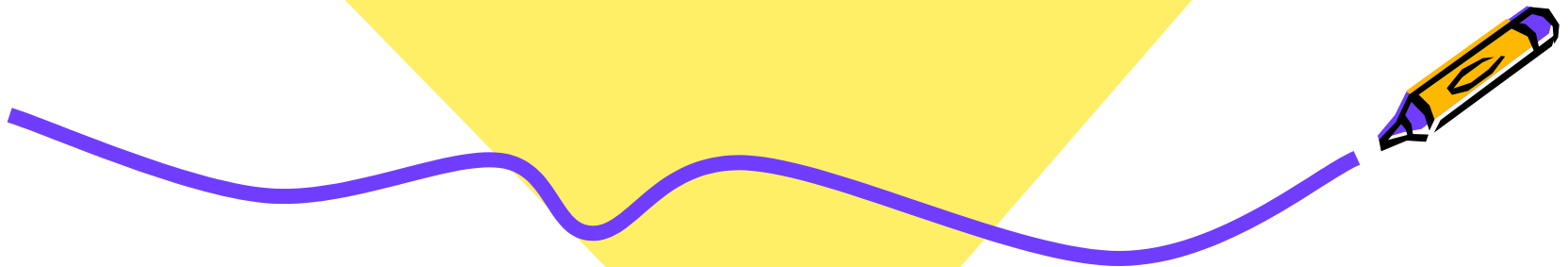




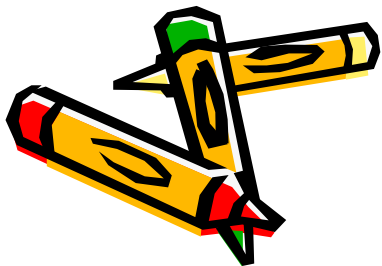
**FORMATION
TABLE DE MARQUE**



LE CHRONOMETREUR

ET

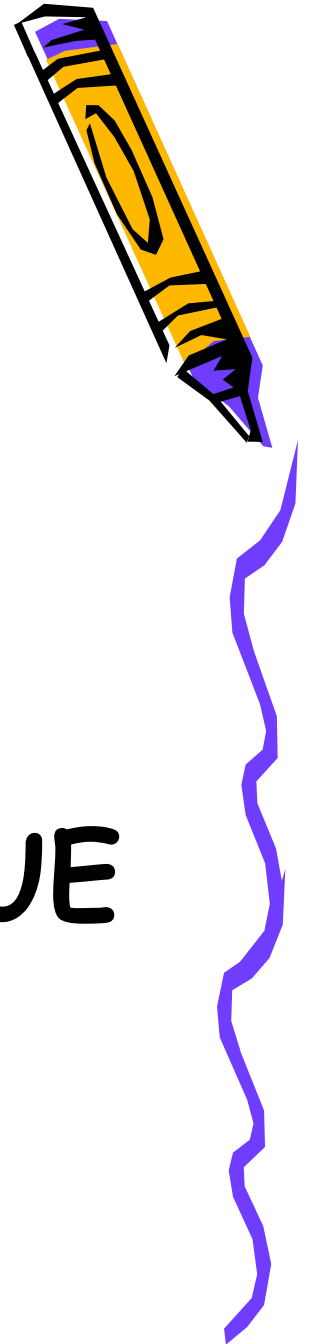
LE SECRETAIRE



- Ces fonctions doivent être remplies par des personnes licenciées, dirigeants ou joueurs.
- Ils doivent avoir une bonne connaissance des règles du jeu et être âgés de 18 ans révolus.
- Ces personnes doivent être désignées 1 heure avant le début de la rencontre afin que **la feuille de match puisse être remplie 30 minutes** avant le début de la rencontre.
- Pour mémoire:
- La table sera officialisée par les arbitres ce qui la différencie d'une table officielle ~~qui~~ est désignée par l'organisme gérant la compétition. (CDA, CRA ou CCA)

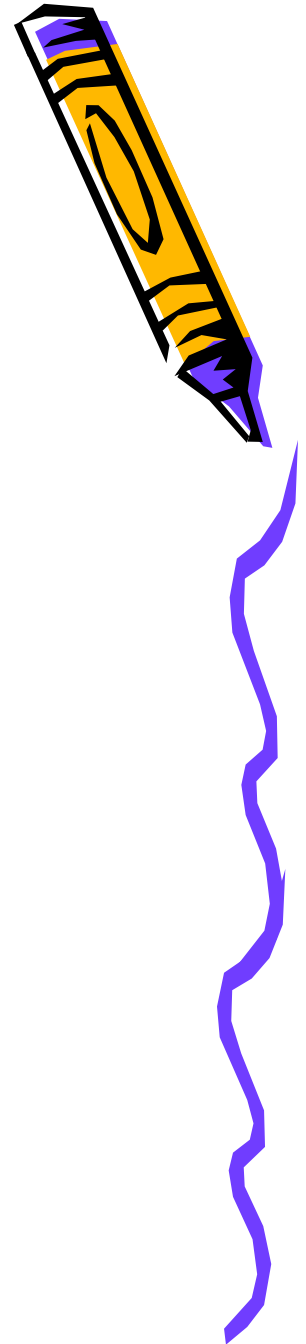


**ROLE
DU CHRONOMETREUR
EN
CHAMPIONNAT DE LIGUE**



LE CHRONOMETREUR

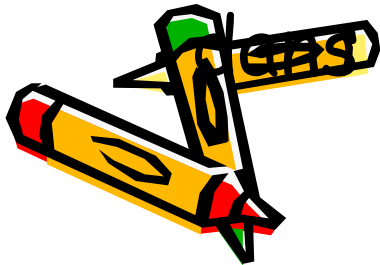
- C'EST EN PRINCIPE LE REPRESENTANT DU CLUB RECEVANT



