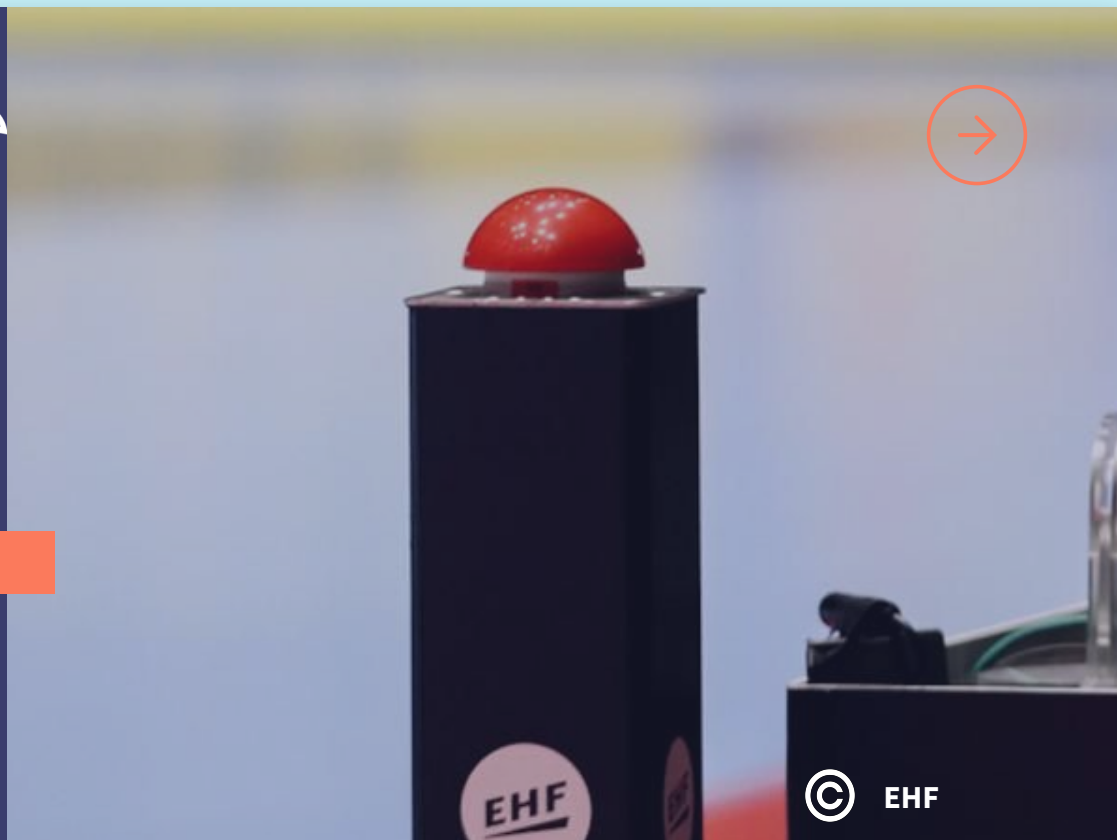


COMMISSION
ARBITRAGE
FFHANDBALL



Temps Mort d'Equipe *Electronique*



© EHF



© DELHOMME Bertrand

Copyright



Ce contenu de formation vous est adressé à titre personnel et uniquement à des fins de formation.

Il est protégé par des droits d'auteurs et ne doit en aucun cas être reproduit, modifié, transféré et/ou diffusé à un tiers !

Ce contenu a été créé en utilisant les services fournis par Genially et doit être utilisé dans le respect des conditions d'utilisation consultables sur <https://www.genial.ly/terms> ».

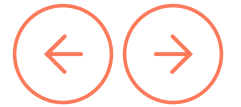
Toute utilisation du contenu à des fins commerciales est interdite.

Préambule



L'utilisation du buzzer (Temps Mort d'Équipe Électronique) à la place des cartons verts est seulement autorisé dans le secteur professionnel.

Procédure de demande de TME Electronique



Une équipe peut demander un temps mort d'équipe en appuyant sur un buzzer directement connecté au tableau d'affichage officiel de l'enceinte sportive, cela, au lieu d'utiliser les cartons verts.

