

# La table de marque



Le chronométrateur et le  
secrétaire

## Préambule :

Les officiels de table sont des acteurs du match qui se déroulent. Ils doivent rester attentifs et concentrés sur leurs missions. Ils sont les assistants des arbitres qui, dans tous les cas de litige, ont autorité pour prendre les décisions adéquates.

L'officiel de table doit être licencié à la FFHB, être majeur et être inscrit sur la feuille de match. Dans le cadre de la formation de jeunes dirigeants, un mineur peut toutefois officier mais uniquement sous la responsabilité d'un adulte lui-même licencié FFHB et présent à ses côtés.

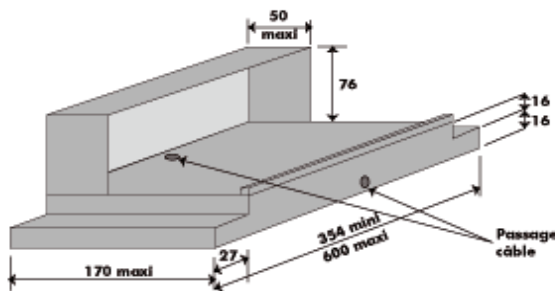
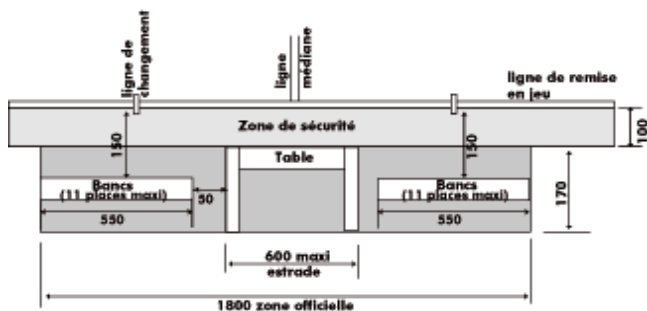
## L'équipement de la table de marque :

**La table :** elle devrait permettre à 2 personnes minimum de pouvoir y travailler. Elle devrait être isolée du public, si possible à l'opposé des tribunes. Elle est entourée des bancs de remplacement des 2 équipes qui doivent se trouver en retrait de la table de marque afin que les officiels aient une vue maximale de la rencontre. Elle peut être surélevée dans ce but

### ZONE OFFICIELLE AVEC ESTRADE

(Fig 3)

(unité utilisée : cm)



**Le chronomètre :** Le chronométrateur doit être initié à la manipulation de la console de chronométrage. Il est conseillé aux clubs de réaliser une notice d'utilisation accessible aux utilisateurs. Il est conseillé d'avoir à disposition un chronomètre manuel disponible en cas de panne du dispositif électronique.

Un chronométrage manuel est tout à fait possible mais il contraindra le chronométrateur à communiquer aux officiels d'équipes régulièrement et aussi à leur demande le temps de jeu restant et le score.

**La feuille de match :** elle est vérifiée par les arbitres avant la rencontre, si possible en présence des officiels de table. Les arbitres confient à ceux-ci ce document afin que le secrétaire puisse y inscrire les éléments du match (joueur en retard, buteurs, score, sanctions).

**Le petit matériel :** voir modèles

**\*2 cartons verts :** Chaque équipe reçoit en début de mi-temps un carton vert qui lui permettra de prendre un temps mort d'équipe.

**\*un carton jaune et un carton rouge** pour que le secrétaire confirme aux arbitres les sanctions distribuées.

**\*une feuille de recueil de données pour le chronométrateur** sur laquelle il notera l'identité et les horaires d'exclusion des joueurs.

**\*une feuille de recueil de données pour le secrétaire** sur laquelle il notera le score, les buteurs, les sanctions des joueurs et des officiels d'équipes.

**\*des feuillets pour que le chronométrateur communique aux équipes chaque exclusion de joueur**, soit en les déposant sur un trépied à l'une des extrémités de la table, soit en le donnant au joueur exclu. Prévoir 30 exemplaires.

# Le chronométrateur

## 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.

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 chronométrateur est en capacité de déclencher son chronomètre, en levant le bras à destination du chronométrateur 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 chronométrateur. Si aucun signal de ce type ne retentit, l'arbitre siffle pour indiquer que le match est terminé.

o **Commentaire :** Si la salle n'est pas équipée d'un tableau d'affichage avec installation murale de chronométrage et signal sonore de fin automatique, le chronométrateur utilisera une horloge de table ou un chronomètre manuel et terminera le match avec un coup de sifflet.

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

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.

Si les arbitres déterminent que le chronométrateur a donné le signal de fin (de mi-temps ou de match) trop tôt, ils sont obligés de retenir les joueurs sur l'aire de jeu et de faire reprendre le match pour la durée du temps restant.

