

# Memento officiel de table (OT)

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.

## 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 TACHES 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 Electronique ainsi que le matériel informatique associé.**

**Dans ce document, pour tout ce qui est identifié FDTE il faut comprendre Feuille De Table Electronique ainsi que le matériel informatique (identique à la FDME) sur lequel le logiciel spécifique a été téléchargé.**

**L'utilisation de la FDTE est obligatoire pour les championnats nationaux à partir de la saison 2013-2014. Les ligues et comités sont décisionnaires dans le choix d'utiliser ou pas la procédure**

### 3.1 PERSONNES AUTORISEES A ETRE PRESENTES A LA TABLE DE MARQUE (pour les championnats départementaux 91)

#### 3.1.1 LE SECRETAIRE, LE CHRONOMETREUR.

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 ETRE PROCHES 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 COMPETITION

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

### 3.3 MATERIEL NECESSAIRE A LA TABLE DE MARQUE

#### 3.3.1 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'Équipe)
- 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.



#### 3.3.2 FOURNIS PAR LE SECRETAIRE (sauf utilisation de la FDTE)

- La feuille de table lui permettant de recueillir les informations
- 2 stylos de couleurs différentes.

### 3.4 TACHES DES PERSONNES AUTORISEES (pour les championnats départementaux 91)

### 3.4.1 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).

### 3.4.2 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).

### 3.4.3 LE RESPONSABLE DE LA SALLE ET DE L'ESPACE DE COMPETITION

Il doit :

- être équipé d'un signe visible depuis l'aire de jeu et par l'ensemble des personnes présentes à la rencontre (brassard ou tout autre signe distinctif).
- 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)

### 3.4.4 LES OFFICIELS DE TABLE

- GENERALITES

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 notoire 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 secrétaire / 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.

A noter :

- 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 LE CHRONOMETREUR

C'EST LE REPRESENTANT DU CLUB RECEVANT

→ SON MATERIEL NECESSAIRE

- 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.

→ 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, officiel présents au début du match ainsi que les personnes du corps médical (médecin, kiné)
  - 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

➔ **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)**

→ PENDANT LE MATCH

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).

- **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)

- **Le temps doit toujours être pris en double**

- Officiellement à partir du pupitre de commande  
En secours avec un chronomètre manuel

### **→ APRES 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 chronométrateur 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 chronométrateur 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.

## 5 LE SECRETAIRE

### C'EST LE REPRESENTANT DU CLUB VISITEUR

#### → SON MATERIEL NECESSAIRE

- Un sifflet,
- Des feuilles d'exclusion officielles vierges en nombre suffisant.
- Deux supports pour les feuilles d'exclusion et pour les cartons verts

#### S'il utilise la fonction FDTE (feuille de table électronique)

- Le PC avec le logiciel FDME comprenant la fonction FDTE

#### S'il n'utilise pas la fonction FDTE

- Un ou des stylos de couleurs différentes,
- Une feuille de table,

**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.**

#### → AVANT LE MATCH

- 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 inscrits par numéros croissants
- Les autres informations doivent apparaître de manière automatique
- Lorsque la FDME est renseignée, il la présente au délégué et aux arbitres.
- Il prend en compte les consignes données par les arbitres ou le délégué avant la rencontre

#### → PENDANT LE MATCH

##### Agit oralement avec le chronométrateur et lorsqu'il y a accord

- Recueille en direct les données du match sur sa feuille de table (ou FDTE) buteurs, sanctions disciplinaires, temps d'exclusion, TME (voir annexe 1 gestion de la feuille de table)

##### 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.

##### 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.
- 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.

**N.B. 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'.**

- Si les arbitres le sollicitent et lors d'un arrêt prolongé du temps, il vérifie avec eux les sanctions disciplinaires données.

## 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.

### → APRES LE MATCH

- Il totalise sur sa feuille de table le nombre de buts de chaque joueur, (sauf utilisation de la FDTE)
- 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). Cette fonction est faite automatiquement s'il utilise la FDTE

Lorsque ceci est terminé, il remet la FDME aux arbitres ou au délégué pour contrôles et signatures

Un officiel responsable disqualifié n'est pas autorisé à signer la feuille de match.

