



PROCESS « PREPARATION D'UN MATCH » au gymnase MANGETEMPS

Avant toute chose, et d'aborder la partie « préparation de la table de marque », il y a un document obligatoire à compléter au niveau du secrétaire, chronométreur et responsable de salle (*vérification par les coachs concernés par le match ; via parents officiels, dirigeants, joueurs*) avant le jour du match en cliquant sur le lien ci-dessous (Ctrl + clic gauche sur le lien) :

[Planning matchs à renseigner](#)

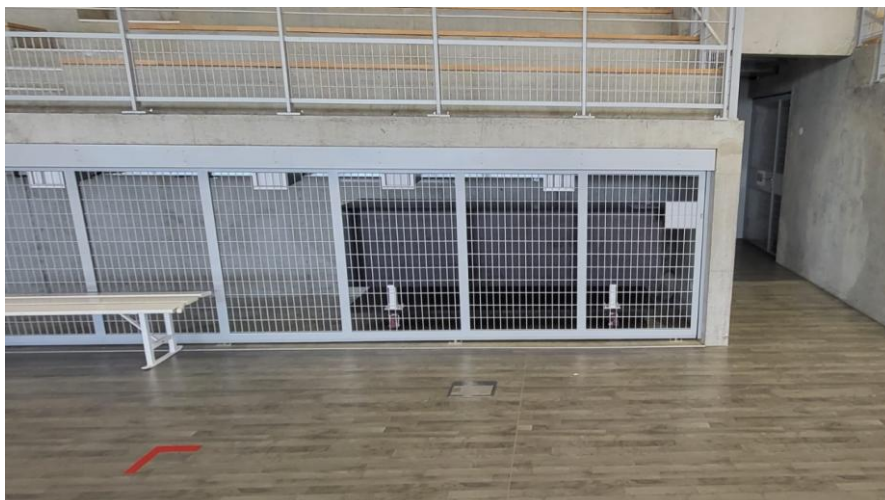
Pour toute question ou demande de rajout sur le listing, merci de contacter Lisa ROCHE à ce n° 06.37.02.84.61

Astuce « Descendre les paniers de basket » côté tribunes > ils peuvent en effet se descendre via une barre blanche qui se trouve accrochée sur le placard grillagé du basket, ou dans le local en face (en rentrant tout de suite à droite). Il y a un petit crochet à la barre, et il faut tirer sur le bout de ferraille qui dépasse derrière le panneau basket, afin de le faire descendre.

Organisation des compétitions et les rôles :

- Fonctionnement Table de marque :
 - Chronométreur :
 - **Installation du chronomètre au gymnase Mangetemps**

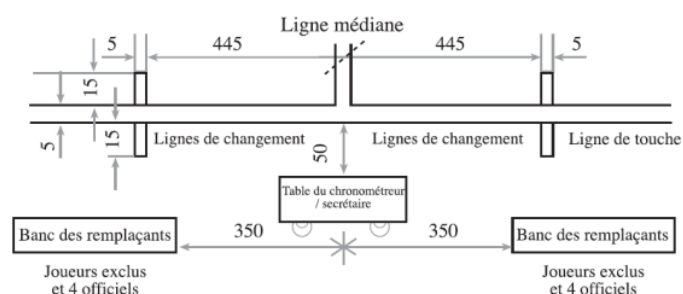
Quand vous êtes au gymnase, vous rendre vers les grilles (voire photo) où est rangée la table de marque.



Sortir le mobilier et l'installer en face des tribunes (voire photo) : bien la centrer par rapport à la ligne médiane. Installer 2 bancs de chaque côté de la table.



Figure 3 : Lignes de changement et zone de changement

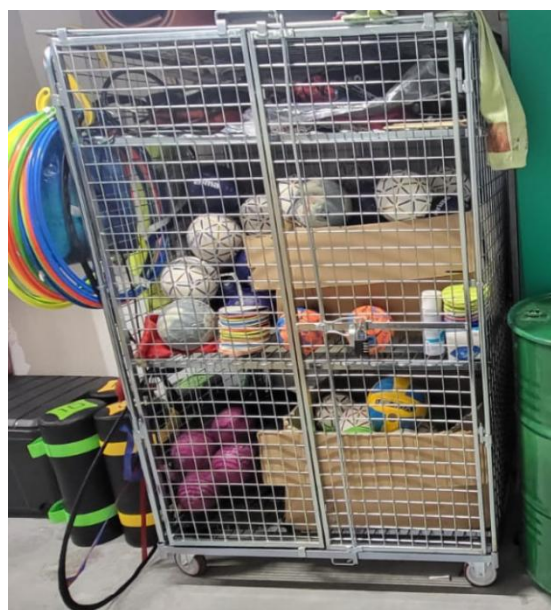


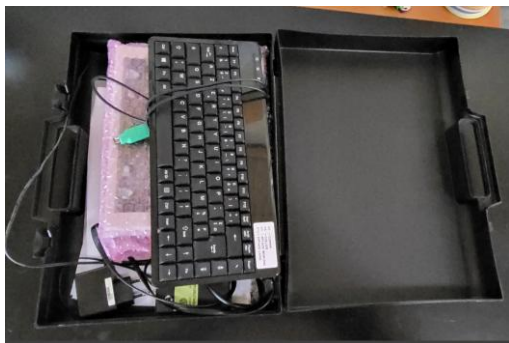
La table du chronométrateur et du secrétaire ainsi que les bancs des remplaçants doivent être placés de manière à ce que le chronométrateur/secrétaire puisse voir les lignes de changement. La table devrait se trouver plus près de la ligne de touche que les bancs. Une distance d'au moins 50 cm devrait séparer la table de la ligne de changement.

- Aller ensuite dans le local matériel de gauche, en-dessous des tribunes, et aller dans le « placard grillagé » pour récupérer les ballons.
- Ouvrir le placard grillagé vert juste à côté pour récupérer l'enrouleur, mallette noire avec papiers 2min, cartons arbitres et les 2 chevalets « Mions Handball ».

Code cadenas Hand : 0035 (confidentiel).

- Ouvrir le 1^{er} placard à l'entrée qui appartient au basket pour récupérer le chronomètre, aussi dans une mallette noire. **Code cadenas Basket : 2704 (confidentiel). Voir page suivante. Bien ranger de la même manière à la fin.**





- Brancher l'enrouleur sur la prise au niveau des fenêtres, en-dessous de l'extincteur ; en-dessous du tableau d'affichage : brancher la table de marque (chronomètre > géré par le chronométrateur) et brancher l'ordinateur (rôle tenu par le secrétaire).

Ces 2 rôles **à domicile**, chez les jeunes (-9 à -18 + SG1), sont tenus par 2 personnes (parents officiels et/ou joueurs) du club. Il est possible que le club visiteur propose quelqu'un pour faire le secrétaire. Si c'est le cas, c'est une personne du club qui fait le chronomètre.

Pour les séniors, l'équipe adverse est censée prévoir quelqu'un pour le secrétariat, sous peine d'amende.

Pour les matchs **à l'extérieur**, chaque équipe doit trouver 1 personne pour faire le secrétariat.

Pour information : un accompagnateur Jeune arbitre peut aussi être noté « Responsable de salle » sur la feuille de match. Il se pourrait que des mineurs tiennent la table : c'est possible en compagnie d'un majeur.

Process > Programmation du chronomètre à Mangetemps :



1- Appuyer sur  et sélectionner « Handball » avec la flèche du bas

2- Appuyer sur



a. Programmer le temps du match : utiliser les petits chiffres dans les



carrés noirs (ex : en appuyant sur cela note « 2 »)

Dès que vous avez taper le temps, vous continuez à faire défiler par la flèche du bas.

Pour les « temps mort », c'est tout le temps « 1min », ne rien toucher.

Pour les « temps de prison », c'est « 2 minutes » (1 min en moins de 11), ne rien toucher non plus.

Vous allez jusqu'à « Comptage / décomptage » : taper sur 0 pour comptage.

Faire la flèche du bas jusqu'à « FIN PR : SONNE PAS »



Ensuite, appuyer sur (2 fois) : le temps apparaît avec 0-0

Pour mettre les noms d'équipes :

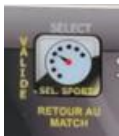
Branchez délicatement le clavier (vous pouvez le débrancher dès que les noms sont notés).

Appuyer sur . Il apparaît LOCAUX et VISITEUR.

Appuyer sur  (celui en bas à gauche) et avec le clavier branché, utiliser les flèches pour noter le nom de l'équipe locale (normalement, vous devriez trouver « Mions » ou alors il faut le taper).

Une fois que vous avez « Mions » à gauche, vous cliquez sur  (en bas à droite). Le symbole du milieu passe de « < » à « > ». Il vous faut écrire l'équipe visiteuse (aller sur « VISITEUR », le supprimer avec le bouton « Suppr » du clavier ; écrire le nom du club visiteur à la place (la dernière lettre doit apparaître dans

l'écran) puis cliquer sur .

Ensuite, appuyer sur  (2 fois) : le tableau d'affichage apparaît avec les noms, le score 0-0 et le temps (0 :00 si comptage).

