



**Fédération
Luxembourgeoise
de Handball**



Corps Arbitral

Bienvenue à la formation
Secrétaire / Chronométrateur (S/C)

<http://flh.lu>

Keiffer 2024

Généralités

Les règles de jeu de l'IHF / l'EHF sont applicables

Formule Jeunes FLH

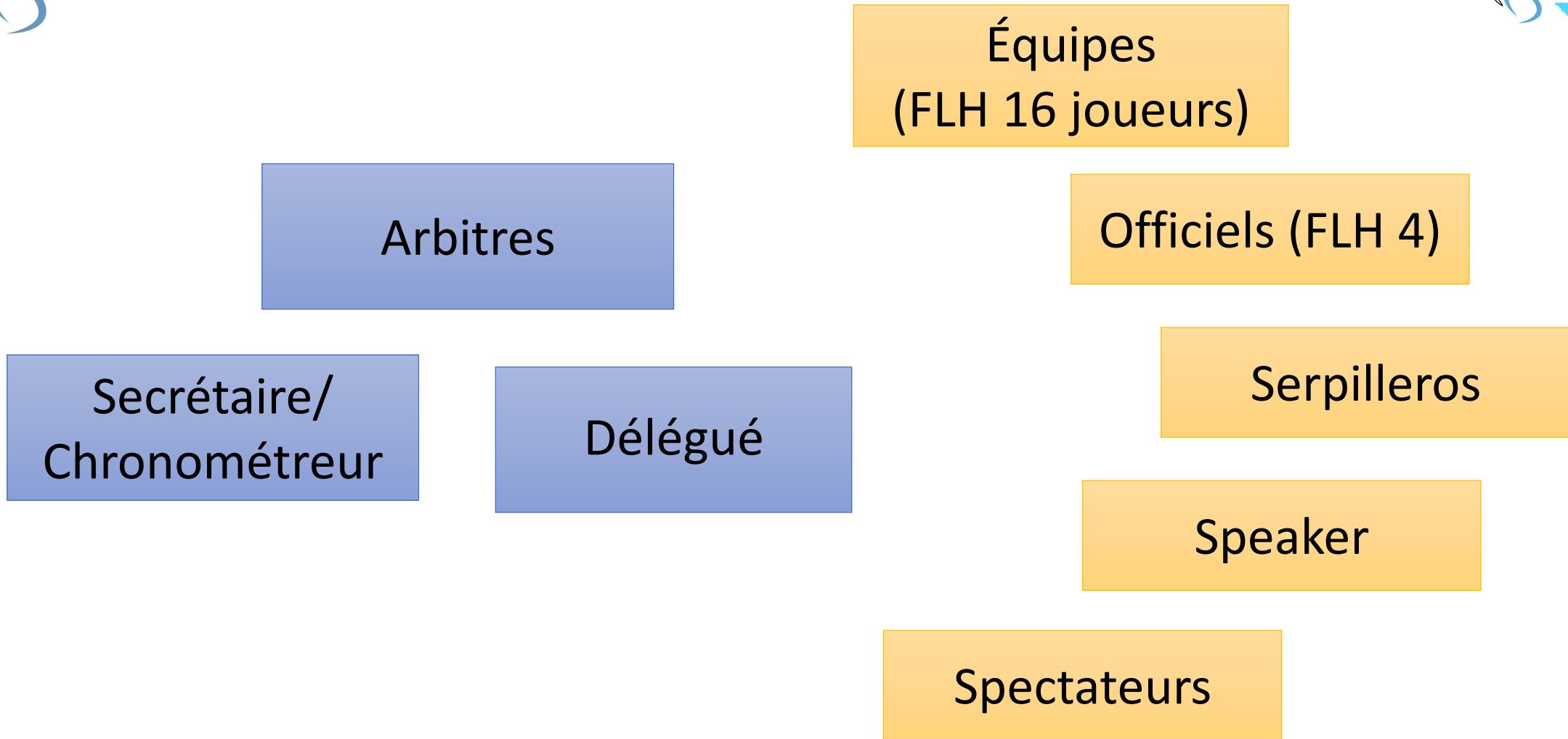
Secrétaire et chronométreur doivent être en possession d'une licence valide

Âge minimum 14 ans – AXA 18 ans

Table officielle



Teamwork



Nous sommes une équipe et travaillons ensemble pour gérer le jeu selon les règles

Droits et obligations

Saluer le partenaire, les arbitres et les officiels des l'équipes

S/C font partie du jeu et sont protégés par le cadre réglementaire (règle 18)

Être présent à temps. (AXA – min. 1h; autres – min. 30 minutes avant le début du match)

S/C assistent les AR (arbitres) pour la direction du jeu

S/C sont neutres dans le cadre de leurs tâches

Un contact visuel sans restriction et permanent sur le jeu + AR

Être préparé pendant tout le match à une demande de Team-Time-Out (TTO)

Si nécessaire : coordination avec les AR pendant un arrêt de temps

Seul l'officiel **A** a le droit de s'adresser aux S/C

Tâches du S/C

Responsabilités fondamentales:

Chronométrateur

Temps de jeu + Affichage des buts
TO et TTO
Supervision des temps d'exclusion

Secrétaire

Contrôle de la liste des joueurs
Contrôle des changements des joueurs
Responsable du SBO

Ensemble

7m (but/pas de but)
Supervision de la zone de remplacement en collaboration avec AR
Contrôle des bancs des remplaçants
Contrôle de l'entrée et de la sortie des joueurs

Entretien avant le match sur:

AXA Ligue !! -> réunion technique avec un officiel par équipe

Temps de jeu, SBO (feuille de match électronique)

Communication après sanction

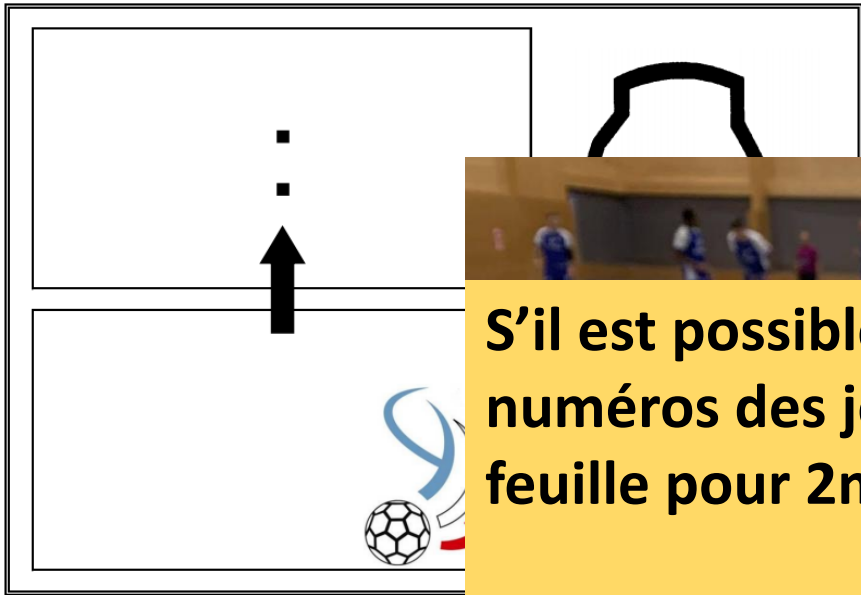
Comportement, infractions dans la zone de changement

