cet effet, une feuille qui indique le numéro du joueur blessé qui doit quitter l'aire de jeu pendant trois attaques.

Il veille, avec les juges-arbitres, que le temps de pause soit respecté. Il indique aux juges-arbitres, par un signal sonore autre la demande d'un temps mort d'équipe (TME). Il avertit les juges-arbitres de la fin du temps mort d'équipe (TME) 50 secondes après que celui-ci a été accordé. Lors de la pause, le chronométrateur est responsable des ballons du match et de réserve.

De même, le cas échéant, il indique aux juges-arbitres jeunes, par un signal sonore audible la demande d'un temps de régulation comportemental (TRC)

Le Secrétaire

Le secrétaire doit notamment relever les événements suivants, en utilisant la feuille de table électronique :

- ✎ détail des buts marqués par joueur et numéros des buteurs en concertation avec le chronométrateur
- ✎ numéros des joueurs avertis, exclus, disqualifiés (sous le contrôle des juges-arbitres)
- ✎ moment où est accordé un temps mort d'équipe (TME) ou temps de régulation comportemental (TRC)

Il contrôle conjointement avec le chronométrateur le nombre de joueurs et d'officiels ayant pris place sur les bancs des remplaçants et les entrées et sorties réglementaires des joueurs, ainsi que, le cas échéant, et en concertation avec le chronométrateur, l'utilisation de la colle ou résine fournie par le responsable de salle et de l'espace de compétition.

Lors de l'arrivée tardive d'un joueur qui souhaite participer au match, il doit l'inscrire sur la feuille de table électronique au moment prévu par les règlements.

c) Après le match

Immédiatement après le match, la feuille de match est complétée et vérifiée conformément à l'article 98.

91.2.2 Table de marque

Chaque rencontre d'une compétition doit bénéficier d'une table de marque chargée d'aider les juges-arbitres et les juges-délégués pendant le déroulement du match, composée d'un chronométreur et d'un secrétaire titulaires d'une licence « dirigeant » ou d'une licence « pratiquant ».

- a) Pour les rencontres des compétitions de LNH et LFH, la commission nationale de l'arbitrage fixe la liste des officiels de table susceptibles d'officier dans les compétitions du secteur professionnel. Pour chaque rencontre officielle, le chronométreur et le secrétaire sont désignés obligatoirement au sein de cette liste. Les conditions de versement d'une indemnité et/ou de remboursement des frais de déplacement sont fixées par un règlement particulier mentionné dans le guide financier.

Pour les autres divisions le chronométreur et le secrétaire sont bénévoles, licenciés respectivement dans le club recevant et dans le club visiteur.

Dans tous les cas, les officiels de table doivent être titulaires d'une licence « dirigeant » ou d'une licence « pratiquant ».

- b) En compétitions nationales y compris U18-U17 championnats de France masculins et féminins, les officiels de table chronométreur ou secrétaire doivent avoir satisfait aux tests de la fonction organisés par les territoires sous le contrôle de la FFHandball et figurer dans la base électronique nationale répertoriant la fonction.

Un licencié titulaire d'une licence compétitive dans une structure quelconque ou titulaire d'une licence blanche dans un autre club peut officier pour l'un des clubs.

En cas de non-respect sur une rencontre (non-habilitation pour la saison en cours ou carence d'officiel sur un match officiel), le club fautif se voit appliquer une amende dont le montant figure dans le Guide financier. Pour autant, le club en carence d'officiel se verra appliquer l'amende dont le montant figure dans le Guide financier.

- c) Pour les officiels de table présents dans toutes les autres rencontres territoriales, les règlements territoriaux sont applicables.
- d) En coupes d'Europe, les règlements de l'EHF sont seuls applicables.
- e) En matchs internationaux amicaux des équipes de France féminines et masculins, les officiels de table sont désignés par la FFHandball sur propositions du territoire où se déroule la rencontre.