L'équipe qui était en possession du ballon au moment du signal prématuré restera en

possession du ballon lors de la reprise du jeu. Si le ballon n'était pas en jeu, celui-ci reprend avec le jet qui correspondait à la situation de jeu.

Si la première mi-temps d'un match (ou d'une prolongation) a été arrêtée trop tard, la durée de la deuxième mi-temps est réduite en conséquence. Si la seconde mi-temps d'un match (ou d'une prolongation) a été arrêtée trop tard, les arbitres ne sont plus en mesure de changer quoi que ce soit.

### **Les temps morts ou time-out**

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 ci-dessous.



**Time Out**

A l'issue d'un time-out, le match doit toujours être repris par un coup de sifflet d'arbitre.

## **Il contrôle l'exécution des sanctions disciplinaires.**

**L'attribution de ces sanctions doit donner lieu par l'arbitre à un arrêt de temps de jeu** (pas obligatoire pour l'avertissement). => Triple coup de sifflet accompagné du geste time-out.

**Le chronométreur doit prendre note** du n° du joueur sanctionné, de l'heure de sortie et de l'heure de rentrée.

Il inscrit ceci pour lui sur **une feuille de recueil**, et le **communiqu**e 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 chronométreur (bras levé), l'arbitre vérifie que le jeu peut reprendre. Le chronométreur 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 chronométreur/secrétaire en brandissant un carton jaune.**

Cette sanction n'entraîne pas de pénalisation du joueur ou de son équipe.

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.

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



**Avertissement (carton jaune) – Disqualification (carton rouge)**

## **L'Exclusion**

Après avoir ordonné un arrêt du temps de jeu, l'arbitre doit clairement signifier l'exclusion au joueur fautif et au chronométreur/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. Cette exclusion n'est pas comptabilisée au joueur qui sort 2 minutes.

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.



**Exclusion de 2 minutes**

## **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.**

## **Expulsion**

Une expulsion doit être prononcée lorsqu'un joueur se rend coupable de voie de fait pendant le temps de jeu ou en dehors de l'aire de jeu.

Après avoir ordonné **un time-out**, les arbitres doivent clairement signifier l'expulsion au joueur fautif et au chronométreur/secrétaire en **utilisant le geste prescrit**



**Expulsion**

Une expulsion s'applique toujours pour le temps restant à jouer et l'équipe doit continuer à jouer avec un joueur en moins sur l'aire de jeu.

**Le joueur expulsé ne doit pas être remplacé et doit immédiatement quitter l'aire de jeu et la zone de changement.** Après avoir quitté l'aire de jeu, le joueur n'est pas autorisé à avoir de contact avec son équipe.

**\*\*\*\*\* 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 :*

**a)** *si un joueur vient de recevoir une exclusion et 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),*

**b)** *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,*

**c)** *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.*

**d)** *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 time-out et les prolongations font partie du temps de jeu. Les pauses entre les mi-temps ne font pas partie du temps de jeu.*

*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.*

## **Il signale les temps morts d'équipe.**

Chaque équipe a droit à un team time-out d'une minute au cours de chaque mi-temps du temps de jeu réglementaire (mais pas au cours des prolongations).

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

Une équipe qui souhaite demander un team time-out doit **déposer 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.** Il indique l'équipe qui a demandé un team time-out 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.

Les arbitres confirment le team time-out par un triple coup de sifflet.

**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.

## **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**

## **Il contrôle sous l'autorité de l'arbitre la feuille de match.**

**Les joueurs :** Une équipe comprend jusqu'à 12 joueurs (14 en Elite).

**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 chronométrateur/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/chronométrateur après vérification de sa licence ou de son identité et être inscrits sur la feuille de match.

## **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...).

## **Il contrôle les changements de joueurs et signale aux arbitres les irrégularités.**

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 à 4,50m de cette ligne.

Le secrétaire et le chronométrateur 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 chronométrateur 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.*

## **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 **le chronométrateur/secrétaire voit 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.

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.

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

# **En résumé**

## **Le secrétaire**

**Il doit tenir la comptabilité :**

Des buts et de leurs réalisateurs

Des joueurs avertis, exclus, disqualifiés, expulsés

Du nombre de team time-out

**Il doit contrôler la feuille de match et les changements de joueurs.**

## **Le chronométrateur**

**Il doit contrôler :**

Le score sur le panneau d'affichage

Le temps de jeu et les arrêts demandés par l'arbitre

Le temps d'exclusion des joueurs sanctionnés

La durée des teams time-out

Il doit intervenir aussi sur les changements illicites

### **Rappel**

**En cas de litige, la table de marque n'intervient qu'à titre consultatif. La décision finale appartient aux deux arbitres de jeu.**

### **Recommandation**

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