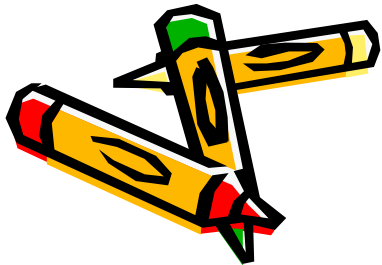
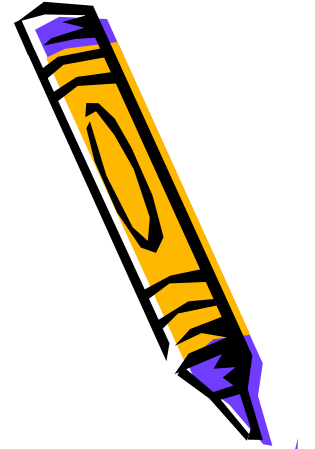
- Il rédige les parties communes de la feuille de match (date, heure, lieu du match, division, poule, catégories, etc,)
- Il remplit ou fait remplir la feuille de match concernant les renseignements propres à son équipe (Nom, Prénom, N° de licence les 4 derniers chiffres, type de licence, N° des joueurs, etc, ...).



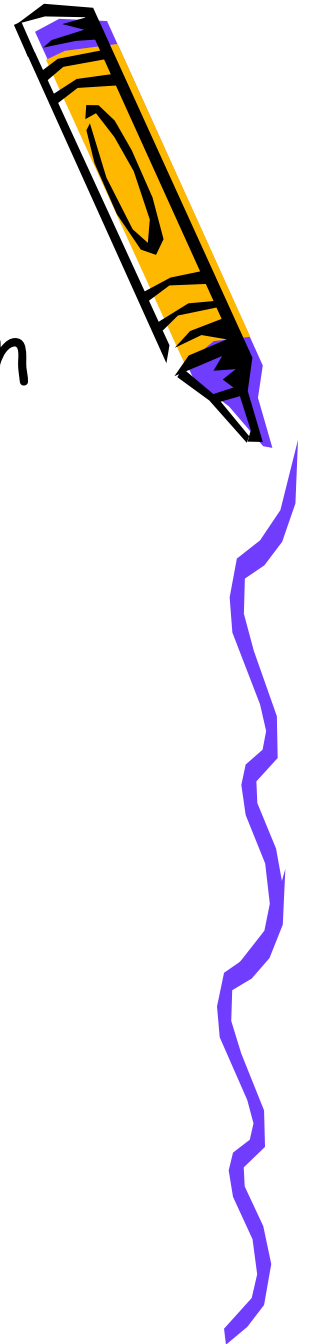
- Il prend en compte les consignes données par les arbitres avant la rencontre.
- Avant le début du match, il signe la feuille de match dans le cadre qui lui est réservé à cet effet.
- Avant, pendant, après la rencontre, il doit être neutre, objectif en toute circonstance.
- A tout moment, il doit répondre à une demande de l'arbitre (même après le match vers le vestiaire des arbitres).



MATERIEL NECESSAIRE



- Chronomètre mural (vérifier son bon fonctionnement avant la rencontre)
- Un sifflet et un instrument de signalisation à la table
- Un chronomètre manuel de réserve.

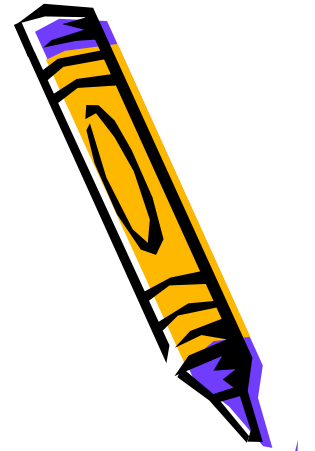


Comme c'est le représentant du club, il fournit au secrétaire:

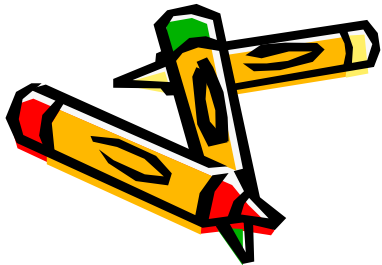
- Un nombre suffisant de feuilles vierges d'exclusion
- Des feutres pour inscrire les informations sur les feuilles d'exclusion.
- Un carton jaune, un carton rouge.
- Deux cartons verts de TTO.
- Deux supports pour les fiches d'exclusion.



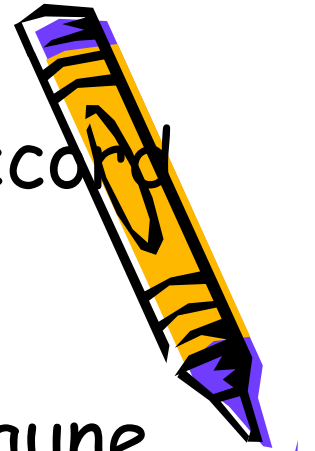
DURANT LE MATCH



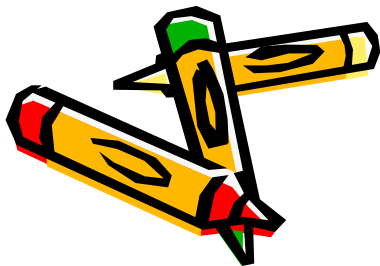
- Evolue en relation étroite avec le secrétaire.
- Il indique oralement au secrétaire le numéro des buteurs.
- Il indique oralement le numéro du joueur ayant fait l'objet d'une sanction disciplinaire, l'heure de fin d'exclusion.
- Reste le plus souvent en contact visuel avec l'arbitre.