Pour toute rencontre d'une compétition de LNH, LFH, D2F et N1M, ainsi que pour chaque rencontre de Coupe de France nationale masculine ou féminine intéressant deux clubs évoluant dans ces divisions, chaque rencontre de Coupe de la Ligue masculine et féminine et les matches des finalités des championnats nationaux, la table de marque est contrôlée, sauf cas de force majeure, par un juge-délégué.

- f) Cinq personnes au plus, selon les cas, peuvent prendre place à la table de marque :

-  le chronométreur,
-  le secrétaire,
-  le juge-délégué,
-  le juge-accompagnateur
-  et le speaker.

Les officiels de la table de marque doivent disposer :

- ✎ de deux chronomètres
- ✎ d'un signal sonore
- ✎ d'un carton jaune (avertissement)
- ✎ d'un carton rouge (disqualification)
- ✎ de trois cartons verts / équipe (temps mort d'équipe/TME)
- ✎ d'une feuille TRC (Temps de Régulation Comportemental)
- ✎ d'un carton blanc suspicion de commotion cérébrale
- ✎ d'une installation technique fonctionnelle liée au tableau d'affichage
- ✎ de deux supports pour les feuilles de temps d'exclusion
- ✎ de deux supports pour les cartons verts
- ✎ de deux supports pour les fiches de sortie temporaire des joueurs blessés (**pour les rencontres avec un juge-délégué**)

g) Le speaker qui est inscrit sur la FDME doit être à la table de marque ou à proximité ne devra, au cours de la rencontre, qu'annoncer le nom du buteur, le score et les sanctions disciplinaires.

Il devra renoncer à tout commentaire.

Le livret d'Arbitrage – Edition 2024

Règle 2 — Temps de jeu, signal de fin et arrêt du temps de jeu

2:9 - Arrêt du temps de jeu

En principe, les arbitres décident de l'instant de l'arrêt du chronomètre et de celui de sa remise en marche lors d'un arrêt du temps de jeu.

L'arrêt du temps de jeu est à signaler au chronométrateur par trois coups de sifflet brefs et le geste n° 15. Cependant dans le cas d'un arrêt du temps de jeu obligatoire où le match est interrompu par un coup de sifflet du chronométrateur ou du délégué (2:8b-c), il est demandé au chronométrateur d'arrêter le chronomètre officiel immédiatement, sans attendre la confirmation des arbitres.

À l'issue d'un arrêt du temps de jeu, le match doit toujours être repris par un coup de sifflet (15:5b).

Commentaire

Un coup de sifflet du chronométrateur / délégué arrête le jeu de manière effective.

Même si les arbitres (et les joueurs) ne réalisent pas immédiatement que le jeu a été arrêté, toute action sur le terrain après le coup de sifflet est annulée. Cela signifie que si un but est marqué après le coup de sifflet de la table, le but ne peut être validé.

De la même façon, une décision d'accorder un jet à une équipe (jet de 7 mètres, jet franc, remise en jeu, engagement ou renvoi) est aussi invalidée.

Le match doit au contraire reprendre d'une manière qui correspond à la situation qui existait au moment du coup de sifflet du chronométrateur / délégué. (Il faut garder à l'esprit le fait que le coup de sifflet du chronométrateur/délégué dans son intervention ne peut être lié qu'à une demande de temps mort d'équipe ou un changement irrégulier).

Cependant, toutes les sanctions individuelles prononcées par les arbitres entre le moment du coup de sifflet du chronométrateur/délégué et le moment où les arbitres arrêtent l'action restent applicables.

Ceci s'applique indépendamment du type d'irrégularité et de la gravité de la sanction.

2:10 - Arrêt du temps de jeu (TME).

Chaque équipe peut demander trois Temps Mort d'Équipe (TME) d'une minute par match, sauf durant les prolongations, mais leur nombre se limite toutefois à un maximum de deux par mi-temps du temps de jeu réglementaire (voir le commentaire de l'interprétation n°3).

Règle 4 – L'Équipe, Les changements de joueurs, l'Équipement, Les Blessures

4:5 - Les changements

Un changement irrégulier doit être pénalisé d'une exclusion de 2 minutes pour le joueur coupable.