TTO

Équipement (chronométrateur)

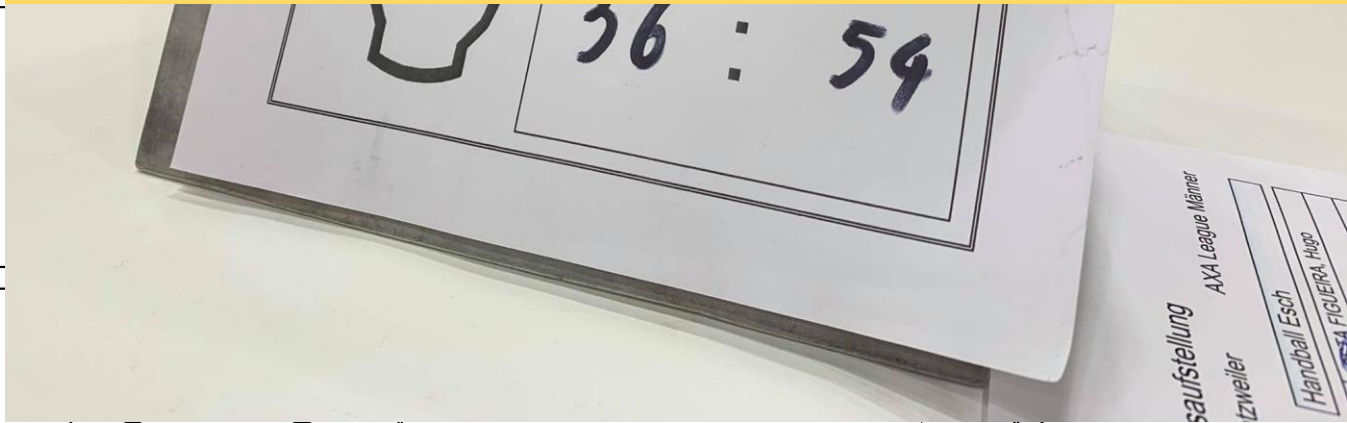
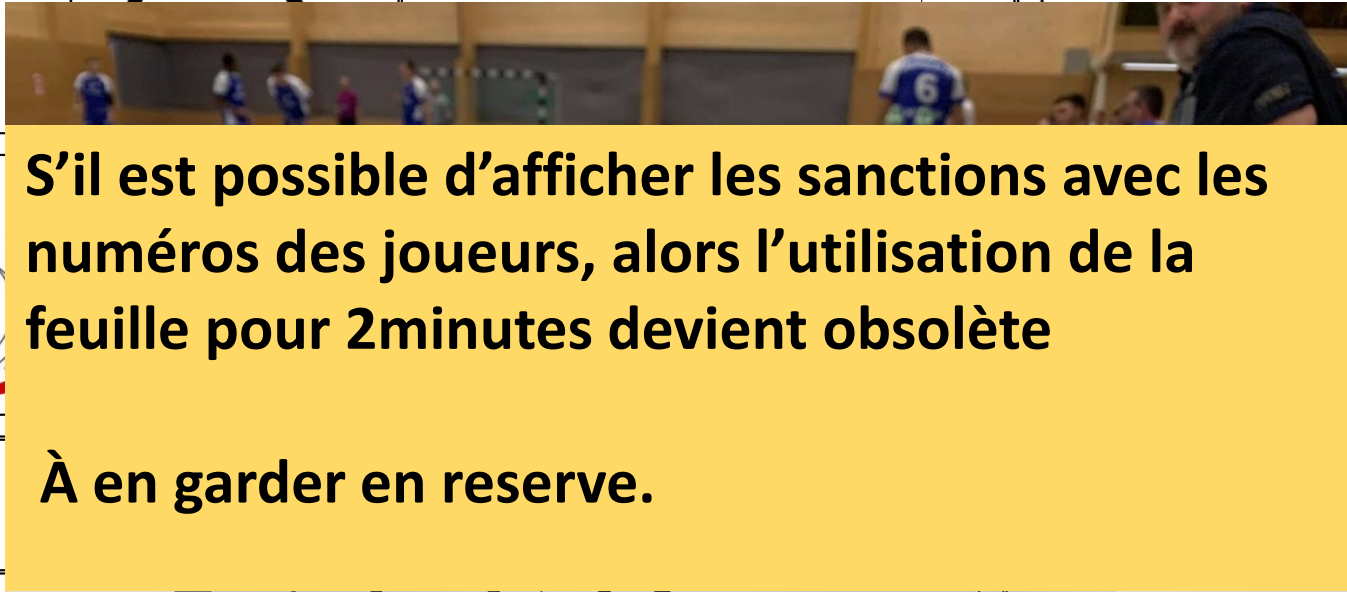
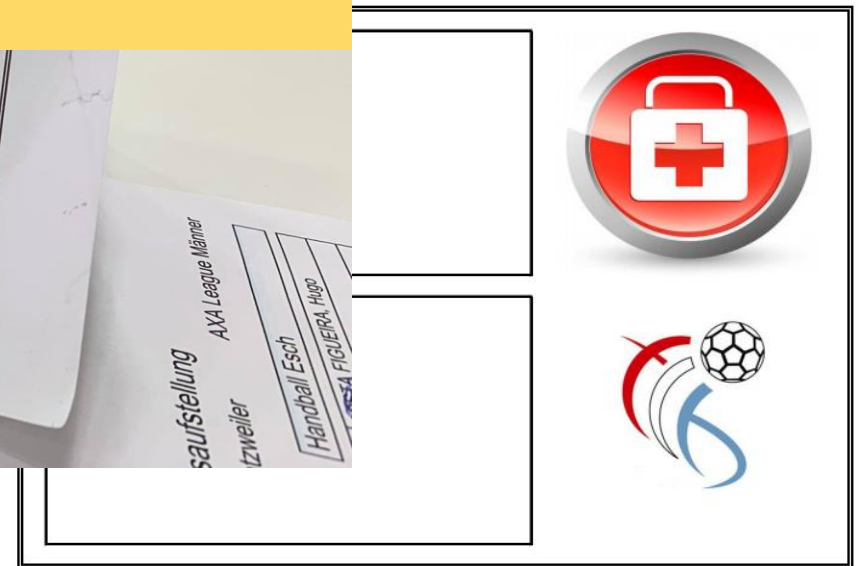
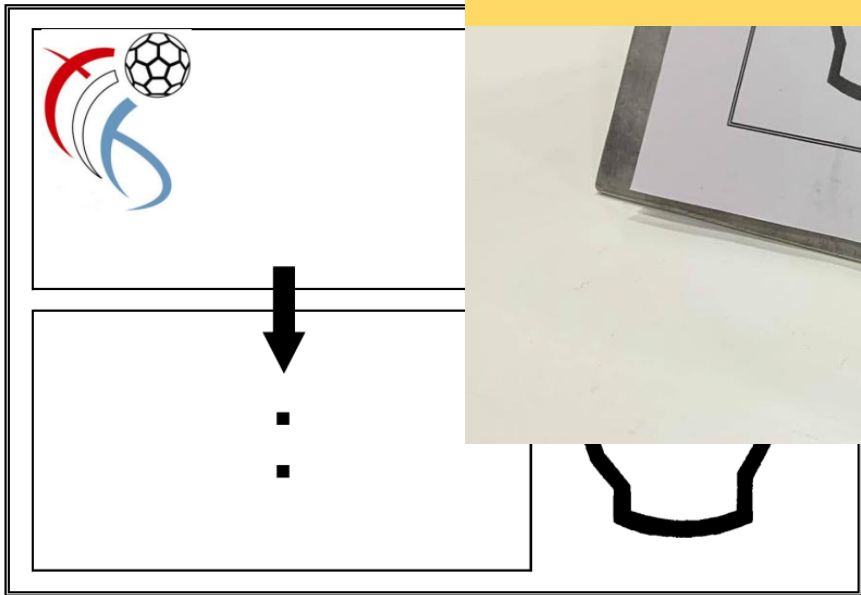
Système de chronométrage public + chrono réserve
Sifflet, feuilles de 2 min, feuilles en cas de blessure
Stylo à bille, crayon de feutre épais



