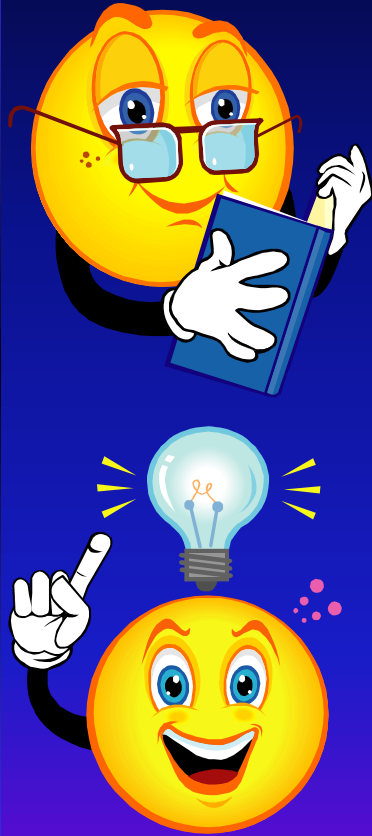


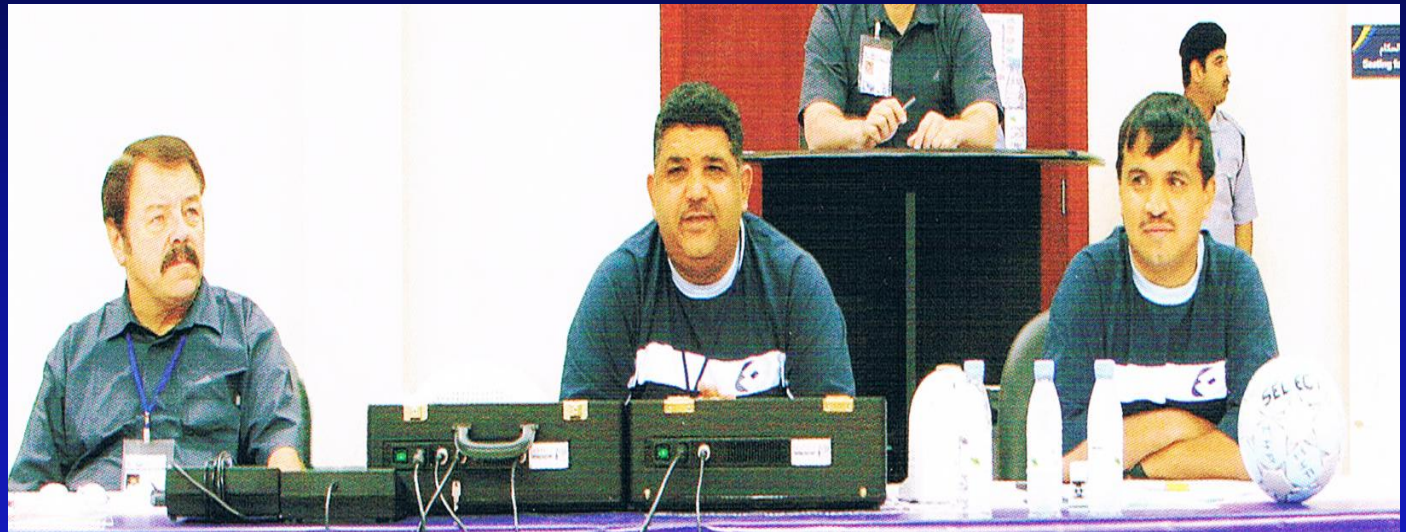


# FÉDÉRATION LUXEMBOURGEOISE DE HANDBALL



<http://flh.lu/>

# La table officielle



**Délégué**

**Chronométrateur**

**Secrétaire**

# L'équipe

- **Comprend jusqu'à 14 joueurs (16 FLH)**
  - Sur l'aire de jeu ne peuvent se trouver en même temps que 7 joueurs, un d'entre peut être désigné comme gardien de but (tenue différente).
  - Au début de match, toute équipe doit présenter au moins 5 joueurs sur l'aire de jeu.
  - Une équipe peut se compléter jusqu'à 14 (16 FLH) joueurs à tout moment du match, y compris des prolongations éventuelles (à ne pas oublier d'inscrire ces joueurs sur la feuille de match).

# L'équipe

- **Maximum 4 officiels, y compris un médecin et un kiné**
  - Ne peuvent pas être remplacés pendant le match
  - L'un d'entre eux doit être désigné comme responsable de l'équipe, officiel „A“. Lui seul est habilité à s'adresser au chronométrateur/secrétaire et éventuellement aux arbitres. Il est responsable pour sa zone de changement et doit s'assurer que seuls les joueurs habilités à participer au jeu entrent sur le terrain

# Durée du temps de jeu:

■ Hommes - Dames	2 x 30
■ U21	2 x 30
■ Vétérans	2 x 25
■ U17	2 x 30
■ U14	3 x 15
■ U12	4 x 10

# Durée du temps de jeu

- Le temps de jeu commence avec le coup de sifflet d'engagement de l'arbitre et se termine par le signal sonore automatique de l'installation de chronométrage
- Le temps de jeu comprend également:
  - Toutes les pauses
  - Prolongations
  - Temps mort
  - Temps mort d'équipe
  - Epreuve décisive de jets de 7 mètres

## ■ Schéma d'une prolongation

- 1 prolongation de 2 x 5 minutes
- Match nul après cette prolongation : épreuve décisive de jets de 7 mètres



**Le temps restant dû suite à une exclusion en fin de match est reporté aux prolongations**

**Des joueurs non habilités à participer au jeu jusqu'à ce moment ainsi des joueurs avec un temps restant dû suite à une exclusion, ne sont pas autorisés à participer au jets de 7 mètres**

# Schéma épreuve décisive jets de 7 mètres

- **Match nul après prolongation**
  - Chaque équipe désigne 5 joueurs
  - L'ordre des tireurs n'est pas à prédéterminer
  - Les équipes tirent en alternance
  - S'il y a un vainqueur, (par exemple 3-0 après 3 tireurs), le match est terminé.
- **Match nul après 5 tireurs de chaque équipe**
  - Chaque équipe désigne de nouveau 5 joueurs
  - Libre choix des joueurs
  - L'ordre inverse est utilisé à partir du 6<sup>ème</sup> tireur
  - Vainqueur après 1/1 situation avec différence de but.
  - Cette procédure sera répétée aussi longtemps que nécessaire

❖ **Les gardiens de but peuvent être choisis et remplacés librement parmi les joueurs autorisés à participer.**

❖ **Les joueurs peuvent participer à l'épreuve à la fois comme tireur et gardien de but.**