Pour le match, voici les touches à utiliser :

	But locaux		But visiteurs
 ou 	Démarrer ou arrêter le temps		Annuler la dernière action
En cas de 2min	Arrêt du temps  Sonner  Et appuyer sur  pour locaux Ou appuyer sur  pour visiteurs	En cas de temps mort	Arrêt du temps  Sonner  Et  pour locaux Et  pour les visiteurs

A la fin de la 1^{ère} mi-temps, le chronomètre se remet à 0 tout seul. Pour le match suivant,

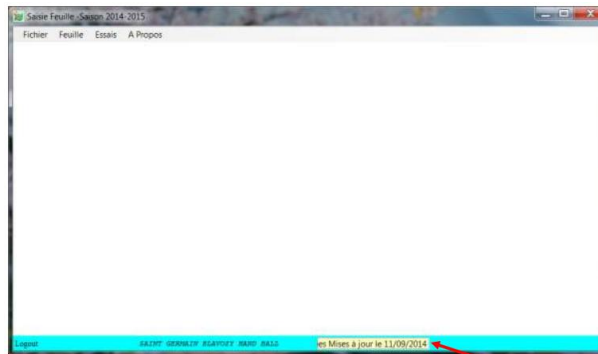
appuyer sur  et suivre le process depuis le départ.

▪ **Installation de l'ordinateur (c'est le rôle du « secrétariat ») dans n'importe quel gymnase**

- Récupérer 1 PC rangé au local (1^{ère} table de gauche). Il y en a 2 s'il y a des matchs dans 2 gymnases simultanément.
- Allumer le PC > Cliquer sur « MHB » (pas de mot de passe)
- Cliquer 2 fois sur l'onglet « Saisie feuille » 
 - Pour les -7, -9, -11, -13 et séniors filles/garçons vous êtes de fait sur le compte de Mions ;
 - Pour les 2 équipes -15 : vous connecter avec le compte Chaponnay (l'entraîneur a le code pour se connecter) en sélectionnant « Chaponnay » comme club de base ;
 - Pour les équipes -17, -18 et séniors : vous êtes de fait sur le compte de Mions.

- **La feuille de match électronique**

- **Préparatifs**
- Avant de saisir une feuille de match préparer et vérifier les licences joueurs et officiels (y compris la vôtre !!).
- **Interface**
- Voici l'interface graphique du logiciel fédéral de la feuille de match électronique (FDME), s'ouvrant après double clic dans le bureau Windows sur l'icône :

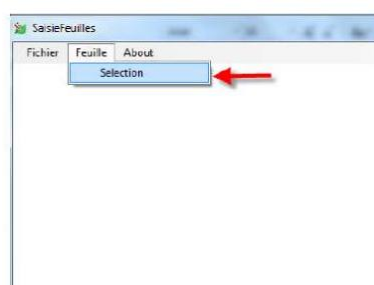


- Vérifier que les données soient le plus à jour possible en regardant la date indiquée ici. Des données non mises à jour peuvent provoquer des erreurs s'il y a eu des rajouts de joueurs sur gest'hand, ou encore un changement d'heure de dernière minute, etc... Si elles ne sont pas à jour, surtout en début de saison, avertir immédiatement un responsable (domicile & extérieur).

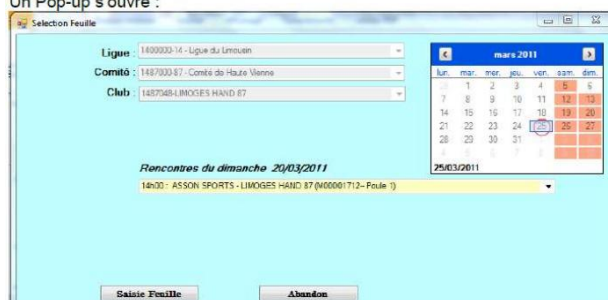
Une mise à jour doit être faite le vendredi, veille du week-end de matchs.

- Saisie d'une feuille de match

Dans le menu « Feuille » cliquez sur Sélection



Un Pop-up s'ouvre :



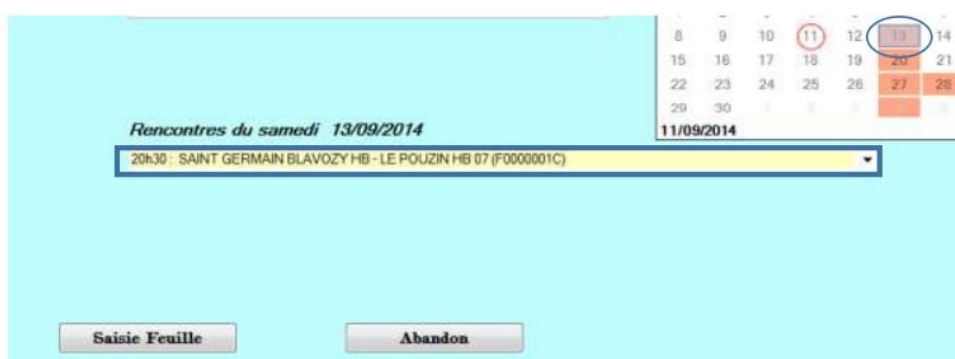
Il est constitué de plusieurs champs :

- ❖ La ligue d'appartenance
- ❖ Le comité de rattachement
- ❖ Le nom du club
- ❖ Un calendrier pour sélectionner les dates de rencontres
- ❖ Un menu déroulant proposant toutes les rencontres de la journée sélectionnée
- ❖ Deux boutons « Saisie de la FDM » et « Abandon »

- Vérifier la date de la rencontre sur le calendrier :



- A titre d'exemple, on prendra la rencontre du 13/09/2014 opposant le SGBHB au Pouzin :



On voit sur le cliché :

- Le 13/09/2014 sélectionné
- La BONNE RENCONTRE sélectionnée (bien faire attention de ne pas se tromper de rencontre en fonction des catégories : ex :14h ST GERMAIN BLAVOZY HB – SAUGUES (-11)
- 15h 30 ST GERMAIN BLAVOZY HB – SAUGUES (-13)
- Cliquer sur : **Saisie Feuille**
- La feuille s'ouvre automatiquement sur l'onglet « Officiels » :

Officiels

FEUILLE DE MATCH
Fédération Française de Handball

SAINT GERMAIN BLAVOZY HB / LE POUZIN HB 07

Code Groupe: F0000001C
Journée-Date Initiale: J1 du 08/09/14 au 14/09/14
Compétition Phase-Groupes: 0012 Coupe de France Nationale Féminine 2014/2015 - a) 1er tour CDF Nat. F. -

Code Rencontre: JABX06/B
Date Rencontre: 13/09/2014
Heure: 20:30
Lieu de la Rencontre: 00000 - Gymnase de la plaine
Salle de La Plaine 43RD ST GERMAIN L'APRADE

Officiels: SAINT GERMAIN BLAVOZY HB / LE POUZIN HB 07 Résultats

	Désigné	Nom	Prénom	Licence	Type	IN	Indemnité	Indemnité fonction
Secrétaire								
Chronométrateur								
Respons. Salle								
Speaker								
Tuteur Table								
Juge Arb. CDF								
Jug. Ar. Observ.								
Juge Arbitre 1								
Juge Arbitre 2								

Juge Arbitre Désigné: Designation: CDF

Juge Arbitre Neutre
Juge Arbitre Club
Tirage au Sort

Sur la page d'accueil de la feuille de match, on retrouve les rubriques suivantes :

- Le secrétaire de table ➔ Licencié de l'extérieur (ou à domicile s'il n'y en a pas)
- Le chronométrateur ➔ Licencié domicile
- Le responsable de salle ➔ Licencié domicile
- Les tuteurs de table et d'arbitre
- Les arbitres
- Le speaker (s'il y a).
- Il convient de remplir toutes les rubriques principales (secrétaire, chronométrateur, Responsable de salle).
- Pour ce faire, cliquer dans le champ jaune du nom :

Secrétaire								
Chronométrateur								
Respons. Salle								
Speaker								

ALLEGRET andree (201094) (LE POUZIN HB)
ASTER unuuck (201281) (LE POUZIN HB)
ASTER stéphane (105191) (LE POUZIN HB)
AUDEMARD camille (201364) (LE POUZIN HB)
AURELLE apolline (200664) (SAINT GERM.)

- Les possibilités de nom imputables s'affichent. Taper le nom de la personne remplissant la fonction :

Secrétaire								
Chronométrateur								
Respons. Salle								
Speaker								

gibert

GIMBERT herve (100464) (SAINT GERMAIN HB)

- Lorsqu'un seul nom s'affiche, appuyer sur ENTREE

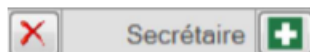
Secrétaire								
Chronométrateur								
Respons. Salle								
Speaker								

GIMBERT

herve 0343052100464 A

- Le nom est rentré.
- Les étapes pour rentrer le chronométrateur et le responsable de salle pour les matchs à domicile sont les mêmes.

Petites Infos :



L'icône en forme de croix rouge en début de ligne permet de supprimer le nom du champ.

L'icône en forme de croix verte en début de ligne est faite pour signaler les blessures (idem joueurs).

Licence	Type	I.N.V
0343052100464	A	☐

On remarque qu'à cote du numéro de licence, on peut noter le type de licence (surtout pour les joueurs), et la case à cocher « identité non vérifiée », qui veut dire que l'identité ou la licence du joueur ou dirigeant n'a pas pu être vérifiée si elle est cochée (travail de l'arbitre).

Pour rentrer les arbitres :

- Dans le cas où les arbitres ont été désignés et sont présents :



X	Juge Arbitre 1		KADJAB AMOR						
X	Juge Arbitre 2		KADJAB JOUAD						

Il suffit de cliquer sur la flèche bleue pour chacun des arbitres.