Le buzzer est directement connecté au système officiel du panneau d'affichage et le fait d'appuyer sur le buzzer entraînera directement l'arrêt du temps.

Pour signaler le temps mort d'équipe à toutes les parties, celui-ci est également indiqué par un signal audio.

Les règles générales sur le nombre de temps morts d'équipe s'appliquent et un temps mort d'équipe ne peut être demandé que si l'équipe concernée est en possession du ballon.

Seuls les officiels d'équipe sont autorisés à demander un temps mort d'équipe.



En cas d'erreur ou d'utilisation incorrecte du système électronique de TME, les règles suivantes s'appliquent

Cas N°1

Lorsqu'une équipe demande un temps mort d'équipe alors que l'équipe adverse est en possession du ballon (pas d'OMB)

Cas N°2

Lorsqu'une équipe demande un temps mort d'équipe alors que l'équipe adverse est en possession du ballon et qu'il y a une OMB

Cas N°3

Lorsqu'une équipe demande un temps mort d'équipe alors que l'équipe adverse est en possession du ballon et qu'il y a ou pas une OMB, cela dans les 30 dernières secondes du match

Cas N°4

Lorsqu'une équipe demande un temps mort d'équipe immédiatement après avoir perdu la possession du ballon et lorsqu'il est évident qu'il ne s'agissait pas d'une action intentionnelle

Cas N°5

Lorsqu'une équipe demande un temps mort d'équipe alors qu'elle est en possession du ballon dans l'une des situations suivantes :

1. Un quatrième (4e) temps mort d'équipe est demandé.
2. Un deuxième (2e) temps mort d'équipe est demandé au cours des cinq (5) dernières minutes du match
3. Un troisième (3e) temps mort d'équipe est demandé au cours d'une même mi-temps
4. Un temps mort d'équipe est demandé au cours d'une prolongation
5. Un deuxième (2e) temps mort d'équipe est demandé au cours d'une même attaque

Cas N°6

Mêmes situations décrites dans les cas n°5 mais qui se produisent lorsque l'équipe adverse est en possession du ballon

Cas N°7

Le buzzer est actionné par accident

Cas N°8

Lorsqu'un joueur demande intentionnellement un temps mort d'équipe

Cas N°9

Les délégués ou les arbitres ne peuvent pas identifier la personne qui a demandé le temps mort d'équipe incorrect

Cas N°10

Le dispositif de temps mort d'équipe électronique est défaillant au moment de son utilisation



Cliquer sur les N° des cas pour visualiser la décision à prendre



Télécharger le tableau récapitulatif



Cas N° 04

Lorsqu'une équipe demande un temps mort d'équipe immédiatement après avoir perdu la possession du ballon et **lorsqu'il est évident qu'il ne s'agissait pas d'une action intentionnelle**, la décision suivante est prise

Cette situation entrainera l'application de décision et sanction suivantes :

- **4a.** L'équipe qui a provoqué le temps mort d'équipe incorrect perdra un (1) temps mort d'équipe (le nombre total de temps morts d'équipe sera réduit d'un).
- **4b.** Une décision technique sera prise en fonction de la situation sur le terrain au moment de l'interruption : Jet Franc ou Jet de 7m si l'équipe était en OMB.



Cas N° 01

Lorsqu'une équipe demande un temps mort d'équipe alors que l'équipe adverse est en possession du ballon (pas d'OMB**)**

Cette situation entrainera l'application de décision et sanction suivantes :

- **1a.** Sanction progressive à l'encontre de l'officiel d'équipe qui a demandé le temps mort d'équipe en appuyant sur le buzzer (voir, toutefois, le cas n°9)
- **1b.** Jet de 7 mètres pour l'équipe en possession du ballon
- **1c.** L'équipe qui a provoqué le temps mort d'équipe incorrect perdra un (1) temps mort d'équipe (le nombre total de temps morts d'équipe sera réduit d'un)



Cas N° 02

Lorsqu'une équipe demande un temps mort d'équipe alors que **l'équipe adverse est en possession du ballon** et qu'**il y a une occasion manifeste de but**

Cette situation entrainera l'application de décision et sanction suivantes :