## Les sanctions



**Avertissement**

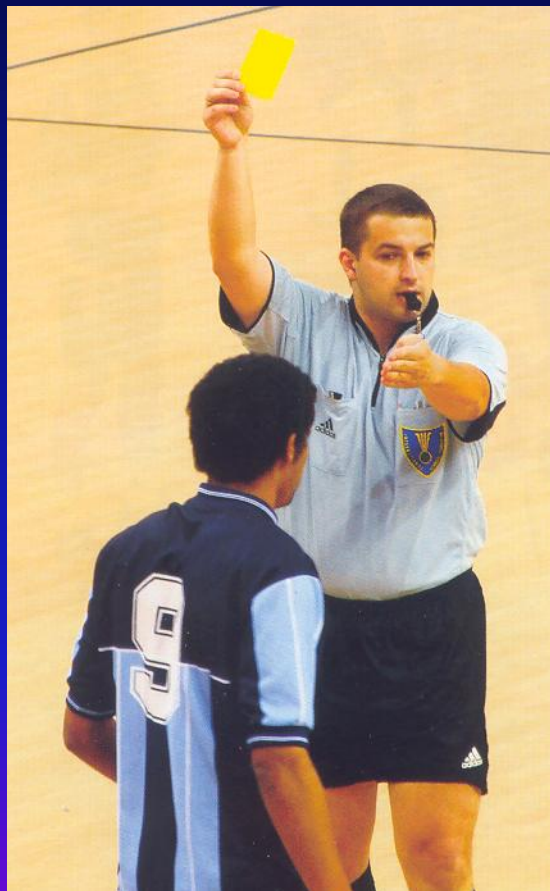


**Exclusion**



**Disqualification**

## Sanctions envers les joueurs sur le terrain et en dehors de l'aire de jeu (pendant la durée du temps de jeu).



**Maximum  
1 par joueur**

**3 par équipe**

## Sanctions envers les joueurs sur le terrain et en dehors de l'aire de jeu (pendant la durée du temps de jeu).



**Maximum  
3 par joueur =  
Disqualification**

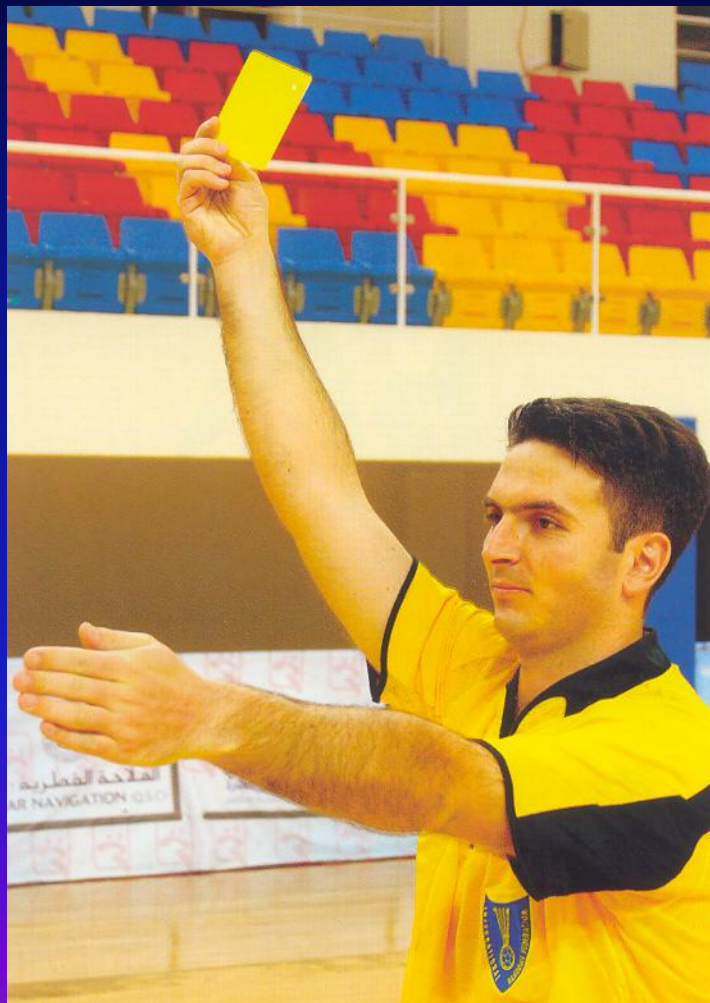
**Exclusion = temporaire pour 2 minutes**

## Sanctions envers les joueurs sur le terrain et en dehors de l'aire de jeu (pendant la durée du temps de jeu).



**Info pour secrétaire /  
chronométrateur: L'équipe  
peut se compléter après 2  
minutes**

## Sanctions envers les officiels (pendant la durée du temps de jeu)



**Maximum  
1 par équipe**



## Sanctions envers les officiels (pendant la durée du temps de jeu)



- Maximum 1 par équipe
- L'équipe sur le terrain est réduite d'un joueur pour une durée de 2 minutes

**Un « autre » joueur doit quitter le terrain de jeu pour 2 minutes. Il peut à tout moment reprendre le jeu sous condition qu'un de ses coéquipiers ait quitté le terrain conformément aux règles de jeu.**

## Sanctions envers les officiels (pendant la durée du temps de jeu)



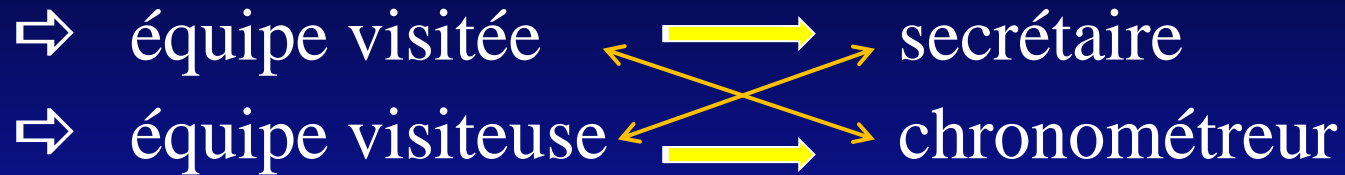
**Disqualification**

**Info pour secrétaire / chrono:  
L'équipe peut se compléter  
après 2 minutes**

**Un « autre » joueur doit quitter le terrain de jeu pour 2 minutes. Il peut à tout moment reprendre le jeu sous condition qu'un de ses coéquipiers ait quitté le terrain conformément aux règles de jeu.**

# Secrétaire / Chronométrateur

- En principe:



- Neutralité stricte

⇒ assistants des arbitres

- Présents: +/- 30 minutes avant le début du match

- Comportement poli et sportif

- Ils exercent leur fonction sans émotions et sans commentaires





## **Equipement pour secrétaire / chronométrateur**

- ✓ **Feuille de match + écritoire**
- ✓ **Fiche de 2 minutes**
- ✓ **Support pour feuille de 2 minutes**
- ✓ **Cartes vertes pour le temps mort d'équipe**
- ✓ **Chrono mural programmable de 0-30  
respectivement de 0-30 + 30-60**
- ✓ **Chrono pour le temps mort d'équipe**

# Remplissage feuille de match

- **Équipe visitée**

⇒ au plus tard 20 minutes avant le début du match

- **Équipe visiteuse**

⇒ au plus tard 15 minutes avant le début du match

## Feuille de match

- Tout match peut être joué sans secrétaire, chronométrateur, ni feuille de match
- Inscription des joueurs et officiels par les arbitres sur une simple feuille de papier
- Après le match inscription par les arbitres des sanctions personnelles, résultat et les temps morts des 2 équipes
- Signature par les responsables des 2 équipes ainsi que des arbitres = document officiel pour la fédération.

# Tâches du secrétaire avant le match

- Remplissage + contrôle de la liste des joueurs
- Gestion de la feuille de match
- Contrôle l'autorisation à participer au match des joueurs
- Contrôle l'arrivée de joueurs en retard (inscription)
- Inscription d'un « Délégué d'ordre » (âgé de 18 ans) pour des matches de la Division Nationale Hommes + Dames. Cette obligation vaut également pour les compétitions de coupe de cette catégorie (article 44 du Code du Handball).
- Demande de la signature du responsable d'équipe âgé de 18 ans. Après signature, plus de changements possibles sur la feuille match

## Exception

- Disqualification d'un joueur avant le début du match – le joueur fautif sera biffé sur la feuille de match, l'équipe peut se compléter jusqu'à 14 (16 FLH) joueurs . Ce joueur remplaçant peut porter le numéro de maillot du joueur disqualifié. Rapport par les arbitres.

## Exception

- Un officiel inscrit sur la feuille de match peut à tout moment être biffé comme officiel et inscrit comme joueur sous condition qu'il possède une licence « joueur » (14 [16 FLH] joueurs autorisés par équipe). Cet officiel ne peut en aucun cas être remplacé.

## Exception

- Un joueur inscrit sur la feuille de match sous un faux numéro de maillot – correction par les arbitres, pas de sanction progressive envers le responsable de l'équipe – mais remarque sur la feuille de match

# Tâches du secrétaire pendant le match

- Inscriptions sur la feuille de match:
  - ◆ Buts marqués
  - ◆ Jets de 7 mètres tirés
  - ◆ Buts marqués sur 7 mètres
  - ◆ Avertissements, exclusions, disqualifications (à confirmer par geste aux arbitres)
  - ◆ Blessures
  - ◆ Temps mort d'équipe



## Tâches du secrétaire pendant le match

- À la mi-temps, après le match et lors d'un temps mort d'équipe
  - ◆ Contrôle ses inscriptions avec les arbitres
  
- Après le match:
  - ◆ Contrôle 2<sup>ème</sup> signature responsable d'équipe
  - ◆ Contrôle signature arbitres

# Tâches communes du secrétaire / chronométrateur

- Contrôle de l'occupation du banc des remplaçants
- Contrôle des changements des joueurs

## Tâches du chronométrateur

- ❖ **Contrôle la durée du temps de jeu, les temps morts, et les temps morts d'équipe**
  - Le temps du jeu commence par le coup de sifflet d'engagement de l'arbitre
  - Arrête et déclenche le chrono lors des temps morts d'équipe
  - Donne un signal sonore à la fin de chaque mi-temps s'il n'y pas de signal automatique

# Tâches du chronométrateur

- ❖ **Supervision des exclusions**
  - Les équipes se complètent sous leur propre responsabilité
  - Le secrétaire et le chronométrateur contrôlent seulement
- ❖ **Signal sonore pour le temps mort d'équipe et arrêt direct du chrono**
- ❖ **Marquage des buts**

## Temps mort obligatoire

- Jet de 7 mètres sur intervention de l'arbitre, le chronométreur n'a pas le droit d'arrêter d'office le chrono
- Exclusions et disqualifications
- Faute et changement ou un joueur supplémentaire entre sur l'aire de jeu
- Signal sonore du chronométreur ou du délégué
- Conversation nécessaire entre les arbitres conformément à la règle de jeu 17:7

