

# Table de Marque | Handball



LE CHRONOMÉTREUR  
LE SECRETAIRE  
LE RESPONSABLE DE SALLE

[CLIQUEZ ICI POUR L'OUVRIR](#)

## Officier à la table, c'est être acteur du match et non pas spectateur !

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.

**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.

**Le chronométrateur:** 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 demander le temps de jeu restant et le score.

**La feuille de match électronique:** Elle est vérifiée par les arbitres avant la rencontre, si possible en présence des officiels de table. Les arbitres confient l'ordinateur au secrétaire afin qu'il puisse y inscrire les éléments du match (joueur en retard, buteurs, score, sanctions).

### Le petit matériel (indispensable):

- 3 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.
- Des feuillets pour que le chronométrateur communique aux équipes chaque exclusion de joueur en les déposant à l'une des extrémités de la table. Prévoir 20 exemplaires.
- Feutres/Stylos de différentes couleurs.
- Un sifflet
- Un chronomètre manuel

## Qui peut tenir la table ?

En théorie, lors d'un match officiel, n'importe quel licencié (joueur ou dirigeant). Il doit avoir une assez bonne connaissance des règles du jeu et être âgé de 18 ans révolus.

Les mineurs peuvent officier sous la responsabilité d'un adulte.

Un minimum de compétence adaptée au clavier de l'installation de la salle est indispensable :

Savoir l'installer et l'initialiser en fonction de la catégorie d'âge, donc de la durée de la rencontre

Savoir démarrer et arrêter le temps de jeu, les exclusions, les temps morts, ..

Éventuellement, rectifier une mauvaise manipulation ou frappe  
Gérer le TME en respectant les règles du livret d'arbitrage

Les personnes choisies doivent être présentes suffisamment tôt, à la table de marque, afin que la feuille de match puisse être remplie avant le début de la rencontre et vérifiée par les arbitres.

Il est évident que leur présence doit se poursuivre pendant la durée totale de la rencontre, prolongations éventuelles comprises.

**La neutralité vis à vis des équipes et acteurs en présence est indispensable.**

## **Le rôle de la table**

### **Conjointement :**

Ils sont responsables de la bonne gestion de la feuille de match

Ils remplissent ou font remplir les renseignements propres aux équipes

Ils s'assurent que ces formalités soient bien réalisées 20 minutes avant le début de la rencontre.

**Ils se tiennent à tout moment à la disposition des arbitres**

Ils doivent prendre les consignes auprès des arbitres.

Ils doivent s'assurer du bon fonctionnement des installations de la table.

Répondent à toute convocation dans le vestiaire des arbitres. (y compris après le match)

## **Secrétaire et Chronométrateur**

Contrôlent le nombre d'officiels et de joueurs présents dans la zone de changement (les bancs),

Contrôlent, avec le consentement de l'arbitre, l'entrée et la sortie des remplaçants

Lors de la pause, responsabilité des ballons de match et de réserve.

### **Le secrétaire, avec l'aide du Chronométrateur:**

Confirme les sanctions par le geste codifié vers les arbitres:

Brandit un carton jaune pour un avertissement,

Fait clairement le geste des 2 mn pour une exclusion,

Brandit un carton rouge pour une disqualification,

Si le secrétaire et le chronométrateur ne sont pas d'accord entre eux sur le 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 de la table et dans ce cas les arbitres devront se montrer plus précis.

## **Rôle du Chronométrateur**

**Il doit rester le plus souvent en contact visuel avec l'arbitre**

## **Pendant le match, il a la responsabilité du contrôle du temps de jeu:**

Sonnerie de fin de période, de fin de match, de Temps Mort d'équipe

Les arrêts du temps suite à décision de l'arbitre

La reprise du jeu

Lorsqu'il est prêt, il lève la main pour indiquer à l'arbitre qu'il est prêt à redémarrer le temps de jeu.

