OFFICIELS DE TABLE DE MARQUE

Brest 14/10/2023

AVANT PROPOS

RÔLE DES OFFICIELS DE TABLE DE MARQUE (OTM)

- Une aide aux juges arbitres qui doivent avoir une entière confiance en ces personnes.

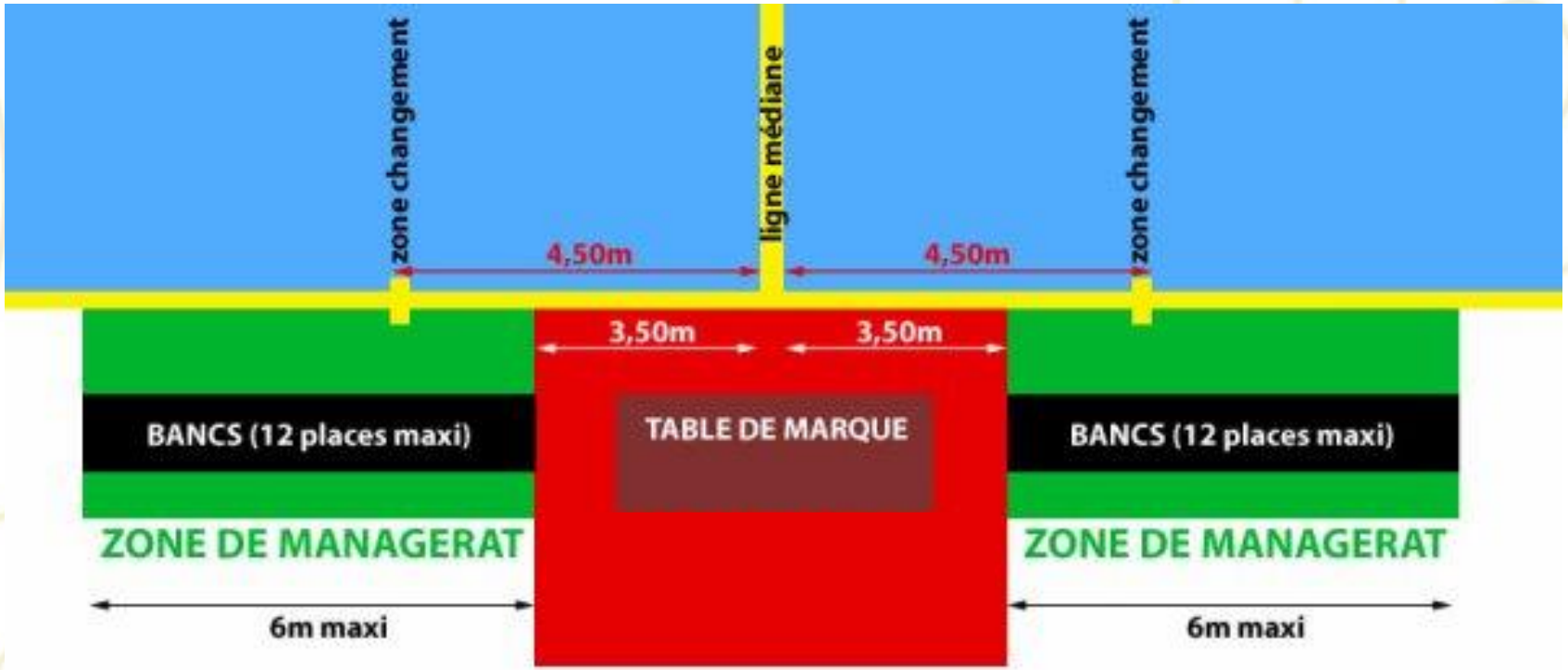
- Il doivent à tout moment, répondre à une demande des juges arbitres.

- Une défaillance des officiels de table de marque peut mettre les juges arbitres en difficulté.

LIGUE BRETAGNE FFHANDBALL

AVANT PROPOS

Table de marque



LIGUE BRETAGNE FFHANDBALL

LE CHRONOMÉTREUR

LE CHRONOMÉTREUR
Son matériel nécessaire

- Un pupitre de commandes.

- Un sifflet.

- Un jeu de carton : jaune, rouge, bleu, blanc.

- Un chronomètre manuel.

LIGUE BRETAGNE FFHANDBALL

LE CHRONOMÉTREUR
Sa responsabilité

- Contrôle de la zone de changement.
- Contrôle du temps de jeu.
- Gestion des temps mort d'équipe. (TME)
- Arrêt et reprise du temps de jeu. (suite au geste 15 des juges arbitres)
- Du temps d'exclusion des joueurs exclus.

LIGUE BRETAGNE FFHANDBALL

LE CHRONOMÉTREUR
Ses interventions

En utilisant un sifflet ou la sonnerie, le chronométreur est limité à :

- Signal de fin de chaque mi-temps.
- Entrée irrégulière d'un joueur ou d'un officiel.
- Présence d'un joueur en surnombre.
- Gestion des TME et de leur nombre autorisé par périodes.

LIGUE BRETAGNE FFHANDBALL

LE SECRÉTAIRE

LE SECRÉTAIRE
Son matériel nécessaire

- Un ordinateur avec la FDME.

- Des gros feutres de couleurs différentes.

- Des feuilles d'exclusions officiels vierges en nombre suffisant.