X	Juge Arbitre 1		KADJAB AMOR		KADJAB	amor	0303001100145	A
X	Juge Arbitre 2		KADJAB JOUAD		KADJAB	jouad	0303001100517	A

- Dans le cas où les arbitres sont absents, et qu'il y a un arbitre club ou neutre dans la salle :

Rentrer manuellement le nom de l'arbitre comme précédemment et vérifier que les cases en bas à gauche sont bien rectifiées :

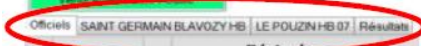


X	Juge Arbitre 1		KADJAB AMOR		PLANCHET	thierry	0343052100224	A
X	Juge Arbitre 2		KADJAB JOUAD					

Juge Arbitre Désigné ☐ Désignation: CCA
Juge Arbitre Neutre ☐
Juge Arbitre Club ☒
Tirage au Sort ☐

Thierry est bien un arbitre club SGBHB

Remonter au sommet de la feuille, et choisir l'onglet SAINT GERMAIN BLAVOZY ici :



Feuille de Match

FF
HANDBALL

FEUILLE D'
Fédération Française
SAINT GERM

Code Groupe: F0000001C
Journée-Date Initiale: J1 du 08/09/14 au 14/09/14
Code Rencontre: JABXXJB
Date Rencontre: 13/09/2014
Heure: 20:30

Officiels: SAINT GERMAIN BLAVOZY HB | LE POLIZN HB 07 | Résultats

Officiels : SAINT GERMAIN BLAVOZY HB | LE POUZON HB 07 | Résultats

RECEVANT				SAINT GERMAIN BLAVOZY HB										0343052			
		NUM	Cap	Nom	Prénom	Licence	Type	INV	BUTS	7m	Tirs	AV	2'	2"	2"	D	
X	JR01																
X	JR02																
X	JR03																
X	JR04																
X	JR05																
X	JR06																
X	JR07																
X	JR08																
X	JR09																
X	JR10																
X	JR11																
X	JR12																
X	JR13																
X	JR14																
X	OR01																
X	OR02																
X	OR03																
X	OR04																
X	Km6																
X	Médecin																

Voilà l'endroit où l'on peut rentrer les joueurs. La procédure est la même que pour la partie officiels. Les seules différences sont :

RECEVANT					SAINT GERMAIN BLAVOZY HB				
			NUM	Cap	Nom	Prénom	Licence	Type	INV
X	JR01	+		☒	BARTHELEMY	jade	0343052200541	A	☒
X	JR02	+		☐	CHAREYRON	maélane	0343052200488	A	☒
X	JR03	+		☐	GERENY	italina	0343052200440	A	☒
X	JR04	+		☐	THOMASSON	aurelie	0343052200645	A	☒

- Obligation de rentrer le numéro du joueur
- Choisir le capitaine en cochant la case
- La case INV est cochée automatiquement jusqu'à la vérification arbitre.

Ne pas oublier de rentrer les officiels responsables d'équipe :

Ne pas oublier de rentrer les officiels responsables de l'équipe :

X	JR13	+	☐					☐							
X	JR14	+	☐					☐							
X	OR01		☒	SERRER	laurent	0343052100364	A	☒							
X	OR02		☐	DIENNA	jean-marc	0343052100002	A	☒							

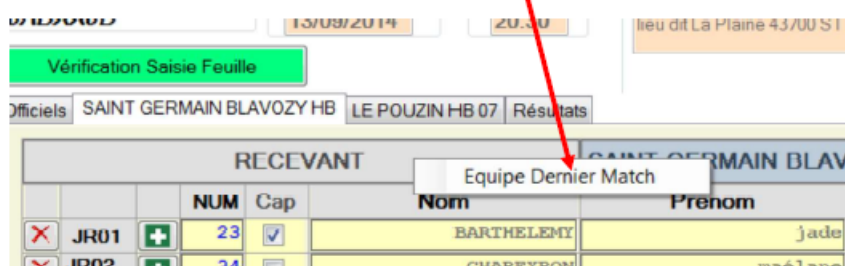
A noter de ne pas oublier de cocher le « capitaine » des officiels, l'officiel responsable en cas de pluralité des coaches.

Voilà donc (à titre d'exemple) une feuille remplie :

Officiels		SAINT GERMAIN BLAVOZY HB		LE POUZIN HB 07		Résultats			
RECEVANT					SAINT GERMAIN BLAVOZY HB				
			NUM	Cap	Nom	Prénom	Licence	Type	INV
✗	JR01	+	23	✓	BARTHELEMY	jade	0343052200541	A	✓
✗	JR02	+	34		CHAREYRON	maelane	0343052200488	A	✓
✗	JR03	+	2		GERENTON	vitaline	0343052200449	A	✓
✗	JR04	+	17		THOMASSON	aurelie	0343052200645	A	✓
✗	JR05	+	5		MICHEL	lou	0343054200245	A	✓
✗	JR06	+	3		LIADDET	lou	0343054200224	A	✓
✗	JR07	+	9		VICTOIRE	sophie	0343052200676	A	✓
✗	JR08	+	1		FERRAND	perrine	0343054200144	A	✓
✗	JR09	+	10		ROCHER	camille	0343054200148	A	✓
✗	JR10	+	7		ROCHER	fanny	0343054200147	A	✓
✗	JR11	+							
✗	JR12	+							
✗	JR13	+							
✗	JR14	+							
✗	OR01			✓	SEEGER	laurent	0343052100364	A	✓
✗	OR02				DIENNA	jean-marc	0343052100002	A	✓
✗	OR03								
✗	OR04								
✗	Kiné								
✗	Médecin								

Petites infos

- On peut classer les joueuses par numéro croissant ou décroissant en cliquant sur l'en-tête **NUM**.
- Afin de gagner du temps, vous pourrez retrouver les précédentes équipes entrées dans les matchs antérieurs, et laisser le logiciel remplir la feuille joueurs automatiquement en faisant un **clic droit** sur l'en-tête **RECEVANT** puis sur :

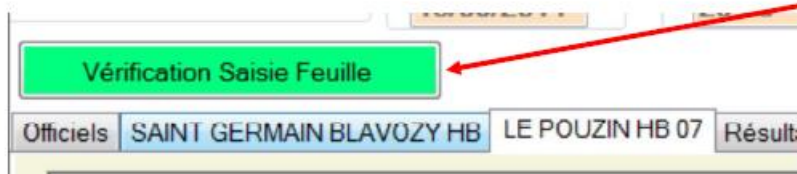


La feuille se remplira automatiquement avec la dernière équipe rentrée.

ATTENTION !!! : BIEN VERIFIER SI TOUTES LES JOUEUSES SONT PRESENTES, ET SI LES NUMEROS SONT JUSTES. UN MESSAGE AUTOMATIQUE LE RAPPELLE (CONFIRMER « OK »)

Même démarche pour l'équipe adverse.

A tout moment, il est possible de vérifier s'il y a une erreur sur la feuille en cliquant sur l'onglet :



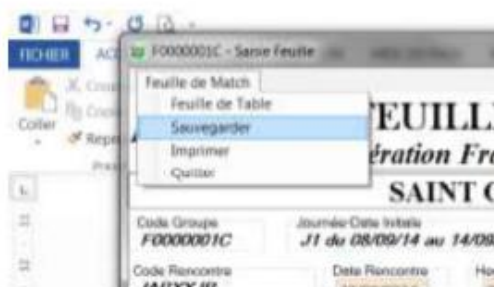
Un récapitulatif des erreurs s'affichera :



ATTENTION : si la vérification est effectuée avant la vérification des licences par les arbitres, toutes les joueuses apparaîtront en « identité non vérifiée ».

Si la feuille est remplie correctement, un message confirmera qu'il n'y a pas d'anomalie.

Ne reste plus qu'à SAUVEGARDER LA FEUILLE !!! (IMPORTANT EN CAS DE PANNE DU PC OU REDEMARRAGE !), cliquer sur l'onglet tout en haut « feuille de match » et choisir Sauvegarder :



- La feuille de match électronique (suite)

Dès que l'arbitre a vérifié et bloqué la FDME, le match peut commencer. Le secrétaire de table entre alors en jeu sur le logiciel fédéral. Il doit démarrer la feuille de table électronique, pour pouvoir marquer les scores et sanctions.

Démarrer et paramétrer la feuille de table

Pour démarrer la feuille de table, **2 solutions** :

- Utiliser le raccourci clavier « ALT + T »
- Cliquer sur : Feuille de match > Feuille de table



La feuille de table utilisant les données rentrées dans la feuille de match apparaît :



On peut voir :

- Les joueurs et officiels domicile
- Les joueurs et officiels extérieur
- Les différentes commandes utilisables (en bas)
- La fenêtre du film du match (fenêtre grise en bas)

Avant de l'utiliser, il faut paramétrer la feuille : cliquer sur l'icône « clé » en haut à



Puis sur « Paramétrage rencontre ».

Une fenêtre de paramétrage s'ouvre :

Tps	Action Reçevant	B	R	B	V
02:4...	But N°2 GERENTON vitaline épouse SEEGER	1		0	
00:0...	Marche Chrono	0		0	

Enlever la dernière action > Cliquer sur « ANNUL » à gauche



Pour toutes les autres actions > Cliquer sur la joueuse avant chaque marquage (idem que les buts).

Exclusions > dans l'ordre : arrêt du temps et cliquer sur la joueuse, puis sur case « 2min » ou « Disqual ».

Automatiquement, un compteur de temps s'affiche sous le score :



Le logiciel n'en affiche qu'une à la fois en cas de joueuses sanctionnées pour une même équipe. De plus, l'heure de rentrée de la joueuse apparaît à côté de son nom ainsi qu'un symbole bleu :



FAIRE TRES ATTENTION !!! : Souvent, il y a décalage de quelques secondes entre le temps réel et le temps de la feuille de table (2 personnes, 2 temps de réaction, 2 compréhension des règles, etc,...). Bien noter le temps de rentrée sur les fiches par rapport AU CHRONOMETRE DE SALLE

Temps morts > au buzzer du chronomètreur, appuyer sur « TME » du demandeur

Un chronomètre démarrera automatiquement, du côté de l'équipe demandeuse :



ATTENTION, IL FAUT RELANCER LE TEMPS DU CHRONO DE LA FEUILLE DE TABLE MANUELLEMENT

À noter : le nombre de temps morts pris par l'équipe apparaît à côté du bouton.