Si plus d'un joueur de la même équipe sont coupables d'un changement irrégulier dans la même situation, seul le premier joueur en irrégularité est sanctionné.

Le jeu reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse (13:1a-b; voir, toutefois, l'interprétation n° 7).

4:6 – Joueur supplémentaire

Lorsqu'un joueur supplémentaire pénètre sur l'aire de jeu en dehors de la procédure normale de changement, ou si un joueur intervient depuis la zone de changement de manière illicite dans le jeu, il est sanctionné par une exclusion de 2 minutes.

Par conséquent, l'équipe doit être réduite d'un joueur sur l'aire de jeu pour les 2 prochaines minutes (indépendamment du fait que le joueur supplémentaire fautif doit également sortir de l'aire de jeu).

Lorsqu'un joueur exclu pénètre sur l'aire de jeu pendant la durée de son exclusion de 2 minutes, il est sanctionné par une nouvelle exclusion de deux minutes. Cette exclusion prend effet immédiatement et un autre joueur de l'équipe doit quitter l'aire de jeu pour le reste de la première durée d'exclusion.

Dans les deux cas, le match reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse (13:1a-b; voir, toutefois, l'interprétation n° 7).

Règle 18 – Le Chronométrateur et le Secrétaire

18:1

En principe, **le chronométrateur** a la responsabilité de contrôler le temps de jeu, les arrêts du temps de jeu et le temps d'exclusion des joueurs exclus.

Le secrétaire a la responsabilité de contrôler la composition des équipes, la feuille de match, l'inscription de joueurs après le début du match et l'inscription de joueurs non autorisés à participer.

D'autres tâches, telles que le contrôle du nombre de joueurs et d'officiels d'équipe dans la zone de changement et la sortie et l'entrée de remplaçants, ainsi que, le cas échéant, l'utilisation de la résine fournie par le responsable de la salle et de l'espace de compétition, sont considérées comme des responsabilités conjointes.

Au niveau de notre fédération, le comptage du nombre d'attaques, suite à la prise en charge médicale d'un joueur sur l'aire de jeu n'est effectué que sur les rencontres où il y a la présence d'un délégué national. Cette tâche est donc dévolue au délégué national.

Ces décisions sont considérées comme fondées sur leur observation des faits.

Généralement, seul le chronométrateur (et, quand c'est applicable, un délégué de la fédération responsable) devrait effectuer les interruptions de jeu nécessaires.

Voir également l'Interprétation n° 7 concernant les procédures correctes des interventions du secrétaire/chronométrateur lorsqu'ils assument certaines des responsabilités reprises ci-dessus.

18:2

S'il n'y a pas de tableau d'affichage avec installation murale de chronométrage, le chronométreur doit informer le « responsable d'équipe » de chaque équipe du temps déjà écoulé ou du temps restant, surtout à la suite de l'arrêt du temps de jeu.

S'il n'y a pas de chronomètre avec signal automatique de fin de match, le chronométreur prend la responsabilité de donner le signal de fin à la mi-temps et à la fin du match (voir 2:3).

Dans la mesure où l'installation murale de chronométrage ne peut pas afficher les temps d'exclusion (au moins trois par équipe dans les compétitions de l'IHF et de la FFHB), le chronométreur inscrit le moment de la rentrée en jeu et le numéro du maillot du joueur exclu sur un carton qui est posé sur la table du chronométreur.

Interprétation n° 3

Temps Mort d'Équipe (2:10)



Chaque équipe a droit à un maximum de trois temps morts d'équipe au cours du temps de jeu réglementaire sauf durant les prolongations.

Une équipe qui souhaite demander un temps mort d'équipe doit poser, par l'intermédiaire d'un officiel d'équipe, un « carton vert » sur la table devant le chronométreur (ce carton devrait mesurer environ 15 x 20 cm et afficher un grand « T » sur les deux faces).

Une équipe peut seulement demander son temps mort d'équipe lorsqu'elle est en possession du ballon (ballon en jeu ou lors d'interruption du jeu). À condition que l'équipe ne perde pas la possession du ballon avant que le chronométreur n'ait le temps de siffler (dans ce cas le carton vert sera remis à l'équipe), l'équipe recevra immédiatement un temps mort d'équipe.