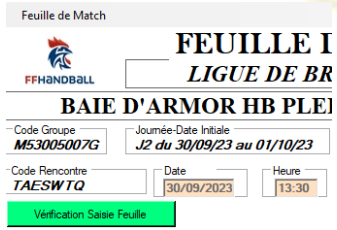
- Deux jeux de trois cartons verts de TME identifiés T1, T2 et T3.

- Deux supports (chevalets) pour les feuilles d'exclusion et pour les TME.

LIGUE BRETAGNE FFHANDBALL

LE SECRÉTAIRE
Sa responsabilité

- Contrôle de la zone de changement.
- Contrôle de la composition des équipes en lien avec les juges arbitres (JA).
- Contrôle de la FDME en lien avec les JA.
- L'inscription des joueurs après le début du match.



AVANT LE MATCH

AVANT LE MATCH

Dès l'arrivée des Juges Arbitres

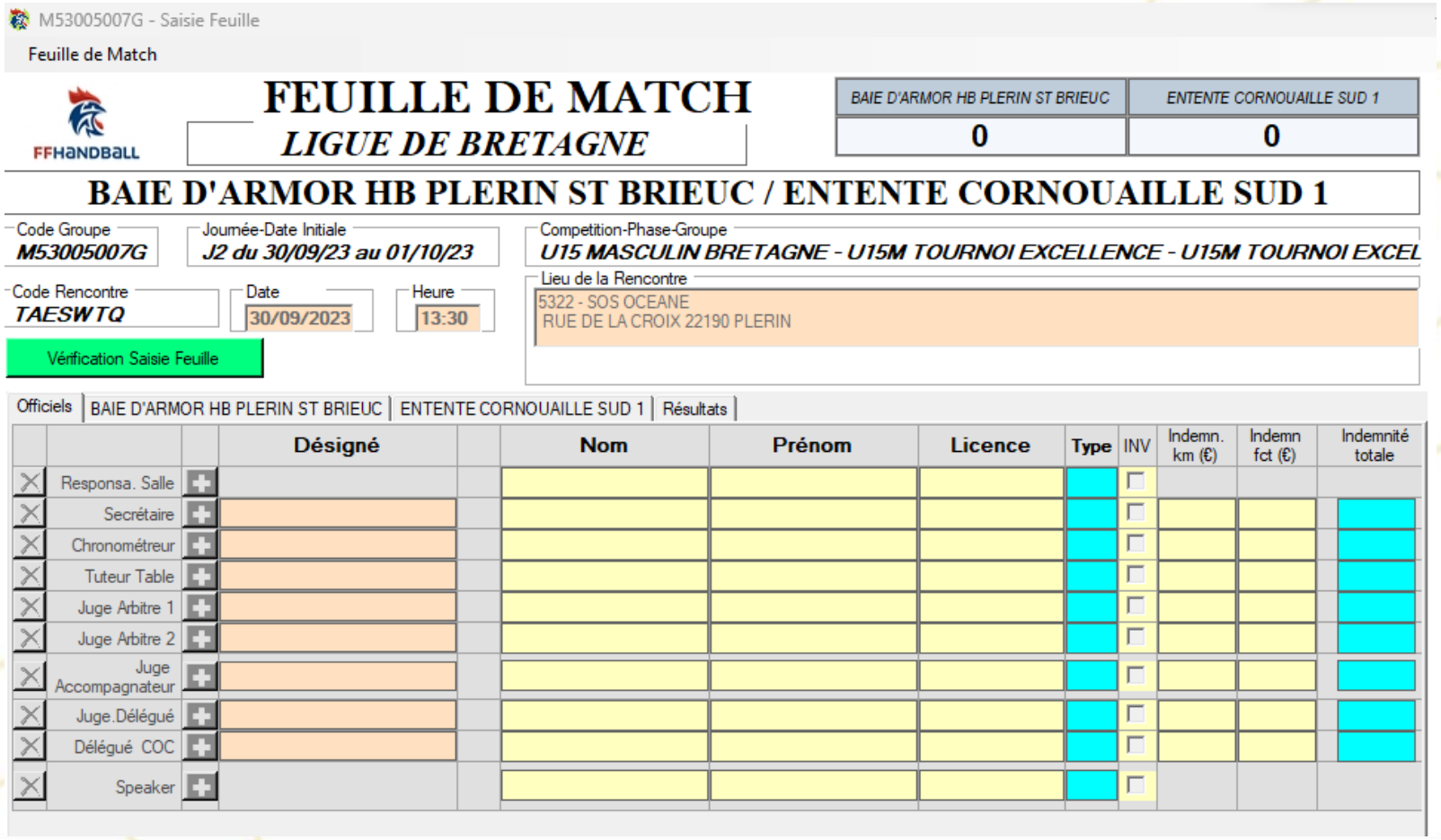
CHRONOMETREUR

- Prendre en compte les consignes des JA.
- Régler la console avec un chronomètre de 0 à 30.

SECRETAIRE

- Renseigne la FDME pour la partie « Officiels ».
- Accompagner les officiels des équipes au remplissage de la FDME.

