

Manuel De Formation

Officiel De Table

Ligue & Comité

(Secrétaire / Chronométrateur)



Préambule : Pourquoi une formation d'officiels de table

- ✘ A partir de la saison 2009-2010, les règlements fédéraux imposent que pour chaque rencontre de championnat de France, les clubs en présence fournissent un **officiel de table** (secrétaire pour le club visiteur, chronométrateur pour le club recevant)
- ✘ Le non-respect de cette imposition entraîne des **pénalités**, selon les règlements en vigueur (fédéraux et généraux)
- ✘ Ces officiels de table sont une aide aux arbitres qui doivent avoir une entière confiance en ces personnes.
- ✘ Les enjeux, le résultat d'un match et quel que soient le niveau, la catégorie, deviennent importants et il n'est pas rare de constater qu'une défaillance des officiels de table peut mettre en situation délicate les arbitres.
- ✘ Tout le travail qui est demandé aux officiels de table est de **respecter scrupuleusement les tâches qui leurs sont confiées** pour tous les niveaux et catégorie, le faire d'une façon uniforme



Tous les éléments mentionnés dans ce document ne sont donnés qu'à titre indicatif et que seules les informations contenues dans :

- ✘ l'annuaire fédéral,
 - ✘ l'annuaire de la ligue,
 - ✘ le code d'arbitrage
- sont les références officielles.

Évolution des versions :

9	LF	23/10/2013	Document	Modification : fonctions du capitaine/Officiel responsable
8	LF/OC/CDA56	18/10/2012	§3	Ajout informations : animateur, serpilleros, utilisation musique
7	LF/RD/OC	07/10/2012	Toutes	Mise en page - Modification annexe 6 - Complément §5 Ajout annexe 11
6	EM/RD	30/08/2012	Toutes	Refonte du document
Version	Trigramme	DATE	Pages/§ modifiés	NATURE DES MODIFICATIONS

Sommaire :

1	Ce que nous ne voulons pas voir.....	5
2	Ce que nous voulons voir	5
3	Tâches et fonctionnement d'une table de marque	5
3.1	Personnes autorisées à être présentes à la table de marque	5
3.1.1	Le speaker	5
3.1.2	Le délégué.....	5
3.1.3	Le secrétaire, le chronométreur	6
3.2	Personnes devant être proche de la table de marque	6
3.2.1	L'accompagnateur de jeune arbitre.....	6
3.2.2	Le tuteur d'officiel de table	6
3.2.3	Le responsable de la salle et de l'espace de compétition	6
3.3	Personne devant être éloignée de l'environnement de la table de marque	6
3.3.1	L'animateur	6
3.3.2	Les essuyeurs rapides	6
3.4	Usage du micro.....	6
3.5	Matériel nécessaire à la table de marque	6
3.5.1	Fournis par le club recevant	6
3.5.2	Fournis par le secrétaire	7
3.6	Tâches des personnes autorisées	7
3.6.1	Le délégué (si il est présent et nommé officiellement)	7
3.6.2	L'accompagnateur de jeune arbitre.....	7
3.6.3	Le tuteur d'officiel de table	7
3.6.4	Le responsable de la salle et de l'espace de compétition	8
3.6.5	Le speaker / L'animateur	8
4	Les officiels de table.....	9
4.1	Généralité :.....	9
4.2	Le chronométreur.....	9
4.2.1	Son matériel nécessaire	9
4.2.2	Avant le match.....	10
4.2.3	Pendant le match	10
4.2.4	Conjointement avec le secrétaire.....	10
4.2.5	Après le match.....	11
4.3	Le secrétaire.....	11
4.3.1	Son matériel nécessaire	11
4.3.2	Avant le match.....	11
4.3.3	Pendant le match	11
4.3.4	Conjointement avec le chronométreur	12
4.3.5	Après le match.....	12
4.4	La gestuelle des officiels de table.....	12
4.4.1	Principes	12
4.4.2	Gestuelle sur les avertissements	13
4.4.3	Gestuelle sur les exclusions.....	13
4.4.4	Gestuelle sur la disqualification (directe)	13
4.4.5	Gestuelle sur les arrêts et reprise du temps de jeu	13
4.4.6	Gestion du Temps Mort d'équipe (TME)	13
5	Annexe 1 : Gestion de la feuille de table	14
5.1	Informations à renseigner avant le début du match :.....	14

5.2	Informations à renseigner durant le match	14
5.2.1	Buts et buteurs	14
5.2.2	Sanctions disciplinaires.....	14
5.2.3	Après le match.....	14
5.2.4	Exemple de feuille de table	15
6	Annexe 2 : Gestion du TME (Temps Mort d'Équipe)	16
6.1	Généralité	16
6.2	Gestion des cartons verts ou TME	16
6.2.1	Avant le début du match	16
6.2.2	A la mi-temps du match	16
6.2.3	Procédure	16
7	Annexe 3 : Gestion des sanctions disciplinaires	17
7.1	L'échelle des sanctions progressive pour les joueurs	17
7.1.1	Avertissement (carton jaune).....	17
7.1.2	L'exclusion (2 mn).....	17
7.1.3	La disqualification directe	17
7.1.4	La progressivité des sanctions à l'encontre des officiels.....	17
8	Annexe 4 : Gestion de la fiche d'exclusion	18
8.1	Généralités	18
8.2	Particularités	18
9	Annexe 5 : Gestion de la zone de changement	20
9.1	Qu'appelle t-on un changement correct ?	20
9.2	Qu'appelle-t-on un changement incorrect ?.....	20
10	Annexe 6 : Équipe se présentant sans officiel	21
11	Annexe 7 : Vérification du bon fonctionnement du chronomètre	22
12	Annexe 8 : Gestion de la feuille de match (FDME)	23
12.1	Cas des joueurs SANS licence AVEC justificatif d'identité avec photographie	23
12.2	Cas des joueurs SANS licence et SANS justificatif d'identité avec photographie	23
13	Annexe 9 : La réclamation ou comment réclamer correctement	24
13.1	La forme	24
13.2	Le fond	24
13.3	La procédure	25
14	Annexe 10 : La gestuelle des arbitres	27
15	Annexe 11 : Jeu de Questions / Réponses : Que faire si	28

1 Ce que nous ne voulons pas voir

- ✘ Des clubs :
 - ✘ qui ne se sentent pas concernés en ne présentant personne
- ✘ Un officiel de table :
 - ✘ qui a une attitude nonchalante, qui ne sent concerné que modérément
 - ✘ qui réalise un travail à minima (ne prend que les buts, pas de relation avec les arbitres, a une gestuelle approximative)
 - ✘ qui n'a pas le matériel requis (pas de feuille de table, pas de feuille officielle pour afficher les sanctions disciplinaires)
 - ✘ qui ne peut répondre à une question des arbitres par manque d'attention (quel numéro est rentré en surnombre, qui a effectué un mauvais changement)
 - ✘ qui ne respecte pas le travail en équipe, aussi bien avec les arbitres qu'avec son partenaire officiel de table (pas de communication entre eux).

2 Ce que nous voulons voir

- ✘ Des officiels de table
 - ✘ concernés par leurs tâches, actifs, qui ne sont plus spectateurs mais acteurs du match
 - ✘ qui comprennent qu'ils doivent être utiles, qu'ils sont des éléments importants pour les arbitres si ceux-ci leur posent des questions
 - ✘ convaincus que le travail d'équipe est nécessaire voire vital pour un fonctionnement optimum
 - ✘ qui maîtrisent certains aspects des règles du jeu.
- ✘ Une uniformisation du travail afin de faciliter les tâches des arbitres et des commissions devant gérer les feuilles de match et les rapports.

3 Tâches et fonctionnement d'une table de marque

L'objet de ce chapitre est de clarifier et d'officialiser le fonctionnement d'une table de marque.



Ce fonctionnement doit être identique quel que soit le niveau de pratique

Sont traités ci-après :

- ✘ Les personnes autorisées à être présentes à la table de marque
- ✘ Le matériel nécessaire sur une table de marque
- ✘ Les tâches des différentes personnes présentes à la table de marque.



