

FICHE DE POSTE : Chronomètreur de table



Qualité requise :

- Connaissance du principe de fonctionnement d'un tableau de marque (voir fiche d'aide associée),
- Connaissance des règles d'arbitrage (buts, temps mort, exclusion, changement de joueur essentiellement),
- Vigilance,
- Diplomatie.

Sa tâche :

- Veiller et faire veiller au respect des horaires prévus (heure de début de rencontre, durée de la pause à la mi-temps...).
- Avant le match :
 - Préparer le matériel nécessaire pour la mission (papier, crayon, feuille de rentrée après une exclusion...),
 - Préparer le tableau de marque pour le match (voir fiche d'aide associée).
- Pendant le match :
 - Noter les buts,
 - Vérifier les changements corrects des joueurs,
 - Gérer les joueurs exclus pour 2 minutes,
 - Contrôler le temps de jeu et les arrêts demandés par l'arbitre,
 - Gérer des demandes d'arrêt de jeu des équipes (1 min).
- Après le match :
 - Remettre en ordre la table et ranger le matériel.

Nota :

- **But** : 2 coups de sifflet, le bras de l'arbitre en l'air
- **Arrêt du jeu** : 3 coups de sifflet, les mains de l'arbitre forment un "T"
- **Temps mort** : Ce temps est demandé par les coachs, il ne peut être réalisé qu'en attaque de l'équipe le réclamant et dure 1 minute,
- **Exclusion** : l'arbitre montre le joueur du doigt et indique 2 minutes avec ses doigts
- **Le changement de joueur** se déroule dans la zone défini pas un petit trait jaune et la ligne médiane du terrain