AVANT LE MATCH



M53005007G - Saisie Feuille

Feuille de Match

FFHANDBALL

FEUILLE DE MATCH

LIGUE DE BRETAGNE

BAIE D'ARMOR HB PLERIN ST BRIEUC	ENTENTE CORNOUAILLE SUD 1
0	0

BAIE D'ARMOR HB PLERIN ST BRIEUC / ENTENTE CORNOUAILLE SUD 1

Code Groupe: *M53005007G*

Journée-Date Initiale: *J2 du 30/09/23 au 01/10/23*

Competition-Phase-Groupe: *U15 MASCULIN BRETAGNE - U15M TOURNOI EXCELLENCE - U15M TOURNOI EXCEL*

Code Rencontre: *TAESWTQ*

Date: 30/09/2023

Heure: 13:30

Lieu de la Rencontre: 5322 - SOS OCEANE
RUE DE LA CROIX 22190 PLERIN

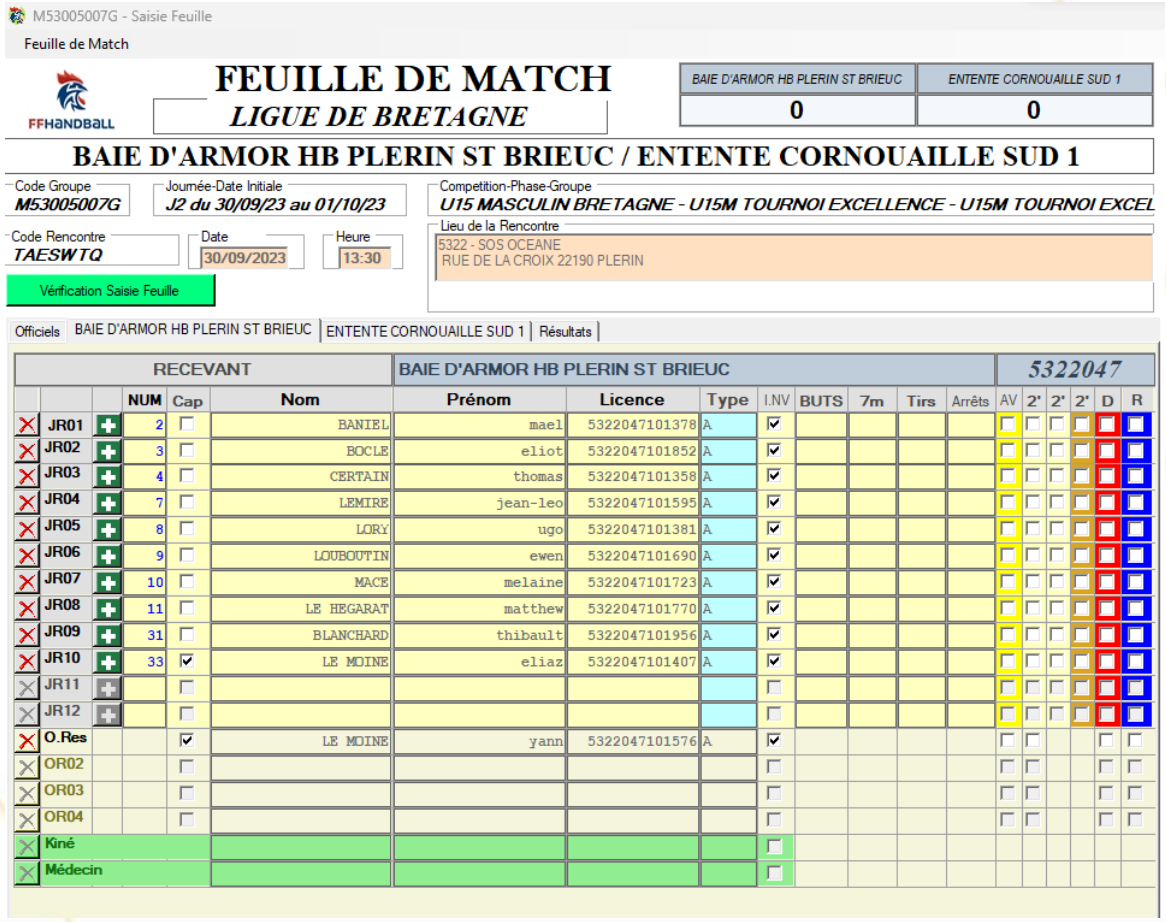
Vérification Saisie Feuille

Officiels | BAIE D'ARMOR HB PLERIN ST BRIEUC | ENTENTE CORNOUAILLE SUD 1 | Résultats

	Désigné	Nom	Prénom	Licence	Type	INV	Indemn. km (€)	Indemn fct (€)	Indemnité totale
Responsa. Salle									
Secrétaire									
Chronométreur									
Tuteur Table									
Juge Arbitre 1									
Juge Arbitre 2									
Juge Accompagnateur									
Juge.Délégué									
Délégué COC									
Speaker									

LIGUE BRETAGNE FFHANDBALL

AVANT LE MATCH



M53005007G - Saisie Feuille

Feuille de Match

FFHANDBALL

FEUILLE DE MATCH
LIGUE DE BRETAGNE

BAIE D'ARMOR HB PLERIN ST BRIEUC	ENTENTE CORNOUAILLE SUD 1
0	0

BAIE D'ARMOR HB PLERIN ST BRIEUC / ENTENTE CORNOUAILLE SUD 1

Code Groupe: *M53005007G*

Journée-Date Initiale: *J2 du 30/09/23 au 01/10/23*

Competition-Phase-Groupe: *U15 MASCULIN BRETAGNE - U15M TOURNOI EXCELLENCE - U15M TOURNOI EXCEL*