## Geste temps mort



**Signe T**

**+**

**3 courts  
coups  
de sifflet**

# Contrôle banc des remplaçants

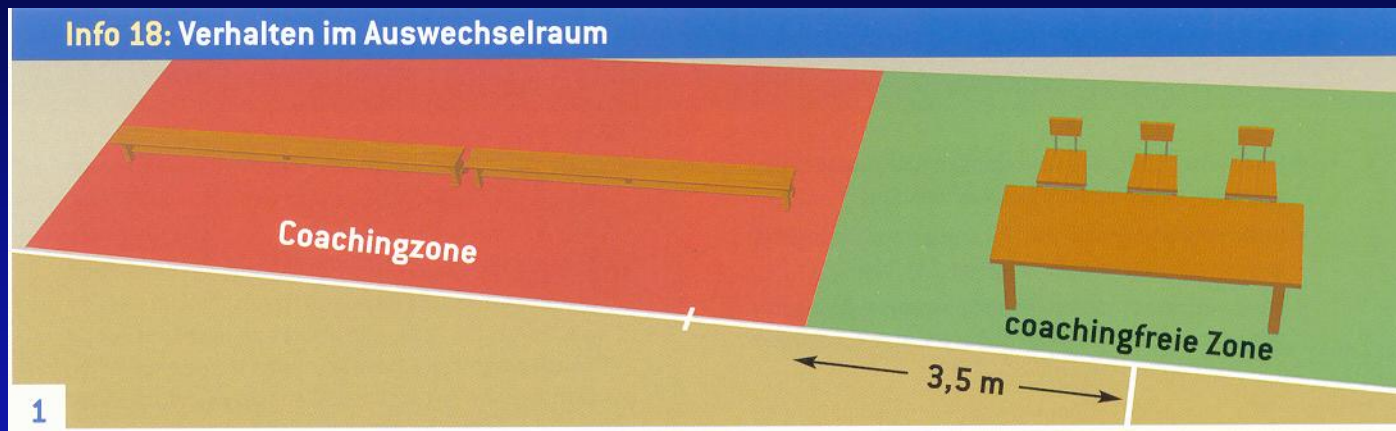


En début de match: 4 officiels + max 7 joueurs remplaçants (9 FLH)  
En cours de match : idem + les joueurs exclus pour 2 minutes



**Pas d'enfants sur le banc des remplaçants,  
sauf ceux qui s'ont inscrits sur la feuille de match**

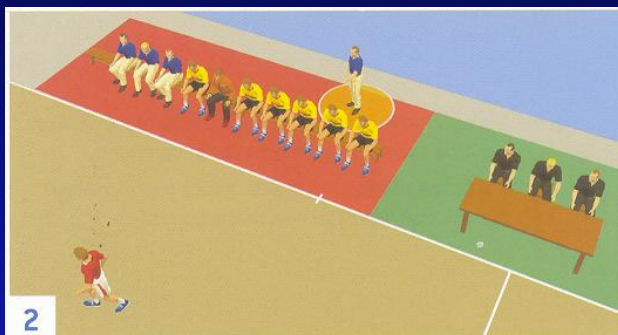
# Zones de changement - coaching



Les «zones de coaching» doivent débuter à une distance de 3,5mètres de la ligne médiane pour se terminer à la ligne de 12 mètres

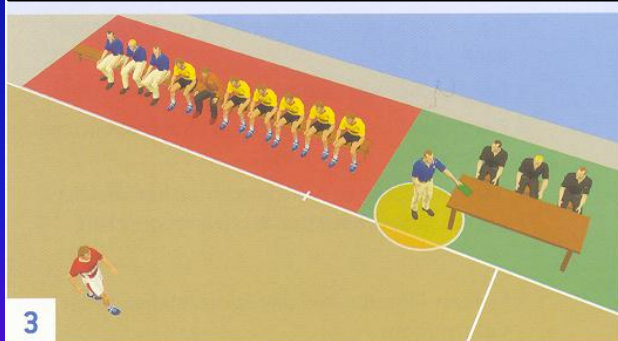


# Zones de changement + coaching



2

L'entraîneur a le droit de coacher devant ou derrière le banc



3

L'entraîneur a le droit de quitter la zone de coaching pour demander un team-time-out



4

Une couleur identique des tricots (ici rouge) des officiels et de l'équipe adverse n'est pas autorisée.

## Procédure pour un changement de joueur conforme aux règles de jeu

- Le joueur sortant quitte l'aire de jeu en franchissant sa propre zone de changement
- Le joueur entrant autorisé à participer au jeu pénètre sur l'aire de jeu en franchissant sa propre zone de changement .
- Ces exigences s'appliquent également au changement de gardien de but

# Changement conforme

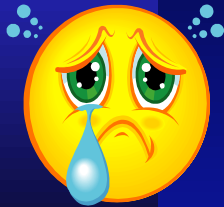




# *Faute de changement, le joueur entre trop tôt*



*Le joueur entrant pénètre trop tôt sur l'aire de jeu, même s'il ressort directement pour reprendre sa place au banc des remplaçants*

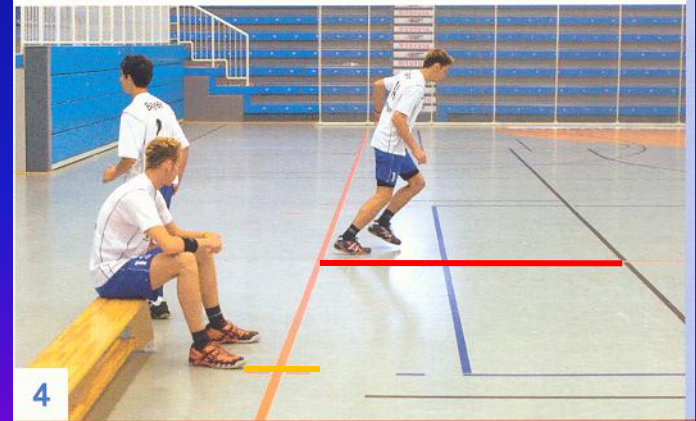
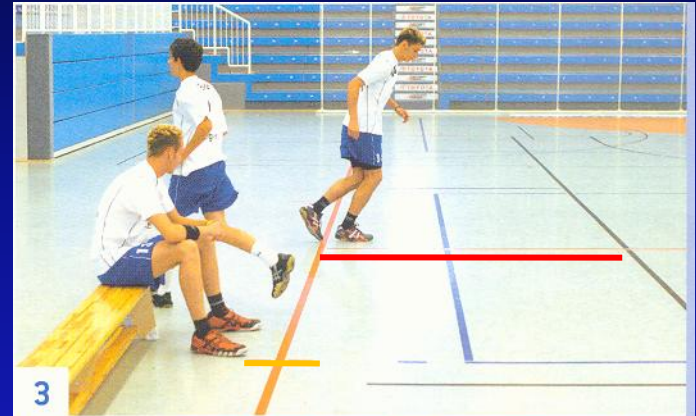
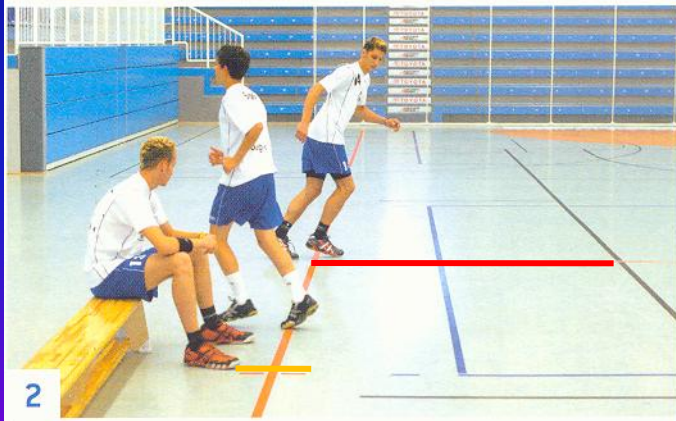
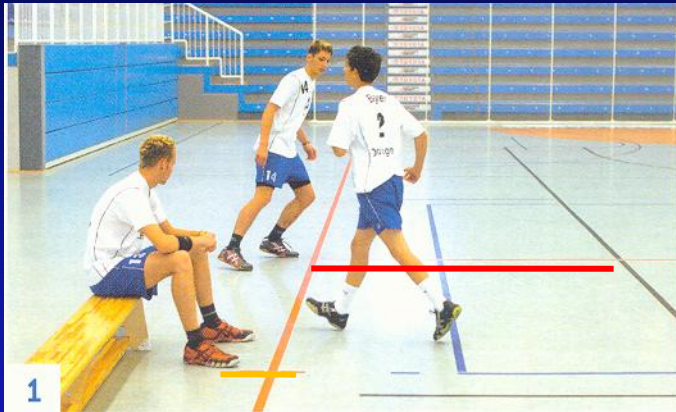
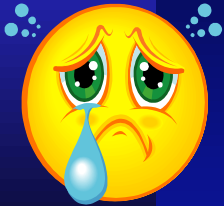




# *Le joueur sortant quitte l'aire de jeu en dehors de sa propre zone de changement*



# *Le joueur entrant pénètre sur l'aire de jeu par la zone de changement de l'équipe adverse*



## Possibilités d'un mauvais changement

- Joueur A quitte le terrain en dehors de sa propre zone de changement

⇒ exclusion joueur A



- Joueur B entre sur le terrain en dehors de sa propre zone de changement

⇒ exclusion joueur B





## Possibilités d'un mauvais changement

- Joueurs A+B d'une même équipe commettent tous les 2 une faute de changement
  - ⇒ exclusion du joueur qui a commis en premier la faute
- Joueur exclu C pénètre trop tôt sur le terrain, le temps d'exclusion pas encore écoulé
  - ⇒ nouvelle exclusion du joueur C, un « autre » joueur doit purger le temps restant dû suite à l'exclusion précédente. Pas de sanction personnelle pour « autre » joueur.