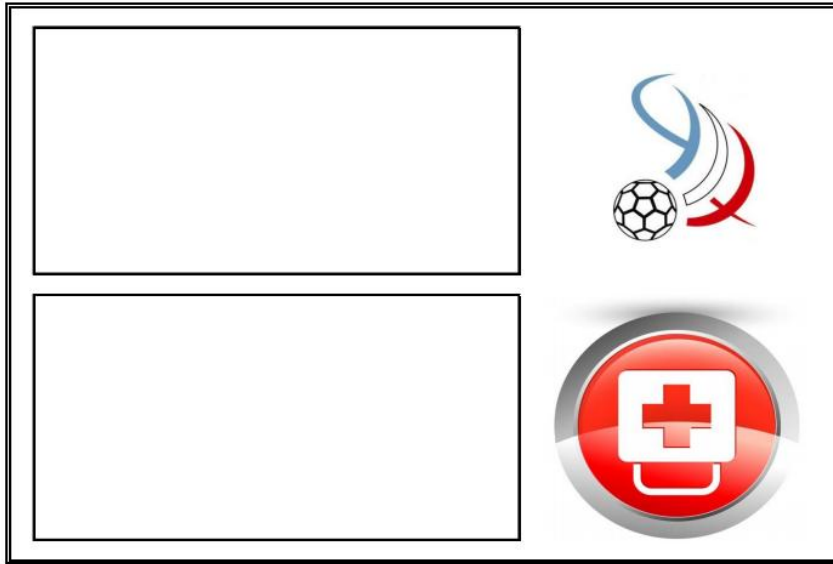


S'il est possible d'afficher les sanctions avec les numéros des joueurs, alors l'utilisation de la feuille pour 2minutes devient obsolète

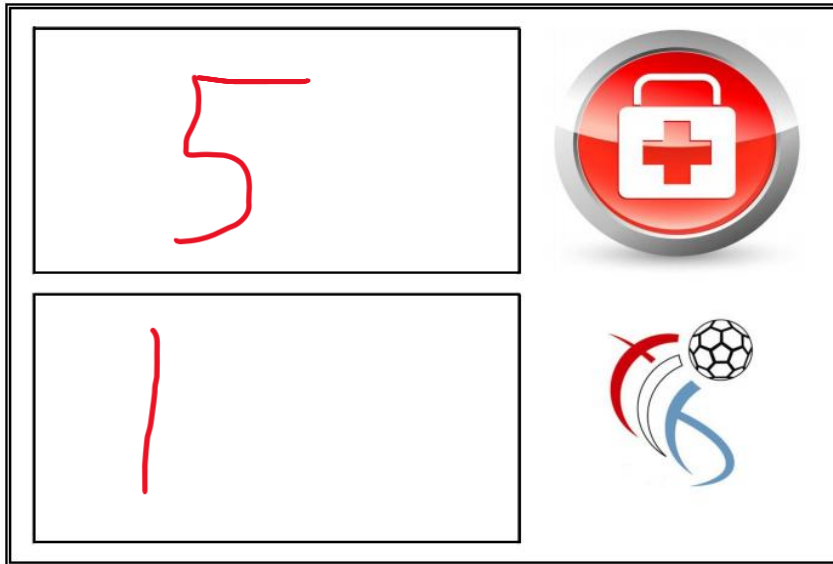
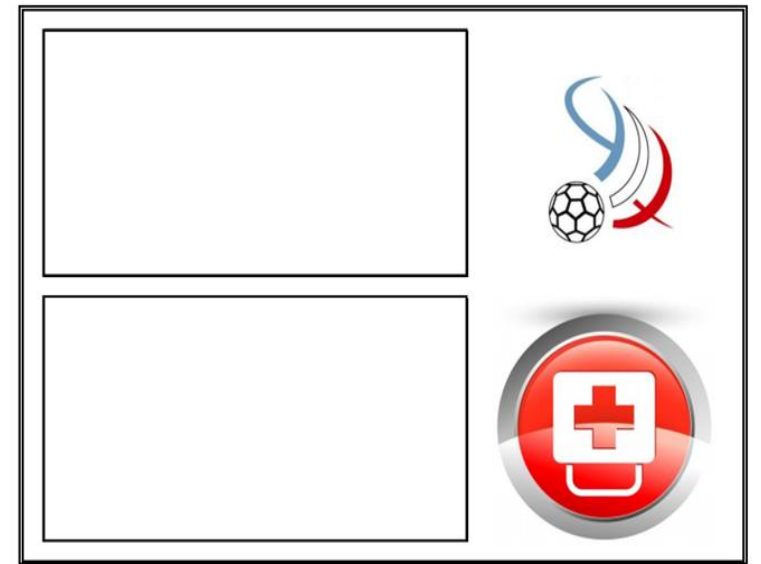
À en garder en reserve.