Mi-temps : un chronomètre se mettra automatiquement en route. La mi-temps dépend des règles selon la catégorie. Il est conseillé d'avoir une montre pour ne pas faire attendre les acteurs du match.

La fin du match

L'arbitre siffle la fin du match.

Fermer la fenêtre de « Feuille de table électronique » (croix rouge de Windows normale en haut à droite).

Attendre que l'arbitre du match déverrouille la feuille de match (enlève sa signature).

Cliquer sur « **IMPORT TABLE** » dans l'onglet résultat.



The screenshot shows a software window with a red arrow pointing to a red button labeled 'IMPORT TABLE'. Above the button are fields for 'Date Rencontre' (13/09/2014) and 'Heure' (20:30). Below the button is a table titled 'SAISIE DES SCORES' with columns for 'Mi-Temps', 'Score Final', 'Tirs au Buts', 'Prolong. 1', and 'Prolong.'. Each column has sub-columns 'A' and 'B'.

Magique ! La feuille se remplit automatiquement !



The screenshot shows the 'FEUILLE DE MATCH' form for the 'Fédération Française de Handball'. The match is between 'SAINT GERMAIN BLAVOZY HB' and 'LE POUZIN HB 07'. The final score is 26 to 33, which is circled in red. The 'SAISIE DES SCORES' table at the bottom also shows the final score: 26 for team A and 33 for team B. The table has columns for 'Mi-Temps', 'Score Final', 'Tirs au Buts', 'Prolong. 1', 'Prolong. 2', 'Periode 2', and 'Periode'. The 'Mi-Temps' and 'Score Final' columns are also circled in red. The form includes fields for 'Code Groupe', 'Journée-Date Initiale', 'Code Rencontre', 'Date Rencontre', 'Heure', and 'Lieu de la Rencontre'. It also has a 'Signature Off Code' field and a 'Signature' field with the name 'BEEGER laurent'.

Idem pour les statistiques joueuses des deux équipes :

	NUM	Cap	Nom	Prénom	Licence	Type	INV	MITS	/m	1m	AV	Z	Z'
01	23	☒	BARTELEDDI	Jade	0343052200041	A	☐	3			3	☐	
02	34	☐	CHANECHON	maelise	0343052200488	A	☐	1			1	☒	
03	2	☐	GERENTON	vitaline	0343052200449	A	☐	6			6	☐	
04	17	☐	THOMASSON	supellie	0343052200645	A	☐	2			2	☐	
05	5	☐	MICHEL	Iou	0343054200245	A	☐	3			3	☐	
06	3	☐	LIABEUR	Iou	0343054200224	A	☐	1			1	☒	
07	9	☐	VICTORIE	sophie	0343052200676	A	☐	3			3	☒	☒
08	1	☐	FERGAND	perline	0343054200144	A	☐					☐	
09	10	☐	ROCHER	emilie	0343054200149	A	☐	5			5	☐	
10	7	☐	ROCHER	fanny	0343054200147	A	☐	2			2	☐	

Bien vérifier avec l'arbitre du match.

En cas de blessure :

Appuyer sur la croix verte du numéro de la joueuse correspondante (ex : GERENTON). Une fenêtre s'ouvre :



Identifier l'endroit de la blessure (ex : épaule droite). Appuyer sur la croix verte.

Ajouter des commentaires si nécessaire, et s'il y a eu une intervention ou non des personnels de secours (pompiers, samu,...).

Cliquer sur enregistrer. La blessure est prise en compte.

Revenir à l'onglet « **Résultats** ».



FEUILLE DE MATCH
Fédération Française de Handball

SAINT GERMAIN BLAVOZY HB / LE POUZIN HB 07

Code Groupe: F0000001C | Journée-Date: 11 de 08/08/14 au 14/08/14 | Compétition-Phase-Groupes: 0012 Coupe de France Nationale Féminine 2014/2015 - a) 1er tour CDF Nat. F. -

Code Rencontre: JARXXC01 | Date Rencontre: 11/08/2014 | Heure: 20:00

Officiels: SAINT GERMAIN BLAVOZY HB | LE POUZIN HB 07 | Résultats

Saisie des Scores

Mi-Temps	Score Final	Tes au Buts	Prolong. 1	Prolong. 2	Periode 2	Periode
16	26	26	33			

Absence SAINT GERMAIN BLAVOZY HB: [] | Absence LE POUZIN HB 07: []

Reclamation SAINT GERMAIN BLAVOZY HB: [] | Reclamation LE POUZIN HB 07: []

Commentaire Feuille: []

Rapport Arbitre: []

Blancs Joueurs: []

Si une réclamation est posée, cocher la case commentaire feuille et écrire dans la fenêtre au-dessous.

Faire signer tous les acteurs demandés (l'arbitre signe en dernier). La feuille de match électronique utilise un système de mot de passe pour confirmer une signature. Utiliser un mot de passe original ! (éviter les « 1234 » ou les « azerty »). Lorsque l'arbitre signe, la feuille est automatiquement sauvegardée et prête à envoyer. A domicile, contacter le responsable des envois.

Terminé !

(Les feuilles de match doivent être exportées vers Gest'Hand > maximum le dimanche en fin de journée, sous peine d'amende).

Informations pour se connecter au compte de Mions :

mionshandball / Mionshb2425 !

Le rôle des officiels de table

- **Le chronométreur**

1) Il contrôle le temps de jeu

La durée du temps de jeu est fixée par l'organisateur de la compétition.

Il est généralement pour les équipes adultes de 2 x 30 minutes, la pause à la mi-temps de 10 minutes. Pour les équipes de jeunes, la durée du temps de jeu est modulée selon l'âge des compétiteurs et des règlements ligue et comités (précisés en annexe dans les règles techniques de -7 à -11 et dans les dispositions sportives de -13 à seniors). Les modalités de prolongation éventuelles sont également notifiées par l'organisateur de la compétition.

Le match commence avec le coup de sifflet d'engagement.

L'arbitre de champ vérifie avant de siffler que le chronométreur est en capacité de déclencher son chronomètre, en levant le bras à destination du chronométreur qui lui répond de la même manière lorsqu'il est prêt. Il agira de la même manière à chaque reprise du chronomètre.

Le match se termine par le signal sonore automatique de l'installation murale de chronométrage ou par le signal de fin du chronomètre. Si aucun signal de ce type ne retentit, l'arbitre siffle pour indiquer que le match est terminé.

Lors de l'utilisation d'une installation murale de chronométrage, le chronomètre devrait, si possible, être réglé pour fonctionner de 0 à 30 minutes (voie ascendante).

Toute irrégularité et toute attitude antisportive commise avant ou en même temps que le signal de fin (fin de mi-temps ou fin du match) doivent être pénalisées, même si la sanction ne peut intervenir qu'après le retentissement de ce signal. L'arbitre ne sifflera la fin du match qu'après l'exécution du jet franc ou du jet de 7 mètres dont il y a lieu d'attendre le résultat immédiat. Si le signal de fin (de mi-temps ou de match) retentit précisément au moment de l'exécution d'un jet franc ou d'un jet de 7 mètres même si le ballon est déjà lancé, il y a lieu de recommencer ce jet. Il convient d'attendre le résultat immédiat de ce jet avant que les arbitres terminent le match.

Les temps morts

Les arbitres décident quand le temps de jeu doit être interrompu et quand il doit reprendre. Les arbitres signalent au chronométreur l'instant de **l'arrêt du chronomètre par 3 coups de sifflet brefs et par le geste 15 :**



A l'issue d'un temps mort, le match doit toujours être repris par un coup de sifflet d'arbitre (demande confirmation à la table de marque avec le bras levé).

2) Il contrôle l'exécution des sanctions disciplinaires.

Seul l'avertissement (**carton jaune**) ne nécessite pas l'arrêt du temps. Le jet de 7m peut faire l'objet d'un arrêt de temps au bon vouloir de l'arbitre (geste 15 et 3 coups de sifflets). Les autres sanctions (2min, disqualification, et exclusion) font obligatoirement l'objet d'arrêt du temps.

Le chronométrateur doit prendre note du N° du joueur sanctionné, de l'heure de sortie et de l'heure de rentrée, et guide le secrétaire de table (s'il y a lieu) pour qu'il puisse les notifier aux équipes. Celui-ci inscrit ceci pour lui sur une **feuille de recueil**, et le **communiqua aux équipes** par un feuillet le trépied posé sur la table de marque du côté de l'équipe du fautif.

Par un signal d'avertissement au chronométrateur (bras levé), l'arbitre vérifie que le jeu peut reprendre. Le chronométrateur confirme en levant un bras. **La reprise du jeu s'effectuera par un coup de sifflet de l'arbitre de champ.**

L'Avertissement

L'arbitre signifiera l'avertissement au joueur ou à l'officiel fautif et au chronométrateur/secrétaire en brandissant un **carton jaune**.



Un joueur ne devrait pas recevoir plus d'un avertissement et **une équipe pas plus de trois avertissements**. Un joueur qui a déjà été exclu pour 2 minutes ne devrait plus recevoir d'avertissement par la suite (sauf cas exceptionnel pour faute réellement grave faite précédemment).

Les officiels d'une équipe ne peuvent pas recevoir collectivement plus d'un avertissement.