# Faute de changement ?

## ■ Joueur D , non autorisé à participer au jeu pénètre sur le terrain

- Sanction progressive envers le responsable de l'équipe (officiel A)



- Inscription du joueur sur la feuille de match
- Le jouer concerné doit également être sanctionné s'il s'est rendu coupable d'une irrégularité en relation avec la règle 16

# Faute de changement ?



# Faute de changement ?





## Attention ! ! !

- **Un joueur exclu, disqualifié ne commet pas de faute de changement s'il quitte d'une manière sportive le terrain en dehors sa propre zone de de changement**
- **Un joueur ne commet pas de faute de changement s'il quitte le terrain tout près de sa zone de changement pour se rafraichir respectivement de prendre son essuie-main, et rentre lui-même par après sur le terrain.**
- **Si plus d'un joueur d'une même équipe commettent un changement irrégulier dans la même situation, seul le premier jouer en irrégularité est à sanctionner.**



## Interruption du temps de jeu suite à une faute de changement



Si les secrétaire/chronométrateur constatent une faute de changement, le chronométrateur donne d'office un signal sonore et arrête directement le chrono. Il doit clairement signaler aux arbitres le joueur fautif. Suite à cette intervention, les arbitres infligent une exclusion au joueur concerné

# Mémoriser le numéro du joueur fautif, mais également la situation de jeu

## ■ *Jeu courant*

1. Faute de l'équipe en possession du ballon, perte de balle.
2. Faute par l'équipe en défense, l'équipe en attaque restera en possession du ballon

## ■ *Balle en « dehors » du jeu*

1. Reprise de jeu par le jet correspondant à la situation de jeu (remise en jeu, engagement, renvoi, jet franc, jet de 7 mètres)

**Inscription de la durée du  
temps d'exclusion sera  
traitée séparément.**



# *Reprise de jeu après un temps mort*



# Interruptions obligatoires par le chronométrateur – ne pas appliquer la règle de l'avantage



1. Signal sonore de fin de chaque mi-temps, si pas de signal automatique
2. Entrée sur le terrain par une personne non autorisée à participer au jeu
3. Demande conforme d'un temps mort d'équipe



**Un coup de sifflet / signal sonore par le chronométrateur interrompt le temps de jeu, sans l'accord des arbitres, le chronométrateur arrêtera d'office le chrono**

# Tenue gardien de but



- ❖ Tous les joueurs occupants le poste de gardien de but dans une équipe doivent porter un maillot de même couleur
- ❖ Également valable pour un 7<sup>ème</sup> joueur qui prend la place du gardien de but.
- ❖ Numéro de maillot ne change pas

# Tenue gardien de but



**Non autorisé, couleur différente**

# Irrégularité ou faute de changement?

- ❑ Irrégularités à corriger, perte de balle pendant le jeu courant
  - Gardien rentrant maillot de couleur différente (rouge / orange)
  - Pardessus de couleur différente (bleue / orange)
  - Joueur entre sur le terrain en survêtement
- ❑ Faute de changement = exclusion
  - Gardien de but porte un maillot de couleur identique que les maillots de ses coéquipiers
  - Sur le terrain se trouvent 2 joueurs désignés comme gardiens de but





# Nouveau à partir de juillet 2016



**L'équipe a le droit de jouer sans gardien de but, mais avec 1 joueur de champ supplémentaire.**

# Nouveau à partir de juillet 2016

## Gardien de but en tant que joueur de champ

La règle 4 reste entièrement valable en ce qui concerne les dispositions relatives au remplacement du gardien de but par un joueur de champ. Toutefois, l'évolution suivante de la règle sera implémentée :

1) Une équipe peut se trouver sur le terrain avec sept joueurs de champ dans le même temps. Ceci est le cas lorsqu'un joueur de champ remplace un gardien de but. Il n'est pas obligatoire (mais il est permis) de porter une tenue de la même couleur que celle du maillot du gardien de but.



# Nouveau à partir de juillet 2016

## Gardien de but en tant que joueur de champ

2) Si l'équipe joue avec sept joueurs de champ sur le terrain, aucun joueur de champ ne peut exercer la fonction de gardien de but, à savoir qu'aucun joueur ne peut entrer dans la surface de but afin de prendre la position de gardien de but.

Quand le ballon est en jeu et que l'un des sept joueurs de champ pénètre dans la surface de but détruisant une occasion manifeste de but, l'équipe adverse bénéficie d'un jet de 7 mètres. La règle 8:7f s'applique.

# Nouveau à partir de juillet 2016

## Gardien de but en tant que joueur de champ

3) En cas de remplacement, les règles 4:4-7 (règles normales pour la substitution de joueurs) sont applicables. Dans un tel cas, le gardien reprend tous ses droits selon les règles 5 et 6.

4) Si une équipe joue avec sept joueurs de champ et doit exécuter une remise en jeu de gardien de but, l'un d'eux doit quitter le terrain et un gardien de but doit revenir dans la surface de but pour exécuter ce lancer. Les arbitres décident si un arrêt du temps de jeu est nécessaire.

## **Joueur blessé (4:11) – nouveau à partir de juillet 2016 valable D-SLL, H-SLL, Coupe Loterie Nationale**

Si un joueur semble blessé sur le terrain, les mesures suivantes doivent être prises:

- a) Si les arbitres sont absolument certains que le joueur blessé a besoin d'assistance médicale sur le terrain, ils effectuent immédiatement les gestes 15 + 16. Par conséquent, le joueur doit respecter les dispositions de la règle 14:11, paragraphe 2, après avoir reçu des soins médicaux. (sortir pour 3 attaques)

Dans tous les autres cas, les arbitres demanderont au joueur de sortir de l'aire de jeu pour recevoir des soins médicaux à l'extérieur de celle-ci. Si le joueur concerné n'est pas en mesure de le faire, les arbitres effectueront les gestes 15 + 16. La règle 14:11, paragraphe 2, s'applique. (sortir pour 3 attaques)

## **Joueur blessé (4:11) – nouveau à partir de juillet 2016 valable D-SLL, H-SLL, Coupe Loterie Nationale**

- Toute infraction à ces règles sera sanctionnée pour cause de comportement antisportif.
- Si un joueur, qui doit quitter l'aire de jeu pendant 3 attaques, est sanctionné d'une exclusion de 2 minutes, il n'est autorisé à entrer sur le terrain qu'à la fin de cette exclusion, quel que soit le nombre d'attaques jouées.
- Si les officiels d'équipe refusent de prodiguer les soins dont un joueur a besoin, le « responsable d'équipe » devra être sanctionné d'une manière progressive (voir règle 4:2 paragraphe 3).

## **Joueur blessé (4:11) – nouveau à partir de juillet 2016 valable D-SLL, H-SLL, Coupe Loterie Nationale**



- b) Le secrétaire et le chronométrateur ou les délégués sont chargés de compter le nombre d'attaques. Ils avertissent l'équipe concernée dès qu'un joueur est autorisé à entrer de nouveau sur le terrain. Cette décision est considérée comme fondée sur l'observation des faits
- Une attaque commence avec la possession du ballon et se termine quand un but est marqué ou quand l'équipe en attaque perd le ballon.
  - Si l'équipe est en possession du ballon lorsque le joueur requiert une assistance médicale, cette attaque est comptée comme première attaque.

## **Joueur blessé (4:11) – nouveau à partir de juillet 2016 valable D-SLL, H-SLL, Coupe Loterie Nationale**

- c) La règle 4:11 paragraphe 2 ne s'applique pas dans les cas suivants:
- Si le traitement de la blessure requis sur l'aire de jeu est le résultat d'une irrégularité commise par un joueur adverse, qui a été de manière progressive par les arbitres.
  - Si la tête du gardien de but est frappée par un ballon et qu'une assistance médicale sur l'aire de jeu est requise.

Après une mi-temps (temps de jeu réglementaire) ou prolongation, le joueur peut de nouveau participer au jeu, n'importe le nombre de passes jouées avant la fin de mi-temps.