Code Rencontre: *TAESWTQ*

Date: 30/09/2023

Heure: 13:30

Lieu de la Rencontre: 5322 - SOS OCEANE
RUE DE LA CROIX 22190 PLERIN

Vérification Saisie Feuille

Officiels | BAIE D'ARMOR HB PLERIN ST BRIEUC | ENTENTE CORNOUAILLE SUD 1 | Résultats

RECEVANT					BAIE D'ARMOR HB PLERIN ST BRIEUC										5322047					
		NUM	Cap	Nom	Prénom	Licence	Type	I.NV	BUTS	7m	Tirs	Arrêts	AV	2'	2'	2'	D	R
JR01		2	☐	BANIEL	mael	5322047101378	A	☑					☐	☐	☐	☐	☐	☐
JR02		3	☐	BOCLE	eliot	5322047101852	A	☑					☐	☐	☐	☐	☐	☐
JR03		4	☐	CERTAIN	thomas	5322047101358	A	☑					☐	☐	☐	☐	☐	☐
JR04		7	☐	LEMIRE	jean-leo	5322047101595	A	☑					☐	☐	☐	☐	☐	☐
JR05		8	☐	LORY	ugo	5322047101381	A	☑					☐	☐	☐	☐	☐	☐
JR06		9	☐	LOUBOUTIN	ewen	5322047101690	A	☑					☐	☐	☐	☐	☐	☐
JR07		10	☐	MACE	melaine	5322047101723	A	☑					☐	☐	☐	☐	☐	☐
JR08		11	☐	LE HEGARAT	matthew	5322047101770	A	☑					☐	☐	☐	☐	☐	☐
JR09		31	☐	BLANCHARD	thibault	5322047101956	A	☑					☐	☐	☐	☐	☐	☐
JR10		33	☑	LE MOINE	eliaz	5322047101407	A	☑					☐	☐	☐	☐	☐	☐
JR11			☐					☐					☐	☐	☐	☐	☐	☐
JR12			☐					☐					☐	☐	☐	☐	☐	☐
O.Res			☑	LE MOINE	yann	5322047101576	A	☑					☐	☐			☐	☐
OR02			☐					☐					☐	☐			☐	☐
OR03			☐					☐					☐	☐			☐	☐
OR04			☐					☐					☐	☐			☐	☐
Kiné								☐										
Médecin								☐										

LIGUE BRETAGNE FFHANDBALL

PENDANT LE MATCH

PENDANT LE MATCH

En étroite collaboration

CHRONOMETREUR

- Maintenir un contact visuel avec les JA.
- Indiquer oralement au secrétaire le numéro/équipe de chaque buteur.
- Indiquer oralement au secrétaire le numéro du joueur/équipe ayant fait l'objet d'une sanction disciplinaire ainsi que l'heure de fin du temps d'exclusion.

