



1 - OFFICIELS DE TABLE

Ils doivent tous être licenciés (qualifiés) et inscrits sur la FDME

Les OT (Officiels de Table) sont une aide aux juges arbitres.

Sont autorisés à être à la Table de marque (TDM)

- Le chronométrateur
- Le Tuteur officiel de table
- Le juge superviseur
- Le secrétaire
- Le délégué (Niveau national)

Sont autorisés à se trouver dans l'environnement de la TDM

- Le RSEC (Responsable de Salle et de l'Espace de Compétition)
- L'accompagnateur de JAJ

2 - LE MATÉRIEL DE TDM

Matériel utilisé par le CHRONOMETREUR :

- Un pupitre de commandes (vérifier son bon fonctionnement avant le match),
- Un sifflet ou un instrument de signalisation à la table, en plus du klaxon,
- Un chronomètre pour contrôler le temps des TME
- Un jeu de cartons : Jaune, Rouge...
- Deux jeux de 3 cartons verts de TME identifiés T1, T2, T3



Matériel utilisé par le SECRETAIRE :

- Deux supports pour les fiches d'exclusion,
- Un nombre suffisant de feuilles vierges d'exclusion,
- Des feutres pour inscrire les informations sur les feuilles d'exclusion,
- L'ordinateur



3 - RÔLE DU CHRONOMÉTREUR ET DU SECRÉTAIRE

Le Chronométrateur a la responsabilité :

- Du contrôle du temps de jeu : Sonnerie : de fin de mi-temps, de fin de match, du TME, Arrêts du temps de jeu, Reprise du jeu
- De la gestion des TME
- De la gestuelle (cartons jaune, rouge, geste des 2') envers les arbitres





3 - RÔLE DU CHRONOMÉTREUR ET DU SECRÉTAIRE (suite)

Pendant le Match, le chronométrateur

- Evolue en relation étroite avec le secrétaire
- Indique oralement au secrétaire le numéro/équipe des buteurs,
- Indique oralement au secrétaire le numéro du joueur/équipe ayant fait l'objet d'une sanction disciplinaire, l'heure de fin d'exclusion
- Doit rester le plus souvent possible en contact visuel avec l'arbitre et vice-versa.

Ses interventions directes, en utilisant un sifflet ou la sonnerie, sont limitées à :

La fin de chaque mi-temps, Une entrée irrégulière d'un joueur ou d'un officiel, La présence d'un joueur en surnombre, La gestion d'un temps mort d'équipe. Dans tous les cas, la décision des arbitres est souveraine

Pendant le match, le secrétaire agit oralement avec le chronométrateur :

- Il recueille en direct les données du match sur sa feuille de table : buteurs, sanctions disciplinaires, temps d'exclusion, TME.
- Il remplit clairement et lisiblement les fiches d'exclusion : le numéro du joueur sanctionné, son équipe d'appartenance, le temps de rentrée, et ce, sur les deux côtés de la fiche d'exclusion.
- La présence d'une fiche d'exclusion est prioritaire. Les exclusions au tableau mural ne 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'.

Les interventions conjointes du Secrétaire et du chronométrateur

- Contrôlent le nombre d'officiels et de joueurs présents dans la zone de changement.
 - Contrôlent 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.
 - Sont garants de la bonne fin de durée des exclusions.
- En cas de désaccord : la décision des arbitres est souveraine.

4 - TÂCHES DES PERSONNES AUTORISÉES À LA TABLE

LE JUGE ARBITRE DELEGUE

Un juge arbitre délégué (technique ou fédéral) participe en qualité de juge arbitre délégué officiel à une rencontre et contribue à son bon déroulement. Il est le représentant de l'instance qui l'a désigné et doit respecter les règlements en collaboration avec les juges-arbitres, le responsable local de l'organisation, les dirigeants des équipes en présence et le responsable de salle et de l'espace de compétition.

LE JUGE ARBITRE SUPERVISEUR

Un juge arbitre superviseur assure l'observation d'une prestation de juge-arbitre ou d'un binôme sur un match, dans le cadre de sa formation, et dans le but de son évaluation.





4 - TÂCHES DES PERSONNES AUTORISÉES À LA TABLE (suite)

L'ACCOMPAGNATEUR DE JAJ

Personne officielle mandatée par une instance ou un club afin d'aider le JAJ (Juge Arbitre Jeune). Il a la possibilité de déposer, un TMA par rencontre de jeunes jusqu'aux compétitions U18 inclus, ou sur un match +16 si des JAJ officient.