# Joueur blessé (4:11) – nouveau à partir de juillet 2016 valable D-SLL, H-SLL, Coupe Loterie Nationale

# Entrée sur le terrain en cas de blessure: 2 personnes autorisées à participer au jeu



**Seulement avec permission des arbitres**



## Entrée sur le terrain en cas de blessure: plus que 2 personnes autorisées à participer au jeu

□ Joueur (à partir de la 3<sup>ème</sup> personne)

➤ Changement irrégulier



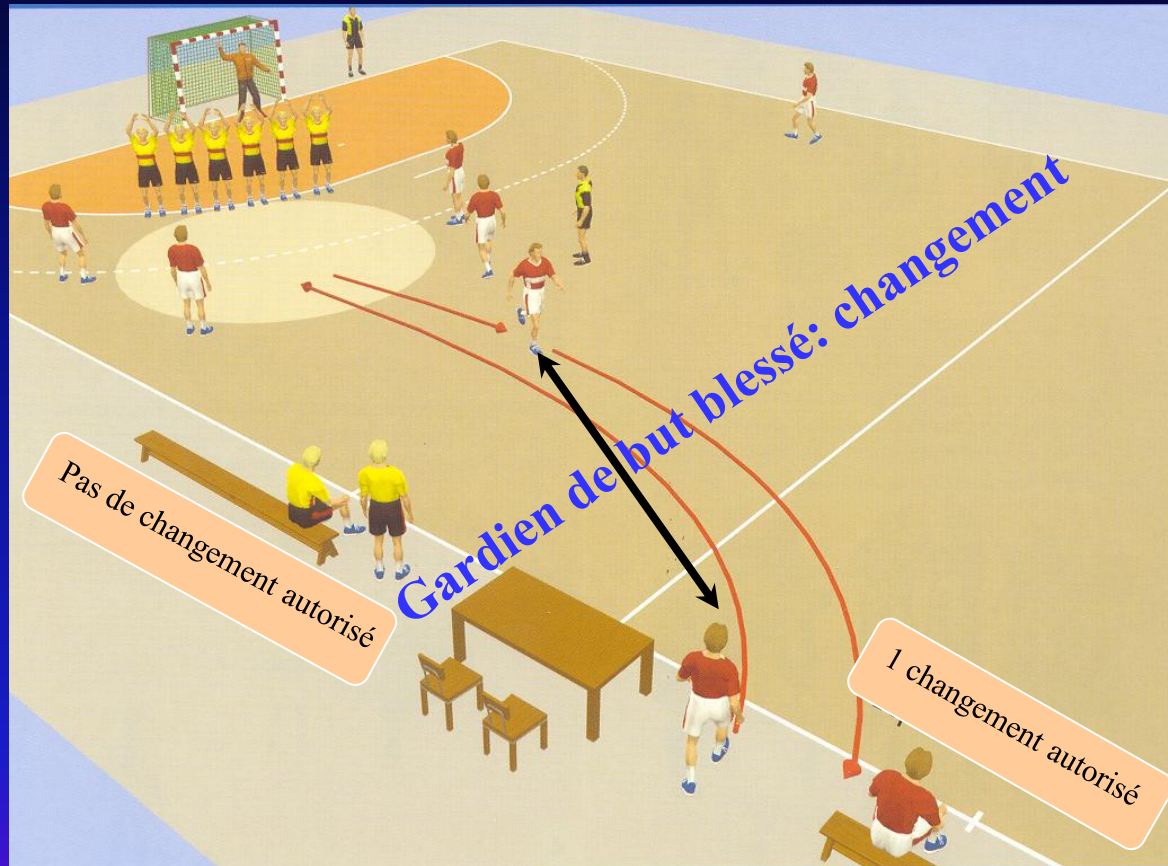
□ Officiel (à partir de la 3<sup>ème</sup> personne)

➤ Sanction progressive



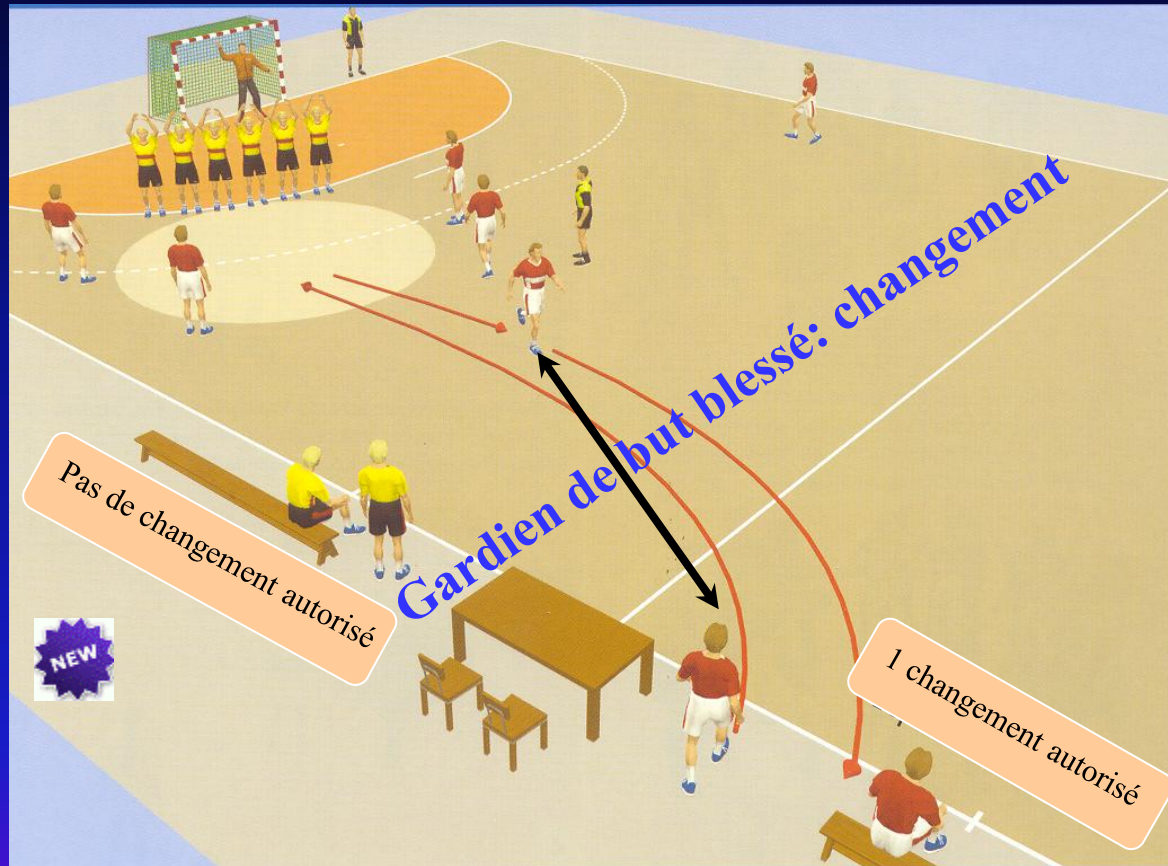
Seule la personne en 1<sup>ère</sup> irrégularité est à sanctionner

# Exécution d'un jet franc après le signal de fin de match (mi-temps, prolongations)



**Si plusieurs joueurs effectuent un changement, le premier fautif est à sanctionner, les suivants sont à corriger**

# Exécution d'un jet franc après le signal de fin de match (mi-temps, prolongations)



**L'équipe qui défend est autorisé à remplacer un joueur de champ par un gardien de but, si l'équipe joue sans gardien de but lorsque le signal de fin retentit.**

# Inscription feuille de 2 minutes exclusion à 20:30

The image shows a registration card for a 2-minute sheet. The card is divided into two horizontal sections. The top section contains a logo on the left, which consists of a soccer ball and three curved lines in red, blue, and white. To the right of the logo, the number "41" and the letter "A" are written in red. A large black arrow points downwards from the top section to the bottom section. The bottom section contains the time "22 : 30" written in red. To the right of the card is a large black outline of a hand making a peace sign (V-sign).

# Exclusion à 20:30

le joueur rentre sur le terrain déjà à 22:00

The diagram is enclosed in a double-line border. On the left, there is a box containing a logo with a soccer ball and stylized red and blue lines. To the right of the logo, the number **41** and the letter **A** are displayed in red. A large black arrow points downwards from this box to another box below it, which contains the text **24 : 00** in red. To the right of these boxes is a large black outline of a hand making a 'V' sign, representing 24 minutes.