Dans ce document (sauf exception précisée) pour tout ce qui est identifié FDME il faut comprendre feuille de match électronique ainsi que le matériel informatique associé

3.1 Personnes autorisées à être présentes à la table de marque

3.1.1 Le speaker

Le speaker doit posséder une licence en cours de validité pour être présent à la table de marque. Il ne devra, au cours de la rencontre, qu'annoncer le nom du buteur, le score et les temps morts. Il ne peut en aucun cas servir à déstabiliser les joueuses ou à gêner le bon déroulement des rencontres. Il devra renoncer à tout commentaire partisan.

3.1.2 Le délégué

Sur certaines rencontres, la CCA désigne une personne possédant une licence en cours de validité dont les compétences ont été validées lors de stages annuels.

3.1.3 Le secrétaire, le chronométrateur

Ce sont des personnes possédant une licence en cours de validité qui sont affectées aux fonctions de chronométrage et de secrétariat.
Elles restent sous le contrôle du délégué lorsqu'il est désigné.

3.2 Personnes devant être proche de la table de marque

3.2.1 L'accompagnateur de jeune arbitre

Personne possédant une licence en cours de validité, désignée par une instance.

3.2.2 Le tuteur d'officiel de table

Les règlements imposent que les mineurs ne sont autorisés à officier à une table de marque qu'en présence d'une personne majeure possédant une licence en cours de validité.
Elle devra se trouver à la table de marque ou dans un espace lui permettant de vérifier l'activité du jeune officiel et d'intervenir rapidement si nécessaire.

3.2.3 Le responsable de la salle et de l'espace de compétition

Personne identifiée physiquement possédant une licence en cours de validité présente dans un espace proche de la table de marque.

3.3 Personne devant être éloignée de l'environnement de la table de marque

3.3.1 L'animateur

L'animateur n'est pas obligatoirement licencié FFHB.

Son intervention ne peut en aucun cas servir à la provocation ni prendre partie en faveur de l'une ou l'autre des équipes.

Il ne devra, au cours de la rencontre, qu'annoncer le nom du buteur, le score et les temps morts.

3.3.2 Les essuyeurs rapides

Ils ont appelés plus communément : serpilleros.

Les essuyeurs rapides devront porter une tenue uniforme (maillot, tee-shirt, survêtement) et si possible contrastée avec celle de chaque équipe.

Les essuyeurs rapides tiendront place à chaque angle du terrain.

Ils devront avoir un âge leur permettant d'être autonome et efficace dans l'exécution de leurs tâches.

En fonction du niveau de jeu et si ces dispositions ne peuvent être mise en place, il est préconisé de mettre à dispositions de serpillières à la table de marque.

3.4 Usage du micro

L'usage du micro officiel par le speaker n'est autorisé que pour les annonces officielles :

Protocole,

- ✘ Annonce du score, nom des buteuses,
- ✘ Annonce des temps morts

Il est interdit de diffuser de la musique quelque soit le mode de sonorisation pendant le temps de jeu ; une tolérance pouvant être admise lors de la mise en place des jets francs ou jets de 7 mètres.

La musique ne sera autorisée qu'aux temps morts et mi-temps.

Seuls les instruments de musique de type fanfare sont acceptés durant le jeu.

3.5 Matériel nécessaire à la table de marque

3.5.1 Fournis par le club recevant

- ✘ Deux jeux de cartons verts pour les TME identifiés T1, T2, T3
- ✘ Deux supports pour les cartons verts
- ✘ Deux supports pour les exclusions



- ✘ Un nombre suffisant de feuille d'exclusions normalisées
- ✘ Cartons jaune, rouge
- ✘ 2 feutres de couleurs différentes pour écrire sur les feuilles d'exclusion
- ✘ 2 chronomètres manuels (1 pour prendre le temps en double, 1 pour la minute des Temps Morts d'Equipe)
- ✘ 1 sifflet ou signal sonore
- ✘ Le matériel informatique nécessaire pour renseigner la FDME correspondant à la compétition
- ✘ Le pupitre de commandes permettant d'afficher au tableau mural le temps passé et le score.

3.5.2 Fournis par le secrétaire

- ✘ La feuille de table lui permettant de recueillir les informations (Cf annexe 11)
- ✘ 2 stylos de couleurs différentes.

3.6 Tâches des personnes autorisées

3.6.1 Le délégué (si il est présent et nommé officiellement)

- ✘ Avant le match
 - ✘ S'assure que les conditions de déroulement de la rencontre sont respectées.
 - ✘ Organise la réunion technique
 - ✘ Donne les consignes aux secrétaires / chronométreurs
 - ✘ Vérifie la feuille de match avant de la présenter aux arbitres
- ✘ Pendant la rencontre
 - ✘ Veille au bon travail des secrétaires / chronométreurs, au comportement correct du speaker. Il est par ailleurs en relation avec le responsable de la salle et de l'espace de compétition.
 - ✘ Vérifie le bon comportement des joueurs et officiels présents sur le banc des remplaçants.
 - ✘ Reste en relation constante avec les arbitres durant le match.
- ✘ Après le match
 - ✘ En relation avec le secrétaire, il contrôle la validité des informations présentes sur la feuille de match avant de la présenter aux arbitres

3.6.2 L'accompagnateur de jeune arbitre

Personne officielle mandatée par une instance ou un club afin d'accompagner et d'aider le jeune arbitre (en cas de difficultés en particulier).

3.6.3 Le tuteur d'officiel de table

Personne officielle majeure qui forme les officiels de table et qui leur porte assistance (en cas de difficultés en particulier).

3.6.4 Le responsable de la salle et de l'espace de compétition

Il doit :

- ✘ Il doit **être visible**, porter un **signe distinctif** (brassard fluo orange – fourni par les instances), en relation constante avec les arbitres et le délégué ainsi que les officiels de table s'il n'y a pas de délégué.
- ✘ C'est une personne possédant une licence en cours de validité qui doit disposer d'une place réservée à proximité de la table de marque, place identifiée par la fonction qu'il exerce (règlement particulier des compétitions nationales)
- ✘ Le responsable de salle et de l'espace de compétition doit avant tout être une aide à l'arbitre, au Jeune Arbitre, aux officiels de table dans l'accomplissement de leurs tâches.
- ✘ Le club est tenu de **prendre les mesures nécessaires** pour **assurer le bon ordre et le respect des joueurs, des arbitres, du délégué, des officiels**, et de leurs biens avant, pendant et après les rencontres, éventuellement par recours à des prestataires spécialisés.
- ✘ Le club désigne obligatoirement à cet effet un **licencié majeur** qui figure sur la feuille de match au titre de « **responsable de la salle et de l'espace de compétition** ».
- ✘ A défaut, le club est sanctionné d'une pénalité financière dont le montant est précisé dans la partie Guide Financier de l'annuaire fédéral.
- ✘ La mission essentielle du responsable de salle et de l'espace de compétition consiste à mettre en place un dispositif global permettant de garantir le bon déroulement d'une rencontre officielle au sein de l'installation sportive :
 - ✘ Aires dédiées au jeu et aux divers acteurs :
 - ✘ Le terrain, l'espace réservé aux remplaçants, les couloirs menant aux vestiaires, les vestiaires (espace de compétition seulement)
 - ✘ Assurer l'adéquation des équipements en relation avec les exigences de la compétition considérée au bénéfice des acteurs.
 - ✘ Disposer des prestations permettant de répondre à des incidents en matière de santé et/ou de sécurité survenant durant la rencontre
- ✘ Cette fonction est assurée sous l'autorité du Président de club, par un licencié du club désigné pour recevoir l'organisation de la rencontre concernée.
- ✘ Il est inscrit sur la feuille de match et ne peut remplir strictement que cette fonction,
- ✘ Il se met en contact avec les équipes participantes (joueurs et officiels), délégué, arbitres et officiels, dès leur arrivée afin d'être reconnu,
- ✘ Il accompagne les personnes citées ci-dessus jusqu'à leur départ.