LE TUTEUR D'OFFICIEL DE TABLE

Personne officielle majeure qui forme les officiels de table **mineurs** et qui leur porte assistance

LE RESPONSABLE DE LA SALLE ET DE L'ESPACE DE COMPETITION (RSEC)

(voir la fiche pratique qui lui est consacrée)

Il est majeur et licencié et doit être équipé d'un signe visible depuis l'aire de jeu et par l'ensemble des personnes présentes à la rencontre.

L'espace de compétition : Le terrain, l'espace réservé aux remplaçants, L'espace réservé au public, Les couloirs menant aux vestiaires, les vestiaires.

LE RSEC doit répondre à des incidents en matière de santé et/ou de sécurité survenant durant la rencontre.

Il ne peut remplir que cette fonction, Il se met en contact avec les équipes participantes (joueurs et officiels), arbitres et officiels, dès leur arrivée afin d'être reconnu.

Il doit être avant tout une aide aux arbitres et aux officiels de table dans l'accomplissement de leurs tâches.

5 - QUE FAIRE SI...

Le chronomètre ne démarre pas :

En début de match (ou de mi-temps) lors de la reprise du jeu (TTO ou TME), un incident technique du pupitre fait que le chronomètre ne part pas ou ne repart pas : Alerter immédiatement les arbitres par un signal sonore qui peut être celui du pupitre, ou avec un sifflet.

Le chronomètre mural est en avance par rapport au chrono des arbitres :

Les juges arbitres, 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 supplémentaire aura été atteint. Le top de déclenchement pourra être donné par les arbitres ou par le chronométreur. Avant la reprise du jeu, il est impératif que les arbitres ou les officiels de table préviennent les officiels de chaque équipe de cette manipulation.





5 - QUE FAIRE SI... (suite)

Le chronomètre mural est en retard par rapport au chrono des arbitres :

Les arbitres, 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 arbitres (sans que le jeu se déroule). Le jeu pourra reprendre par un coup de sifflet des arbitres et le chronomètre sera redémarré à cette occasion.

Le signal sonore automatique de la mi-temps ou de fin de match ne fonctionne pas :

La table de marque officielle ou officialisée doit signaler la fin de la mi-temps ou la fin de match. **Alerter immédiatement** les arbitres par un signal sonore qui peut être celui du pupitre ou avec un sifflet.

Faute de changement ou entrée irrégulière d'un joueur / d'un officiel :

Le chronométreur doit interrompre immédiatement la partie sans prendre en considération les règles régissant l'avantage. Il est impératif de dire précisément et sans hésitation aux arbitres le numéro du joueur fautif.

Les arbitres ne font pas le geste d'arrêt du temps lors d'une exclusion ou d'une disqualification :

La table doit s'assurer rapidement qu'il y a bien eu exclusion ou disqualification. Si oui : Arrêter immédiatement le chronomètre, Emettre un signal sonore à l'intention des arbitres, Leur demander confirmation.

Les arbitres n'ont pas entendu le coup de sifflet ou le signal du chronométreur :

Lorsque le chronométreur (ou le délégué) siffle, le chronomètre officiel doit être stoppé simultanément 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.

Si les arbitres n'ont pas entendu le coup de sifflet, le chronométreur (ou le délégué) doit leur apporter de l'aide pour déterminer qu'elle était la situation sur le terrain au moment du coup de sifflet et de l'arrêt du temps.

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.
- L'équipe **qui attaque** a le droit d'effectuer un seul changement.

Si l'équipe en défense effectue (néanmoins) un changement :

- Le chronométreur devra avertir les arbitres au moyen du signal sonore,
- Le joueur qui est entré recevra une exclusion (équipe à moins 1 joueur sur le terrain).

Si l'équipe en attaque effectue (néanmoins) plus d'un changement de joueur :

- Le chronométreur devra avertir les arbitres au moyen du signal sonore,
- Le joueur qui est entré recevra une exclusion (équipe à moins 1 joueur sur le terrain).

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





6 - LEXIQUE DU HANDBALL

EA Ecole d'Arbitrage

FDME Feuille de Match Electronique (sur PC portable)

GDME Gestionnaire de match (suivi de rencontre sur pc portable)

JA T1 Juge Arbitre (≥ 21 ans) désignable en Régionale ou Nationale

JA T2 Juge Arbitre (≥ 21 ans) désignable sur le territoire

JAD Juge Arbitre Délégué

JAJ CLUB Juge Arbitre Jeune (≤ 16 ans) en phase d'apprentissage au sein d'une EA

JAJ T1 Juge Arbitre Jeune (16/20 ans) désignable en Régionale ou Nationale (N3)

JAJ T2 Juge Arbitre Jeune (16/20 ans) désignable sur Territoire

JAJ T3 Juge arbitre Club (16/20 ans) en formation au sein d'une EA

JAS Juge Arbitre Superviseur

RSEC Responsable de Salle et de l'Espace de Compétition

FDME