## **Quoi faire maintenant ? ? ? Une bonne collaboration entre le chronométrateur et les arbitres est nécessaire.**

**Un « autre » joueur doit quitter le terrain de jeu pour le temps restant dû suite à la 1<sup>ère</sup> exclusion, c.à.d. l'équipe joue à moins 2 de 22.00 à 22.30 minutes.**

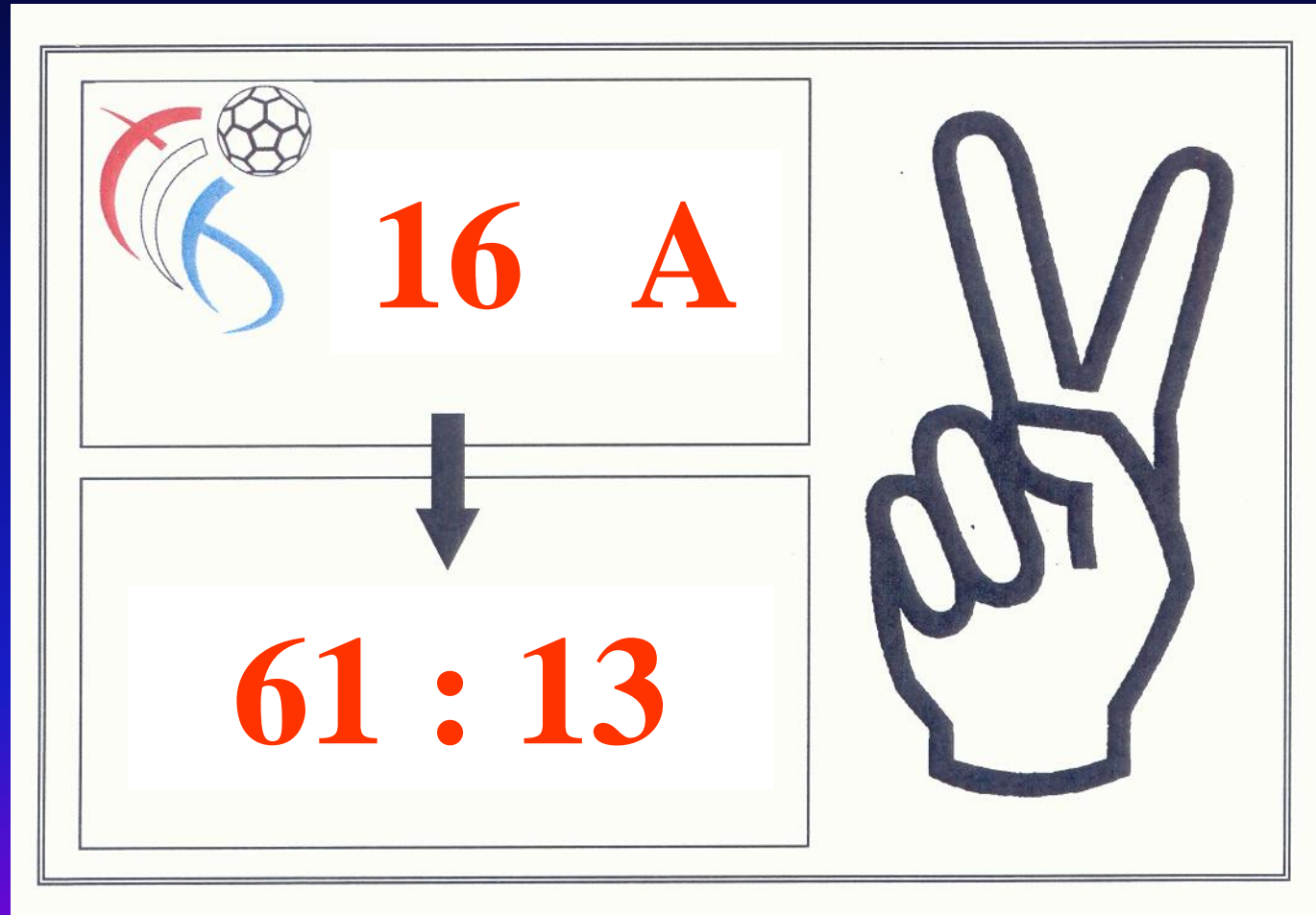
**Ce joueur peut à tout moment reprendre le jeu sous condition qu'un de ses coéquipiers ait quitté le terrain conformément aux règles de jeu**



# Exclusion respectivement disqualification à 58:01

The diagram illustrates the consequence of a 5-minute suspension (5B) in soccer. The top part shows a soccer ball icon, a stylized logo, and the text "5 B". A downward arrow points to a box with a red "X" over a vertical ellipsis, indicating that the suspension is crossed out. To the right is a hand gesture showing two fingers up, representing the number 2.

# Match de coupe avec prolongation possible Exclusion / disqualification à 59:13

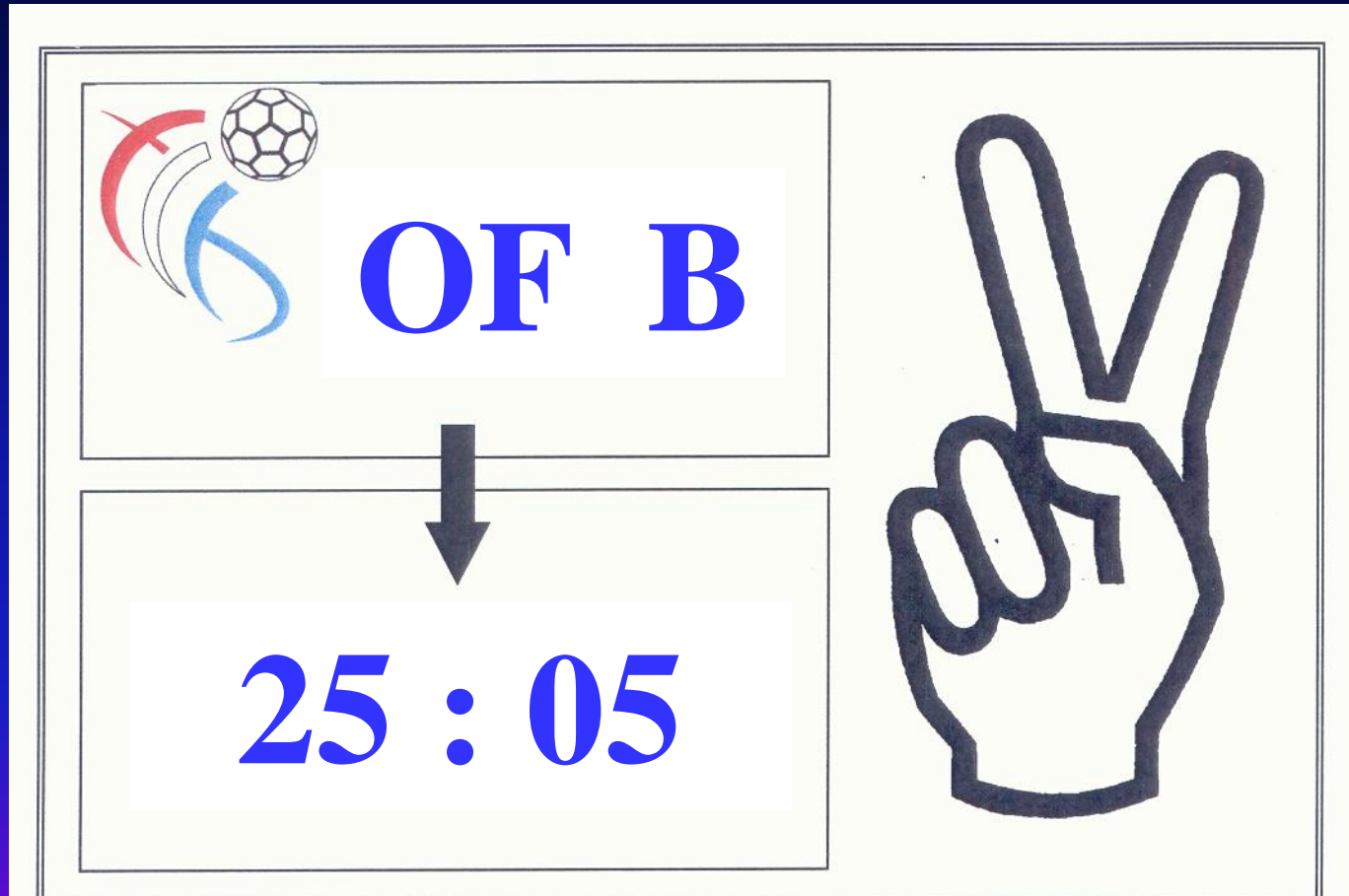


# Match de coupe / prolongation / jets 7-mètres Exclusion / disqualification à 68:01

The diagram consists of a large rectangular frame divided into two horizontal sections. The top section contains a logo on the left (a stylized 'G' with a soccer ball) and the text '33 B' in red. A large black arrow points downwards from this section to the bottom section, which contains the text '70 : 01' in red. To the right of the frame is a large black outline of a hand making a 'V' sign (peace sign).