- Confirme aux arbitres par geste (si accord avec le secrétaire) les sanctions disciplinaires données.
- Le chronométreur brandit un carton jaune si l'arbitre prononce un avertissement.
- Le chronométreur fait clairement le geste des 2 mn si l'arbitre prononce une exclusion.
- Le chronométreur brandit un carton rouge si l'arbitre prononce une disqualification.



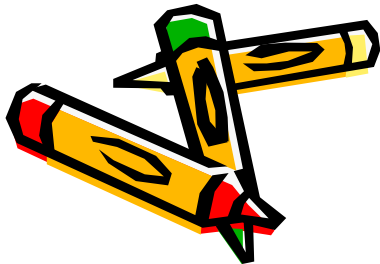
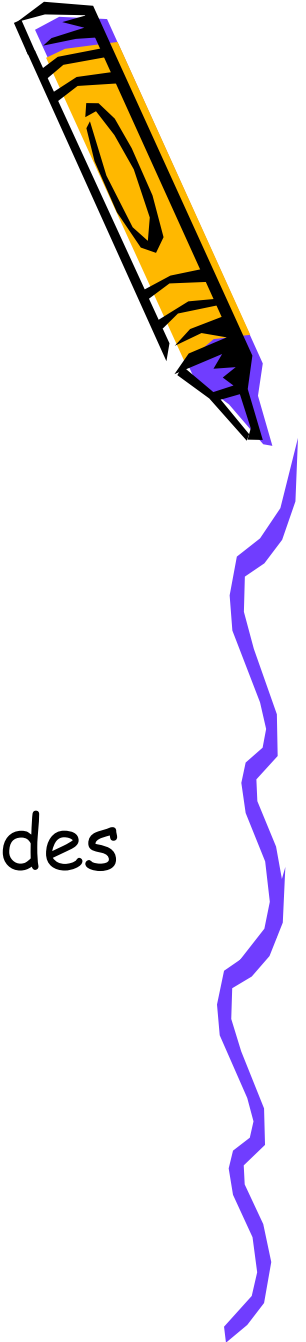
- Si le chronométreur et le secrétaire ne sont pas d'accord entre eux:
 - Le numéro du joueur sanctionné ou si l'information donnée par les arbitres le s'avère pas suffisamment claire, aucune action ne doit être faite par la table et dans ce cas les arbitres devront se montrer plus précis.



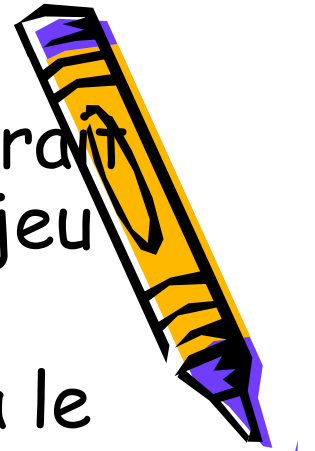
- Il a la responsabilité du contrôle du temps de jeu
 - Sonnerie de fin de mi-temps, fin de match, TTO
 - Les time out (arrêt du temps suite à geste 16 de l'arbitre)
 - La reprise du jeu (lorsqu'il est prêt, ilève la main pour indiquer à l'arbitre qu'il est prêt à redémarrer le temps de jeu, alors l'arbitre peut siffler la reprise du jeu).
 - Les TTO (procédure identique au time out)
 - Au bout de 50 secondes il signale la reprise du jeu.



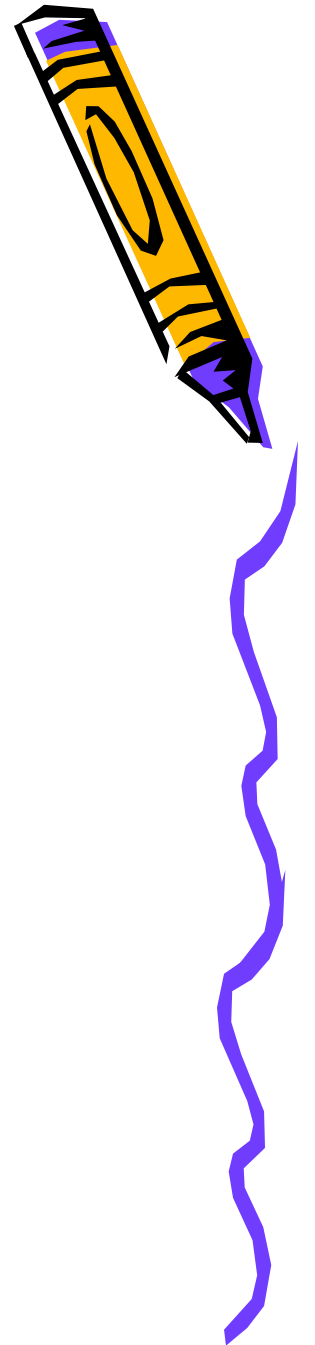
- Conjointement avec le secrétaire :
 - Il contrôle le nombre d'officiels et de joueurs présents dans la zone de changement.
 - Il contrôle l'entrée et la sortie des remplaçants.
 - Il est garant de la bonne fin de durée des exclusions (indiquée sur la fiche d'exclusion).



