Une image contenant texte, dessin humoristique, Graphique, illustration

Description générée automatiquementLA TABLE DE MARQUE

Le secrétaire et le chronométreur

Le rôle des officiels de table

**Le secrétaire et le chronométreur ont des tâches à effectuer :**

* Ils doivent mettre les temps morts 1 et 2 sur les bancs pour la 1ère mi-temps et le 3ème temps mort sur le banc pour la 2ème mi-temps (1 seul temps mort sur le banc pour les matchs qui se déroulent en tiers-temps).
* Ils doivent remplir la partie officiel sur le FMDE (cf document sur FMDE), il aide si besoin l’arbitre à vérifier les parties des équipes sur la FMDE.
* Ils assistent les arbitres pour contrôler l’occupation de la zone de changement avant et pendant la durée du match.
* Le chronométreur est celui qui va utiliser le boitier de la table de marque (cf table de marque).
* Le secrétaire est celui qui va remplir la FMDE lors du match (cf FMDE).

**Ils vont veiller tout le long du match à ce que les équipes respectent les consignes suivantes :**

1. Seuls les joueurs et les officiels d’équipes figurant sur la feuille de match sont autorisés à se trouver dans la zone de changement.
2. Aucun objet de quelque sorte que ce soit ne peut se trouver le long de la ligne de touche devant le banc des remplaçants.
3. Le « responsable d’équipe » est seul habilité à s’adresser au chronométreur et secrétaire et éventuellement aux arbitres.
4. Un changement irrégulier doit être signalé aux arbitres et peut être pénalisé d’une exclusion pour le joueur coupable. Le jeu reprend avec un jet franc pour l’équipe adverse.
5. En principe, un seul officiel est autorisé à être debout ou se déplacer.
6. S’il veut demander un temps mort d’équipe : Il ne lui est cependant pas permis de quitter cette zone avec le carton vert et d’attendre un moment à la table de chronométrage avant de déposer son carton.
7. Une équipe peut seulement demander son temps mort d’équipe lorsqu’elle est en possession du ballon. A condition que l’équipe ne perde pas la possession du ballon avant que le chronométreur n’ait le temps de siffler, (dans ce cas le carton vert sera remis à l’équipe), l’équipe recevra immédiatement un temps mort d’équipe.
8. Chaque équipe a le droit à un maximum de trois temps morts d’équipe au cours du temps de jeu règlementaire sauf durant les prolongations. Deux temps morts d’équipe au maximum peuvent être accordés au cours de chaque mi-temps du temps de jeu réglementaire.
9. Temps morts pour les équipes qui jouent les matchs sous forme de tiers-temps : chaque équipe a le droit de poser un seul temps mort par tiers-temps.
10. Au cours des 5 dernières minutes du temps règlementaire, un seul temps mort d’équipe est autorisé par équipe.

**Intervention du chronométreur :**

Si le chronométreur interrompt la partie en course les points suivants sont à appliquer :

* Faute de changement ou entrée en jeu irrégulière d’un joueur. Le chronométreur doit interrompre la partie sans prendre en considération les règles générales régissant « l’avantage »
* 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 conformément à la règle. Dans tous les autres cas le jeu reprend par un jet franc.

**Quelques gestes des arbitres à connaitre**



Une image contenant personne, capture d’écran, texte, femme

Description générée automatiquement