- **2a. Disqualification avec Rapport** en vertu de la règle 8:10b (intervention d'un officiel d'équipe dans le jeu, depuis l'aire de jeu ou depuis la zone de changement) à l'encontre de l'officiel d'équipe qui a demandé le temps mort d'équipe en appuyant sur le buzzer (voir, toutefois, le CAS n°9).
- **2b.** Jet de 7 mètres pour l'équipe en possession du ballon
- **2c.** L'équipe qui a provoqué le temps mort d'équipe incorrect perdra un (1) temps mort d'équipe (le nombre total de temps morts d'équipe sera réduit d'un)



Cas N° 06

Mêmes situations décrites dans les cas n°5 mais qui se produisent lorsque **l'équipe adverse est en possession du ballon**

Cette situation entraînera l'application de décision et sanction suivantes :

- **Disqualification** avec **Rapport** en vertu de la règle 8:10b (intervention d'un officiel d'équipe dans le jeu, depuis l'aire de jeu ou depuis la zone de changement à l'encontre de l'officiel d'équipe qui a demandé le temps mort d'équipe en appuyant sur le buzzer.
- Le match reprendra avec un **Jet de 7m**.



Cas N° 10

Le dispositif de temps mort d'équipe électronique est défaillant au moment de son utilisation

La demande de temps mort doit être effectuée oralement par un officiel auprès des officiels de table.

Le moment où l'on appuie sur le buzzer est valable pour le temps de la demande de temps mort d'équipe.



Cas N° 07

Le buzzer est actionné par accident

Cette situation entrainera l'application de décision et sanction suivantes :

- **7a.** Pas de sanction pour la personne qui a actionné le buzzer.
- **7b.** Le match reprend par le jet qui correspondait à la situation sur l'aire de jeu au moment de l'arrêt à du jeu.



Cas N° 09

Les délégués ou les arbitres ne peuvent pas identifier la personne qui a demandé le temps mort d'équipe incorrect

Cette situation entrainera l'application de décision(s) et sanction(s) suivantes :

- **9a.** La sanction disciplinaire sera appliquée à l'officiel responsable d'équipe conformément aux situations de jeu identifiables aux cas susmentionnés.
- **9b.** Le jeu reprend conformément aux situations de jeu identifiables aux cas susmentionnés.
- **9c.** L'équipe qui a provoqué le temps mort d'équipe incorrect perdra un (1) temps mort d'équipe (le nombre total de temps morts d'équipe sera réduit d'un).



Cas N° 08

Lorsqu'un joueur demande intentionnellement un temps mort d'équipe

Cette situation entrainera l'application de décision et sanction suivantes :

- **8a.** Sanction Personnelle Adaptée à l'encontre du joueur fautif conformément aux règles, en fonction de la situation qui se produit sur l'aire de jeu au moment de l'arrêt du temps jeu :
 - 4:6 : **Exclusion de 2 min** : si un joueur intervient depuis la zone de changement de manière illicite dans le jeu, il est sanctionné par une exclusion
 - ou
 - 8:10b : **Disqualification** avec **Rapport** : anéantissement d'une occasion manifeste de but par un joueur par pénétration non autorisée sur l'aire de jeu ou étant dans sa zone de changement
- **8b.** Le match reprend par un jet franc pour l'équipe adverse, si le ballon était en jeu et l'équipe fautive était en possession du ballon au moment de l'arrêt du temps de jeu.

Si le ballon est hors-jeu alors l'équipe fautive reste en possession du ballon et le jeu reprend par le jet correspondant.

Un jet de 7 mètres est accordé si l'équipe adverse était en possession du ballon au moment de l'arrêt du temps de jeu.

- **8c.** L'équipe qui a provoqué le temps mort d'équipe incorrect perdra un (1) temps mort d'équipe (le nombre total de temps morts d'équipe sera réduit d'un).