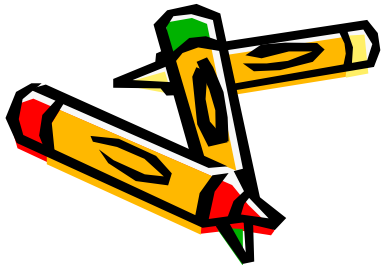
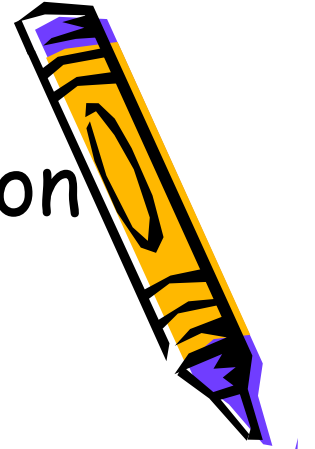
- Généralement, seul le chronométreur devrait effectuer les interruptions du temps de jeu nécessaires.
- En aucun cas le chronométreur n'arrêtera le temps de son plein gré, il devra toujours attendre le signal réglementaire des arbitres (3 coups de sifflet accompagnés du geste 16).
- Ses interventions 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 du temps d'exclusion
 - A la présence d'un joueur en surnombre



A LA FIN DU MATCH



- Il aide le secrétaire dans la rédaction de la feuille de match si celui-ci le sollicite.
- Il répond à la convocation des arbitres dans leur vestiaire.

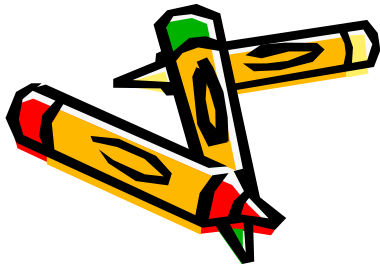
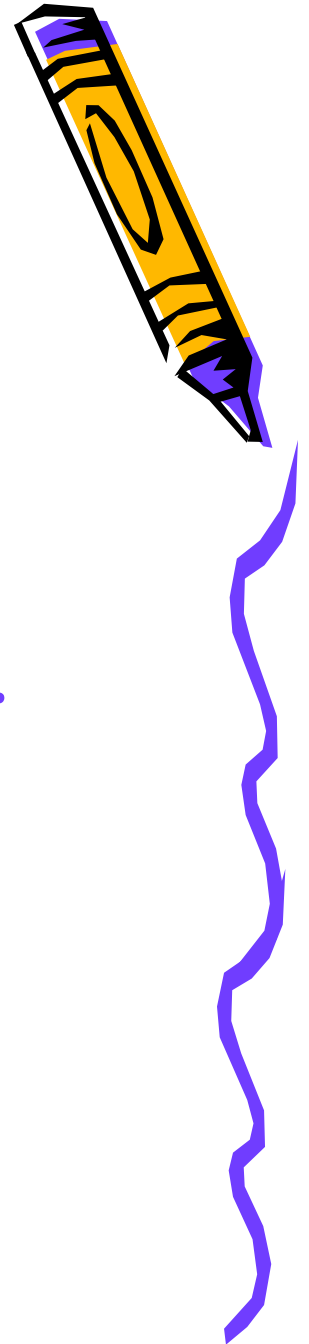


**ROLE
DU SECRETAIRE
EN
CHAMPIONNAT DE LIGUE**



LE SECRETAIRE

- C'est en principe le représentant du club visiteur.



- Il remplit ou fait remplir la feuille de match concernant les renseignements propres à son équipe (Nom, Prénom, N° de licence les 4 derniers chiffres, type de licence, N° des joueurs, etc, ...).

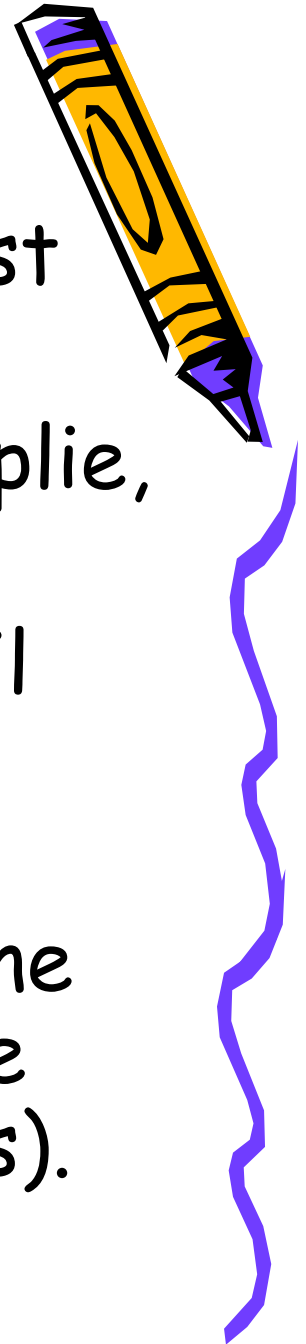
- **La feuille de match devra être remplie 30mn avant le début de la rencontre.**

- La rencontre ne pouvant commencer que si la feuille de match est prête.

- Il prend en compte les cosignes données par les arbitres avant la rencontre.



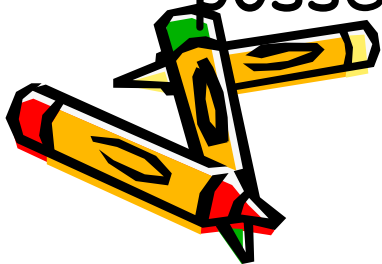
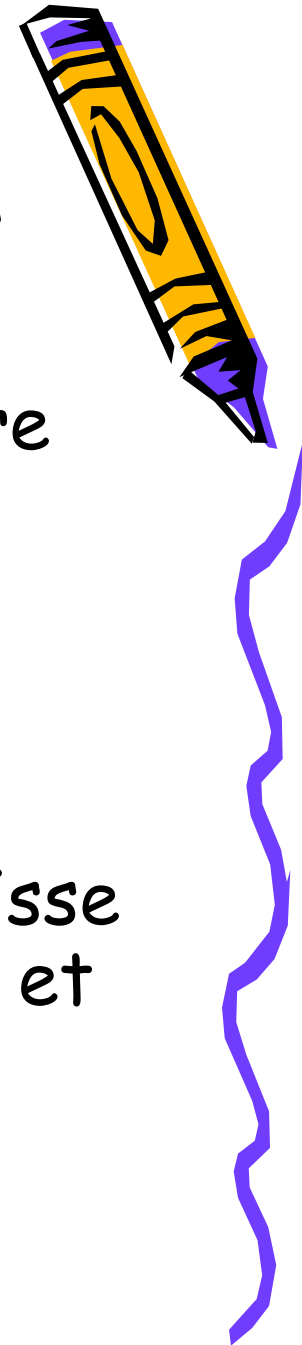
- Avant le début du match, il signe la feuille de match à l'endroit qui lui est réservé à cet effet.
- Lorsque la feuille de match est remplie, il la présente aux arbitres.
- Avant, pendant, après la rencontre, il doit être neutre, objectif en toute circonstance.
- A tout moment, il doit répondre à une demande de l'arbitre (même après le match dans le vestiaire des arbitres).



