



Fiche de poste

Chronométrateur de table

Qualités requises

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

Missions

- 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.

Pour rappel :

- 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 coaches, il ne peut être réalisé qu'en attaque de l'équipe le réclamant et dure 1 minute.
- Le changement de joueur : se déroule dans la zone défini pas un petit trait jaune et la ligne médiane du terrain.
- Exclusion : l'arbitre montre le joueur du doigt et indique 2 minutes avec ses doigts.