Le chronométreur interrompt alors le match avec un coup de sifflet et arrête immédiatement le chronomètre (2:9). Il fait le geste annonçant un arrêt de temps de jeu (n° 15) indiquant clairement l'équipe qui a demandé un temps mort d'équipe en pointant son bras tendu dans la direction du banc de celle-ci.

Le carton vert est placé sur la table du côté de l'équipe qui a demandé le temps mort d'équipe et y restera pendant la durée de celui-ci.

Les arbitres confirment le temps mort d'équipe et le chronométreur démarre alors un autre chronomètre pour contrôler l'écoulement de la durée du temps mort d'équipe. Le secrétaire consigne le temps mort d'équipe sur la feuille de match pour l'équipe requérante.

Au cours du temps mort d'équipe, les joueurs et les officiels de l'équipe restent au niveau de leur zone de changement, soit sur l'aire de jeu, soit dans la zone de changement. Les arbitres restent au centre de l'aire de jeu, cependant l'un d'entre eux devrait brièvement se rendre à la table du chronométreur pour le consulter.

Les irrégularités et comportements antisportifs commis pendant un temps mort d'équipe entraînent les mêmes sanctions (en vertu de la règle 16) que pendant la durée du match, puisqu'un temps mort d'équipe est considéré comme faisant partie du temps de jeu (16:10). Il est sans importance que les joueurs/officiels concernés soient sur l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci. Par conséquent, une exclusion ou une disqualification doivent être appliqués conformément aux règles 16:1-3 et 16:6-9 en cas de comportement antisportif (8:7-10) ou d'une action relevant de la règle 8:6b.

Après 50 secondes, le chronométreur donne un signal sonore indiquant que le match reprend dans 10 secondes.

Les équipes sont tenues de reprendre le match lorsque le team time-out est terminé. Le jeu reprend soit avec le jet qui correspond à la situation au moment où le temps mort d'équipe a été accordé soit, si le ballon était en jeu, avec un jet franc pour l'équipe qui a demandé le temps mort d'équipe. Ce jet est à exécuter à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption.

Le chronométreur démarre le chronomètre au moment du coup de sifflet de l'arbitre.

Réglementation

Chaque équipe a droit à un maximum de trois temps morts d'équipe au cours du temps de jeu réglementaire sauf durant les prolongations. Deux temps morts d'équipe au maximum peuvent être accordés au cours de chaque mi-temps du temps de jeu réglementaire. Entre deux temps morts d'équipe d'une équipe, l'adversaire doit avoir été au moins une fois en possession du ballon. 3 cartons verts, numérotés 1, 2 et 3 sont à la disposition de chaque équipe.

Les équipes reçoivent les cartons numérotés 1 et 2 lors de la première mi-temps et les cartons numérotés 2 et 3 lors de la seconde mi-temps à condition qu'elles n'aient pas eu plus d'un temps mort d'équipe au cours de la première mi-temps. Si elles ont déjà eu deux temps morts d'équipe au cours de la première mi-temps, elles ne recevront que le carton vert numéroté 3.

Au cours des 5 dernières minutes du temps réglementaire, un seul temps mort d'équipe est autorisé par équipe.

Seulement pour le secteur professionnel (en présence d'un délégué national) :

Une équipe peut demander le temps mort d'équipe directement en appuyant sur un bouton (buzzer) sur un appareil électronique au lieu d'utiliser les cartons verts. Le buzzer est directement connecté au système officiel du tableau d'affichage et le fait d'appuyer sur le buzzer entraînera directement l'arrêt du temps. Pour signaler le temps mort d'équipe à toutes les parties, celui-ci est également indiqué par un signal audio. Pour en savoir plus, veuillez consulter le Règlement pour le temps mort d'équipe électronique.