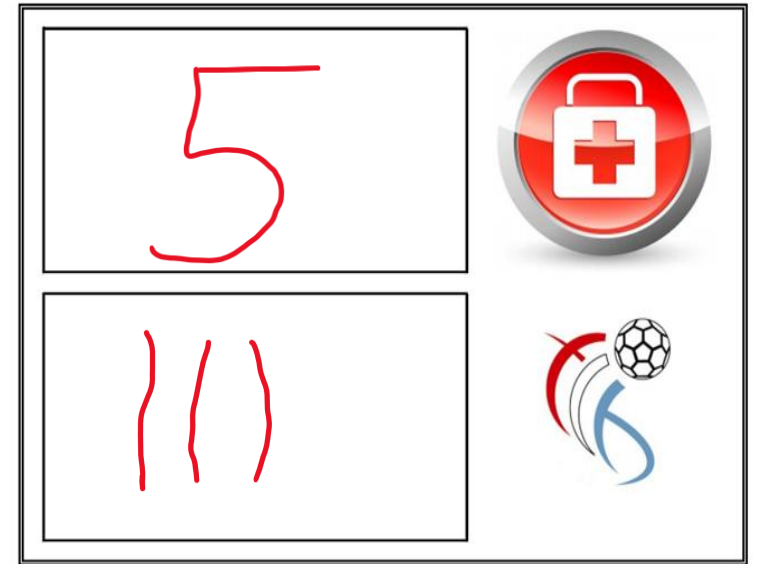
Joueur blessé



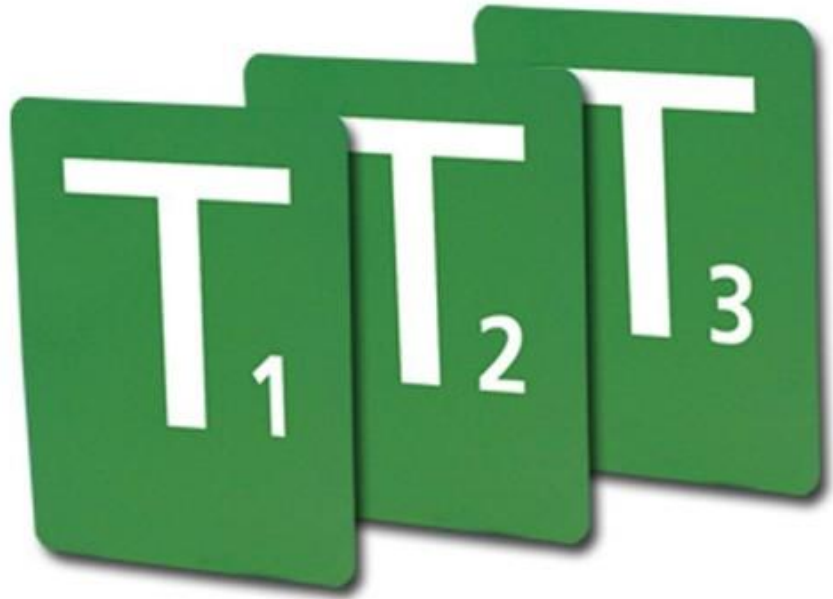
Ne s'applique que si le(s) arbitre(s) montre(nt) le geste 16 (autorisation pour 2 personnes de pénétrer sur l'aire de jeu), et qu'il n'y a pas de sanction progressive en relation avec la blessure.



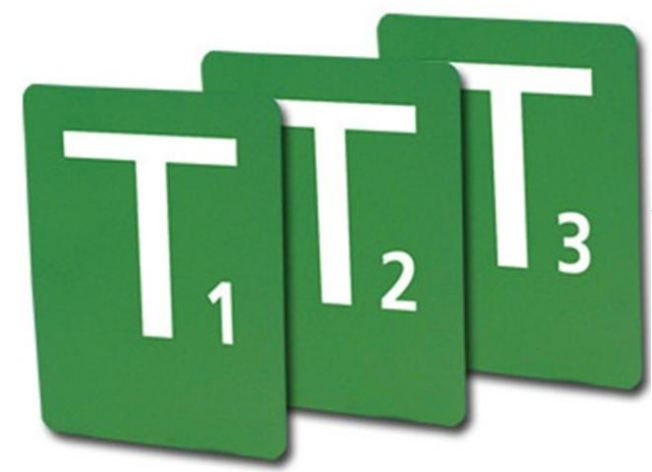
Le joueur blessé doit quitter le terrain pour 3 attaques de **son** équipe.



Divers



Team-Time-Out



- Durée: 1 minute
- Chaque équipe a le droit à **3 TTO**, max. 2 par mi-temps
→ exceptions en formule jeune
- Un officiel pose le carton vert sur la table
- Uniquement possible si l'équipe est en possession du ballon, même si le ballon n'est pas en jeu (remise en jeu, jet franc pour l'équipe demandant le TTO)
- Quand la balle est en l'air ?
- L'instant qui compte, est quand le chronométrateur interrompt le jeu / signal sonore (*l'officiel doit tenir compte du temps de réaction du chronométrateur*)
- Entre deux temps morts d'une équipe, l'adversaire doit avoir été au moins une fois en possession du ballon.
- Si le TTO est demandé de manière incorrecte, remettre le carton vert à l'équipe
- **A partir de 55:00, seulement 1 TTO possible!!!**

- Avant le match, distribuer les cartons verts 1+2 aux 2 équipes
- Pendant la pause de mi-temps, distribuer le carton 3 et enlever le carton 1 (si ne pas utilisé en première mi-temps)
- Demande de TTO en posant le carton vert sur la table
- CN interrompt le jeu immédiatement (signal sonore) et arrête le temps de jeu

Le jeu est interrompu → à l'exception des sanctions individuelles, *toute action sur le terrain après le coup de sifflet est à annuler*

- CN montre le carton vert et indique l'équipe qui a demandé le TTO
- AR confirme le TTO. Le chronométrateur lance le chrono du TTO.

Déroulement du Team-Time-Out



- Le chronométreur place le carton vert dans le support. Le secrétaire démarre le TTO dans le SBO
- AR se rapproche de la table officielle pour une courte coordination
- Après 50 secondes, le chronométreur donne un signal sonore pour que les équipes s'alignent afin de reprendre le jeu dans 10 secondes
- Le chronométreur retire le carton du support. Le carton reste à la table officielle
- Etablir le contact visuel avec AR et montrer votre disponibilité de redémarrer le chrono

<i>1re mi-temps</i>	<i>2e mi-temps</i>	<i>2e mi-temps</i>
T1	T2	T3
28.50	54.55	59.20