L'officiel responsable d'équipe devra désigner un nouvel officiel responsable remplaçant au moment de la disqualification, et informer l'arbitre.

Il répond à l'invitation des arbitres dans leur vestiaire.

## 6 LA GESTUELLE DES OFFICIELS DE TABLE

### → 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.

#### ◆ 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).

#### ◆ 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.

#### ◆ 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.

#### ◆ 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.

#### ◆ Gestion du Temps Mort d'équipe (TME) voir annexe 2

## 7 LE RESPONSABLE DE LA SALLE ET DE L'ESPACE DE COMPETITION

- 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.



- 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)
- 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.
- 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

## 8 QUE FAIRE SI ...

### LE CHRONOMETRE NE DEMARRE 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 CHRONOMETRE MURAL EST EN AVANCE PAR RAPPORT AU CHRONOMETRE 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 CHRONOMETRE MURAL EST EN RETARD PAR RAPPORT AU CHRONOMETRE 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). 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 ENTREE IRREGULIERE D'UN JOUEUR**

Le chronométrateur 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'ARRET DU TEMPS DE JEU LORS D'UNE EXCLUSION OU 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 CHRONOMETREUR**

Lorsque le chronométrateur (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 chronométrateur (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 ETRE EXECUTE 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.

## **9 ANNEXE 1 : GESTION DE LA FEUILLE DE TABLE (si pas d'utilisation de la FDTE)**

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.



- 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.
- 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)

### 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 (voir chapitre réservé à la feuille de match)

## 10 ANNEXE 2 : GESTION DU TME (temps mort d'équipe)

### → GENERALITES

- 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.

### → GESTION DES CARTONS VERTS OU TME

- **Avant le début du match**
  - ➔ Chaque équipe reçoit 2 cartons verts identifiés T1 et T2.
- **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.

### → PROCEDURE

- 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 résonnant, 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.

## 11 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 (voir aussi l'annexe 6 concernant un remplacement de joueurs et d'officiels d'équipe)

### L'échelle des sanctions progressive pour les joueurs

#### ◆ Avertissement (carton jaune). Les arbitres **devraient** donner

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

#### ◆ 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.

#### ◆ 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.

### 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 :

- 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.

## 12 ANNEXE 4 : GESTION DE LA FICHE D'EXCLUSION

### → GENERALITES

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

### → PARTICULARITES

#### ➤ 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 APRES** 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 sportif grossier 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**.
    - Après la reprise du jeu à **10'30**, il commet une voie de fait.
    - Les arbitres ordonnent une disqualification
    - Le secrétaire devra faire UNE fiche d'exclusion avec **12'25** pour le joueur A10
    - UNE fiche d'exclusion avec **12'30** pour le joueur A10, l'équipe est pénalisée d'un autre joueur en moins
    - L'équipe A aura 2 joueurs en moins sur le terrain jusqu'à **12'25** et un joueur en moins jusqu'à **12'30**
    - Le joueur A 10 doit quitter la zone d'influence

## 13 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

Qu'appelle t-on un changement correct?

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

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.

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.

## 14 ANNEXE 6 : REMPLACEMENT DE JOUEURS ET D'OFFICIELS D'EQUIPE

Une équipe et quels que soient le niveau de jeu et la catégorie doit obligatoirement avoir un officiel responsable d'équipe majeur inscrit sur la feuille de match

Si une équipe n'a pas utilisé son contingent de joueurs réglementaire selon la compétition ou d'officiels (4) sur la FDME

- Le capitaine inscrit sur la FDME peut devenir officiel
- Un officiel inscrit sur la FDME peut devenir un joueur jusqu'à la fin du temps de jeu (prolongations comprises)

Le nombre maximum de joueurs et/ou d'officiels ne doit pas être dépassé en fonction des règlements en vigueur pour la compétition

La fonction originelle du joueur ou de l'officiel doit être supprimée sur la FDME et sa nouvelle fonction doit y figurer

Il n'est pas possible de remplacer un joueur ou officiel dans sa fonction originelle qui a été supprimée.