3.6.5 Le speaker / L'animateur

- ✘ Durant le match

Son rôle est uniquement d'annoncer les buteurs, le score et les temps morts, en renonçant à tout commentaire.



Ceci sans aucun parti pris et dans un esprit sportif

4 Les officiels de table

4.1 Généralité :

Ces fonctions doivent être remplies par des personnes licenciées (joueurs ou dirigeants). Elles doivent avoir une assez bonne connaissance des règles du jeu et être âgées de 18 ans révolus. Les mineurs peuvent officier sur des rencontres jeunes sous le tutorat d'un adulte licencié : le tuteur d'officiel de table.

Les personnes désignées doivent être présentes 1 heure avant le début de la rencontre afin que :

- ✘ le chronométrateur s'assure de la présence du matériel et de son bon fonctionnement
- ✘ le secrétaire puisse présenter la feuille de match renseignée aux arbitres (ou au délégué) ceci 1h15 pour l'élite, 1h pour les autres divisions avant le début de la rencontre aux fins de vérifications.



Officier à la table, c'est être acteur du match et non pas spectateur

Pour mémoire : la table sera **officialisée par les arbitres** ce qui la différencie d'une **table officielle** qui est désignée par l'instance gestionnaire de la compétition. (CDA, CRA ou CCA).

En cas de défaillance notable remarquée par les arbitres, ces derniers ont le pouvoir de disqualifier la table.

Ceci aura pour conséquence :

- ✘ Plus d'affichage du score au tableau mural (score à 0)
- ✘ Plus d'affichage du temps au tableau mural (temps à 0)
- ✘ Les secrétaires / chronométrateur doivent quitter la table de marque et regagner les tribunes
- ✘ Les arbitres seront maîtres du temps, du score, de la gestion des temps d'exclusion
- ✘ Les arbitres sont tenus d'annoncer le temps écoulé (ou restant à jouer) à chaque arrêt du temps de jeu à l'officiel responsable.



Le remplacement d'un officiel de table défaillant n'est pas possible,

- ✘ Lorsqu'une table est disqualifiée aucun remplacement n'est possible
- ✘ Si l'un des officiels de table est disqualifié, l'autre peut continuer son travail, les arbitres prenant en charge les tâches de l'officiel disqualifié

Avant, pendant, après la rencontre, ils doivent être neutres, objectifs en toute circonstance. A tout moment, ils doivent répondre à une demande de l'arbitre ou du délégué (même après le match dans le vestiaire des arbitres).



- ✘ Être à la table de marque c'est en toutes circonstances travailler en équipe, s'aider.
- ✘ La notion d'équipe comprend le secrétaire, le chronométrateur, les arbitres, le délégué

4.2 Le chronométrateur

C'est le représentant du club recevant



- ✘ Avant, pendant, après la rencontre, il doit être neutre, objectif en toutes circonstances
- ✘ A tout moment, il doit répondre à une demande des arbitres ou du délégué (si celui-ci est présent et officiellement désigné)

4.2.1 Son matériel nécessaire

- ✘ Un pupitre de commandes (vérifier son bon fonctionnement avant le match)
- ✘ Un sifflet ou un instrument de signalisation à la table,
- ✘ Un chronomètre manuel de réserve, un second chronomètre pour contrôler le temps des TME
- ✘ Un carton jaune, un carton rouge

Comme c'est le représentant du club recevant, il fournit au secrétaire :

- ✘ Un nombre suffisant de feuilles vierges d'exclusion,
- ✘ Des feutres pour inscrire les informations sur les feuilles d'exclusions,
- ✘ Deux jeux de 3 cartons verts de TME identifiés T1, T2, T3,
- ✘ Deux supports pour les fiches d'exclusion
- ✘ Deux supports pour les cartons verts.

Dans le cas où le chronométrateur n'a pas connaissance du fonctionnement du pupitre de commande, l'organisateur de la rencontre ou le chef de plateau devra effectuer un moment de formation.

4.2.2 Avant le match

Le club recevant fournit le matériel informatique et la FDME adaptée au niveau de compétition **1 heure avant le début du match**

- ✘ Il renseigne ou fait renseigner les parties communes de la FDME (date, heure, lieu du match, division, poule, etc...),
- ✘ Il renseigne ou fait renseigner la FDME concernant les informations propres à son équipe pour chaque joueur et officiel - Joueurs participants présents au début du match par numéros croissants
- ✘ Les autres informations doivent apparaître de manière automatique
- ✘ Il contrôle le bon fonctionnement de son matériel (Voir l'annexe 7 pour les tests à exécuter impérativement avant le début du match).

Dès l'arrivée des arbitres à la table de marque

- ✘ Il prend en compte les consignes données par les arbitres et par le délégué



Attention :

- ✘ Seul un des arbitres signe et bloque la FDME, avant la rencontre (à l'exclusion de toute autre)

4.2.3 Pendant le match

Il évolue en relation étroite avec le secrétaire (c'est un travail d'équipe) :

- ✘ Il indique oralement au secrétaire le numéro/équipe des buteurs,
- ✘ Il indique oralement au secrétaire le numéro du joueur/équipe ayant fait l'objet d'une sanction disciplinaire, le temps de fin d'exclusion.
- ✘ Reste le plus souvent possible en contact visuel avec l'arbitre,

Il a la responsabilité :

- ✘ Du contrôle du temps de jeu : Sonnerie de fin de mi-temps, fin de match, TME
- ✘ Les arrêts du temps de jeu suite au geste 15 de l'arbitre
- ✘ La reprise du jeu
- ✘ De la gestion des TME (voir annexe 2)
- ✘ De la gestuelle (cartons jaune, rouge, geste des 2') envers les arbitres
- ✘ Entre en contact avec les arbitres en montrant les cartons ou le geste des 2' (voir chapitre sur la gestuelle des officiels de table) lorsqu'il est en accord avec le secrétaire sur les joueurs à sanctionner



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

- ✘ A la fin de chaque mi-temps
- ✘ A l'entrée en jeu d'un joueur avant la fin d'un temps d'exclusion
- ✘ A l'entrée irrégulière d'un joueur ou officiel (voir annexe 5 sur la gestion de la zone de changement)
- ✘ A la présence d'un joueur en surnombre
- ✘ A la gestion d'un TME (voir annexe 2)

4.2.4 Conjointement avec le secrétaire

- ✘ Il contrôle le nombre d'officiels et de joueurs présents dans la zone de changements,
- ✘ Il contrôle l'entrée et la sortie des remplaçants, des 2 personnes autorisées par les arbitres à rentrer sur le terrain suite à un arrêt du temps de jeu pour blessure d'un joueur

- ✘ Il est le garant de la bonne fin de durée des exclusions (indiquée sur la fiche d'exclusion)

	<p>Le temps doit toujours être pris en double :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✘ Officiellement à partir du pupitre de commande ✘ En secours avec un chronomètre manuel
---	---

4.2.5 Après le match

- ✘ Il aide le secrétaire qui doit compléter la FDME si celui-ci le sollicite
- ✘ Il répond à la convocation des arbitres (ou du délégué) dans leur vestiaire.

Généralement, seul le chronométreur devrait effectuer les interruptions du temps de jeu nécessaires.

Hormis les cas prévus aux règles 2.8 et 2.9 du livret d'arbitrage, le chronométreur ne devrait pas arrêter le temps de son plein gré (sauf surnombre, changement irrégulier, TME).

Il devra toujours attendre le signal réglementaire des arbitres (3 coups de sifflet accompagnés du geste 15). Dans les cas n'entrant pas dans le cadre réglementaire il attendra un arrêt du temps de jeu pour informer les arbitres.