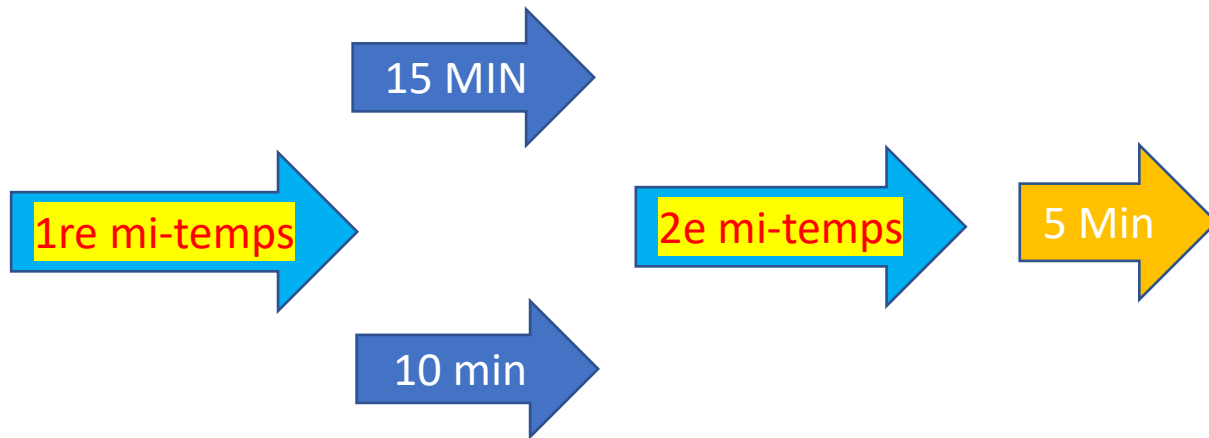
Correct - seulement 1 TTO dans les 5 dernières minutes du temps réglementaire (à partir de 55:00)

<i>1re mi-temps</i>	<i>2e mi-temps</i>	<i>2e mi-temps</i>
T1	T2	T3
28.50	55.00	Non autorisé

seulement 1 TTO par équipe dans les 5 dernières minutes du temps réglementaire

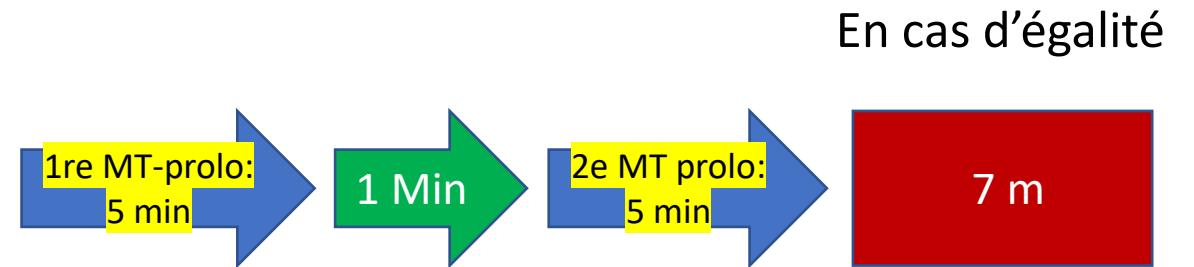
Championnat

Formule Jeunes: différents temps de jeu



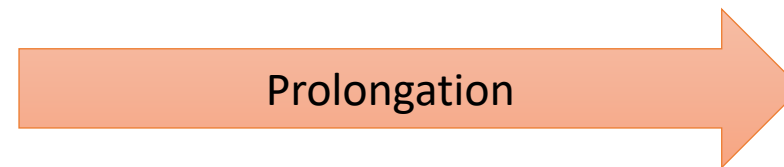
Coupe

Prolongation seulement en Coupe Loterie Nationale
dans toute autre coupe → 7m



Coup d'envoi

signal de fin



Important !!

Personne ne peut figurer sur le SBO en tant que joueur et officiel

Une personne saisie sur la feuille de match (SBO) ne peut plus être supprimée après le coup d'envoi

Si l'équipe a nommé moins que 16 joueurs, tout officiel inscrit sur la feuille de match peut devenir joueur. Il sera rayé dans sa fonction initiale d'officiel.

L'officiel A de l'équipe est responsable des inscriptions de son équipe. Il le certifie par la saisie du PIN ou sa signature (feuille de match manuelle). Il est responsable des erreurs et le cas échéant reçoit une sanction progressive. (tâche AR)

L'information à la table pour quitter momentanément la salle n'est plus requise. Une personne non inscrite doit se présenter à la table officielle avant de rejoindre la zone de changement.

L'officiel A doit être majeur (>18 ans) et les mineurs non-licenciés non pas le droit de prendre place sur les bancs. *(même pas si les parents jouent)*

Arrêt du temps de jeu (Timeout)

- En principe les AR décident si et quand le temps de jeu est arrêté
- **Obligatoire** en cas de sanction pour 2 minutes, disqualification et consultation d'après la règle 17.7

Interruption par le chronométrateur

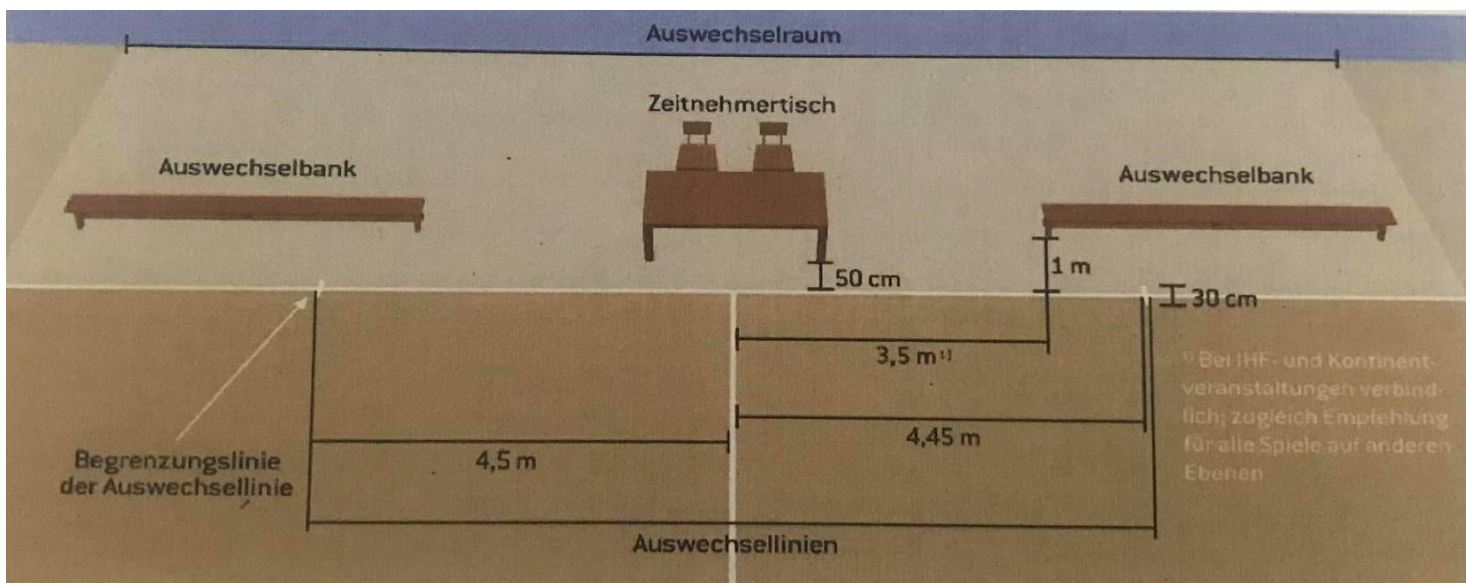
- changement irrégulier, TTO
- **Pousser immédiatement la sirène ou siffler et arrêter le temps de jeu en même temps**
➔ (sans attendre un éventuel avantage)

Pour toutes les autres infractions...

dans les zones de changement, obstruction/insulte du S/C par l'entraîneur/joueur ou pour consultation avec les AR, il faut attendre le prochain arrêt de jeu (jet franc, remise en jeu, but,...)



