

La table de marque

Les arbitres - Les coachs - Les joueurs

Les arbitres :

Les gestes :



2 coups de sifflets.
Validation du but.



3 coups de sifflets.
Temps mort.
Arrêter le
Chronomètre.



Carton jaune.
Avertissement.
pour le joueur
désigné.



2 minutes.
Exclusion pour
le joueur désigné.
Noter le temps
pour compter
les 2 minutes.



Carton rouge.
Disqualification
du joueur désigné.
Noter le temps
pour compter
2 minutes.

Les coachs :

- 1 seul coach debout par équipe

Les temps mort par équipe (-13 et plus) :

Les coachs peuvent poser un temps mort uniquement lorsque leur équipe a le ballon.

Le temps mort T1 est à utiliser uniquement à la 1^{ère} mi-temps.

Le temps mort T2 peut être utilisé à la 1^{ère} ou 2^{ème} mi-temps.

Le T2 doit être posé avant les 5 dernières minutes du match.

Le temps mort T3 est à utiliser uniquement à la 2^{ème} mi-temps.



Les joueurs :

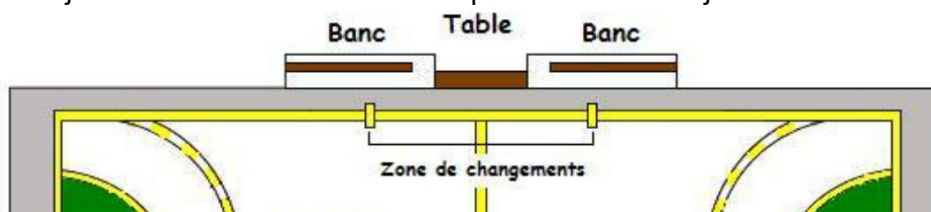
Les exclusions :

Noter le temps du chronomètre pour informer le joueur.

Les changements de joueurs :

Vérifier que le changement des joueurs se fasse dans la zone appropriée.

Vérifier que le joueur ne rentre sur le terrain qu'une fois l'autre joueur sorti du terrain.



En cas de non respect, appuyer sur le buzzer pour en avertir l'arbitre en indiquant le joueur fautif.