Il n'est pas possible de modifier un autre participant ayant une certaine fonction dans le but d'effectuer un remplacement tout en respectant le nombre maximum autorisé.

Il n'est pas possible d'inscrire une personne à la fois en tant que joueur et officiel **sauf** si l'équipe se présente sans officiel (voir l'article 98.6.2 des RG ou page 71 du code d'arbitrage édition novembre 2012)

Les sanctions personnelles infligées avant le changement de fonction (avertissement, exclusion) sont prises en considération pour le contingent personnel, le contingent 'joueurs' et pour le contingent 'officiels'.



## 15 ANNEXE 7 : VERIFICATION DU BON FONCTIONNEMENT DU CHRONOMETRE

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

## 16 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, après avoir validé la FDME, un des deux arbitres signe (signature électronique) ce qui a pour effet de bloquer la FDME (Plus aucune information ne peut être ajoutée).

Les arbitres doivent exclusivement utiliser la clé USB à compter de la saison 2012/2013. 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. L'utilisation de la FDTE permet d'alimenter automatiquement la FDME, à défaut il lui faudra remplir les informations à partir de sa feuille de table papier. Après vérification par les arbitres, les officiels responsables d'équipe (non

disqualifiés), officiels de table, délégué 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.

### **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.

### **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.

## **17 ANNEXE 9 : LA RECLAMATION ou COMMENT RECLAMER 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.

#### **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.

#### 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 pour l'instruction),
- La réclamation du club plaignant,
- 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.

#### UNE RECLAMATION CONCERNANT :

- L'état des installations sportives,
- La qualification des arbitres, managers, chronométrateurs, 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, en présence du délégué s'il est désigné, signée obligatoirement des deux officiels responsables d'équipe

➔ 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 RECLAMATION CONCERNANT :

Une contestation concernant des faits techniques,

➔ DOIT ETRE FORMULEE Verbalement aux arbitres par l'officiel responsable d'équipe plaignant en présence de l'officiel responsable d'équipe adverse

➔ AVANT LA REPRISE DU JEU CONSECUTIVE A LA DECISION CONSTATEE.

➔ DOIT ETRE REDIGEE A LA FIN DU MATCH si l'officiel responsable d'équipe plaignant (non disqualifié) confirme sa réclamation. Elle est transcrite par les arbitres sur la feuille de match sous la dictée de l'officiel responsable d'équipe plaignant en présence de l'officiel responsable

d'équipe adverse, du délégué s'il est désigné et contresignée par les deux officiels responsables d'équipe.

Les arbitres, dans un délai utile pour l'instruction, adressent leur rapport à l'intention de la commission des litiges ou à défaut de la commission d'arbitrage de l'instance compétente 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.

### **PROCEDURE POUR TRANSCRIRE UNE RECLAMATION SUR LA FEUILLE DE MATCH :**

Cette procédure se passe dans le vestiaire des arbitres en présence :

- Des arbitres, du délégué
- Des deux officiels responsables d'équipe non disqualifiés,
- Éventuellement des secrétaire et chronométrateur

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

Dans ce cas, l'officiel responsable d'équipe plaignant dicte à l'arbitre sa réclamation en présence de l'officiel responsable d'équipe adverse qui peut préciser ses faits dans les mêmes conditions. Les arbitres mentionnent brièvement leur version des faits et indiquent la mention 'rapport suit'.

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 d'équipes signent la feuille de match après avoir vérifié les informations, les arbitres, le délégué 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 à envoyer en recommandé avec accusé réception à la commission compétente.

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.

**Rédigé avec l'aimable concours de la CCA**

SECONDES	MINUTES	JOUEUR N°	EQUIPE

## ENTREE EN JEU

SUPPORT
A PLACER SUR LE
FICHE D'EXCLUSION



FICHE D'EXCLUSION
A PLACER SUR LE
SUPPORT

## ENTREE EN JEU

EQUIPE	JOUEUR N°	MINUTES	SECONDES