L'Exclusion

Après avoir ordonné un arrêt du temps de jeu, l'arbitre doit clairement signifier l'exclusion au joueur fautif et au chronométrateur/secrétaire en faisant le geste réglementaire, en l'occurrence en levant un bras et pointant deux doigts et désigner de l'autre bras le joueur concerné.



Une exclusion entraîne la diminution pendant 2 minutes de l'effectif de l'équipe concernée. Le joueur sanctionné ne peut reprendre le jeu pendant cette période. Il se tient assis sur son banc de touche.

L'arbitre a le droit de prononcer immédiatement une exclusion de deux minutes, sans que le joueur n'ait reçu auparavant un avertissement et que l'équipe n'a pas encore reçu trois avertissements.

Un officiel peut-être exclu directement, même s'il n'y a pas eu d'avertissement envers un autre officiel de son équipe. Lorsqu'un officiel d'équipe reçoit une exclusion de 2 minutes, **cet officiel est autorisé à rester dans la zone de changement** et effectuer sa fonction ; **cependant son équipe est réduite d'un joueur sur l'aire de jeu pendant 2 minutes**.

Attention !!! Cette exclusion n'est pas comptabilisée au joueur qui sort 2 minutes, mais bien à l'officiel sanctionné

Toute exclusion est toujours prononcée pour une durée de 2 minutes de temps de jeu ; **la troisième exclusion du même joueur entraîne toujours une disqualification**.

Lorsque le temps d'exclusion d'un joueur n'est pas écoulé à l'issue de la première mi-temps, celui-ci continue lors de la seconde mi-temps. La même règle s'applique entre le temps réglementaire et les prolongations et pendant les prolongations.

Disqualification

Après avoir ordonné un arrêt du temps de jeu, l'**arbitre doit clairement signifier la disqualification au joueur ou à l'officiel fautif**, et au chronométreur/secrétaire en **brandissant le carton rouge** et en désignant le joueur.

Une disqualification d'un joueur ou d'un officiel d'équipe porte toujours sur la totalité du temps de jeu restant du match. Le joueur ou l'officiel doit immédiatement quitter l'aire de jeu et la zone de changement. Après avoir quitté l'aire de jeu, le joueur ou l'officiel n'est plus autorisé à avoir de contact avec son équipe.

La disqualification d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe, sur ou en dehors de l'aire de jeu, pendant la durée du temps de jeu est toujours accompagnée d'une exclusion pour l'équipe. En d'autres termes, **l'équipe est réduite d'une unité sur l'aire de jeu pendant 2 minutes.**

Plusieurs irrégularités dans une même situation

Si un joueur ou un officiel d'équipe s'est rendu coupable de plus d'une irrégularité simultanément ou successivement avant que la rencontre n'ait repris et que ces irrégularités justifient différentes sanctions, en principe seule la plus sévère de ces sanctions sera appliquée.

Cependant il y a les exceptions suivantes où une équipe sera toujours réduite sur l'aire de jeu pendant 4 minutes :

- si un joueur exclu est coupable de comportements antisportifs avant la reprise du jeu, il recevra une exclusion supplémentaire. (Si cette exclusion est la troisième exclusion de ce joueur, il sera disqualifié),
- si un joueur vient de recevoir une disqualification (directe ou pour une troisième exclusion) et est coupable de comportements antisportifs avant la reprise du jeu, son équipe sera pénalisée non seulement des 2 minutes réglementaires correspondant à la disqualification mais de 2 minutes supplémentaires correspondant à l'attitude antisportive après disqualification, ce qui portera donc le temps d'exclusion infligé à l'équipe à 4 minutes.
- si un joueur vient de recevoir une exclusion et est coupable de comportements antisportifs grossiers avant la reprise du jeu, il sera disqualifié en plus de l'exclusion initiale; en d'autres termes, l'équipe sera réduite sur l'aire de jeu pendant 4 minutes.
- si un joueur vient de recevoir une disqualification (directe ou pour une troisième exclusion) et est coupable de comportements antisportifs grossiers avant la reprise du jeu, l'équipe recevra une sanction supplémentaire et sera réduite sur l'aire de jeu pendant 4 minutes.

Irrégularités commises en dehors du temps de jeu

Les arrêts du temps et les prolongations font partie du temps de jeu, pas les pauses entre les mi-temps.

Tout comportement antisportif, antisportif grossier ou toute voie de fait d'un joueur ou d'un officiel d'une équipe qui intervient dans les locaux d'un match mais en dehors du temps de jeu devra être sanctionné.

Dans le cas d'une disqualification avant le match, l'équipe est toutefois autorisée à débiter le match avec 12 joueurs et 4 officiels.

Après une disqualification pendant la pause entre les mi-temps, l'équipe peut aligner sur l'aire de jeu le même nombre de joueurs qu'à la fin de la mi-temps.

Dans le cas d'une sanction après la fin du match, les arbitres rédigeront **un rapport écrit**.

3) Il signale les temps morts d'équipe.

Chaque équipe a droit à un ou deux temps morts d'une minute au cours de chaque mi-temps du temps de jeu réglementaire (**sauf dans les 5 dernières minutes de la mi-temps 1 seul temps mort**).

Une équipe ne peut demander son temps mort que lorsqu'elle est en possession du ballon (Ballon en jeu ou lors de l'interruption du jeu).

Une équipe qui souhaite demander un temps mort doit **déposer** (et non pas jeter, balancer, etc...) son carton vert sur **la table de marque**, par l'intermédiaire d'un officiel d'équipe.

Le chronométrateur interrompt alors le match par un signal sonore et arrêt du chronomètre (l'arbitre faisant le geste 15 et 3 coup de sifflet). Il indique l'équipe qui a demandé un temps mort en tendant le carton vert du côté de l'équipe demandeuse.

Le carton vert est ensuite placé sur la table du côté de l'équipe qui a demandé le team time-out et y restera pendant la durée de la mi-temps.

Le chronométrateur indiquera par signal sonore la fin du temps mort par un signal sonore après 50 secondes et un autre à la fin de la minute d'arrêt de jeu. **Le jeu reprendra au coup de sifflet de l'arbitre.**

4) Il indique le score.

Le chronométrateur affiche les buts dès qu'ils sont accordés par les arbitres. L'arbitre de but siffle (deux coups de sifflet brefs) et confirme la validité du but en levant le bras.



Le but ne peut être accordé si un arbitre ou le chronométrateur a interrompu le match avant que le ballon ait complètement franchi la ligne de but.

Un but accordé ne peut plus être annulé une fois que l'arbitre a sifflé l'engagement. Si le signal de la fin du match ou de la mi-temps retentit immédiatement après le but et avant l'engagement, les arbitres doivent clairement indiquer (sans engagement) qu'ils accordent le but.

• **Le Secrétaire**

1) Il contrôle, sous l'autorité de l'arbitre, la feuille de match.

Les joueurs :

Une équipe comprend jusqu'à 12 joueurs (14 en Coupe).

Sur l'aire de jeu, ne peuvent se trouver en même temps que 7 joueurs. Les autres joueurs sont des remplaçants.

Pendant toute la durée du match, l'équipe doit avoir un des joueurs sur l'aire de jeu désigné comme gardien de but et **vêtu de manière distincte. Un joueur désigné comme gardien de but peut devenir joueur de champ à tout moment.** De même, un joueur de champ peut devenir un gardien de but à tout moment.

Seuls les joueurs présents peuvent être inscrits sur la feuille de match.

Au début du match, toute équipe doit présenter au moins 5 joueurs sur l'aire de jeu.

Les officiels :

Toute équipe est autorisée à utiliser au **maximum 4 officiels d'équipe au cours d'un match**. Ces officiels ne peuvent pas être remplacés pendant la rencontre. **L'un d'entre eux doit être désigné comme "responsable d'équipe". Il est seul habilité à s'adresser au chronométreur/secrétaire et éventuellement aux arbitres.** La rencontre peut continuer si le nombre de joueurs sur l'aire de jeu descend en dessous de 5.

Un joueur ou un officiel est autorisé à participer au match s'il est présent lors du coup de sifflet d'engagement et inscrit sur la feuille de match.

Les joueurs et les officiels arrivant après le début du match doivent, pour pouvoir participer, obtenir l'autorisation du secrétaire/chronométreur après vérification de sa licence ou de son identité et être inscrits sur la feuille de match.

2) Il fait la comptabilité des buts, des buteurs, des sanctions reçues, des temps-morts d'équipe.

En utilisant soit directement la feuille de match soit sur une feuille de recueil qu'il retranscrira à la fin de la rencontre sur la feuille de match.

Avant de reprendre le jeu, l'arbitre doit vérifier que le secrétaire a bien identifié la sanction et le joueur concerné. **Le secrétaire reproduit alors la sanction en brandissant carton jaune ou rouge ou geste d'exclusion.**

Le secrétaire signalera aux arbitres les anomalies, au plus vite mais **sans contrarier la règle d'avantage**.
Par exemple : but marqué par un joueur non inscrit ou portant un mauvais n°, joueur averti 2 fois, joueur exclu 3 fois...).

3) Il contrôle les changements de joueurs et signale aux arbitres les irrégularités (en coordination avec le chronométreur).

Tout joueur autorisé à participer au match peut, en principe, entrer en jeu à tout moment via la **zone de changement de son équipe**, entre la ligne médiane et le point tracé du côté de son équipe.

Le secrétaire et le chronométreur doivent signaler tout changement irrégulier ou non autorisé en faisant retentir le signal sonore et en arrêtant simultanément le temps. Ils exposent ensuite les faits aux arbitres qui sanctionneront le fautif s'ils le jugent utile.