Cas N° 03



Lorsqu'une équipe demande un temps mort d'équipe pendant les 30 dernières secondes du match, lors des cas suivants :

- **Cas 1 et Cas 2** : Alors que l'équipe adverse est en possession du ballon et qu'il y a ou pas une occasion manifeste de but
- **Cas 6** : Alors que l'équipe demande un temps mort d'équipe alors qu'elle est en possession du ballon dans l'une des situations suivantes :
 - a. Un quatrième (4e) temps mort d'équipe est demandé
 - b. Un deuxième (2e) temps mort d'équipe est demandé au cours des cinq (5) dernières minutes du match
 - c. Un troisième (3e) temps mort d'équipe est demandé au cours d'une même mi-temps
 - d. Un temps mort d'équipe est demandé au cours d'une prolongation
 - e. Un deuxième (2e) temps mort d'équipe est demandé au cours d'une même attaque
- **Cas 8** : Alors que le temps mort d'équipe est demandé par un joueur en appuyant sur le buzzer
Cette situation entraînera l'application de décision et sanction suivantes :
 - Sanction disciplinaire relative au cas correspondant ; (N°1 – 2 – 6 - 8)
 - Perte du temps mort d'équipe
 - Si la balle est en possession de l'équipe adverse, l'officiel responsable d'équipe de l'équipe non fautive aura le droit de choisir entre un jet de 7 mètres ou Jet Franc. S'il est décidé de reprendre le jeu par un jet franc, le jeu reprend à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption.

Cas N° 05



Lorsqu'une équipe demande un temps mort d'équipe alors **qu'elle est en possession du ballon** dans l'une des situations suivantes :

- a. Un quatrième (4e) temps mort d'équipe est demandé.
- b. Un deuxième (2e) temps mort d'équipe est demandé au cours des cinq (5) dernières minutes du match
- c. Un troisième (3e) temps mort d'équipe est demandé au cours d'une même mi-temps
- d. Un temps mort d'équipe est demandé au cours d'une prolongation
- d. Un deuxième (2e) temps mort d'équipe est demandé au cours d'une même attaque

Dans les cas susmentionnés, si le ballon était en jeu au moment de l'arrêt du jeu, cette situation entrainera l'application de décision et sanction suivantes :

- **5a.** Sanction progressive à l'encontre de l'officiel d'équipe qui a demandé le temps mort d'équipe en appuyant sur le buzzer (voir, toutefois, le cas n°9)
- **5b.** Le jeu reprend par un jet franc pour l'équipe adverse.

Dans les cas susmentionnés, si le ballon était hors-jeu au moment de l'arrêt du jeu, cette situation entrainera l'application de décision et sanction suivantes :

- **5c.** Sanction progressive à l'encontre de l'officiel d'équipe qui a demandé le temps mort d'équipe en appuyant sur le buzzer (voir, toutefois, le cas n°9)
- **5d.** Le jeu reprend par le jet qui aurait dû être exécuté avant l'arrêt

Dans les cas 5c et 5e, l'équipe qui a provoqué le temps mort d'équipe incorrect perdra un (1) temps mort d'équipe (le nombre total de temps morts d'équipe sera réduit d'un).

Documentations Téléchargeables



Temps Mort d'Équipe Électronique
Procédure de demande de TME



Procédure

Une équipe peut demander un temps mort d'équipe en appuyant sur un buzzer directement connecté au tableau d'affichage officiel de l'enceinte sportive, cela, au lieu d'utiliser les cartons verts.

Le buzzer est directement connecté au système officiel du panneau d'affichage et le fait d'appuyer sur le buzzer entraînera directement l'arrêt du temps.

Pour signaler le temps mort d'équipe à toutes les parties, celui-ci est également indiqué par un signal audio.

Les règles générales sur le nombre de temps morts d'équipe s'appliquent et un temps mort d'équipe ne peut être demandé que si l'équipe concernée est en possession du ballon.

Seuls les officiels d'équipe sont autorisés à demander un temps mort d'équipe.

En cas d'erreur ou d'utilisation incorrecte du système électronique de temps mort d'équipe, les règles suivantes s'appliquent :

Cas d'erreur ou d'utilisation incorrecte

En cas d'erreur ou d'utilisation incorrecte du système électronique de Temps Mort d'Équipe, les règles suivantes s'appliquent.

CAS n°1

Lorsqu'une équipe demande un temps mort d'équipe alors que l'équipe adverse est en possession du ballon (**pas d'OMB**)

Cette situation entraînera l'application de décision et sanction suivantes :

- 1a. Sanction progressive à l'encontre de l'officiel d'équipe qui a demandé le temps mort d'équipe en appuyant sur le buzzer (voir, toutefois, le cas n°9)
- 1b. Jet de 7 mètres pour l'équipe en possession du ballon
- 1c. L'équipe qui a provoqué le temps mort d'équipe incorrect perdra un (1) temps mort d'équipe (le nombre total de temps morts d'équipe sera réduit d'un).