MATERIEL NECESSAIRE



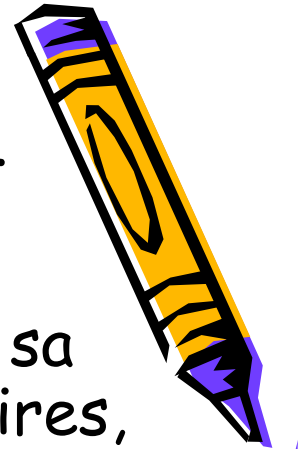
- Un sifflet
- Un ou des stylos de couleurs différentes
- Une feuille de table
- Des feuilles d'exclusion vierges en nombre suffisant
- Deux supports de feuilles d'exclusion
- Un carton jaune
- Un carton rouge
- Il est d'usage que le club recevant fournisse les feuilles d'exclusion, les cartons jaune et rouge. En cas de défaillance, il doit en posséder.



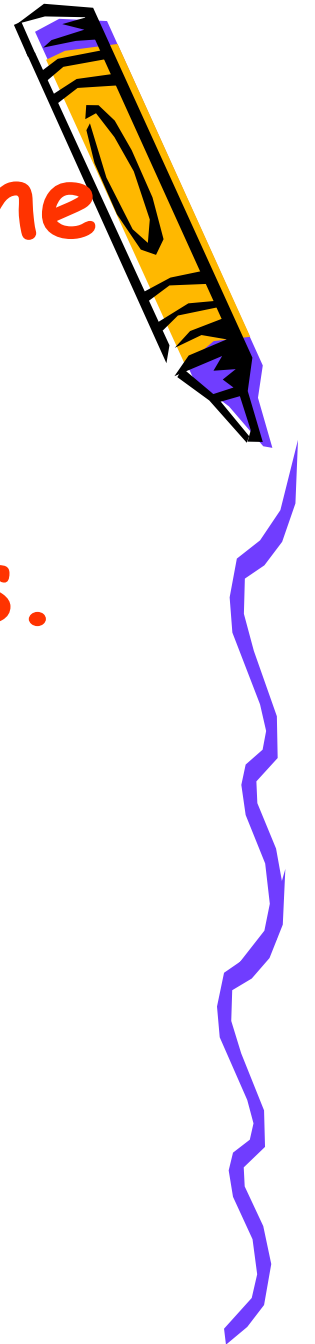
DURANT LE MATCH



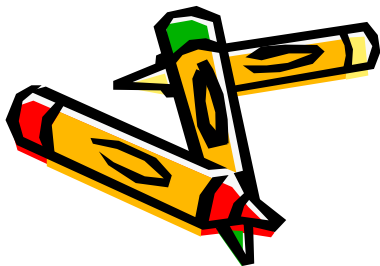
- Agit oralement avec le chronométreur et lorsqu'il y a accord
 - Recueille en direct les données du match sur sa feuille de table, buteurs, sanctions disciplinaires, temps d'exclusion, TTO
- Il remplit clairement les fiches d'exclusion :
 - Numéro du joueur sanctionné, son équipe d'appartenance, le temps de rentrée.
- Il affiche clairement la fiche d'exclusion sur son support.
- La fiche d'exclusion ne doit pas quitter son support, les informations doivent être portées d'une façon visible par les deux équipes.



- NB : La présence d'une fiche d'exclusion ne permet pas d'utiliser la panneau mural pour afficher les exclusions.



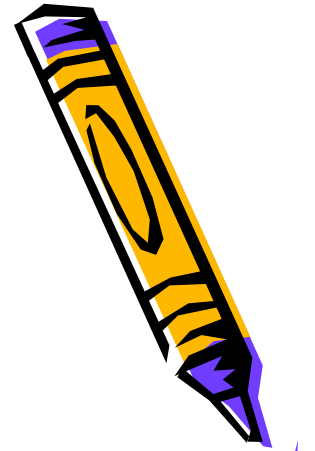
- Si les arbitres le sollicitent et lors d'un arrêt prolongé du temps, il vérifie avec eux les sanctions disciplinaires données;
- Conjointement avec le chronométreur,
 - Il contrôle le nombre d'officiels et de joueurs présents dans la zone de changement,
 - Il contrôle l'entrée et la sortie des remplaçants.