Si le chronométreur interrompt la rencontre en raison d'un mauvais changement ou d'une entrée en jeu irrégulière, il doit le faire sans prendre en considération les règles générales régissant l'avantage. Le match reprendra par un jet franc pour l'équipe adverse, généralement à l'endroit même de l'irrégularité. **Et si une occasion manifeste de but est déjouée par une telle irrégularité de la part de l'équipe qui défend, un jet de 7 mètres sera accordé.**

Pour tous les autres types d'irrégularités, il convient d'attendre le **prochain arrêt de jeu** pour les signaler aux arbitres.

- Si un **joueur non autorisé** à participer au match entre sur l'aire de jeu (non inscrit sur la feuille de match), son officiel responsable de l'équipe recevra une sanction progressive. La rencontre reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse et le joueur est inscrit sur la feuille de match.
- Si un joueur **entre sur l'aire de jeu en dehors de la zone de changement ou avant** que le joueur remplacé ne soit sorti de l'aire de jeu, il est sanctionné d'une **exclusion**.
- Si un joueur **sort de l'aire de jeu en dehors de la zone de changement**, il doit être sanctionné par une **exclusion**.
- 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**.
- **Un officiel ne peut entrer sur l'aire de jeu au cours du match qu'avec l'autorisation de l'arbitre**. Toute irrégularité à cette règle doit être sanctionnée comme une attitude antisportive. Le jeu reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse.

4) Il signale à l'arbitre les comportements non autorisés des « bancs de touche ».

La table de marque ainsi que les bancs de changement doivent être placés de manière à ce que les **chronomètres/secrétaires voient les lignes de changement**. La table devrait se trouver plus près de la ligne de touche que les bancs, mais devrait être distante de celle-ci au minimum de 50 cm (si possible).

La permission de **se déplacer n'est accordée qu'à un seul officiel de l'équipe**. Il doit le faire en respectant les limites de la zone de changement (pas de passage devant la table, ni de stationnement à proximité).

Les joueurs et officiels présents sur la zone de changement ne doivent en aucun cas entraver le champ de vision du chronomètreur et du secrétaire.

Rappel

En cas de litige, la table de marque n'intervient qu'à titre **consultatif**.

La décision finale appartient aux deux arbitres de jeu.

Dans les deux cas (secrétaire ou chronomètreur), les responsables de la table de marque **ne sont jamais les spectateurs d'une rencontre, mais des acteurs actifs de son bon déroulement.**

- **Information sur le rôle et les missions de l'arbitre** (vus en formation JA T3 –

Oct. 2024) :

Préambule : Venir avec sa convocation et la conclusion de match (couleurs de maillots joueurs et gardiens / colle autorisée ou pas / contacts).

- Rôle de l'arbitre **AVANT LE MATCH** (se présenter 1h avant) :
 - Contrôle du Terrain et des filets ;
 - Feuille de match électronique (FDME) : vérification, décocher les noms, verrouiller la feuille avant que le match commence ;
 - Vérifier les équipements des pratiquants (bijoux, lunettes, perçing, protection) ;
 - Repérer qui est le Responsable de salle et de l'espace de compétition (RSEC) ;
 - Protocole avant-match : se changer, vérification temps-mort, préparer ses cartons : jaune, rouge, bleu et blanc.
 - Vérifier la feuille de match, décocher les noms, Faire « Vérification Saisie Feuille » puis verrouiller la feuille en mettant son mot de passe.
 - Tirage au sort
 - Échauffement
- Rôle de l'arbitre **PENDANT LE MATCH** :
 - Protection des joueurs (pédagogie, échelle des sanctions), utilisation de la bonne gestuelle, noter le score/sanctions sur son carton de marque, gestion temps-mort (vérification avec la table), gestion des coaches, communication avec tous les acteurs du match (table/joueurs/coachs), autorité et la posture de l'arbitre.
- Rôle au coup de sifflet de **FIN DU MATCH** :
 - Protocole de fin : serrer la main des joueurs, coaches, table.
 - Vérification avec la table (sanction, score), demander s'il y a des blessés.
 - Clôturer la FDME (faire signer secrétaire, chronométreur, les 2 coaches, RSEC, accompagnateur JA, arbitres à la fin) ;
 - Appuyer sur « IMPORT TABLE ».

- Rôle et mission de l'accompagnateur Jeune arbitre

Utilisation du TRC « Temps mort de Régulation Comportementale » : utilisé par un juge accompagnateur certifié.

Temps de Régulation Comportemental

Uniquement pour les équipes jeunes

Définition

- 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.

Protocole (Suite)

- Une fois la situation régulée, le jeu reprendra par le jet correspondant
- Le club organisateur fournit au juge accompagnateur présent, à l'identique que les TME, un "carton" A4 de couleur orange, plastifié, avec l'inscription TRC
- Le nombre de TRC doit être consigné sur la FDME



Temps de Régulation Comportemental

Uniquement pour les équipes jeunes

Evolution de la FDME

Introduction du Temps de Régulation Comportemental : TRC (bouton orange)

L'appui sur TRC :

- Arrête le chrono si il est en marche
- Le TRC est enregistré dans le déroulé de match
- Le jeu peut reprendre à tout moment (pas de durée fixe)



Pour consulter le livret de l'arbitrage 2025



- Rôle et mission du Responsable de salle

Responsable de Salle et d'Espace de Compétition (RSEC): **UN VRAI RÔLE!**

Son statut

- Il est membre licencié FFHB du club d'accueil
- Il est chargé de l'ordre dans les tribunes, autour du terrain et dans les voies d'accès aux vestiaires.
- Il s'inscrit sur la feuille de match et assume ainsi une fonction d'officiel
- Il est **majeur** et identifiable par un brassard ou une chasuble avec inscription distincte. **Il n'assume que cette fonction**
- Il est le garant d'une bonne ambiance sur et hors du terrain;

Son rôle

- Il assume une fonction officielle
- Il se doit d'être neutre et impartial
- Il accomplit sa mission de façon responsable même si son intervention va à l'encontre de personnes de son club
- Sur demande des arbitres ou des officiels, il se charge de faire régner l'ordre dans la salle et peut être amené à demander de sortir aux perturbateurs.
- Il est le facilitateur du bien vivre dans la salle
- **Attention! il n'est en aucun cas un policier!**

Avant la rencontre

- Il s'équipe de son brassard officiel et se présente aux arbitres et aux officiels
- Il s'assure du respect du règlement en matière d'utilisation de colle ou résine
- Il s'assure de la praticabilité des issues de secours

Pendant la rencontre

- Il est dans la salle pendant toute la durée de la rencontre et il est à l'écoute des réclamations, des mécontentements éventuels des managers, du public...
- En cas de comportement excessif, il intervient avec diplomatie auprès de la ou des personnes. Il les amène à garder leur calme et à relativiser.
- Il n'hésite pas à intervenir auprès des supporters si ceux-ci dépassent les limites admissibles.
- Il n'attend pas que l'arbitre demande une intervention (public virulent, déplacement autour de l'air de jeu,...)
- Il peut demander l'interruption du match à l'arbitre en cas de mise en danger des acteurs du match, en cas de propos : (Raciste, xénophobe ou discriminatoire).

A la fin de la rencontre

- Il se tient près de la table officielle, des vestiaires ou de tout lieu de la salle qui pourrait nécessiter sa présence
- Il peut sur demande des officiels les accompagner jusqu'à leur véhicule

En cas d'incident sérieux

- Il prend toute mesure utile et en rend compte par un rapport écrit sous 48 heures soit à la ligue et/ou comité
- Il peut à tout moment faire appel aux forces de l'ordre

Durant une pandémie

- Il prend toute mesure utile pour se protéger, il fait respecter les prescriptions politiques et/ou fédérales dans la salle
- Il peut durant la forte limitation du nombre de spectateurs aussi occuper la fonction de référent pandémie

Références

Annuaire de la FFHB: Textes réglementaires (art. 88.1 – 88.4) et Guide des compétitions (art. 9.7.1 – 9.7.2)