4.3 Le secrétaire

C'est le représentant du club visiteur

4.3.1 Son matériel nécessaire

- ✘ Un sifflet
- ✘ Un ou des stylos de couleurs différentes
- ✘ Une feuille de table (Cf annexe 11)
- ✘ Des feuilles d'exclusion officielles vierges en nombre suffisant
- ✘ Deux supports pour les feuilles d'exclusion et pour les cartons verts

	<ul style="list-style-type: none"> ✘ Il est d'usage que le club recevant fournisse les feuilles d'exclusion officielles ✘ En cas de défaillance, le club visiteur doit en posséder ➔ Pas de post-it ou autres
---	--

4.3.2 Avant le match

- ✘ Il renseigne ou fait renseigner la feuille de match concernant les informations propres à son équipe pour chaque joueur et officiel. Joueurs participants présents au début du match inscrits par numéros croissants
- ✘ Les autres informations doivent apparaître de manière automatique
- ✘ Lorsque la feuille de match est renseignée, signée par les différents acteurs, il la présente aux arbitres ou au délégué
- ✘ Il prend en compte les consignes données par les arbitres ou le délégué avant la rencontre
- ✘ La rencontre ne peut débuter que si la FDME est renseignée, vérifiée, signée par l'un des arbitres
- ✘ Avant, pendant, après la rencontre, il doit être neutre, objectif en toutes circonstances
- ✘ A tout moment, il doit répondre à une demande des arbitres (même après le match)

4.3.3 Pendant le match

- ✘ Agit oralement avec le chronométreur et lorsqu'il y a accord : recueille en direct les données du match sur sa feuille de table :
 - ✘ buteurs
 - ✘ sanctions disciplinaires
 - ✘ temps d'exclusion
 - ✘ TME
 (Voir annexe 1 gestion de la feuille de table)
- ✘ Il remplit clairement et lisiblement les fiches d'exclusion : Numéro du joueur sanctionné, son équipe d'appartenance, le temps de rentrée, et ce sur les deux côtés de la fiche d'exclusion
 - ➔ Ce doit être sa priorité dès qu'une exclusion donnée par les arbitres est validée

- ✘ Il affiche clairement la fiche d'exclusion sur son support. On ne donne pas la fiche d'exclusion au joueur ou à un officiel, elle doit être vue par les deux équipes
- ✘ Si les arbitres le sollicitent et lors d'un arrêt prolongé du temps, il vérifie avec eux les sanctions disciplinaires données

	<ul style="list-style-type: none"> ✘ La fiche d'exclusion ne doit pas quitter le support tant que l'exclusion n'est pas terminée ✘ La fiche d'exclusion doit être conservée par le secrétaire jusqu'à la signature de la feuille de match par les arbitres ✘ Les informations doivent être portées d'une façon lisible pour les deux équipes
--	---

	<p>La présence d'une fiche d'exclusion est prioritaire, les exclusions au tableau mural doivent être indiquées que si le matériel permet d'afficher en même temps 3 exclusions par équipe ou si le matériel gère les 2 x 2'</p>
--	--

4.3.4 Conjointement avec le chronométrateur

- ✘ Il contrôle le nombre d'officiels et de joueurs présents dans la zone de changement
- ✘ Il contrôle l'entrée et la sortie des remplaçants, des 2 personnes autorisées par les arbitres à rentrer sur le terrain suite à un arrêt du temps pour blessure d'un joueur
- ✘ Il est le garant de la bonne fin de durée des exclusions (indiquée sur la fiche d'exclusion)
- ✘ Généralement seul le chronométrateur devrait effectuer les interruptions de jeu nécessaires

4.3.5 Après le match

- ✘ Il totalise sur sa feuille de table le nombre de buts de chaque joueur
- ✘ Il vérifie avec le délégué et le chronométrateur la bonne adéquation avec le score final
- ✘ Il vérifie avec le délégué les sanctions disciplinaires données
- ✘ Lorsque les arbitres arrivent à la table de marque :
 - ✘ Il vérifie le score du match
 - ✘ Les sanctions disciplinaires données à chaque joueur et officiel
 - ➔ En cas de désaccord, la décision des arbitres est souveraine
- ✘ Il doit renseigner la FDME avec le délégué ou demander au chronométrateur de l'assister (sanctions disciplinaires, score du match)
- ✘ Lorsque ceci est terminé, il remet la FDME aux arbitres ou au délégué pour contrôles et signatures
- ✘ Il répond à l'invitation des arbitres dans leur vestiaire

4.4 La gestuelle des officiels de table

4.4.1 Principes

Toutes les actions concernant la gestuelle du chronométrateur vis-à-vis des arbitres et concernant les sanctions disciplinaires ne doivent être faites que si les officiels de table sont d'accord entre eux.

Si les officiels de table ne sont pas d'accord entre eux sur le numéro du joueur sanctionné ou si l'information donnée par les arbitres ne s'avère pas suffisamment claire :

➔ Aucune action ne doit être faite de la part des officiels de table et dans ce cas les arbitres devront se montrer plus précis.

Si les arbitres ne réagissent pas, le chronométrateur devra se manifester d'une manière plus visible (coup de sifflet, il se met debout ...) et impérativement avant la reprise du jeu.

4.4.2 Gestuelle sur les avertissements

- ✘ Le chronométrateur annonce au secrétaire le numéro du joueur sanctionné et son équipe (ou la couleur)
- ✘ Si les officiels de table sont d'accord entre eux, le chronométrateur montre distinctement son carton jaune
- ✘ A noter que l'arrêt du chronomètre n'est pas exigé pour un avertissement
- ✘ L'arrêt du temps ne se fera que sur demande des arbitres (geste 15)



4.4.3 Gestuelle sur les exclusions

- ✘ Le chronométrateur arrête le temps de jeu sur demande des arbitres (geste 15)
- ✘ Le chronométrateur annonce au secrétaire le numéro du joueur sanctionné et son équipe (ou la couleur)
- ✘ Si les officiels de table sont d'accord entre eux, le chronométrateur fait clairement le geste 14 des 2 mn qui signifie que la table a bien pris en compte l'exclusion
- ✘ A la reprise du jeu, le chronométrateur confirme avec le geste 14 des 2mn, il fait repartir le chronomètre suite au coup de sifflet des arbitres



Cas d'une troisième exclusion (entraînant une disqualification)

- ✘ Le chronométrateur arrête le temps de jeu sur demande des arbitres (geste 15)
- ✘ Le chronométrateur sur demande du secrétaire doit montrer clairement aux arbitres son carton rouge
 - ➔ Les arbitres devront confirmer



4.4.4 Gestuelle sur la disqualification (directe)

- ✘ Le chronométrateur arrête le temps sur demande des arbitres (geste 15)
- ✘ Les arbitres montrent distinctement au joueur le carton rouge
- ✘ Le chronométrateur annonce au secrétaire le numéro du joueur sanctionné et son équipe (ou la couleur)
- ✘ Si les officiels de table sont d'accord entre eux, le chronométrateur montre distinctement son carton rouge



4.4.5 Gestuelle sur les arrêts et reprise du temps de jeu

- ✘ Dès que les arbitres effectuent le geste 15 d'arrêt du temps de jeu, le chronométrateur arrête immédiatement le chronomètre et lève le bras pour indiquer aux arbitres que le message est bien compris
- ✘ Lorsque les arbitres décident de reprendre le jeu, le chronométrateur lève distinctement le bras pour signifier aux arbitres qu'il est prêt
- ✘ Au coup de sifflet des arbitres, le chronométrateur fait repartir le chronomètre



4.4.6 Gestion du Temps Mort d'équipe (TME)

Voir annexe 2

5 Annexe 1 : Gestion de la feuille de table

Il existe différents formats de feuille de table (portrait, paysage) mais celui-ci est celui préconisé car il comporte tous les renseignements susceptibles d'alimenter une feuille de match, tous les renseignements utiles en cas de recherche.

Il existe plusieurs modèles de feuilles de match (international, LNH, élite, national ...) avec parfois des informations différentes à renseigner.

Cette feuille de table a l'avantage de collecter tous les renseignements pour chaque niveau concerné.