L'arbitre peut alors siffler la reprise du jeu

(commencement du chronométrage du temps d'exclusion, avec gestuelle 2mn)

Lors de temps morts d'équipe, il signale la reprise au bout de 50 secondes

Il est garant de la bonne fin de durée des exclusions

Il veille que le temps de pause soit respecté (mi temps, prolongations)

## **Après le Match**

Aide le secrétaire à la rédaction de la feuille de match

Veille à ne pas éteindre le chrono et le score avant la fermeture de la feuille de match

## **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), sauf dans les cas suivants:

S'il n'y a pas de signal automatique, à la fin de chaque période

A l'entrée en jeu d'un joueur avant la fin du temps d'exclusion

A la présence d'un joueur non qualifié ou en surnombre

A la gestion des TME

**Lors des irrégularités entrée d'un joueur exclu, en surnombre, non qualifié : le chronométreur doit interrompre la partie immédiatement sans prendre en compte les règles régissant l'avantage.**

**Pour tout autre type d'irrégularités, devant être signalés aux arbitres, il conviendra d'attendre le prochain arrêt de jeu**

Rappel du geste 16:



## **Rôle du secrétaire de table**

### **Avant le match**

Il rédige les parties communes de la feuille de match (date, heure, lieu du match, division, poule, etc...), remplit ou fait remplir la feuille de match concernant les renseignements propres aux équipes, vérifie le n° de maillot des joueurs.

Il signe la feuille de match

### **Pendant le match** (avec l'aide du chronométreur)

Après concertation il transcrit les données du match sur sa feuille de table (buteurs, sanctions disciplinaires, temps d'exclusion, TME, score à la mi-temps),

Il remplit clairement les fiches d'exclusion (sur les 2 côtés de la fiche): numéro du joueur sanctionné, équipe d'appartenance, le temps de rentrée.

Il affiche clairement la fiche d'exclusion sur son support. Elle ne doit pas quitter le

support tant que l'exclusion n'est pas terminée,  
Il est garant de la bonne fin de durée des exclusions (indiquée sur la fiche d'exclusion).  
Lors de l'arrivée tardive d'un joueur qui souhaite participer au match, il doit l'inscrire sur la feuille de match au moment prévu par les règlements.

### Après le match

Il totalise sur sa feuille de table le nombre de buts de chaque joueur,  
Il vérifie avec les arbitres le score du match et les sanctions disciplinaires données à chaque joueur.

**En cas de désaccord, la décision des arbitres est souveraine.**

## Défaillance de la table

**En cas de litige, les arbitres sont maîtres du temps, du score, de la gestion des temps d'exclusion**

En cas de défaillance notoire remarquée par les arbitres, ces derniers ont le pouvoir de **mettre un terme à l'officialisation de 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 secrétaires / chronométreurs doivent quitter la table de marque et regagner les tribunes

**Dans ce cas, aucun remplacement n'est possible.**

Les arbitres annoncent le temps écoulé (ou restant à jouer) à chaque arrêt de jeu au responsable officiel de chaque équipe.

# QUE FAIRE LORS DE:

Engagement de début de chaque mi-temps ou prolongation : Après que l'arbitre se soit assuré que tout le monde est prêt, la table met le chronomètre en route suite au coup de sifflet.

Engagement en cours de partie : aucune action spécifique de la table.

But : Enregistrer chacun des buts validés. Afficher le nouveau score (attention aux inversions). Noter le n° des marqueurs.

Arrêt du temps : Interrompre le temps de jeu (geste et 3 coups de sifflet des arbitres) et le reprendre en fonction de l'événement (jet de 7m par exemple).

Avertissement, Exclusion, Disqualification, Expulsion :

- Noter les numéros des joueurs et officiels sanctionnés d'avertissement, d'exclusion, voir d'expulsion.
- Surveiller le temps de chacune des exclusions: informer le fautif du moment où il pourra rentrer sur l'aire de jeu si l'affichage mural ne le prévoit pas.
- Confirmer aux arbitres, par la gestuelle appropriée, la mise en œuvre des sanctions et le début de l'éventuel chronométrage (2mn).

Mauvais changement ou entrée irrégulière: Si l'arbitre a confié cette mission à la table, le chronométreur DOIT interrompre la partie (donc le temps) immédiatement.

Absence de chronomètre mural: La table doit informer les équipes du temps écoulé ou restant à jouer. Surtout à la suite d'un arrêt du temps.

Absence de signal automatique de fin de période: La table prend la responsabilité de donner le signal de fin de période ou de match.