Cas N°1



CAS N°1



1ère Période	T₁	• Si 1 TME utilisé lors de la 1ère mi-temps • Utilisation du TME N°1
2ème Période	T₂ T₃	• Possibilité de poser 2 TME lors de la 2ème mi-temps : T₂ et T₃ • Donner le TME N° 2 et TME N° 3 avant le début de la 2ème mi-temps
5 Der' Min	T₃	• Possibilité de poser seulement un TME • Utilisation "recommandée" du TME N°3



Cas N°2

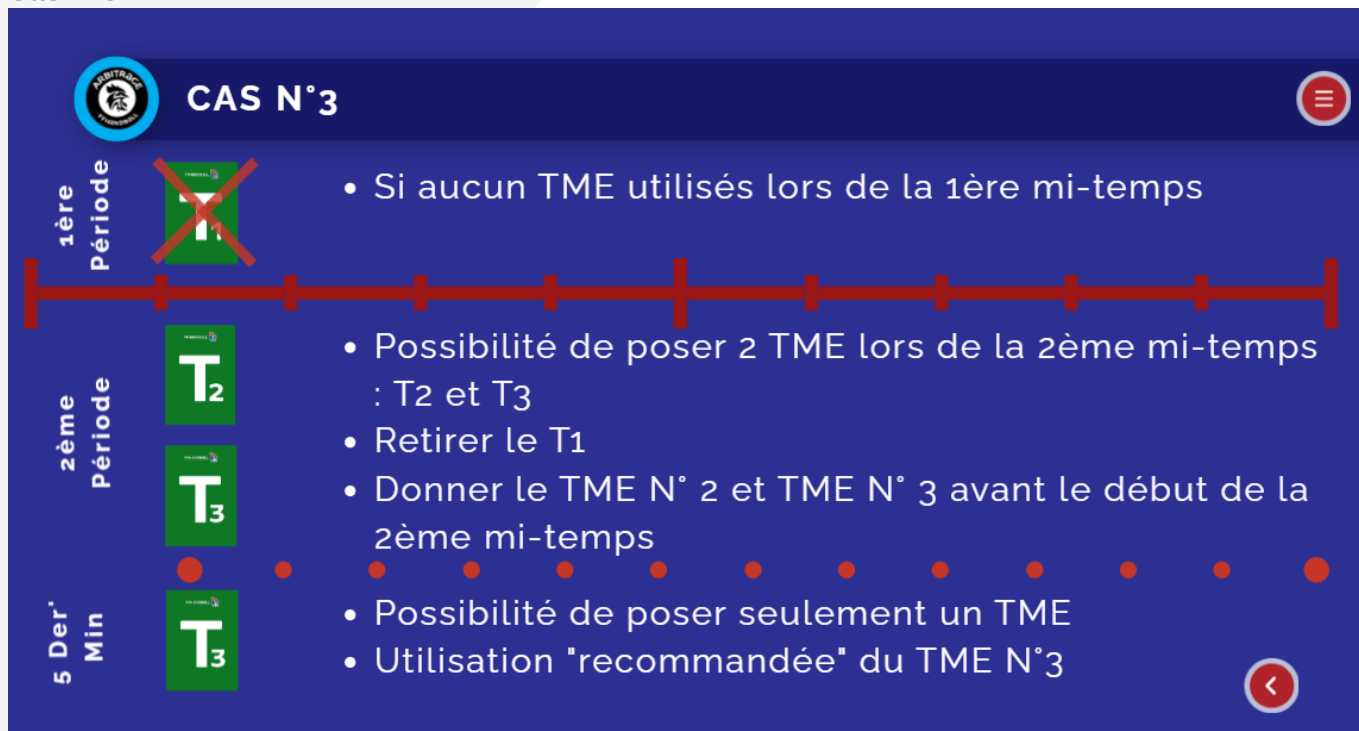


CAS N°2



1ère Période	T₁ T₂	• Si 2 TME utilisés lors de la 1ère mi-temps • Utilisation du TME N°1 et du TME N°2
2ème Période	T₃	• Possibilité de poser seulement le T₃ en 2ème mi-temps • Ne donner que le T₃ avant le début de la 2ème mi-temps



Interprétation n° 7 - Intervention du chronométrateur ou d'un délégué (18:1)

Si un chronométrateur ou un délégué intervient alors que le jeu vient d'être interrompu la partie reprend par le jet correspondant à la situation.