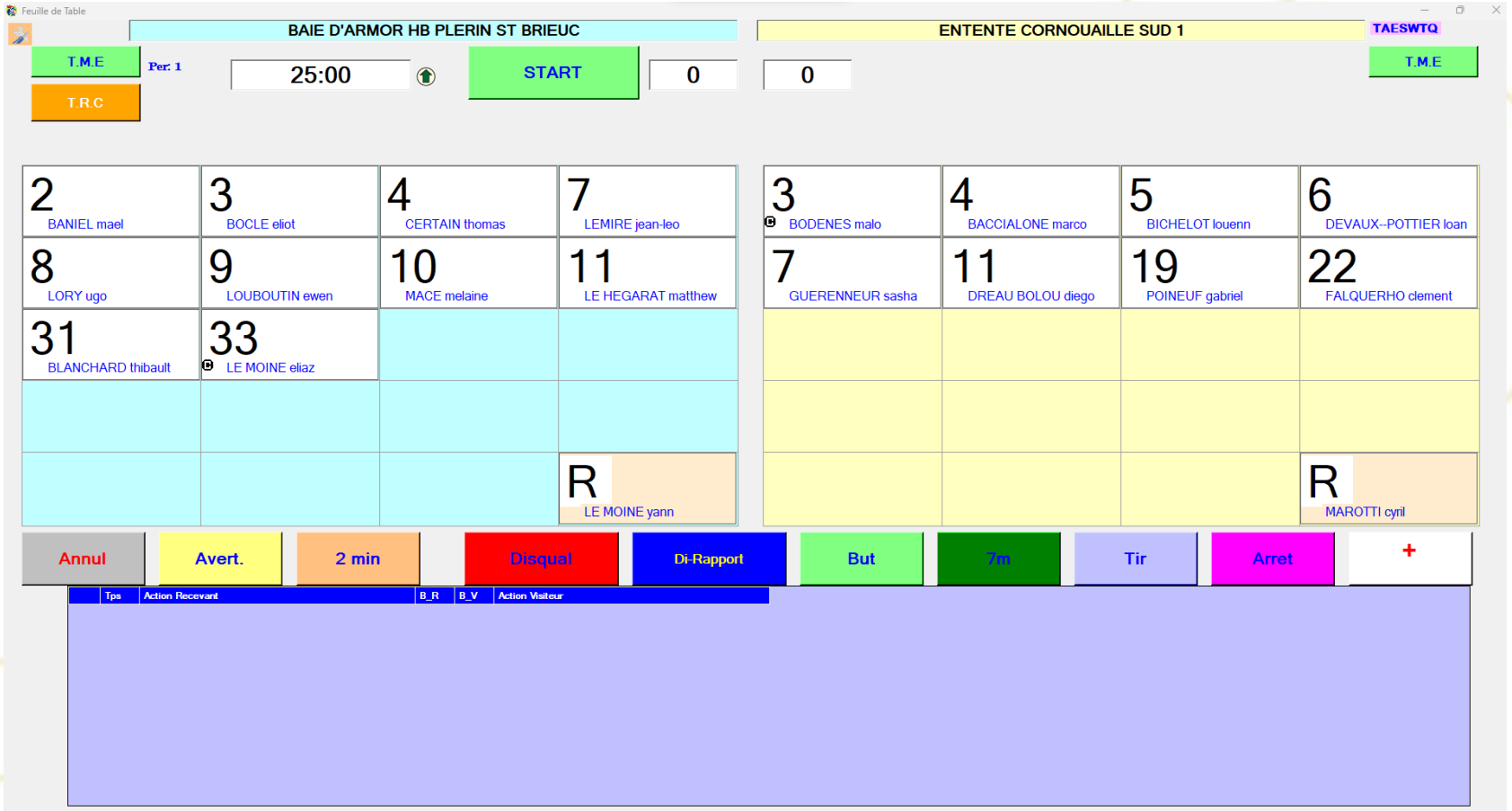
SECRETAIRE

- Maintenir un contact visuel avec les JA.
- Recueillir en direct les données du match sur sa GDME (buteurs, sanctions disciplinaires, TME…)

LIGUE BRETAGNE FFHANDBALL

PENDANT LE MATCH

SECRETAIRE



APRÈS LE MATCH

APRÈS LE MATCH

CHRONOMETREUR

- Rester à disposition des JA et/ou du secrétaire.

En étroite collaboration

SECRETAIRE

- S'assurer avec le chronométreur que le score final est correct.
- Vérifier avec les JA le score du match et les sanctions disciplinaires.
- Renseigner la FDME en important la GDME.
- Présenter la FDME aux JA pour signatures électroniques et sauvegardes sur les supports informatiques.

LIGUE BRETAGNE FFHANDBALL

LA RELATION
OTM / JA ou JAJ

LA RELATION OTM / JA ou JAJ
Communication

- Si les OTM ne sont pas d'accord entre eux ou si l'information des JA n'est pas suffisamment claire.

➔ Aucune action ne doit être faite de la part des OTM ; les JA doivent du coup être plus précis.

LA RELATION OTM / JA
Lors des arrêts et reprises du temps de jeu

- Dès que les JA effectuent le geste d'arrêt du temps de jeu, le Chronométreur arrête immédiatement le chronomètre et lève le bras pour indiquer que le message est bien compris.

- Lorsque les JA décident de reprendre le jeu, le Chronométreur lève distinctement le bras pour signifier qu'il est prêt et fait repartir le chronomètre au coup de sifflet des JA.

LIGUE BRETAGNE FFHANDBALL

TEMPS MORT D'ÉQUIPE

TEMPS MORT D'ÉQUIPE
Rappel à la règle

- 3 temps mort d'équipe (TME) par match (matérialisé par un carton vert T1-T2-T3)
- 2 TME maximum par équipe peuvent être déposés par mi-temps.
- Au cours des 5 dernières minutes du temps règlementaire, 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.
- Il n'est pas possible de déposer un TME durant les prolongations (matchs de coupe…)

LIGUE BRETAGNE FFHANDBALL

TEMPS MORT D'ÉQUIPE
Procédure (1)

- Tout officiel d'équipe peut demander un TME en posant son carton vert devant le chronométreur lorsque son équipe est en possession de la balle (balle en jeu ou lors d'interruption du jeu)
- Le chronométreur 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 continue.
- Obligatoirement à ce moment, le chronométreur stoppe le chronomètre mural et émet un signal audible (le signal sonore du pupitre de commande ou un coup de sifflet). Si les JA ou les joueurs n'entendent pas ce signal, le chronométreur devra se manifester jusqu'à se faire entendre.

TEMPS MORT D'ÉQUIPE
Procédure (2)

- Le chronométreur déclenche un autre chronomètre (table de marque ou chronomètre manuel) de façon à contrôler la durée du temps du TME (1 minute) et les JA confirment l'arrêt du temps de jeu en effectuant le geste 15.
- Le chronométreur 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.