5.1 Informations à renseigner avant le début du match :

- ✘ Nom de l'équipe A, nom de l'équipe B
- ✘ Couleurs des équipes, des gardiens de but
- ✘ Date du match, niveau
- ✘ Noms des arbitres, du responsable de la salle et de l'espace de compétition, du secrétaire, du chronométrateur, du délégué s'il est présent, du médecin (LNH)
- ✘ Numéros des joueurs dans l'ordre de la feuille de match (à gauche de la feuille ainsi que dans la partie sanctions disciplinaires)
- ✘ Le numéro du capitaine
- ✘ Si l'équipe engage en première mi-temps (1) ou en seconde mi-temps (2)

5.2 Informations à renseigner durant le match

Dans un but de clarté et de facilité des recherches, il est souhaitable d'utiliser une couleur de stylo différente par mi-temps.

5.2.1 Buts et buteurs

- ✘ Dans la partie droite en référence à l'équipe qui vient de marquer un but (y compris sur 7m) indiquer le score et le buteur sous la forme : BB/JJ :
 - ✘ BB étant le numéro du but
 - ✘ JJ étant le numéro du buteur

→ On peut rajouter un 'P' si le but a été marqué sur un jet de 7m
- ✘ Dans la partie gauche en regard de l'équipe et du joueur qui a marqué (le JJ), indiquer le numéro du but de son équipe (le BB)
- ✘ Lorsqu'un jet de 7m a été sifflé pour une équipe, indiquer sur la ligne réservée à cet effet le numéro du tireur du jet de 7M. En cas de réussite, entourer le numéro, ceci permettra de savoir le nombre de 7m tentés et réussis

5.2.2 Sanctions disciplinaires

- ✘ Avertissement : Indiquer la minute / seconde de l'avertissement
- ✘ Exclusions, Disqualifications : Indiquer la minute / seconde de sortie du joueur (alors que sur la feuille d'exclusion c'est l'heure de rentrée)

5.2.3 Après le match

- ✘ Dans la colonne 'TOT' indiquer le nombre de buts marqués par joueur
- ✘ Les arbitres valident les informations relatives aux sanctions disciplinaires, le score à la mi-temps et à la fin du match
- ✘ Renseigner la feuille de match avec l'aide du chronométrateur si besoin

5.2.4 Exemple de feuille de table

EQUIPE A :		Eng :														Cpt :		Couleur EQ :				SANCTIONS DISCIPLINAIRES				GB :		date :		div :	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	TOT	N° J	AV à	sortie à	sortie à	sortie à	sortie à	DELEGUE	DELEGUE	
RESPONSABLE SALLE - TERRAIN																															
EQUIPE B :		Eng :														Cpt :		Couleur EQ :				SANCTIONS DISCIPLINAIRES				GB :		date :		div :	
RESPONSABLE SALLE - TERRAIN																															
SCORE																															
SCORE FINAL																															

6 Annexe 2 : Gestion du TME (Temps Mort d'Équipe)

6.1 Généralité

- ✘ Chaque équipe dispose de 3 temps morts d'équipe (TME) par match
- ✘ Un TME est matérialisé par un carton vert
- ✘ Chaque carton vert ou TME est identifié T1, T2, T3 (sur les 2 côtés du carton)
- ✘ Il n'est pas possible de déposer un TME durant les prolongations
- ✘ Deux TME maximum par équipe peuvent être déposés par mi-temps
- ✘ Au cours des 5 dernières minutes du temps réglementaire, un seul TME peut être déposé par équipe
- ✘ Entre 2 TME d'une équipe, l'adversaire doit avoir été au moins une fois en possession du ballon.

6.2 Gestion des cartons verts ou TME

6.2.1 Avant le début du match

- ✘ Chaque équipe reçoit 2 cartons verts identifiés T1 et T2

6.2.2 A la mi-temps du match

- ✘ Si une équipe a déposé les TME T1 et T2 en première mi-temps, elle ne recevra que le carton vert numéroté T3
- ✘ Si une équipe a déposé que le TME T1 en première mi-temps : elle recevra les cartons verts numérotés T2, T3
- ✘ Les TME doivent être déposés dans l'ordre T1, T2, T3

6.2.3 Procédure

- ✘ Tout officiel d'équipe peut demander un TME en posant son carton vert devant le chronométrateur lorsque son équipe est en possession de la balle (balle en jeu ou lors d'interruption du jeu)
- ✘ Le chronométrateur ne siffle le TME que si l'équipe qui a fait la demande est toujours en possession de la balle
- ✘ Dans le cas contraire, le carton sera rendu à l'équipe et le jeu continu
- ✘ Seulement et obligatoirement à ce moment, le chronométrateur arrête le chronomètre et émet un signal audible (le signal sonore du pupitre de commande ou un coup de sifflet)
- ✘ Si les arbitres ou les joueurs n'entendent pas ce signal, le chronométrateur devra se manifester (en se levant, en re sonnand, en sifflant plus fort)
- ✘ Le chronométrateur déclenche un autre chronomètre lorsque les arbitres confirment l'arrêt du temps de jeu en effectuant sans coup de sifflet le geste 15, de façon à contrôler la durée du temps du TME (1 minute)
- ✘ Le chronométrateur signale le TME et indique l'équipe qui en a fait la demande en la montrant avec le carton vert, positionne le carton vert sur le support prévu à cet effet du côté de l'équipe bénéficiant du TME
- ✘ Le secrétaire inscrit à ce moment sur sa fiche de table la mn/ss de la demande ainsi que le score en regard de l'équipe qui bénéficie du TME
- ✘ Au bout de 50 secondes, le chronométrateur émet un signal sonore (un seul) indiquant aux acteurs la reprise du jeu dans 10 secondes
- ✘ Au bout d'une minute, le chronométrateur émet un signal sonore. Le jeu peut reprendre, le chronomètre redémarre suite au coup de sifflet des arbitres
- ✘ Le chronométrateur enlève le carton vert de son support



7 Annexe 3 : Gestion des sanctions disciplinaires

Les sanctions disciplinaires données par les arbitres sont différentes si le fautif est inscrit en tant que joueur ou officiel.

7.1 L'échelle des sanctions progressive pour les joueurs

7.1.1 Avertissement (carton jaune)

Les arbitres ne devraient donner :

- ✘ 1 seul carton jaune par joueur
- ✘ 3 cartons jaunes par équipe

7.1.2 L'exclusion (2 mn)

- ✘ 3 exclusions maximum par joueur
- ✘ Pour les 2 premières exclusions du joueur, il quitte l'aire de jeu et reste sur le banc des remplaçants, son équipe est pénalisée d'un joueur en moins pendant 2 mn. Il ne peut rentrer sur le terrain qu'à la fin de son temps d'exclusion
- ✘ Pour la troisième exclusion, le joueur est disqualifié, il doit quitter la zone d'influence (c'est la zone lui interdisant d'avoir un contact avec le jeu) et ce jusqu'à la fin du match, prolongations et jets de 7m compris. Son équipe est pénalisée d'un joueur en moins pendant 2 mn

7.1.3 La disqualification directe

- ✘ Est attribuée par les arbitres qui, suite à l'arrêt du temps de jeu (geste 15) montrent clairement le carton rouge à un joueur
- ✘ Cette décision implique :
 - ✘ Que le joueur ne peut plus participer au jeu, prolongations et jets de 7m éventuels compris
 - ✘ Qu'il doit immédiatement quitter la zone d'influence de son équipe
 - ✘ Que son équipe est pénalisée d'un joueur en moins durant 2 mn
- ✘ L'officiel responsable d'équipe concerné doit immédiatement être informé du cas de disqualification avec rapport

A noter :

- ➔ Qu'un joueur sur le banc des remplaçants peut faire l'objet de sanctions disciplinaires et que la progressivité des sanctions sera celle appliquée aux joueurs

7.1.4 La progressivité des sanctions à l'encontre des officiels

Les sanctions attribuées aux officiels le sont pour tous les officiels présents. Il ne peut leur être attribué :

- ✘ Qu'un seul avertissement
- ✘ Qu'une seule exclusion (l'équipe est pénalisée d'un joueur en moins pendant 2 mn mais l'officiel pénalisé reste sur le banc)
- ✘ Toutes les sanctions suivantes ne peuvent être qu'une disqualification (l'équipe est pénalisée d'un joueur en moins pendant 2 mn, l'officiel sanctionné doit quitter la zone d'influence jusqu'à la fin du match, prolongations et jets de 7m éventuels compris)

A noter que pour l'exclusion et la disqualification c'est l'équipe qui est pénalisée. La sanction sur la feuille de match est bien notifiée à l'officiel et non aux joueurs qui auront quitté le terrain.