Si le chronométrateur ou le délégué interromp la partie en cours les points suivants sont à appliquer :

A. Faute de changement ou entrée en jeu irrégulière d'un joueur (règles 4:2-3, 5:6)

Le chronométrateur (ou le délégué) doit interrompre la partie immédiatement, sans prendre en considération les règles générales régissant « l'avantage » (13:2 et 14:2).

Si une occasion manifeste de but est déjouée par cette interruption, suite à une irrégularité de la part de l'équipe qui défend, un jet de 7 mètres sera accordé conformément à la règle 14:1a.

Dans tous les autres cas le jeu reprend par un jet franc.

Le joueur fautif est sanctionné conformément à la règle 16:3a. Si un joueur pénètre sur le terrain (règle 4:6) lors d'une occasion manifeste de but, celui-ci est à sanctionner selon la règle 16:6b en relation avec la règle 8:10b.

B. Interruption pour d'autres motifs comme comportement antisportif dans la zone de changement

a) Intervention par le chronométrateur

Le chronométrateur devrait attendre le prochain arrêt du jeu et informer les arbitres.

Si le chronométrateur interromp la partie alors que le ballon est en jeu, alors la partie reprendra par un jet franc en faveur de l'équipe qui était en possession du ballon au moment de l'arrêt du jeu.

Si l'interruption prématurée intervient suite à une faute de l'équipe qui défend et que de ce fait l'équipe en possession du ballon se trouve privée d'une occasion manifeste de but, il faut ordonner un jet de 7 mètres (règle 14:1b).

Il en est de même si le chronométreur interrompt le jeu suite à la demande d'un temps mort d'équipe et que les arbitres le refusent à cause d'un mauvais timing. Si au moment de cette interruption une occasion manifeste de but est enrayée il faut ordonner un jet de 7 mètres.

Le chronométreur n'est pas autorisé à demander une sanction personnelle à l'encontre d'un joueur ou d'un officiel d'équipe. Ceci vaut également lorsque les arbitres n'ont pas constaté eux-mêmes l'irrégularité.

Dans ces cas ils peuvent cependant faire une remarque. En cas d'infraction relevant de la règle 8:6 ou 8:10 ils doivent faire un rapport écrit.

b) Intervention par un délégué

Les délégués de l'IHF, d'une confédération continentale ou d'une fédération nationale, qui participent à une rencontre, ont (en dehors de la décision des arbitres basée sur leurs propres observations) le droit d'informer les arbitres d'une infraction aux règles ou d'un non-respect du règlement des zones de changement.

Le délégué peut interrompre le match immédiatement. Dans ce cas, la partie reprend par un jet franc contre l'équipe fautive.

Si l'interruption intervient suite à une faute de l'équipe qui défend et que, de ce fait, l'équipe en possession du ballon se trouve privée d'une occasion manifeste de but, il faut ordonner un jet de 7 mètres (règle 14:1a).

Les arbitres sont dans l'obligation d'appliquer des sanctions personnelles suivant les recommandations du délégué.

L'exposé des faits concernant l'infraction à la règle 8:6 ou 8:10 doit faire l'objet d'un rapport écrit.

92.5 Temps mort de régulation comportemental (uniquement pour les équipes jeunes)

Pour maintenir un climat sain et serein autour du match, le **juge accompagnateur certifié** (école arbitrage – club – territorial – national) peut interrompre la rencontre en déposant un Temps de Régulation Comportemental (TRC).

Tout juge accompagnateur majeur, certifié par l'ITFE, inscrit sur la feuille de match électronique, présent à la table de marque, a la possibilité de déposer autant de Temps de Régulation Comportemental (TRC) que nécessaire sur des rencontres de jeunes jusqu'aux compétitions « moins de 18 ans » de tout niveau (départemental – régional – national).