LIGUE BRETAGNE FFHANDBALL

GESTION D'UNE EXCLUSION

GESTION D'UNE EXCLUSION
Affichage

- **Affichage du temps de jeu :**

➔Temps croissant : de 0 – 60

➔Temps croissant : de 0 – 30 pour chaque période

⚠ A adapter en fonction de la catégorie d'âge

- **Affichage des temps de pénalités par joueur :**

➔ Support + Fiche d'exclusion

➔ Tableau d'affichage

➔ Tableau d'affichage + Fiche d'exclusion = **Interdit** ⚠

LIGUE BRETAGNE FFHANDBALL

GESTION D'UNE EXCLUSION
Gestion de la fiche d'exclusion

- Il est préconiser d'utiliser la fiche d'exclusion officielle (affichage sur les 2 côtés)
- La fiche 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

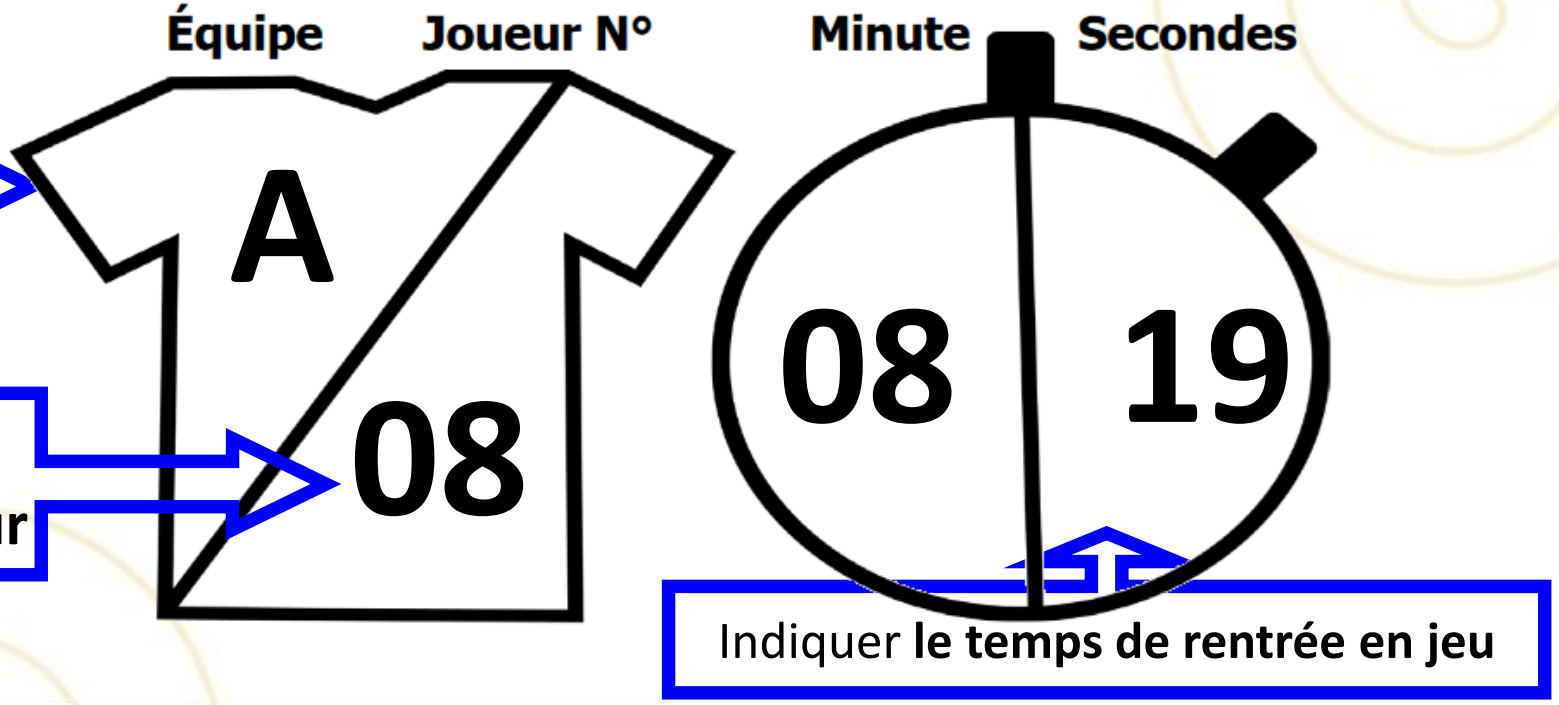
- Les deux côtés de la fiche d'exclusion doivent être renseignés de la même façon et lisiblement.