8 Annexe 4 : Gestion de la fiche d'exclusion

8.1 Généralités

- ✘ Il est impératif d'utiliser la fiche d'exclusion officielle (Affichage sur les 2 côtés)
- ✘ L'affichage des sanctions disciplinaires sur le tableau de marque n'implique pas l'absence de feuille d'exclusion
- ✘ La feuille d'exclusion et les informations y figurant sont officielles
- ✘ Les informations devant apparaître clairement sur la fiche d'exclusion :
 - ✘ Nom du club sanctionné ou abréviation
 - ✘ Numéro du joueur sanctionné
 - ✘ L'heure de rentrée du joueur sanctionné
- ✘ Les deux côtés de la fiche d'exclusion doivent être renseignés de la même façon et lisiblement
- ✘ Dans un but de faciliter les recherches en cas de problème, il est d'usage d'utiliser une couleur différente par équipe
- ✘ Les fiches d'exclusions doivent être posées sur le support durant tout le temps d'exclusion et visibles par les deux équipes
- ✘ Les fiches d'exclusions doivent être retirées du support à la fin du temps d'exclusion et conservées par le secrétaire jusqu'à la fin du match et même au-delà au cas où une réclamation serait posée

8.2 Particularités

Deux exclusions consécutives au même joueur avant la reprise du jeu

- ✘ Le joueur A 10 prend une exclusion à 10'25. **Avant la reprise du jeu** le même joueur continue à contester.
- ✘ Les arbitres ordonnent une seconde exclusion
- ✘ Le secrétaire devra faire une seule fiche avec 14'25 pour le joueur A 10.
- ✘ L'équipe A jouera avec LE joueur A 10 en moins pendant 4 mn

Joueur exclu qui reçoit une autre exclusion après la reprise du jeu

- ✘ Le joueur A 10 prend une exclusion à 10'25. **Cinq secondes après la reprise du jeu**, il continue de contester
- ✘ Les arbitres ordonnent une nouvelle exclusion
- ✘ Le secrétaire devra faire une fiche avec 12'25 pour le joueur A 10
- ✘ Le secrétaire devra faire une fiche avec 12'30 pour le joueur A 10
- ✘ L'équipe A jouera avec le joueur A 10 en moins de 10'25 à 10'30
- ✘ L'équipe A jouera avec 2 joueurs en moins dont le joueur A 10 de 10'30 à 12'25
- ✘ L'équipe A jouera avec le joueur A 10 en moins de 12'25 à 12'30

Exclusion ou disqualification d'un officiel

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

Joueur déjà disqualifié et qui conteste avant la reprise du jeu

- ✘ Le joueur A 10 vient de recevoir une disqualification (directe ou pour 3 x 2') à 10'25
- ✘ AVANT la reprise du jeu il conteste et les arbitres ordonnent une exclusion
- ✘ Le secrétaire devra faire UNE seule fiche avec 14'25 pour le joueur A 10
- ✘ L'équipe A sera pénalisée d'un joueur en moins pendant 4'
- ✘ Le joueur A 10 devra quitter immédiatement la zone d'influence

Joueur déjà disqualifié et qui a un comportement anti sportive grossière avant la reprise du jeu

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

Joueur déjà exclu et qui a un comportement anti sportif particulièrement grossier durant son temps d'exclusion

- ✘ Le joueur A 10 vient de recevoir une exclusion à 10'25. **Avant la reprise du jeu**, il commet une voie de fait.
- ✘ Les arbitres ordonnent une disqualification
- ✘ Le secrétaire devra faire UNE seule fiche d'exclusion avec 12'25 pour le joueur A10
- ✘ Le joueur A 10 doit quitter la zone d'influence

9 Annexe 5 : Gestion de la zone de changement

Le contrôle de la zone de changement est de la **responsabilité conjointe** des officiels de table (et des arbitres). Néanmoins, seul le chronométrateur doit alerter les arbitres à l'aide de tout signal sonore. Si le secrétaire détecte un mauvais changement il prévient le chronométrateur qui alertera les arbitres.

A noter que tout signal sonore émis par la table de marque entraîne automatiquement un arrêt du temps de jeu. Si les officiels de table alertent les arbitres pour un mauvais changement, il est impératif qu'ils puissent leur donner le numéro du joueur ayant occasionné la faute.

La zone de changement est un espace de 4,45m qui s'étend de part et d'autre de la ligne médiane. La limite de la zone de changement est matérialisée par une ligne de 15 cm sur l'aire de jeu et de 15 cm hors de l'aire de jeu.

C'est dans cet espace que tous les changements doivent s'effectuer.

9.1 Qu'appelle-t-on un changement correct ?

- ✘ Un joueur qui rentre ou qui sort dans sa propre zone de changement

9.2 Qu'appelle-t-on un changement incorrect ?

- ✘ Un joueur qui rentre ou qui sort en dehors de sa zone de changement
- ✘ Un joueur qui rentre ou qui sort dans la zone de changement de l'équipe adverse
- ✘ Un joueur qui rentre sur le terrain à partir de sa zone de changement alors que son partenaire n'est pas sorti
- ✘ Un joueur qui rentre avant la fin de son temps d'exclusion
- ✘ Un joueur supplémentaire qui rentre sur le terrain

Le règlement précise (interprétation 7 du code d'arbitrage) :

- ✘ Dans le cas d'un mauvais changement le chronométrateur doit interrompre la partie immédiatement sans prendre en considération les règles générales régissant l'avantage.
- ✘ Pour tout autre type d'irrégularité qui doit être signalé aux arbitres (mauvais comportement des officiels d'équipe face aux officiels de table ...) il convient que le chronométrateur attende le prochain arrêt du temps de jeu.

10 Annexe 6 : Équipe se présentant sans officiel

- ✘ Si une équipe se présente sans officiel, celle-ci aura l'obligation de proposer son capitaine comme joueur officiel responsable
 - ➔ Il devra être inscrit sur la FDM à la fois comme joueur et officiel
- ✘ Toute demande de temps mort d'équipe devra être effectuée uniquement par le joueur officiel responsable, celui-ci devra être dans sa zone de managérat pour pouvoir déposer son carton vert
- ✘ La gamme des sanctions à l'attention du joueur officiel responsable est celle appliquée à tout joueur de champ, quelle que soit sa position lors de la rencontre (aire de jeu ou zone de managérat)
- ✘ Lors d'une décision de carton rouge avec rapport, l'arbitre doit obligatoirement en informer le joueur officiel responsable de l'équipe concernée, cette mesure s'applique jusqu'à la fin de la rencontre
- ✘ Si un officiel se présente en cours de match il pourra rejoindre la zone de managérat comme nouvel officiel. Il sera en mesure de déposer un temps mort d'équipe en concertation. Cette mesure s'applique jusqu'au 3^e officiel retardataire ; la gamme des sanctions à son encontre est celle appliquée à tout officiel dans sa zone de managérat



Ces dispositions ne concernent pas les catégories de jeunes pour lesquelles chaque équipe doit être impérativement accompagnée d'un officiel majeur

11 Annexe 7 : Vérification du bon fonctionnement du chronomètre

Afin d'éviter des dysfonctionnements durant le match qui nuisent au spectacle proposé, le chronométreur devra effectuer différentes manipulations permettant de vérifier le bon fonctionnement du matériel mis à sa disposition. Cette procédure devra être exécutée entre 1h et 30 ' avant le début du match avec la présence du délégué si celui-ci est désigné.