CAS n°2

Lorsqu'une équipe demande un temps mort d'équipe alors que l'équipe adverse est en possession du ballon et qu'il y a une occasion manifeste de but.

Cette situation entraînera l'application de décision et sanction suivantes :

- 2a. **Disqualification avec Rapport** en vertu de la règle 8:10b (intervention d'un officiel d'équipe dans le jeu, depuis l'aire de jeu ou depuis la zone de changement) à l'encontre de l'officiel d'équipe qui a demandé le temps mort d'équipe en appuyant sur le buzzer (voir, toutefois, le CAS n°9).
- 2b. Jet de 7 mètres pour l'équipe en possession du ballon
- 2c. L'équipe qui a provoqué le temps mort d'équipe incorrect perdra un (1) temps mort d'équipe (le nombre total de temps morts d'équipe sera réduit d'un).

Menu - Procédure en cas d'erreur ou d'utilisation incorrecte

ARBITRAGE
FFHANDBALL

CAS	CRITÈRES	DÉCISIONS
N° 01	Équipe adverse en possession du ballon sans OMB	SPP Officiel qui buzze + Jet 7M + 1 TME en moins
N° 02	Équipe adverse en OMB	Disqualification avec Rapport Officiel qui buzze + Jet 7M + 1 TME en moins
N° 03	Cas 1-2-6-8 pendant les 30 dernières secondes.	<ul style="list-style-type: none"> Application des Cas N° 01-02-06-08 L'officiel responsable de l'équipe adverse peut choisir entre 7m ou JF à l'endroit avant le buzzer.
N° 04	Au moment de perdre la balle action non intentionnelle.	1 TME en moins + Décision technique en fonction de la situation de jeu lors de l'arrêt du temps (Jet franc ou jet de 7m si l'équipe était en OMB)
N° 05	Cinq situations de demande : L'équipe est en possession du ballon <ol style="list-style-type: none"> a. 4ème TME b. 2ème TME pendant les 5 dernières min c. 3 TME pendant la même mi-temps d. TME pendant les prolongations e. 2ème TME pendant la même attaque 	<ul style="list-style-type: none"> -Si ballon EN jeu : <ul style="list-style-type: none"> SPP Officiel qui buzze + Jet Franc pour l'équipe adverse. -Si ballon HORS jeu : <ul style="list-style-type: none"> SPP Officiel qui buzze + Jet qui aurait dû être exécuté avant l'arrêt du jeu (Jet Franc, Jet 7m, Remise en jeu...) Dans les cas c et e, l'équipe perdra le bénéfice d'un TME
N° 06	Cas 5 + L'équipe adverse est en possession du ballon	Disqualification avec Rapport Officiel qui buzze (8.10.b) + 7M
N° 07	Buzzer actionné accidentellement	Pas de sanction + Reprise par le jet correspondant à la situation du jeu avant l'arrêt du temps
N° 08	Demande intentionnelle d'un joueur	<ul style="list-style-type: none"> Équipe fautive en possession du ballon : <ul style="list-style-type: none"> Ballon En Jeu : <ul style="list-style-type: none"> Exclusion 2min (4.6) + JF équipe adverse + 1 TME en moins Ballon Hors Jeu : <ul style="list-style-type: none"> Exclusion 2min (4.6) + L'équipe fautive reste en possession du ballon et le jeu reprend par le jet correspondant + 1 TME en moins Équipe adverse en possession du ballon sans OMB : <ul style="list-style-type: none"> Exclusion 2min (4.6) + 7M + 1 TME en moins Équipe adverse en OMB : <ul style="list-style-type: none"> Disqualification avec Rapport (8.10.b) + 7M + 1 TME en moins
N° 09	Fautif non identifié	Sanction officiel responsable + Décision technique selon les cas 1 à 8
N° 10	Dysfonctionnement du dispositif BUZZER	L'officiel peut demander oralement le TME en appuyant quand même sur le buzzer. C'est le moment de la pression sur le buzzer qui fait foi pour l'attribution du TME