LIGUE BRETAGNE FFHANDBALL

GESTION D'UNE EXCLUSION
Gestion de la fiche d'exclusion

FFHANDBALL

ENTREE EN JEU



Indiquer :
A ou **B**

Indiquer
le numéro du joueur

Indiquer **le temps de rentrée en jeu**

LIGUE BRETAGNE FFHANDBALL

GESTION D'UNE EXCLUSION
Gestion de la fiche d'exclusion

FFHANDBALL

ENTREE EN JEU

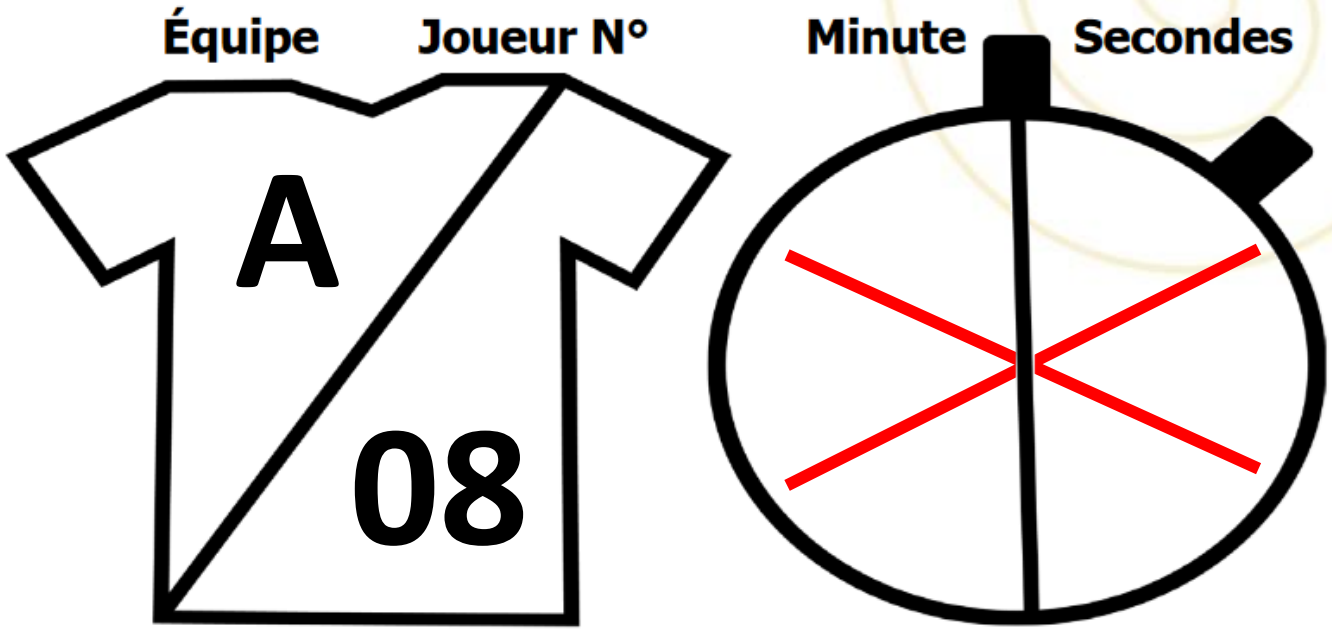
Lors de sa 3ème exclusion ou Disqualification barrer son numéro

LIGUE BRETAGNE FFHANDBALL

GESTION D'UNE EXCLUSION
Gestion de la fiche d'exclusion

FFHANDBALL

ENTREE EN JEU



Si le joueur ne peut plus entrer en jeu
(Fin du match, de la prolongation)

LIGUE BRETAGNE FFHANDBALL

GESTION D'UNE EXCLUSION
Gestion de la fiche d'exclusion

- 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 si une réclamation est posée.

LIGUE BRETAGNE FFHANDBALL

PROTOCOLE COMMOTION CÉRÉBRALE

LIGUE BRETAGNE
FFHANDBALL

PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE

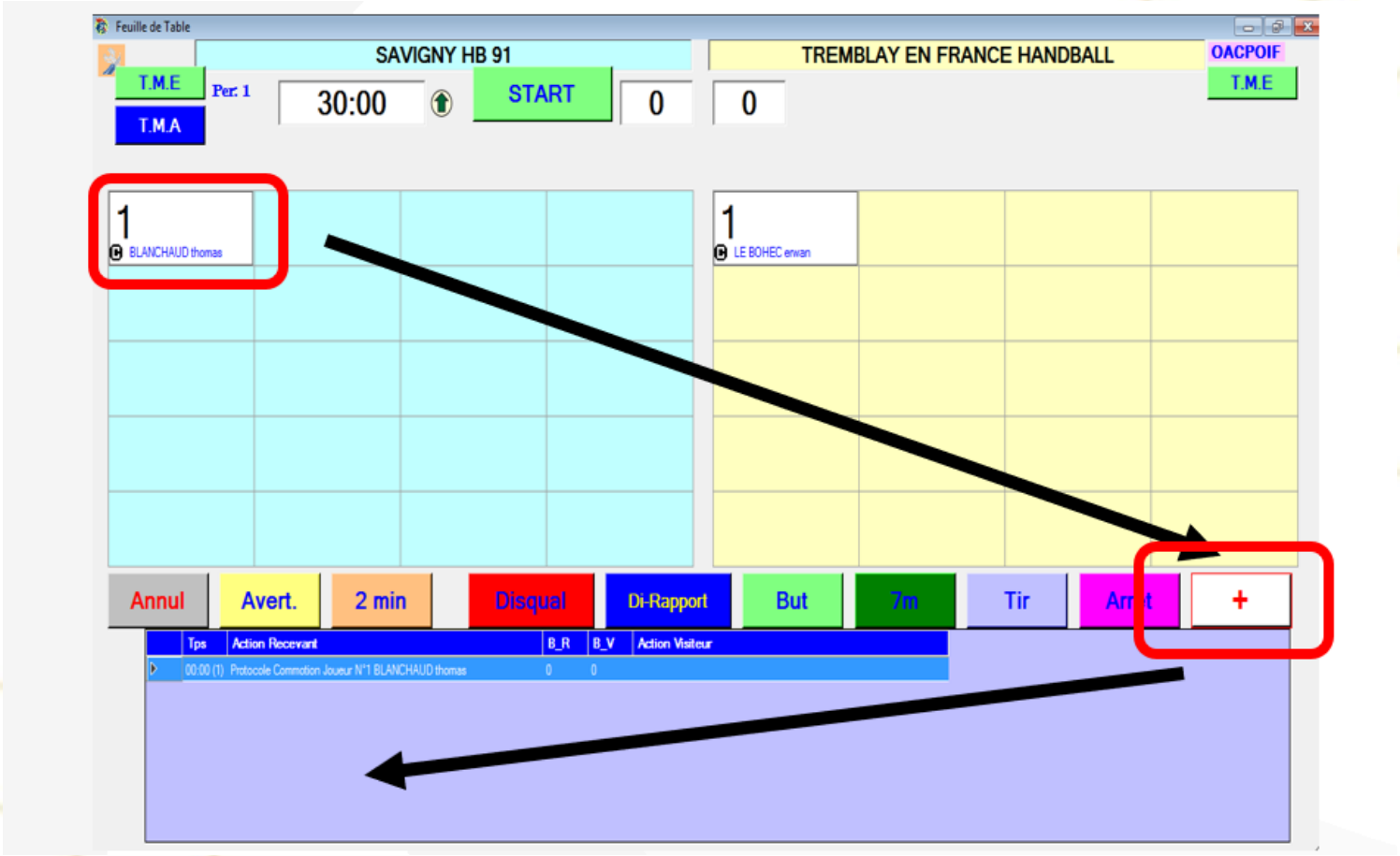
GESTION D'UN CONTEXTE DE CARTON BLANC.