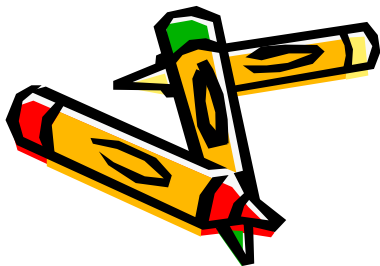
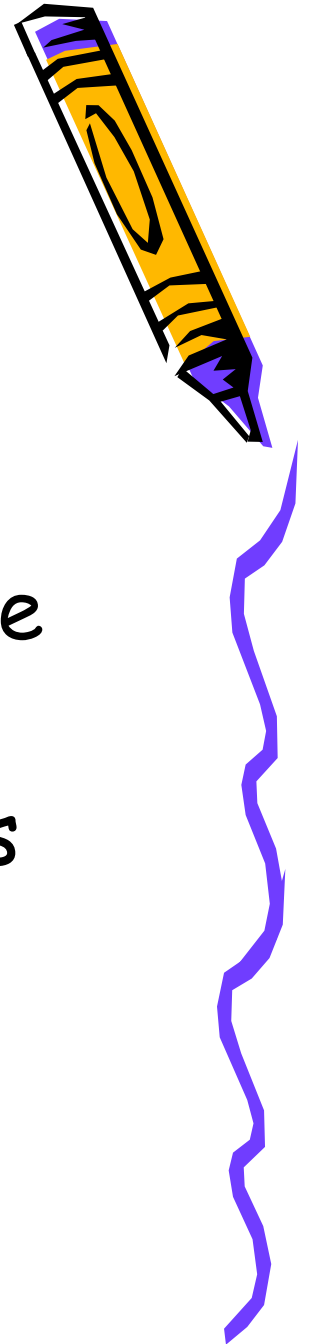
- Il est garant de la bonne fin de durée des exclusions (indiquée sur la fiche d'exclusion).
- Généralement seul le chronométreur devrait effectuer les interruptions de jeu nécessaire.



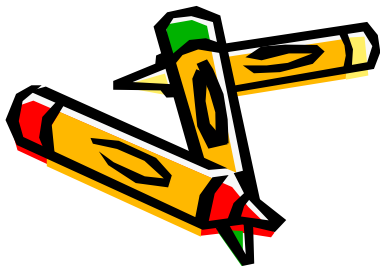
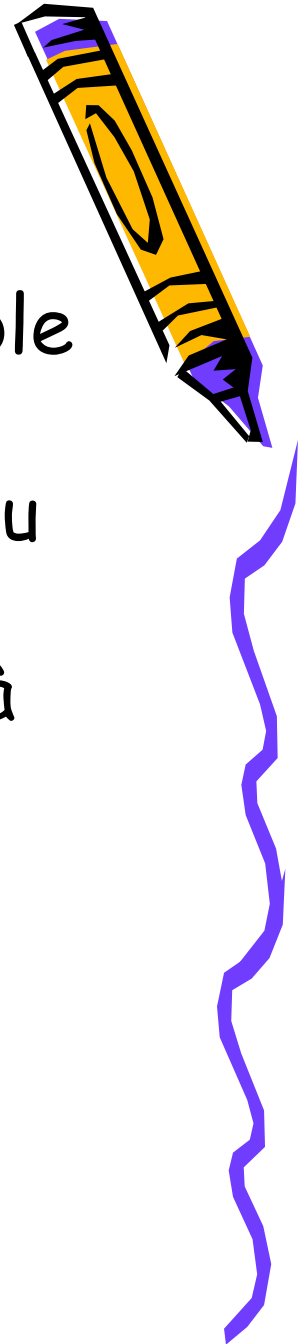
A LA FIN DU MATCH



- Il totalise sur sa feuille de table le nombre de but de chaque joueur,
- Il vérifie la bonne adéquation avec le score final,
- Il vérifie les sanctions disciplinaires données à chaque joueur



- Lorsque les arbitres arrivent à la table de marque :
 - Il vérifie avec les arbitres le score du match,
 - Les sanctions disciplinaires données à chaque joueur,
- En cas de désaccord, la décision des arbitres est souveraine.

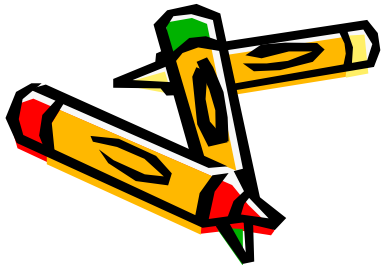
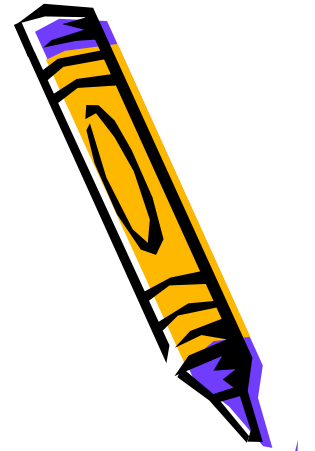


- Si les arbitres décident que le secrétaire doit remplir la feuille de match :

- (sanctions disciplinaires, score du match), il peut demander au chronométrateur de l'assister en lui dictant les informations.
- Lorsque ceci est terminé, il remet la feuille de match aux arbitres pour signatures,
- Il répond à la convocation des arbitres dans leur vestiaire.



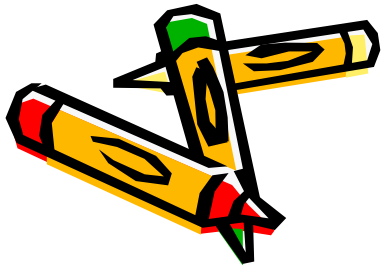
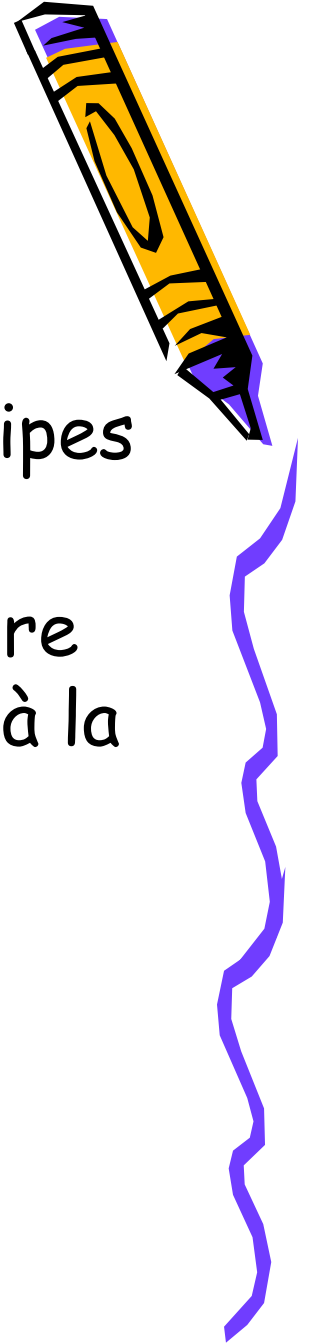
**DEROULEMENT
D'UN ARRET
DU TEMPS DE JEU
SUR LA DEMANDE D'UNE
EQUIPE**