Et le bon sens de chacun

Document à disposer à la table officielle, pour information au RSEC

Pierre-Ursanne Froidevaux MâJ 12-2020

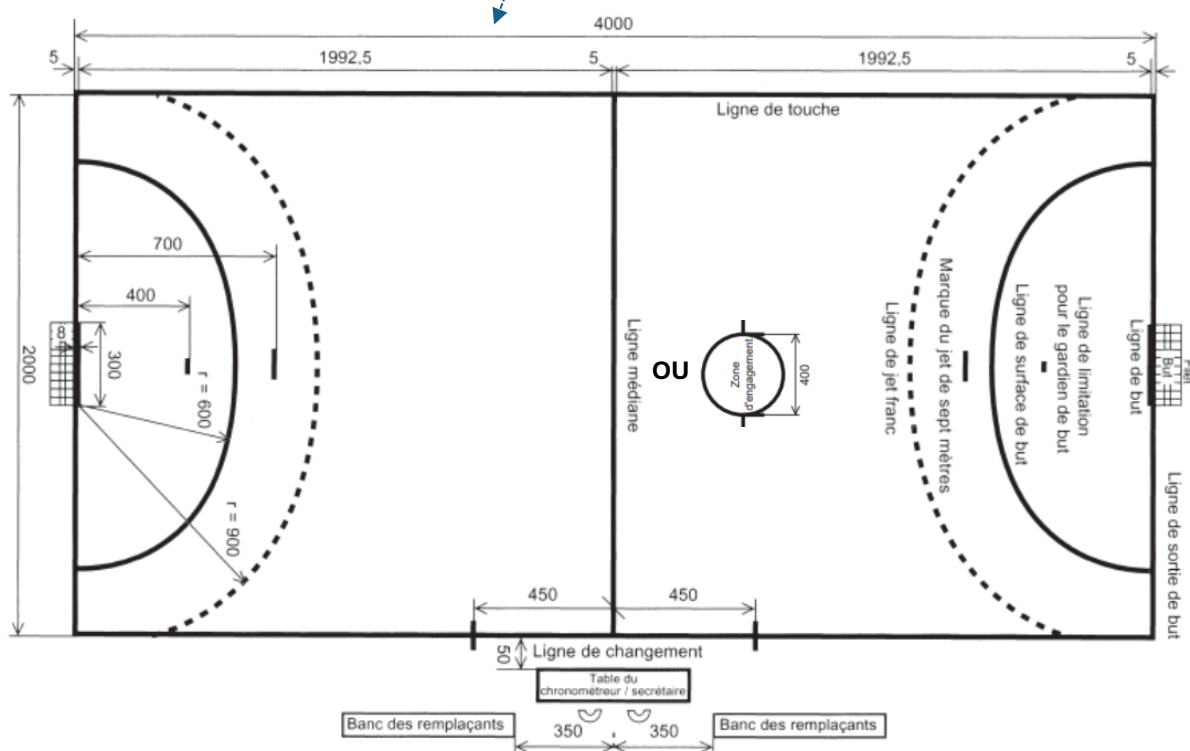
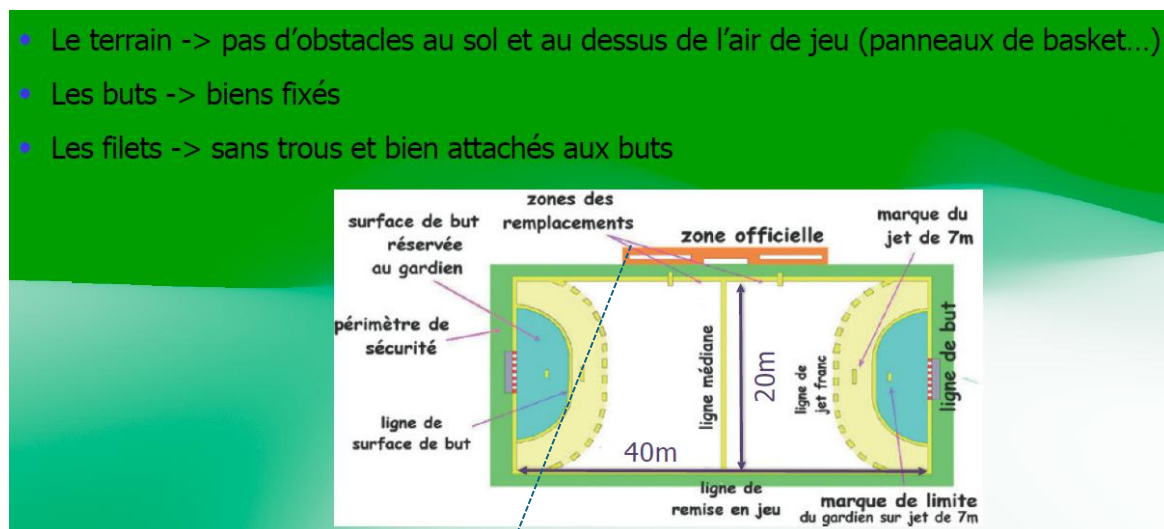
ANNEXES :

- Règles du Handball et gestes de l'arbitre
- Règles techniques par catégorie : -7, -9 et -11
- Dispositions sportives de -13 à seniors
- Règlement intérieur du club

Environnement du jeu, ses règles et gestes de l'arbitre

L'environnement de jeu :

- Le terrain -> pas d'obstacles au sol et au dessus de l'air de jeu (panneaux de basket...)
- Les buts -> biens fixés
- Les filets -> sans trous et bien attachés aux buts



Source : ihf.info IX. Règles de jeu du handball en salle 1er JUILLET 2022 page 7

La table du chronomètreur et du secrétaire ainsi que les bancs des remplaçants doivent être placés de manière à ce que le chronomètreur/secrétaire puisse voir les lignes de changement. La table devrait se trouver plus près de la ligne de touche que les bancs. Une distance d'au moins 50 cm devrait séparer la table de la ligne de changement.

La table du chronomètreur et du secrétaire ainsi que les bancs des remplaçants doivent être placés de manière à ce que le chronomètreur/secrétaire puisse voir les lignes de changement. La table devrait se trouver plus près de la ligne de touche que les bancs. Une distance d'au moins 50 cm devrait séparer la table de la ligne de changement.

- Focus Arbitrage - Geste de l'arbitre :



Les gestes de l'arbitre



Pour se faire comprendre et respecter des joueurs et du public,

Tom, Léa et Jimi s'expriment par des gestes universels codifiés... qu'ils connaissent par cœur.

Gestes pour INFORMER



Gestes pour EXPLIQUER



Gestes pour SANCTIONNER



MORISAN L'OUILLÉT Programmes - 1014 - Chantier - Éric BRUNOUIL - Édition septembre 2010

Règles techniques des M7 / M9

Règles techniques des M7 / M9

Catégorie	Joueurs	Mixité	Terrain	Matériel	Durée conseillée
M7	4 joueurs sur le champ + 1 gardien (3+1 possible)	Autorisée	Dans la largeur (20m de long x 18m de large) Zone à 5m	Cage de MiniHand (1,70m x 2,40m) Ballon en matière souple	Plateau à 5 : 1 x 10 min
M9 Mixte Découverte		Autorisée			Plateau à 4 : 1 x 12 min
M9 Mixte Intermédiaire		Autorisée			Plateau à 3 : 2 x 10 min
M9 Féminine Découverte					
M9 Confirmé	4 joueurs sur le champ + 1 gardien	Autorisée	Dans la longueur avec la largeur d'un terrain de basket	Cage de hand avec réducteur OBLIGATOIRE	Donner du temps de jeu à chaque joueur
M9 Féminine Intermédiaire / Confirmé			Zone de hand	Ballon souple ou en cuir T0 (à choisir par les entraîneurs au début du plateau)	Changer de gardien régulièrement

Règles techniques des M7 / M9

Catégorie	Arbitrage	Principe des engagements	Principe de défense	Organisation du plateau	Ambiance du plateau
M7	Priorité aux jeunes arbitres Arbitrage pédagogique (jeune arbitre avec tuteur licencié)	Engagement du gardien sans gêne de l'adversaire	Défense tout terrain (pas de défense autour de la zone)	Pas de classement	Ne pas faire de « championnate » Gérer les comportements « déviants » des parents Encourager vos joueurs, valoriser leurs actions positives
M9 Mixte Découverte			Pas de contact physique		
M9 Mixte Intermédiaire			Pas de neutralisation		
M9 Féminine Découverte			Adapter la défense si l'équipe adverse est en grande difficulté (on reste dans sa moitié de terrain)		
M9 Mixte Confirmé	Expliquer les fautes dangereuses				
M9 Féminine Intermédiaire / Confirmé	Respecter les jeunes arbitres				

Règles techniques -11 : Découverte, Intermédiaire et Confirmé

SAISON 2025 - 2026 ♀ ♂
Compétition moins de 11 ans
Découverte

2015 - 2017
de 8 à 10 ans

Dans le cas des équipes masculines, il est possible d'inscrire trois filles maximum sur la feuille de match électronique (FDME).
S'il n'y a pas assez de joueuses pour faire une équipe, il est possible de les inscrire en équipe -11F territoriale. Informations auprès de Cindy DE FREITAS :
06 46 73 52 28 - 5169000@ffhandball.net

Nombre de joueurs



de 5 à 12 joueurs



4 joueurs + 1 gardien

⇒ Engagement du milieu de terrain



Samedi
(13h00 - 18h00)
Dimanche
(10h00 - 15h00)

Responsable de salle	club recevant
Secrétaire	club visiteur OU recevant
Chronométrateur	club recevant

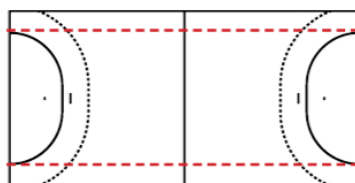


Taille 0

3x **12 min**
pause de 5 minutes
entre chaque tiers-temps



2x **TM**
d'une minute par match



--- Ligne de touche = ligne terrain basket

Défense homme à homme tout terrain (avec changement d'adversaire si besoin) qui cherche à récupérer la balle.



- Obligation d'utiliser au moins 2 gardiens de but différents sur les 3 tiers-temps.
- Un but est validé même lorsque le ballon touche le réducteur de but.
- **Les Juges Arbitres Jeunes doivent être validés sur Gest'hand.**



- Neutralisation > 9 m.
- Défense stricte sur un ou plusieurs joueurs interdite : le défenseur ne doit pas avoir une intention portée uniquement sur l'interdiction de la réception de la balle à son adversaire.
- Les changements de joueurs entre les phases d'attaque et de défense sont interdits : il n'est donc pas possible d'utiliser un ou plusieurs joueurs uniquement en attaque ou uniquement en défense.
- Pas plus de 3 licences B.

COMITÉ RHÔNE
MÉTROPOLE DE LYON
FFHANDBALL

SAISON 2025 - 2026 ♀ ♂
Compétition moins de 11 ans
Intermédiaire

2015 - 2017
de 8 à 10 ans

Dans le cas des équipes masculines, il est possible d'inscrire trois filles maximum sur la feuille de match électronique (FDME).
S'il n'y a pas assez de joueuses pour faire une équipe, il est possible de les inscrire en équipe -11F territoriale. Informations auprès de Cindy DE FREITAS :
06 46 73 52 28 - 5169000@ffhandball.net

Nombre de joueurs



de 5 à 12 joueurs



5 joueurs + 1 gardien

⇒ Engagement du milieu de terrain



Samedi
(13h00 - 18h00)
Dimanche
(10h00 - 15h00)

Responsable de salle	club recevant
Secrétaire	club visiteur OU recevant
Chronométrateur	club recevant



Taille 0

3x **12 min**
pause de 5 minutes
entre chaque tiers-temps



2x **TM**
d'une minute par match

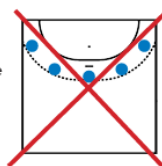


1^{er} et 2^e tiers-temps

Défense homme à homme tout terrain (avec changement d'adversaire si besoin) qui cherche à récupérer la balle.