Si lors d'un choc ou d'un tir à la tête, le joueur (ou GB) a du mal à se relever et/ou met un certain temps à reprendre ses esprits, c'est une situation où l'on peut soupçonner une CC. Le Juge arbitre **doit obligatoirement** :

1. **Arrêter le temps** et se placer auprès du joueur concerné.
2. **Faire entrer sur l'aire** de jeu les personnes éligibles et autorisées.
3. **Sortir le carton blanc et le pointer en direction de la table de marque** en indiquant le numéro du joueur.
4. **Se déplacer** à la table de marque et **s'assurer** que les OTM ont bien coché la case prévue à cet effet sur la FDME.
5. **Au moment de la signature en fin de match, demander à l'officiel A** si le joueur a repris le jeu ou non et le consigner sur la FDME .

LIGUE BRETAGNE FFHANDBALL

PROTOCOLE COMMOTION CÉRÉBRALE
GDME



QUESTIONS ?

QUE FAIRE SI... ?

QUE FAIRE SI…

…L'ordinateur ne fonctionne pas ?

Malgré toutes les bonnes volontés, l'ordinateur ne fonctionne pas, ou un problème informatique ne permet pas de rédiger la FDME.

➔ **Rédiger une feuille de match manuelle. Un exemplaire est disponible sur l'application FDME.**

QUE FAIRE SI…

…Le chronomètre mural ne démarre pas/plus ?

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

➔ Alerter immédiatement les JA par un signal sonore qui peut être celui du pupitre ou avec l'aide d'un sifflet.

LIGUE BRETAGNE FFHANDBALL

QUE FAIRE SI…

…Le chronomètre mural est en avance par rapport au chrono des JA ?

Les JA qui sont officiellement maîtres du temps constatent que le chronomètre mural est en avance par rapport au leur.

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

Le top de déclenchement sera ordonné par le chronométreur après concertation avec les JA.

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

LIGUE BRETAGNE FFHANDBALL

QUE FAIRE SI…

… Le chronomètre mural est en retard par rapport au chrono des juges arbitres ?

Les JA qui sont officiellement maîtres du temps constatent que le chronomètre mural est en retard par rapport au leur.

➔ Avant la reprise du jeu, le chronomètre sera remis au temps souhaité par les JA (sans que le jeu se déroule) ; Le jeu pourra reprendre par un coup de sifflet des JA et le chronomètre sera redémarré à cette occasion.

LIGUE BRETAGNE FFHANDBALL

QUE FAIRE SI…

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

La table de marque officielle doit signaler la fin de mi-temps ou de match.

➔ Alerter immédiatement les JA par un signal sonore qui peut être celui du pupitre ou avec l'aide d'un sifflet.

QUE FAIRE SI…

… Un joueur exclu rentre trop tôt ou présence d'un joueur supplémentaire sur l'aire de jeu ?

➔ Le chronométreur doit interrompre immédiatement la partie sans prendre en considération les règles générales régissant « l'avantage ».

➔ Il est impératif de préciser sans hésitation aux juges arbitres le numéro du joueur fautif.
En cas « d'oubli » du N°, les JA appliqueront la règle en vigueur sur le joueur à sanctionner.

QUE FAIRE SI…

… 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 de joueurs. Si l'équipe en défense effectue (néanmoins) un changement :

Le chronométreur devra informer les JA par tout moyen.

Le joueur qui est entré recevra une exclusion de 2 minutes.

➔ L'équipe qui attaque a le droit d'effectuer un seul changement : le tireur du jet franc. Si l'équipe en attaque effectue (néanmoins) plus d'un changement de joueur :

Le chronométreur devra informer les JA par tout moyen.

Le second joueur qui est entré recevra une exclusion de 2 minutes.

Si d'autres joueurs rentrent, pas de sanction disciplinaire mais les empêcher de participer à l'exécution du jet franc.

LIGUE BRETAGNE FFHANDBALL