TEMPS MORT D'EQUIPE

- 1) Au début de chaque mi-temps, les équipes se voient remettre un carton vert.

Obligation pour le chronométreur d'être en possession des deux cartons verts à la fin de la 1^{ère} mi-temps soit suite à une utilisation par l'équipe soit par récupération à la fin de la mi-temps.



2) A tout moment de la rencontre, un officiel d'une équipe peut, mais uniquement si cette dernière est en possession du ballon sur ou hors de l'aire de jeu, demander un temps mort en donnant un carton vert au chronométreur.



- Etre en possession du ballon s'entend :

- Soit physiquement en étant en train de jouer
- Soit en bénéficiant d'un jet franc, d'un jet de 7 mètres, d'une remise en jeu ou d'un engagement.
- Ne pas tolérer le jet (avec agressivité) ou le lancer (de loin) du carton sur la table de marque.



3) Le temps mort doit être immédiatement accordé par le chronométreur, au moyen d'un signal sonore à l'attention des arbitres, en leur montrant, bras levé, le carton vert et en leur désignant, bras allongé, l'équipe qui l'a demandé, et si besoin le chronométreur doit se lever.

Toutefois, si l'équipe demanderesse perd le ballon avant que le temps d'équipe ait pu être signalé aux arbitres, le temps mort ne doit plus être accordé et le carton vert doit être restitué à l'équipe.



4) Le chronométrateur doit arrêter le temps de jeu, les arbitres signalent aux joueurs l'arrêt du jeu par le geste 16 accompagné par 3 coups de sifflet.

Le secrétaire doit noter l'heure exacte de l'arrêt du temps pour la retranscrire sur la feuille de match.

Les joueurs sont autoriser à pénétrer sur l'aire de jeu après qu'un des arbitres ait effectué le geste réglementaire



5) En même temps que l'arrêt du chronomètre mural, il doit être déclenché un chronomètre manuel permettant de contrôler la durée du temps mort.

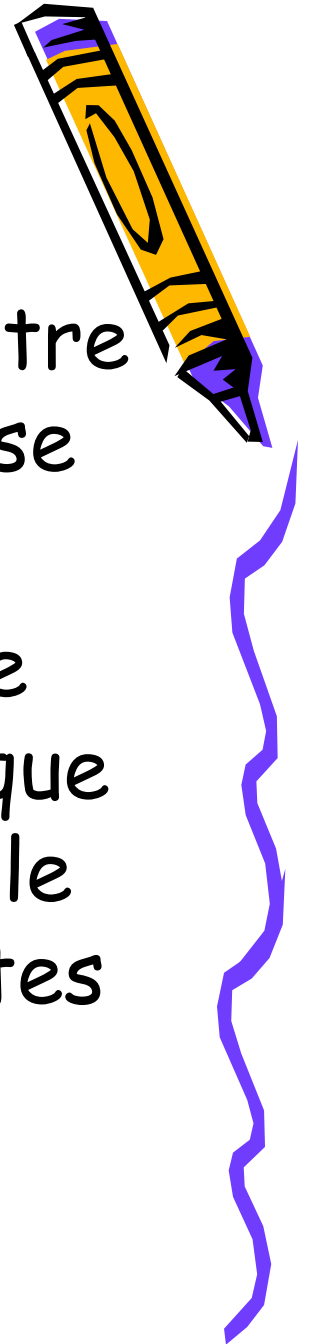
Le carton vert doit être placé dans le support prévu à cet effet et situé du côté de l'équipe demanderesse.

6) Les joueurs et officiels peuvent se tenir à l'intérieur et à l'extérieur de l'aire de jeu à hauteur de la zone de changements.

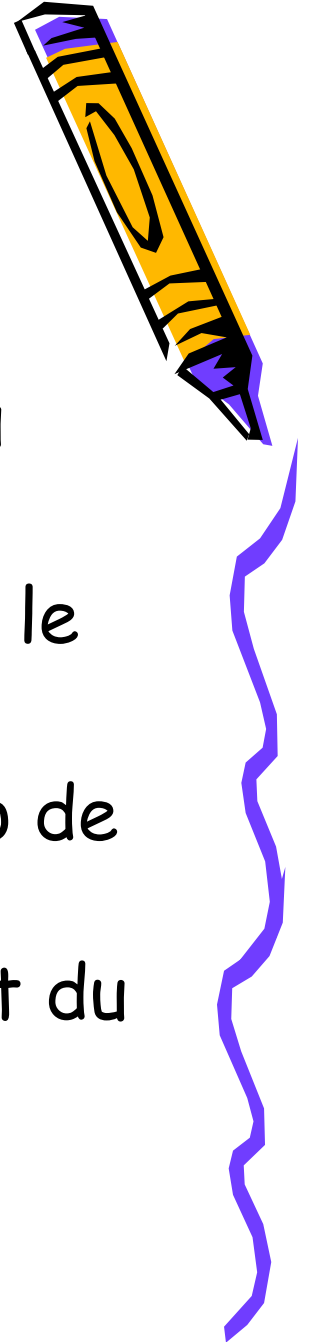


7) Les arbitres se retrouvent au centre du terrain afin éventuellement de se consulter.