Zones de changement



officiels -> max. 1 debout
joueurs -> doivent rester assis, mais ont le droit de s'échauffer derrière les bancs (si place disponible)

Seul les **personnes** inscrites au **SBO** ont le droit de se trouver dans les zones de changement

Ligne de changement : 4,5m à partir de la ligne médiane

Zone de managérat (Coachingzone) : de 3,5 m de la ligne médiane à 8 m de la ligne de sortie de but fin des bancs (AXA:16 chaises)

Officiels et joueurs n'ont pas le droit de rester près de la table afin de ne pas gêner le S/C dans leurs tâches

Banc des remplaçants



Début du match : max. 4 officiels et 9 joueurs
Pendant le match : les mêmes + les joueurs exclus



Les enfants non-licenciés n'ont pas le droit de se trouver dans les zones de changement

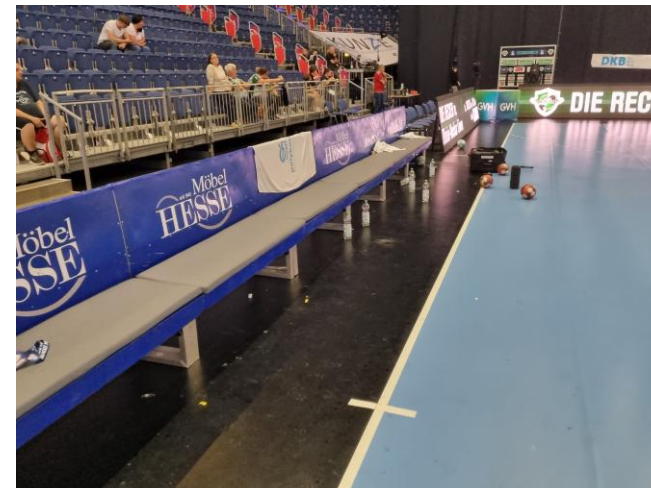
Règle 4:4 - Changement de joueurs

- Tout joueur inscrit sur la feuille de match peut, en principe, entrer en jeu à tout moment
- Les joueurs exclus n'ont pas le droit de participer pendant le temps de leur exclusion (2 minutes, respectivement en cas de double pénalité 4 minutes)
- Les joueurs disqualifiés doivent quitter les zones de changement et n'ont plus le droit de participer
- Les remplaçants peuvent pénétrer sur le terrain à n'importe quel moment et de façon répétée, sans se présenter au chronométreur/secrétaire ou aux AR
- Changements uniquement autorisés par la propre zone de changement

PS: à consulter la Formule Jeunes !!!!

- Sur l'aire de jeu, ne peut se trouver en même temps qu'un seul joueur désigné comme gardien de but, portant une tenue différente de celle des joueurs de champ de chacune des équipes (règle des 4 couleurs). Tous les gardiens d'une équipe doivent porter une tenue de la même couleur
- Un joueur qui permute entre les positions de joueur de champ et de gardien de but doit porter le même numéro dans chacune de ces positions
- Un changement irrégulier doit être pénalisé d'une exclusion de 2 minutes pour le joueur coupable
- Un joueur exclu ou disqualifié ne peut pas faire de changement irrégulier en quittant l'aire de jeu
- Si plus d'un joueur de la même équipe sont coupables d'un changement irrégulier dans la même situation, seul le premier joueur en irrégularité est sanctionné.

Zone de changement et banc des remplaçants



Cas particuliers – changements irréguliers

- **Arrêt du temps de jeu (TO)**

Les règles de changement s'appliquent également pendant un arrêt du temps de jeu
à l'exception

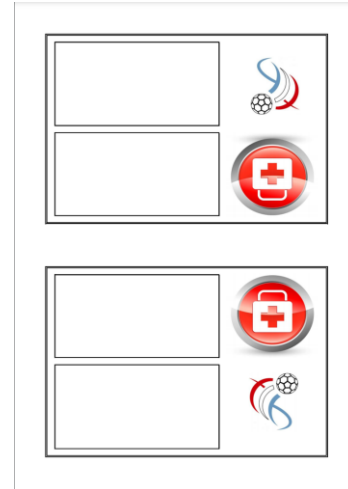
des temps morts d'équipe

- **Joueur blessé**

AR arrête le temps de jeu et montre le geste #16

Autorisation accordée à deux personnes de pénétrer sur
l'aire de jeu pour aider le joueur blessé

Le joueur blessé doit quitter le terrain pour 3 attaques de **son** équipe, sauf s'il y a une sanction progressive en relation avec la blessure.



Jet franc après la fin du temps réglementaire (mi-temps / fin du match)

La mi-temps n'est terminée que lorsque le jet est exécuté

- La défense ne peut plus changer
(Exception : pas de gardien ou gardien blessé)
- Les attaquants sont autorisés à remplacer **1** joueur

Règles gardien de but

- Chaque joueur peut jouer en tant que gardien de but. Il doit porter un maillot de couleur différente des joueurs, mais la même que celle des autres gardiens de but de son équipe
- Maximum 1 joueur sur le terrain désigné en tant que gardien de but
- Changer le maillot sur l'air de jeu n'est pas autorisé



Joueur avec un faux numéro / mauvaise couleur de maillot sur l'air de jeu

- Interrompre le jeu → (attendre un éventuel avantage)
- Si seulement le numéro de maillot est incorrect → Correction dans le SBO avec remarque des arbitres
- Le joueur n'est pas du tout inscrit dans le SBO → Ajoute du joueur dans le SBO et sanction progressive pour le responsable d'équipe (officiel A)

Match des Jeunes

- Formule Jeunes FLH
- Changement de joueur uniquement lorsque l'équipe est en possession du ballon !!!
exception Team-Time-Out et joueur blessé
(pas de changement défense-attaque)

Procédure changement irrégulier

- S/C font attention aux changements, chacun de « **son** » côté
- Chronométrateur interrompt le jeu « **immédiatement** » → **sans attendre l'avantage**
- Simultanément, arrêt du temps de jeu et activation de la sirène
- Le secrétaire arrête également le temps dans le SBO
- Informer AR du changement irrégulier
- **Important de se noter le numéro du joueur !! ou la personne**
- Le secrétaire enregistre la sanction dans le SBO
- Le chronométrateur affiche les 2 minutes + Nr du joueur sur le tableau
(garder les fiches pour 2 minutes en réserve)
- À la reprise du match, le chronométrateur démarre le temps de jeu et le secrétaire le temps dans le SBO