Les tests à exécuter :

- ✘ Le chronomètre doit aller en s'incrémentant (de 0 à N', 'N étant la fin de mi-temps ou de match)
- ✘ Vérifier la programmation du temps de chaque mi-temps
- ✘ S'assurer de la sonnerie automatique de fin de mi-temps ou de fin de match
- ✘ S'assurer que la sonnerie manuelle fonctionne (cas d'un TME ou de mauvais changement)
- ✘ Visualiser qui est recevant ou visiteur sur le pupitre de commandes pour le score
- ✘ Faire démarrer le chronomètre
- ✘ Au bout de quelques secondes, arrêter le temps puis le relancer
- ✘ Faire afficher plusieurs buts pour une équipe puis l'autre
- ✘ Stopper le chronomètre et corriger le score en enlevant un but à chaque équipe
- ✘ Relancer le chronomètre quelques secondes puis l'arrêter
- ✘ Exécuter la procédure de TME de façon à ce que la minute s'exécute et que le chronomètre sonne au bout de 50 " puis de la minute
- ✘ Relancer le chronomètre et vérifier le bon fonctionnement
- ✘ Si le matériel le permet, positionner une exclusion puis relancer le chronomètre
- ✘ Même démarche avec plus de 3 exclusions pour une équipe
- ✘ Remettre à niveau le matériel pour le début du match

12 Annexe 8 : Gestion de la feuille de match (FDME)

- ✘ La procédure débute par l'initialisation de la FDME, puis les clubs renseignent leurs informations. Elle se termine par l'envoi automatique de la FDME au travers du réseau sur le serveur de l'instance gérant la compétition.
- ✘ Avant le match, lorsque toutes les informations sont renseignées, les arbitres vérifient puis signent avec leur signature électronique (clé USB), ce qui a pour effet de bloquer la FDME (Plus aucune information ne peut être ajoutée).

	<ul style="list-style-type: none"> ✘ Attention : Seul un des arbitres signe et bloque la FDME, avant la rencontre (à l'exclusion de toute autre personne) ✘ Les arbitres doivent exclusivement utiliser une clé USB ✘ Il leur est strictement interdit de la donner à quiconque
---	---

- ✘ Il est souhaitable que la FDME soit prête 1h15 avant le début du match pour le secteur élite et 1h pour les autres divisions
- ✘ A la fin du match, les arbitres débloquent la FDME au moyen de leur signature électronique, ce qui permet au secrétaire de table de renseigner la FDME
- ✘ Après vérification par les arbitres, les officiels responsables et officiels de table apposent leur signature électronique
- ✘ Les arbitres en font de même, plus aucune information ne pourra être ajoutée
- ✘ La FDME peut être envoyée sur le serveur de l'instance

12.1 Cas des joueurs SANS licence AVEC justificatif d'identité avec photographie

- ✘ Un joueur (euse) qui ne peut pas présenter de licence (exemplaire club ou joueur) le jour du match doit justifier son identité à l'aide d'un justificatif avec photographie
- ✘ L'arbitre décochera la case appropriée sur la FDME et autorisera le joueur à participer au match
- ✘ S'il s'agit d'un (e) joueur (euse) d'une équipe de jeunes, l'officiel identifié comme responsable de l'équipe, licencié et inscrit sur la feuille de match, prend la responsabilité de faire ou de ne pas faire participer ce(cette) joueur(euse)
- ✘ Dans tous les cas, ce dirigeant reste responsable des conséquences de sa décision, aux plans sportif, disciplinaire et financier

12.2 Cas des joueurs SANS licence et SANS justificatif d'identité avec photographie

- ✘ Un joueur (euse) de toute catégorie qui ne peut pas présenter de licence (exemplaire club ou joueur) le jour du match, ni de justificatif d'identité avec photographie : ne doit pas être inscrit sur la feuille de match, ne doit pas prendre part à la rencontre

Précisions : Officiels de banc ou de table

- ✘ Tout officiel de banc ou de table, porté sur une feuille de match, doit être licencié et répondre aux règles de qualification. S'il s'agit d'un licencié mineur, il doit être accompagné d'un licencié majeur à la table de marque

13 Annexe 9 : La réclamation ou comment réclamer correctement

Important : Ce chapitre ne traite que les réclamations posées dans le cadre d'une rencontre.

D'autres possibilités de dépôt de réclamation sont possibles et concernent généralement des contestations de décisions d'une commission (COC, CMCD, finances ...). Dans ce cas il faut se référer aux textes règlementaires car les délais de réclamation peuvent être différents.

Chaque club depuis sa création a au moins une fois du déposer une réclamation. Par méconnaissance du règlement ou non-respect des procédures, une réclamation peut être rejetée. Il n'est donc pas inutile de rappeler la procédure.

La commission compétente (FFHB, LIGUE ou COMITE) devant statuer sur cette réclamation jugera prioritairement sur la forme et ensuite sur le fond si les conditions premières sont remplies.

13.1 La forme

La commission compétente doit vérifier si les éléments suivants sont présents :

- ✘ La réclamation doit être confirmée (par le club plaignant) par lettre recommandée avec accusé réception à l'organisme organisateur dans les 48 heures suivant le fait générateur accompagnée des droits de consignation correspondants
- ✘ Le rapport de l'arbitre
- ➔ Une réclamation ne sera prise en compte que si les éléments mentionnés ci-dessus sont présents

A partir des éléments constituant la confirmation de la réclamation par le club plaignant, du rapport de l'arbitre, la commission jugera si la réclamation est recevable. Une réclamation est déclarée irrecevable si elle n'est pas déposée selon les règles précisées ci-dessus ou dans les formes prévues par le code d'arbitrage. Dans ce cas, la réclamation n'est pas traitée (le fond) et le club plaignant est informé par lettre recommandée avec accusé de réception dans un délai maximum de quinze jours après réception de la réclamation.

Cas principaux cas où une réclamation n'est pas recevable :

- ✘ La confirmation n'est pas envoyée en recommandé avec accusé réception
- ✘ La confirmation a été envoyée au-delà des 48 heures suivant le fait générateur
- ✘ Les droits de consignation n'accompagnent pas la confirmation de la réclamation

13.2 Le fond

La commission traitera la réclamation (déclarée recevable) à partir des éléments suivants

- ✘ La feuille du match concerné
- ✘ Le rapport d'arbitre (qui doit être envoyé à la commission compétente dans un délai utile à l'instruction suivant le fait générateur)
- ✘ La réclamation du ou des officiels responsables plaignants
- ✘ Tout autre document que la commission compétente jugera nécessaire pour l'instruction du dossier

L'organisme traitant le litige doit statuer dans un délai maximum de deux mois après confirmation de la réclamation



Il est à noter qu'aucune faute technique d'arbitrage ne sera retenue à l'encontre d'un jeune arbitre

13.3 La procédure

Une réclamation concernant :

- ✘ L'état des installations sportives,
 - ✘ La qualification des arbitres, managers, chronomètres, secrétaires, entraîneurs et tout autre officiel,
 - ✘ La qualification d'un ou plusieurs joueurs,
 - **DOIT ETRE REDIGEE** sur la feuille de match par les arbitres sous la dictée de l'officiel responsable plaignant, en présence de l'officiel responsable adverse, signée obligatoirement par les des deux officiels responsables
- **AVANT LE DEBUT DU MATCH**

S'il s'agit d'une réclamation concernant la qualification d'un joueur arrivé en retard, celle-ci sera formulée suivant l'entrée en jeu du joueur, soit à la mi-temps soit à la fin du match.

Une réclamation concernant une contestation concernant des faits techniques :

- **DOIT ETRE FORMULEE** verbalement aux arbitres par l'officiel responsable plaignant en présence de l'officiel responsable adverse
 - **AVANT LA REPRISSE DU JEU CONSECUTIVE A LA DECISION CONSTATEE.**
 - **DOIT ETRE REDIGEE**
 - **A LA FIN DU MATCH** si l'officiel responsable plaignant confirme sa réclamation. Elle est transcrite par les arbitres sur la feuille de match sous la dictée de l'officiel responsable plaignant en présence de l'officiel responsable adverse.
- Les arbitres, dans un délai utile à l'instruction, adressent leur rapport à l'intention de la commission d'arbitrage du niveau de la rencontre concernée.