3^e tiers-temps

Défense alignée interdite (0-5 interdite)



- Obligation d'utiliser au moins 2 gardiens de but différents sur les 3 tiers-temps.
- Un but est validé même lorsque le ballon touche le réducteur de but.
- **Les Juges Arbitres Jeunes doivent être validés sur Gest'hand.**



- Neutralisation > 9 m.
- Défense stricte sur un ou plusieurs joueurs interdite : le défenseur ne doit pas avoir une intention portée uniquement sur l'interdiction de la réception de la balle à son adversaire.
- Les changements de joueurs entre les phases d'attaque et de défense sont interdits : il n'est donc pas possible d'utiliser un ou plusieurs joueurs uniquement en attaque ou uniquement en défense.
- Pas plus de 3 licences B.

COMITÉ RHÔNE
MÉTROPOLE DE LYON
FFHANDBALL

SAISON 2025 - 2026

Compétition moins de 11 ans



Confirmé



Dans le cas des équipes masculines, il est possible d'inscrire trois filles maximum sur la feuille de match électronique (FDME).
S'il n'y a pas assez de joueuses pour faire une équipe, il est possible de les inscrire en équipe -11F territoriale. Informations auprès de Cindy DE FREITAS :
06 46 73 52 28 - 5169000@ffhandball.net.

Nombre de joueurs



de 5 à 12 joueurs



5 joueurs + 1 gardien

⇒ Engagement du milieu de terrain



Samedi
(13h00 - 18h00)
Dimanche
(10h00 - 15h00)

Responsable de salle	club recevant
Secrétaire	club visiteur OU recevant
Chronométrateur	club recevant



Taille 0



3x 12 min
pause de 5 minutes
entre chaque tiers-temps



2^e et 3^e tiers-temps



2x TM
d'une minute par match

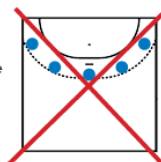


11+

1^{er} tiers-temps

Défense homme à homme tout terrain (avec changement d'adversaire si besoin) qui cherche à récupérer la balle.

Défense alignée interdite
(0-5 interdite)



- Obligation d'utiliser au moins 2 gardiens de but différents sur les 3 tiers-temps.
- Un but est validé même lorsque le ballon touche le réducteur de but.
- **Les Juges Arbitres Jeunes doivent être validés sur Gest'hand.**



- Neutralisation > 9 m.
- Défense stricte sur un ou plusieurs joueurs interdite : le défenseur ne doit pas avoir une intention portée uniquement sur l'interdiction de la réception de la balle à son adversaire.
- Les changements de joueurs entre les phases d'attaque et de défense sont interdits : il n'est donc pas possible d'utiliser un ou plusieurs joueurs uniquement en attaque ou uniquement en défense.
- Pas plus de 3 licences B.

COMITÉ RHÔNE
MÉTROPOLE DE LYON
FFHANDBALL

Dispositions sportives 2025-2026

au 08/07/2025

OBLIGATIONS	M13F & M13M	M15F	M15M	M16 F	M17M	M18F	M18M	P16 F	P16 M	Hand Fauteuil
Taille du ballon	Taille 1	Taille 1	Taille 2	Taille 2	Taille 3	Taille 2	Taille 3	Taille 2	Taille 3	Taille 2
Temps de jeu & périodes	2*20 min	2*25 min	2*25 min	2*25 min	2*30 min	2*30 min	2*30 min	2*30 min	2*30 min	2*20 min
Exclusion	2 min	2 min	2 min	2 min	2 min	2 min	2 min	2 min	2 min	2 min
Temps-morts d'équipe	1/période - 1'	1/période - 1'	1/période - 1'	1/période - 1'	3 TME - 1' 2 max/période 1 max après 55'	3 TME - 1' 2 max/période 1 max après 55'	3 TME - 1' 2 max/période 1 max après 55'	3 TME - 1' 2 max/période 1 max après 55'	3 TME - 1' 2 max/période 1 max après 55'	1/période - 1'
Nombre de joueurs sur FDME	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12 dont maximum 3F
Engagement	Cercle HB ou basket sinon milieu terrain	Cercle HB ou basket sinon milieu terrain	Cercle HB ou basket sinon milieu terrain	Cercle HB ou basket sinon milieu terrain	Cercle HB ou basket sinon milieu terrain	Cercle HB ou basket sinon milieu terrain	Cercle HB ou basket sinon milieu terrain	Cercle HB ou basket sinon milieu terrain	Cercle HB ou basket sinon milieu terrain	Cercle HB ou basket sinon milieu terrain
Nombre de joueurs	6+1	6+1	6+1	6+1	6+1	6+1	6+1	6+1	6+1	5+1 dont 2 PMR + 1F
Type de défense sur période 1	Défense étagée*	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Type de défense sur période 2	Défense libre*	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Interdiction	Défense Stricte* ; changement att/def changement att/GB	Défense Stricte* ; changement att/def	Défense Stricte* ; changement att/def	-	-	-	-	-	-	Colles et résines Réducteur souple
Désignations d'arbitres	École d'arbitrage	École d'arbitrage	ÉA puis CTA sur phase 2 Exc Rés	CTA	CTA	École d'arbitrage	École d'arbitrage	CTA	CTA	CTA
Horaire du match samedi	13h00-18h00	14h00-19h00	14h00-19h00	14h00-19h00	14h00-19h00	14h00-19h00	14h00-19h00	18h00-21h00	18h00-21h00	14h00-21h00
Horaire du match dimanche	10h00-15h00	10h00-15h00	10h00-15h00	10h00-16h00	10h00-16h00	10h00-16h00	10h00-16h00	10h00-16h00	10h00-16h00	10h00-16h00
Mixité	non	non	non	non	non	non	non	non	non	obligatoire
Nombre licence B	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Année d'âge	2013/2014/2015	2011/2012/2013	2011/2012/2013	2010/2011/2012	2009/2010/2011	2008/2009/2010	2008/2009/2010	2008 et avant	2008 et avant	2010 et avant
Brulage	non	non	non	non	non	non	non	oui	oui	non

Uniquement pour les rencontres jeunes, en cas d'absence des arbitres désignés, le remplacement des juges-arbitres défaillants est à anticiper 15 minutes avant l'horaire prévu pour s'effectuer à l'heure précise à laquelle doit commencer le match :

- 1) S'il y a un binôme JAJ officiel neutre ou un JAJ officiel neutre, solliciter son concours,
- 2) Sinon, tout binôme officiel JAJ présent ou à tout JAJ officiel présent. Si plusieurs « remplaçants » se présentent, c'est celui ou ceux de grade le plus élevé qui arbitre(nt) ; en cas d'égalité d'échelon, on tire au sort,
- 3) S'il y a un binôme officiel neutre ou un JA officiel neutre, solliciter son concours,
- 4) Sinon confier la direction du match à tout binôme officiel présent ou à tout JA officiel présent. Si plusieurs « remplaçants » se présentent, c'est celui ou ceux de grade le plus élevé qui arbitre(nt) ; en cas d'égalité d'échelon, on tire au sort,
- 5) Si les deux équipes possèdent plusieurs officiels (au moins 2), tirage au sort entre les deux officiels majeurs de chaque équipe (licence pratiquant). L'officiel tiré au sort assurera la fonction d'arbitre, l'officiel non tiré au sort reprendra sa fonction initiale,
- 6) Si une seule équipe possède plusieurs officiels (au moins 2), l'un d'entre eux arbitre (licence pratiquant),
- 7) Si un seul officiel par équipe, tout licencié pratiquant présent,
- 8) Si un seul officiel par équipe et aucun licencié pratiquant, arbitrage en binôme par un joueur de chaque équipe désigné par le responsable d'équipe.

Pour les matches de jeunes où aucune désignation officielle n'est faite par une instance départementale, régionale ou nationale, la sanction de match perdu par pénalité est appliquée à l'équipe recevable si celle-ci n'a pas mis en œuvre les dispositions en vigueur pour faire arbitrer la rencontre par des juges-arbitres jeunes ou à défaut par un juge-arbitre officiel.

TYPE DE DEFENSE *

* Défense stricte sur un ou plusieurs joueurs interdite = le défenseur ne doit pas avoir une intention portée uniquement sur l'interdiction de la réception de la balle de son adversaire.

*Défense étagée : la défense est considérée comme étagée quand un joueur au moins se trouve en dehors des 9m au début de la phase défensive. Dans le cas d'une rentrée en deuxième pivot de la part de l'équipe adverse, il est tout à fait possible que la défense s'aligne. La défense doit pouvoir conserver un caractère étagé dans tous les autres cas.

*Défense libre : une défense libre sera soit étagée, soit alignée mais ne permet toujours pas les prises en stricte d'un joueur

Les défenses étagées sont de loin les plus formatrices pour les enfants de cette catégorie. Elles favorisent la mobilité, l'activité perceptive, l'initiative individuelle, critères indispensables pour intégrer des sélections départementales/régionales/nationales. Elles sont à privilégier même si elles ne conduisent pas forcément à faire gagner le match.