**Exclu des jets de 7-mètres**

# Exclusion / Disqualification d'un officiel à 23:05



Un « autre » joueur doit quitter le terrain pour 2 minutes

# Feuille de match



Fédération  
luxembourgeoise  
de Handball

**BERCHEM**

Equipe visitée (A)

**06/02/2010**

Date

**XXXXX YYYYYY**

Arbitre 1 (nom et prénom)

**XXXXX YYYYYY 01-120**

Secrétaire (nom, prénom et N° licence)

**18 ANS 02-007**

Délégué(s) au service d'ordre (nom, prénom et N° licence)

**BASCHARAGE**

Equipe visiteuse (B)

**20.30**

Heure

Rencontre:

## FEUILLE DE MATCH

Championnat	<b>X</b>
Coupe	
Amicale	
Tournoi	

Hommes	<b>X</b>
Dames	
Jeunes	

**SENIORS**

Catégorie

**10A12**

N° MATCH

**CENTRE SPORTIF CRAUTHEM**

Lieu

**XXXXX YYYYYY**

Arbitre 2 (nom et prénom)

**XXXXX YYYYYY 02-120**

Chronométrateur (nom, prénom et N° licence)

Équipe A										Équipe B									
Nbre de 7 m		Buts sur 7 m								Nbre de 7 m		Buts sur 7 m							
N°	Nom et Prénom		N° Lic.	B	A	2'	D	PE	N°	Nom et Prénom		N° Lic.	B	A	2'	D	PE		
1	XXXXX	YYYYY	004																
6																			
9																			
10																			
15																			
19																			
25																			
33																			
39																			
47																			
55																			
66																			
75																			
80																			
83																			
99																			
Off.A	18 ANS		007						Off.A										
Off.B	XXXXX YYYYYY		018						Off.B										
Off.C	XXXXX YYYYYY		DOC						Off.C										
Off.D	XXXXX YYYYYY		KINE						Off.D										
A	Team Time out mi-temps 1		20.43	Mi-temps 2		59.45	Team Time out mi-temps 1		X	Mi-temps 2		50.28	B						
	Signature 1																		
Signatures des responsables d'équipes (Off.A) OU des capitaines																			



Équipe A										Équipe B									
Nbre de 7 m		Buts sur 7 m								Nbre de 7 m		Buts sur 7 m							
N°	Nom et Prénom		N° Lic.	B	A	2'	D	PE	N°	Nom et Prénom		N° Lic.	B	A	2'	D	PE		
1	XXXXX	YYYYY	004																
6																			
9				X															
10																			
15					X														
19																			
25																			
33							I												
39																			
47																			
55																			
66																			
75																			
80																			
83																			
99																			
Off.A	18 ANS		007						Off.A										
Off.B	XXXXX YYYYYY		018						Off.B										
Off.C	XXXXX YYYYYY		DOC						Off.C										
Off.D	XXXXX YYYYYY		KINE						Off.D										
	Team Time out mi-temps 1	20.43	Mi-temps 2	59.45	Team Time out mi-temps 1	X	Mi-temps 2	50.28											
A	Signature 1		Signature 2		Signature 1		Signature 2		B										
Signatures des responsables d'équipes (Off.A) OU des capitaines																			

**R.A.S.**

Remarques des arbitres: \_\_\_\_\_

Rapport en annexe: Oui  Non  | Rapport suivra: Oui  Non  |

<b>A</b>	Buts	/	/	/	/	/	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	No	55	6	9	55	6	55	99																							
	Buts	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	No																														
<b>B</b>	Buts	/	/	/	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	No	14	19	8																											
	Buts	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	No																														

Résultat mi-temps **A** **14 : 09** **B**

Résultat final **A** **28 : 28** **B**

**GEIB WILLY**  
**signature**

**signature**

**signature**

Observateur: Nom, Prénom, Signature \_\_\_\_\_

Certifié conforme \_\_\_\_\_

Arbitre 1

Arbitre 2

RESULTAT A ENVOYER PAR SMS: 64488 FLH NOMATCH RESULTAT

# Feuille de match

- 3 volets: 1 original + 2 copies
- Original à envoyer à

FLH

3, route d'Arlon

L – 8009 STRASSEN

- Copie 1 : club recevant
- Copie 2 : club visiteur

# Temps mort d'équipe

**T**

*Durée : 1 minute*



# Temps mort d'équipe

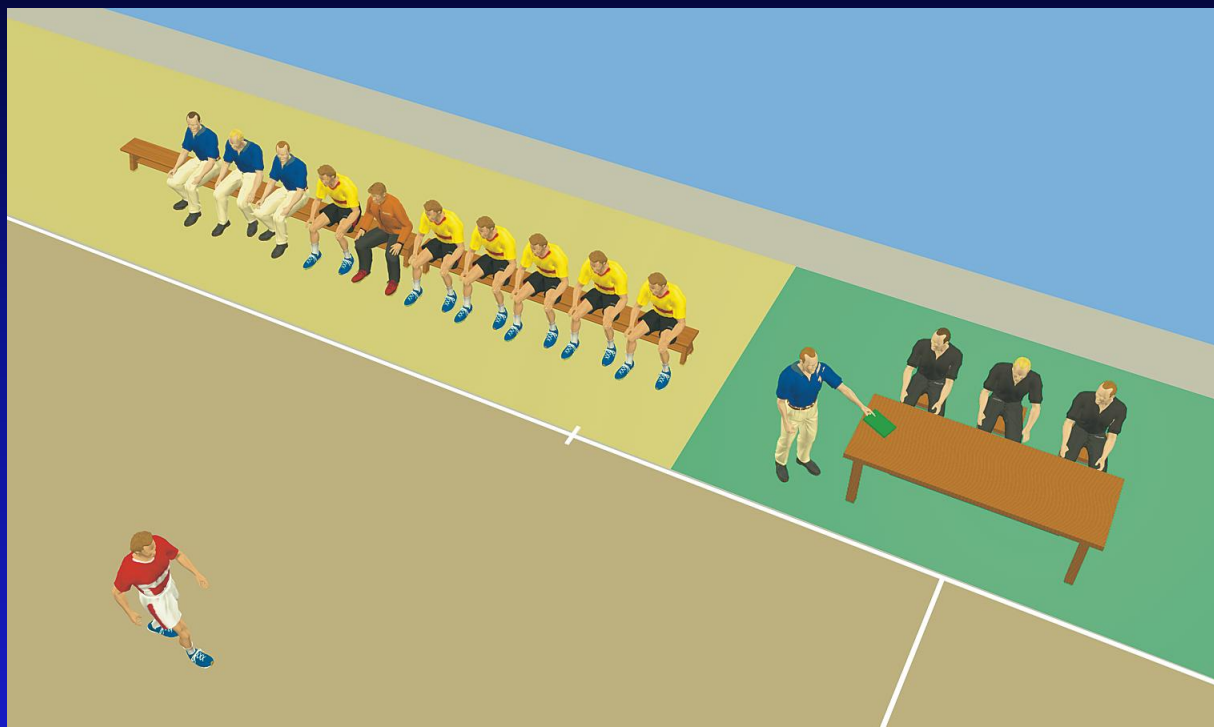
## ■ Ayant droit

- 1 par mi-temps et par équipe pendant le temps de jeu réglementaire .
- Pas possible pendant la prolongation

## ■ Accordé:

- Équipe en possession du ballon (jeu courant ou lors d'une interruption de jeu avec reprise de jeu en faveur de l'équipe à la base de la demande)

# *Schéma d'un temps mort d'équipe*



Les officiels sont autorisés à quitter la zone de coaching pour demander un temps mort d'équipe.





Ils ne sont cependant pas autorisés à attendre, debout à côté de la table officiel, le meilleur moment pour demander ce temps mort.





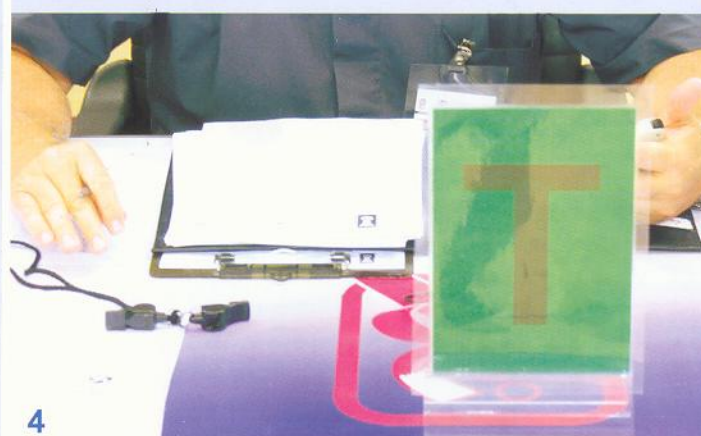
Attention : l'entraîneur est en train de prendre la carte verte. Le chronométrateur doit être préparé pour de telles situations



Un des officiels remet la carte verte. A condition que l'équipe ne perde pas la possession du ballon avant que le chronométrateur n'ait le temps de siffler (dans ce cas le carton vert sera retourné à l'équipe), le temps mort d'équipe est accordé.