Les décisions relevant de l'appréciation de l'arbitre dans l'appréciation des règles du jeu, les questions administratives ne peuvent pas faire l'objet d'une réclamation.

Une réclamation relative à l'application des règles du jeu n'est pas susceptible d'entraîner une décision de modification du résultat acquis sur le terrain ou de faire rejouer le match si elle ne fait grief à celui qui l'invoque ou si le fait justifiant la réclamation n'a pas d'incidence directe sur le résultat du match.

Procédure pour transcrire une réclamation sur la feuille de match (FDME) :

La procédure de transcription d'une réclamation sur la feuille de match (FDME) se passe dans le vestiaire des arbitres en présence :

- ✘ Des arbitres, du délégué
- ✘ Des deux officiels responsables
- ✘ Du secrétaire et du chronométrateur

Après avoir rempli la feuille de match et avant la signature des officiels responsables, arbitres, délégué, l'arbitre demande aux officiels responsables présents s'il y a des réclamations, des blessés à signaler.

Dans ce cas, l'officiel responsable plaignant dicte à l'arbitre sa réclamation en présence de l'officiel responsable adverse.

L'autre officiel responsable peut préciser ses faits dans les mêmes conditions.

Les arbitres mentionnent leur version des faits.

Lors du dépôt d'une réclamation pour faute technique d'arbitrage, il appartient au corps arbitral d'appliquer les mêmes consignes que celles prévues au code de l'arbitre en cas de match arrêté et de reporter sur la feuille de match :

- ✘ Le moment exact du dépôt de la réclamation
- ✘ Le score à ce moment-là
- ✘ La situation de jeu
- ✘ L'équipe en possession de la balle
- ✘ Les temps morts d'équipe déjà déposés

✘ Les noms des joueurs sanctionnés et officiels à ce moment-là et, le cas échéant, le temps des exclusions restant à courir

Les officiels responsables signent la feuille de match après avoir vérifié les informations, le délégué, les officiels de table puis les arbitres signent et verrouillent la feuille de match.

➔ **PLUS RIEN** ne peut ensuite être écrit.

Tout fait intervenant à la suite de la signature de la feuille de match, devra faire l'objet d'une lettre (d'un rapport) à envoyer à la commission compétente.

14 Annexe 10 : La gestuelle des arbitres



Les gestes de l'arbitre

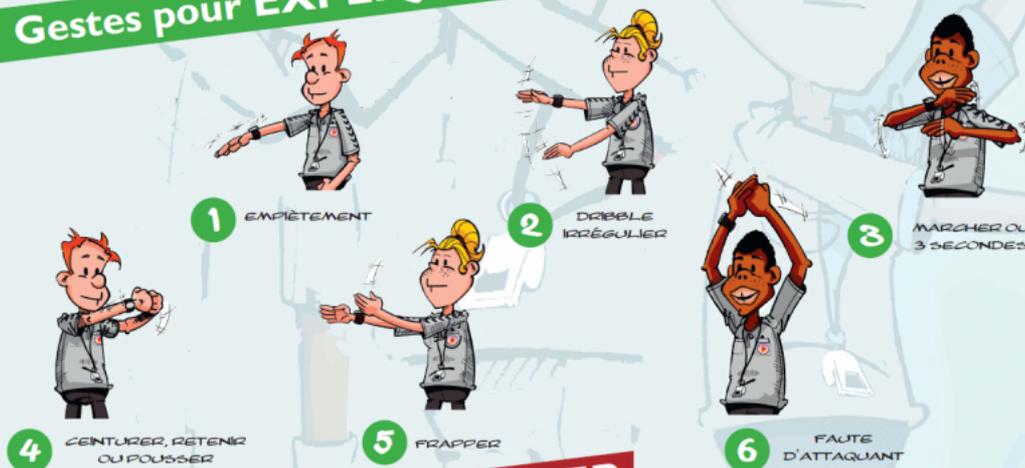


Pour se faire comprendre et respecter des joueurs et du public,
Tom, Léa et Jimi s'expriment par des gestes universels codifiés... qu'ils connaissent par cœur.

Gestes pour INFORMER



Gestes pour EXPLIQUER



Gestes pour SANCTIONNER



MORVAN FOUILLÉ Imprimeur - Vieux - Dessins : Eric GRANDJEUX - Edition septembre 2019

15 Annexe 11 : Jeu de Questions / Réponses : Que faire si

Que faire si ...

Le chronomètre ne démarre pas :

En début de match, de mi-temps, lors de la reprise du jeu (Arrêt du temps de jeu ou TME), un incident technique du pupitre fait que le chronomètre ne part ou ne repart pas :

→ Alerter immédiatement les arbitres par un signal sonore qui peut être celui du pupitre ou avec un sifflet

Le chronomètre mural est en avance par rapport au chronomètre des arbitres :

Les arbitres qui sont officiellement maîtres du temps constatent que le chronomètre mural est en avance par rapport à leur temps

→ Lorsque le jeu va repartir, le chronomètre ne sera déclenché que lorsque le temps supplémentaire aura été atteint.

Le top de déclenchement pourra être donné par le délégué s'il est présent, par les arbitres ou par le chronométreur

→ Avant la reprise du jeu, il est impératif que les arbitres préviennent les officiels de chaque équipe de cette manipulation.

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

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

→ Avant la reprise du jeu, le chronomètre sera remis au temps souhaité par les arbitres (sans que le jeu se déroule)

→ Avant cette manipulation il est impératif que les arbitres préviennent les officiels de chaque équipe

→ Le jeu reprendra par un coup de sifflet des arbitres et le chronomètre redémarrera à cette occasion

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

Si à la fin de la mi-temps ou la fin du match, le signal sonore ne retentit pas :

→ Alerter **immédiatement** les arbitres par un signal sonore qui peut être celui du pupitre ou avec un sifflet

Faute de changement ou entrée irrégulière d'un joueur :

→ Le chronométreur doit interrompre immédiatement la partie sans prendre en considération les règles régissant l'avantage (sifflet ou signal du pupitre)

→ Il est impératif de dire précisément et sans hésitation aux arbitres le numéro du joueur fautif

Les arbitres ne font pas le signe d'arrêt du temps de jeu lors d'une exclusion ou d'une disqualification :

→ La table doit s'assurer rapidement qu'il y a bien eu exclusion ou disqualification

→ Si oui, arrêter **immédiatement** le chronomètre, émettre un signal sonore à l'attention des arbitres et leur demander confirmation

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

→ Lorsque le chronométreur (ou le délégué) siffle, généralement pour un arrêt du temps de jeu (2:8b), le chronomètre officiel doit être stoppé immédiatement sans attendre le signal ou la confirmation des arbitres.

→ Toute action s'étant déroulée après le coup de sifflet de la table n'est pas validée (buts, jets...).

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

→ Le chronométreur (ou le délégué) doit leur apporter de l'aide pour déterminer quelle était la situation sur le terrain au moment du coup de sifflet et de l'arrêt du temps.

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

L'équipe qui défend n'a pas le droit d'effectuer de changement

Si l'équipe en défense effectue (néanmoins) un changement :

- Le chronométrateur devra avertir les arbitres au moyen du signal sonore
- Le joueur qui est entré recevra une exclusion (équipe à 1 joueur de moins sur le terrain)

L'équipe qui attaque a le droit d'effectuer un seul changement

Si l'équipe qui bénéficie du Jet Franc effectue (néanmoins) plus d'un changement de joueurs :

- Le chronométrateur devra avertir les arbitres au moyen du signal sonore
- Le second joueur rentré sur le terrain recevra une exclusion (équipe à 1 joueur en moins sur le terrain).
- Si d'autres joueurs rentrent, pas de sanction disciplinaire mais les empêcher de participer à l'exécution du jet franc