Le Temps de Régulation Comportemental (TRC) est indépendant des trois temps morts d'équipe (TME). Il n'a pas de durée spécifique. Il doit permettre au juge accompagnateur de réguler le climat que les circonstances de l'environnement nécessitent, notamment l'attitude de l'officiel des équipes ou du public. Le jeu reprendra sur décision du juge accompagnateur une fois le problème résolu. Il pourra aussi faire intervenir le responsable de salle (RESEC) pour une intervention auprès du public.

En cas d'impossibilité de remédier à la situation, le match pourra être arrêté et la COC statuera des décisions.

Au niveau du protocole, le juge accompagnateur demande au chronométreur d'arrêter le temps à un moment où le ballon est hors-jeu (renvoi, jet franc, remise en jeu, jet de 7m, engagement). Les joueurs restent sur l'espace de jeu et le juge accompagnateur se lève pour :

- ✎ Si difficulté avec le public, faire appel au responsable de salle (RESEC) pour une intervention,
- ✎ Si difficulté avec un officiel, intervenir directement auprès de lui,
- ✎ Si difficulté avec un arbitre, intervenir auprès de lui.

Une fois la situation réglée, le jeu reprendra par le jet correspondant. Le club organisateur fournit au juge accompagnateur présent une feuille A4 avec l'inscription TRC (de préférence en Orange).

Le nombre de TRC doit être consigné sur la FDME.

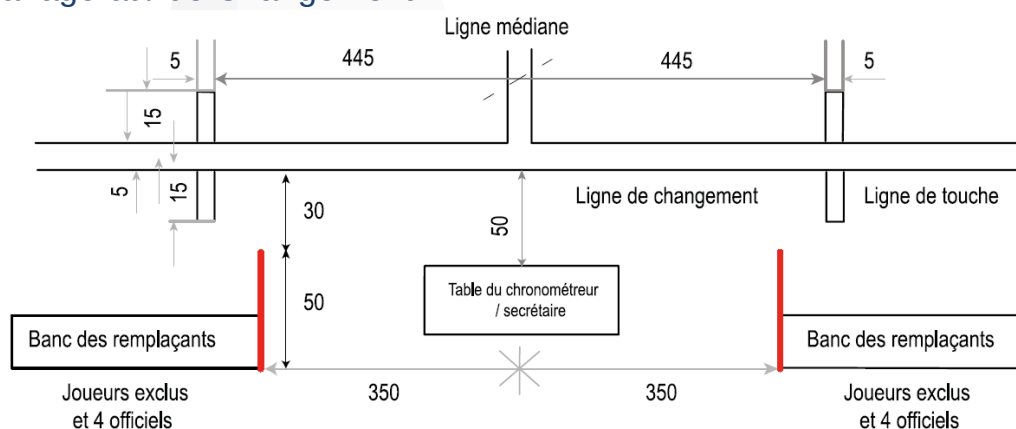


Document de formation Officiels Table de Marque – CNA Pôle développement

Lexique

-  O.T.M : **O**fficiel 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'**É**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
-  R.E.S.E.C : **R**Esponsable 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

Zone de Managérat / de Changement



Documents « papier » à posséder



sur papier blanc



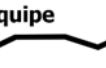
sur papier couleur



FF**H**ANDBALL

ENTREE EN JEU

Équipe



Joueur N°



Minute



Secondes



Fiche de Sortie Temporaire
Joueur Blessé

Équipe : _____ N° Joueur _____
 A ou B _____

[illegible]

Gestes pour SANCTIONNER



13 AVERTISSEMENT
(JAUNE)



14 EXCLUSION
(2 MINUTES)



13 DISQUALIFICATION
(ROUGE)



puis
Disqualification
avec rapport

Gestes pour EXPLIQUER



1 EMPÎÈTEMENT



2 DRIBBLE
IRRÉGULIER



3 MARCHER OU
3 SECONDES



4 CEINTURER, RETENIR
OU POUSSER



5 FRAPPER



6 FAUTE
D'ATTAQUANT

Gestes pour INFORMER



7 RENDE 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