Changement irrégulier



Changement irrégulier



Changement irrégulier

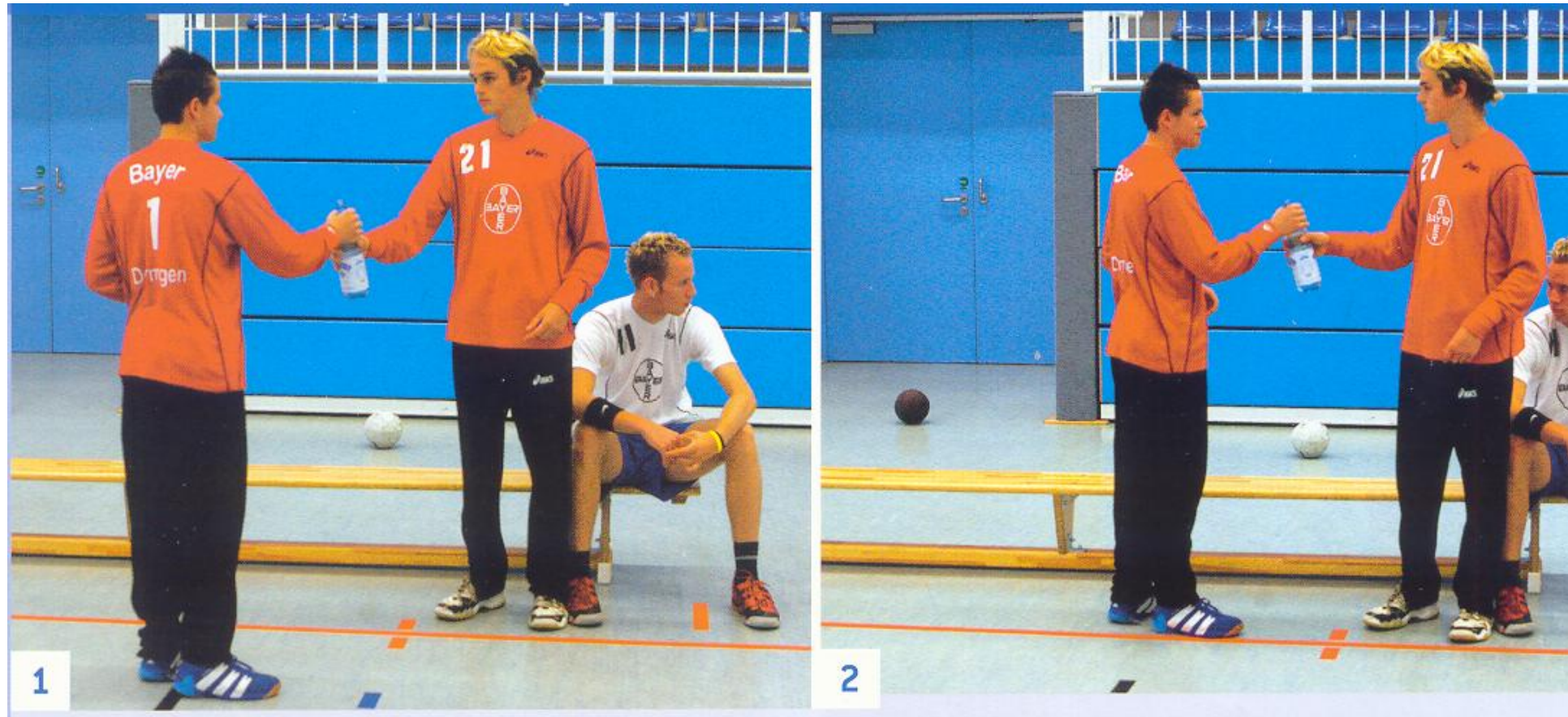


Changement irrégulier



Changement irrégulier

pas de changement irrégulier



Sanctions progressives

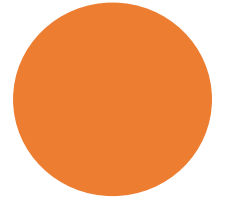


L'avertissement / le carton jaune

- Une équipe ne devrait pas recevoir plus que **3 avertissements** . Il ne peut y avoir qu'un avertissement en tout contre l'ensemble des officiels d'une même équipe.
- La sanction suivante doit être une exclusion de 2 minutes minimum.
- L'avertissement doit être marquée dans le SBO derrière la personne concernée
- Si le nombre maximum d'avertissements par joueur ou équipe est dépassé, les S/C doivent informer les AR
- Contact visuel avec AR : Les avertissements et exclusions doivent être confirmé aux AR



Fédération
Luxembourgeoise
de Handball



Sanction progressive

- **Exclusion de 2 minutes**
- Un même joueur ne peut recevoir que **maximale 3 exclusions** de 2 minutes.
- La troisième exclusion d'un même joueur entraîne toujours sa disqualification
- La sanction doit être marquer dans le SBO derrière la personne concernée
- Si les AR ne remarquent pas qu'ils ont donné la 3ème suspension pour un joueur, les S/C doivent informer les AR
- **Il ne peut y avoir qu'une seule exclusion de 2 minutes à l'encontre des officiels d'une même équipe.**
- Dans le cas d'une suspension contre un officiel, le nombre de joueurs de l'équipe, sur l'aire de jeu, est réduit pour 2 minutes. Le joueur sortant peut à tout moment remplacer un autre joueur de l'équipe, tant que l'infériorité numérique est respectée



Les „autres“ joueurs

- En cas de suspension/disqualification d'un officiel ou si un joueur exclu pénètre sur l'aire de jeu pendant la durée de son exclusion, un **autre** joueur doit purger la sanction. Cet **autre** joueur peut participer à tout moment par remplacement correct. L'infériorité numérique doit être garantie pendant toute la période d'exclusion. La sanction n'est pas notée derrière l'**autre** joueur, mais derrière le joueur ou l'officiel fautif

La suspension de 4 minutes

- Si un joueur qui vient de recevoir une exclusion de 2 minutes ou une disqualification, se rend coupable, avant la reprise du jeu, d'un comportement antisportif, antisportif grossier ou particulièrement grossier, il recevra une suspension supplémentaire
- Dans ce cas, l'équipe est réduite sur l'aire de jeu par **1** joueur pour **4 minutes**. La sanction est marquée derrière le joueur fautif

La disqualification / carton rouge

- La disqualification d'un joueur sera suivie d'une suspension, où l'équipe joue avec 1 joueur au moins
- La disqualification d'un officiel tire automatiquement une suspension pour un autre joueur.
- La disqualification peut également avoir lieu avant le début du match, ce qui n'implique pas la suspension d'un autre joueur. L'équipe peut se compléter à nouveau dans le SBO
- Si un joueur/officiel commet une action avant le match qui devrait être sanctionné d'un carton rouge et qui s'inscrit sur la feuille de match pendant le match en cours, la personne recevra par la suite une disqualification, ce qui n'entraîne pas de suspension pour un autre joueur.