Le chronométrateur interrompt alors le match avec un coup de sifflet et arrête immédiatement le chronomètre (2:9). Il fait le geste annonçant un arrêt de temps de jeu (n° 15) indiquant clairement l'équipe qui a demandé un temps mort d'équipe en pointant son bras tendu dans la direction du banc de celle-ci.



Le carton vert est placé sur la table du côté de l'équipe qui a demandé le temps mort d'équipe et y restera pendant la durée de celui-ci





5

Les arbitres restent au centre de l'aire de jeu, mais l'un d'entre eux devrait brièvement se rendre à la table du chronométrateur pour le consulter. Le ballon est déposé à l'endroit où le jeu va reprendre après le temps mort d'équipe (dans ce cas précis, engagement)



6

Au cours du temps mort d'équipe, les joueurs et les officiels de l'équipe restent au niveau de leur zone de changement, soit sur l'aire de jeu, soit dans la zone de changement.



7

Le chronométrateur confirme aux arbitres qu'il est prêt pour redémarrer le chronomètre mural.



8

Le chronométrateur contrôle la durée du temps mort. Après 50 secondes, il donne un signal sonore indiquant que le match reprend dans 10 secondes. Les équipes sont tenues de reprendre le match lorsque le temps mort d'équipe est terminé.



9

Le chronométrateur confirme aux arbitres qu'il est prêt pour redémarrer le chronomètre mural.



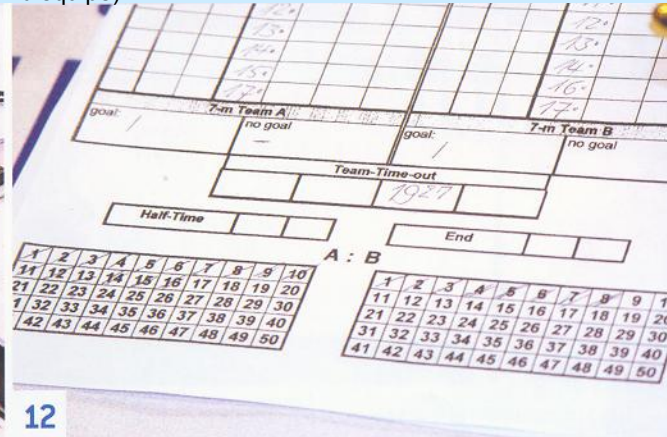
10

Après une prise de contact entre arbitre et chronométrateur, l'arbitre siffle la reprise de jeu. (Le jeu reprend soit avec le jet qui correspond à la situation au moment où le temps mort d'équipe a été accordé soit, si le ballon était en jeu, avec un jet franc pour l'équipe qui a demandé le temps mort d'équipe).



11

Après la reprise de jeu, le carton vert restera déposé à la table officielle.



12

Le secrétaire consigne le temps mort d'équipe sur la feuille de match pour l'équipe requérante en regard de la mi-temps appropriée

## *Important :*

- **Un coup de sifflet du chronométreur arrête le jeu de manière effective**
- **Toute action sur le terrain après le coup de sifflet reste invalide. (p.ex. but marqué, décision d'accorder un jet de 7-mètres).**
- **Cependant toute action individuelle prononcée (sanctions progressives) par les arbitres entre le moment du coup de sifflet de la table et le moment où les arbitres arrêtent l'action, reste valable. Cela s'applique indépendamment du type d'irrégularité et de la gravité de la sanction**



**Team Time Out par équipe**  
**Championnat DDN / DPN / HDN / HPN**  
**Coupe de Luxembourg Dames / Hommes**

**T1**

**T2**

**T3**

*Spécimens de cartes numérotées*





## Team Time Out / Exemple

*1<sup>ère</sup> mi-temps*

**T1**

**26.00**

*1<sup>ère</sup> mi-temps*

**T2**

**29.30**

*2<sup>ème</sup> mi-temps*

**T3**

**58.45**



## Team Time Out / Exemple

*1<sup>ère</sup> mi-temps*

**T1**

**28.50**

*2<sup>ème</sup> mi-temps*

**T2**

**54.55**

*2<sup>ème</sup> mi-temps*

**T3**

**59.20**

*Autorisé, seulement 1 TTO pendant les 5 dernières minutes du temps de jeu réglementaire (55.00)*



## Team Time Out / Exemple

*1<sup>ère</sup> mi-temps*

**T1**

**28.50**

*2<sup>ème</sup> mi-temps*

**T2**

**55.00**

*2<sup>ème</sup> mi-temps*

**T3**

**Non autorisé**

*Seulement 1 TTO par équipe pendant les 5 dernières minutes du temps de jeu réglementaire (55.00)*

- 3) En cas de renversement de la balle
- 4) Si une équipe

## *Tâches du délégué technique*

- ✓ **Supervise le jeu**
- ✓ **Applique le règlement des zones de changement**
- ✓ **Contrôle le secrétaire / chronométrateur**
- ✓ **Contrôle changements des joueurs**
- ✓ **Temps mort d'équipe**

# Test sur les règles de jeu



Combien de joueurs (minimum) doivent se trouver en début de match sur le terrain et être inscrits sur la feuille de match?

- **A : 6 joueurs de champ**
- **B : 5 joueurs de champ + 1 gardien de but**
- **C : 4 joueurs de champ + 1 gardien de but**
- **D : 5 joueurs**



Combien de joueurs (minimum) doivent se trouver en début de match sur le terrain et être inscrits sur la feuille de match?

- **A : 6 joueurs de champ**
- **B : 5 joueurs de champ + 1 gardien de but**
- **C : 4 joueurs de champ + 1 gardien de but**
- **D : 5 joueurs**

## 3 constellations : quel joueur est autorisé à participer au match ?

- **A : non présent au début du match, mais inscrit sur la feuille de match**
- **B : être présent au début du match et inscrit sur la feuille de match**
- **C : être présent au début du match, mais non encore inscrit sur la feuille de match**

## 3 constellations : quel joueur est autorisé à participer au match ?

- **A : non présent au début du match, mais inscrit sur la feuille de match**
- **B : être présent au début du match et inscrit sur la feuille de match**
- **C : être présent au début du match, mais non encore inscrit sur la feuille de match**

Lors d'une interruption de jeu, B14 procède à un changement correct. Malgré cela, le chronométreur donne un signal sonore et confirme que B14 ne figure pas sur la feuille de match. Après vérification, on constate que le joueur concerné est inscrit sous le numéro 18. Décision correcte?

- **A : sanction progressive envers le responsable de l'équipe B**
- **B : le joueur doit changer de maillot et porter le numéro 18**
- **C : correction du numéro sur la feuille de match + annotation.**

Lors d'une interruption de jeu, B14 procède à un changement correct. Malgré cela, le chronométreur donne un signal sonore et confirme que B14 ne figure pas sur la feuille de match. Après vérification, on constate que le joueur concerné est inscrit sous le numéro 18. Décision correcte?

- **A : sanction progressive envers le responsable de l'équipe B**
- **B : le joueur doit changer de maillot et porter le numéro 18**
- **C : correction du numéro sur la feuille de match + annotation.**

Lors d'une contre-attaque de B12, A4 quitte l'aire de jeu en dehors de la zone de changement. Maintenant A11 rentre correctement sur l'aire de jeu. Décision?

- **A : Le chronométreur interrompt directement le jeu par un signal sonore, arrête le chrono et informe les arbitres du joueur fautif**
- **B : Exclusion de A4 (2 minutes)**
- **C : Exclusion de A11 (2 minutes)**
- **D : le chronométreur applique la règle de l'avantage, puis interrompt le jeu par un signal sonore, arrête le chrono et informe les arbitres du joueur fautif**



Lors d'une contre-attaque de B12, A4 quitte l'aire de jeu en dehors de la zone de changement. Maintenant A11 rentre correctement sur l'aire de jeu. Décision?



- **A : Le chronométreur interrompt directement le jeu par un signal sonore, arrête le chrono et informe les arbitres du joueur fautif**
- **B : Exclusion de A4**
- **C : Exclusion de A11 (2 minutes)**
- **D : le chronométreur applique la règle de l'avantage, puis interrompt le jeu par un signal sonore, arrête le chrono et informe les arbitres du joueur fautif**

# Reprise de jeu:

**Jet de 7 mètres en faveur de  
l'équipe B**

**Anéantissement d'une occasion  
manifeste de but**



## Qui a le droit de demander un temps mort d'équipe lorsque son équipe est en possession du ballon?

- **A : le responsable de l'équipe (officiel A)**
- **B : Un joueur**
- **C : un des 4 officiels**

## Qui a le droit de demander un temps mort d'équipe lorsque son équipe est en possession du ballon?

- **A : le responsable de l'équipe (officiel A)**
- **B : Un joueur**
- **C : un des 4 officiels**

*Fin de l'exposé*

*Merci pour votre  
attention!!*