Puis l'un des arbitres reste au centre du terrain avec le ballon, pendant que l'autre se rend brièvement à la table de marque pour comparer leurs notes avec celles du secrétaire.



- 8) Le chronométreur indique par un signal sonore que les 50 premières secondes du temps mort d'équipe se sont écoulées.
- 9) Les arbitres s'emploient pour reprendre le jeu dans les 10 secondes qui suivent.
- 10) La reprise du jeu est effectuée sur coup de sifflet de l'arbitre de champ et doit correspondre à la situation lors de l'arrêt du temps:

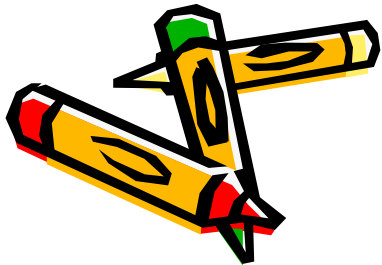
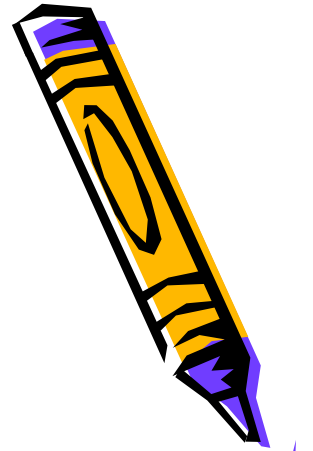




- Si le ballon était en jeu, jet franc à l'équipe qui a demandé le temps mort et avait la possession du ballon,
- Si le ballon était hors de l'aire de jeu ou si le temps était arrêté, par le jet adéquat.
- 11) Le chronométrateur doit faire repartir le chronomètre mural au coup de sifflet de l'arbitre.
 - Le carton vert doit être retiré de son support.

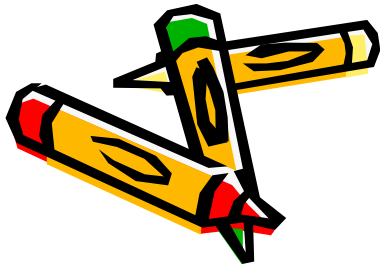


EQUIPEMENT



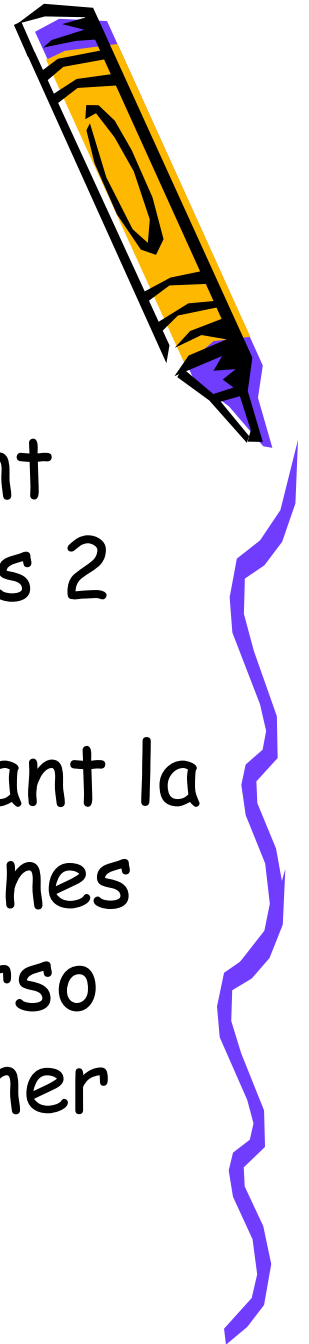
Règle 4.7

- Tous les joueurs de champ d'une équipe doivent porter une tenue uniforme. La tenue d'une équipe doit se distinguer clairement en termes de couleurs et de motifs de la tenue de l'équipe adverse.
- Tous les joueurs utilisés au poste de gardien dans une équipe doivent porter une tenue de la même couleur, d'une couleur différente de celle des joueurs de champ de chacune des équipes, ainsi que de celle et du gardien de but adverse.





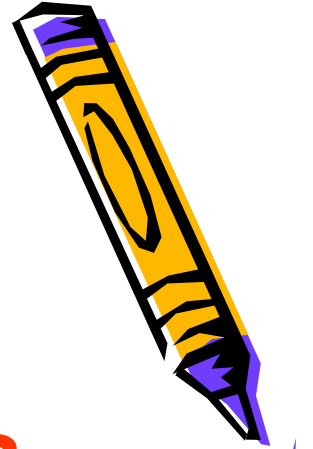
- Si les gardiens de but d'une même équipe ont un maillot de couleur différente, que ces 2 couleurs soient différentes de celle des joueurs des 2 équipes et des gardiens de but adverses, les arbitres inscriront avant la rencontre sous la dictée des capitaines la décision d'accord préalable au verso de la feuille de match et feront signer les 2 capitaines.



- Si les 2 équipes sont en désaccord vis-à-vis des couleurs des maillots des gardiens de but, l'équipe en défaut ne pourra inscrire qu'un seul gardien de but (la couleur retenue devant contraster avec l'ensemble des autres couleurs, joueurs des 2 équipes, gardiens de but adverses, arbitres).



- Cet accord rend impossible toute réclamation pour faute technique d'arbitrage.



Merci pour votre attention

BONNE SAISON

2005/2006