Disqualification avec rapport / Carton rouge avec carton bleu

En cas de disqualification avec rapport, les AR sont tenus de le communiquer en montrant le carton bleu.



Pendant tous le match, l'officiel A d'une équipe peut annoncer des protestations.

Les réclamations contre une décision des arbitres doivent être notifiées, à la table officielle, au premier arrêt de jeu. Les C/S informent les AR au même arrêt de jeu.

Les protestations sont rédigées par écrit après le match en présence des officiels A des 2 équipes

Après la rédaction, le match peut être terminé dans le SBO

Important : Ne quitter pas le hall avant la saisie des PINs

Petite Test de règle

Quel joueur est autorisé à participer au match ?

A : Non présent lors du coup de sifflet d'engagement, mais inscrit dans le SBO

B : Présent lors du coup de sifflet d'engagement et inscrit dans le SBO

C : Présent lors du coup de sifflet d'engagement mais non inscrit dans le SBO

Petit Test de règle

B14 entre sur le terrain de jeu à la suite d'un changement effectué correctement, alors que le jeu est interrompu. Cependant, un coup de sifflet est donné depuis la table de chronométrage. B14 n'est pas inscrit correctement sur la feuille de match. Le contrôle de la feuille de match montre que ce joueur y est inscrit avec le numéro 18. Décision correcte?

A : Puntition progressive de l'officiel A de l'équipe B

B : Le joueur doit mettre le maillot avec le #18

C : Correction du numéro dans le SBO et remarque des arbitres

Petit Test de règle

Pendant que B12 est en contre-attaque, son adversaire A4 quitte le terrain de jeu en dehors de la ligne de changement. Lorsqu'il a franchi la ligne, l'A11 entre sur le terrain de jeu en passant par la ligne de changement. Décision?

A : Le chronométreur interrompt immédiatement le jeu avec un signal acoustique, arrête le temps de jeu et nomme le joueur fautif aux AR

B : suspension de A4

C : suspension de A11

D : Le chronométreur attend l'avantage. Puis il interrompt le jeu avec un signal acoustique, arrête le temps de jeu et nomme le joueur fautif aux AR

Petit Test de règle

Qui est autorisé à demander un TTO si sa propre équipe est en possession du ballon?

A : seulement l'officiel A de l'équipe

B : un joueur

C : un des 4 officiels

D : le capitaine de l'équipe

Petit Test de règle

Dans lesquelles de ces situations est-il obligatoire d'arrêter le temps de jeu?

- A. Suspension**
- B. Jet franc**
- C. Jeu passif**
- D. Changement irrégulier**
- E. Avertissement**
- F. Remise en jeu**

Petit Test de règle

Qui n'est pas autorisé à participer à un jet de 7 mètres?

- A. Un joueur qui insulte les arbitres juste après la fin de la prolongation
- B. Les gardiens de but
- C. Un joueur dont l'exclusion de 2 minutes n'est pas achevée à la fin de la prolongation
- D. Un joueur disqualifié
- E. Un joueur qui a reçu des soins médicaux sur le terrain et n'a pas quitté le terrain pendant trois attaques de son équipe

Rapport de match en ligne :



- <https://sbo.handball4all.de/>
- Vereinsnummer: 90001
- PIN (Heim/Gast): 123456

Learning By Doing

*"I hear and I forget.
I see and I remember.
I do and I understand."
Confucius*

Plus d'info:

- <https://www.handball4all.de/home/portal>
- <https://www.flh.lu/f-l-h/sbo-fdm-electronique-et-saisie-des-resultats>

Spiel laden

Spielprotokoll
(diese Maske)

Spieldaten anpassen
* Vor dem Spiel
- Mannschaftslisten
- Trikotfarben
- SR ; Z/S
* nach dem Spiel
- SR-Bericht
- PIN-Eingabe

Rahmendaten anpassen
(ist je Staffel voreingestellt)
• Spielzeit / Verlängerung
• TTO

Spieler / Trikot-Nr. ändern:
Doppelklick auf Spieler
Spieler hinzufügen:
Doppelklick auf leere Zeile

Verwarnung
anschl. Spieler auswählen

Hinausstellung
anschl. Spieler auswählen

Disqualifikation
anschl. Spieler auswählen
Abfrage mit/ohne Bericht?

7-Meter
anschl. Spieler auswählen
und Abfrage erfolgreich?

The screenshot displays a football match management interface. At the top, it shows the home team 'HSG rot' and the away team 'TSV gelb'. The current score is 14-9, and the game time is 28:39. The interface includes player lists on both sides with columns for player number, team, and penalties. A central event log shows the following entries:

Spieldzeit	Spielstand	HG	Nr	Aktion	Uhrzeit
28:1E	14:0	G	11	Hinausstellung	18:54:38
28:15	14:0	-	-	Spielzeit gestoppt	10:54:28
28:13	14:0	G	33	7m ohne Tor	18:54:27
28:05	14:0	H	4	/m mit Tor	18:54:20
28:00	14:0	G	22	Tor	18:54:15

At the bottom, there are buttons for 'Auszeit Heim' and 'Auszeit Gast', both showing a timer of 00:00. The score is displayed as 14-9, and the game time is 28:39.

Mannschaftsliste
#: Trikotnummer
T: Tore
Strafen: Verwarnung, Hinausstellung, Disqualifikation

aktuell laufende Zeitstrafen
Anzeige der noch verbleibenden Restzeit mit Spieler-Nr.

Ereignisprotokoll
chronologische Auflistung aller Einträge
Korrektur: Doppelklick auf die entsprechende Zeile

Team-Time-Out
Bei Klick auf Heim / Gast läuft in der Mitte ein Timer

Tor für Heim
Klicken für Torerfolg
anschl. Spieler auswählen

Spielzeit
Start / Stop : 1 Mal Klicken
Korrektur: Doppelklick

Tor für Gast
Klicken für Torerfolg
anschl. Spieler auswählen

La fin



Pendant le jeu

La table officielle travaille en équipe

Contact visuel constant sur le terrain de jeu, zones de changement et respectivement avec AR

Démarrage et arrêt du temps de jeu / TTO

Protocole SBO des buts et des marqueurs de buts

Protocole SBO des pénalités et du temps de rentrée après les 2 minutes

Comparaison du temps de jeu ainsi que des buts sur le tableau officiel

Si nécessaire : Consultation des AR en cas d'interruption du temps de jeu

- Toute erreur de remplacement est sanctionnée d'une durée de 2 minutes pour le joueur concerné
- Les joueurs punies ou disqualifiés ne peuvent pas commettre d'erreurs lorsqu'ils quittent l'aire de jeu
- Si plusieurs joueurs de la même équipe font une erreur lors d'un changement, seul le joueur qui a fait la première erreur doit être sanctionné
- Seul le RE est autorisé à s'adresser au S/C pendant le match
- Les enfants de moins de 16 ans ne sont pas autorisés à agir comme officiel
- L'échauffement derrière le banc de remplacement est autorisé si les conditions d'espace le permettent