

# La table de marque

Sommaire : Cliquer sur le titre pour s'y rendre,  
9 Retour au sommaire



- I - Le Matériel nécessaire pour constituer une table de marque
  - A Le strict minimum pour un tournoi amical
  - B Le matériel indispensable pour l'organisation de compétitions officielles
  - C Les petits plus qui ont leur importance
- II - Le Secrétaire
  - A La veille des matchs
  - B Juste avant le match
  - C Pendant le match
  - D Après le match
- III - Le Chronométréur
  - A Avant le match
  - B Pendant le match

## I - Le Matériel nécessaire pour constituer une table de marque

### A Le strict minimum pour un tournoi amical

- Un abri couvert en cas de pluie.
- Une table et 2 chaises (ou assimilé).
- 2 chronomètres.
- 1 sifflet.
- Un moyen sonore différent du sifflet de l'arbitre d'annoncer la fin des mi-temps.
- 1 jeu de cartons ( rouge, jaune et vert).
- De quoi écrire (papier crayons).
- Une personne compétente (ayant déjà fonctionné).

9

### B Le matériel indispensable pour l'organisation de compétitions officielles

- Un abri couvert en cas de pluie + film plastique transparent pour couvrir la feuille.
- Une table et 2 chaises au minimum.
- 2 personnes compétentes ( un secrétaire et un chronométréur).
- Le règlement officiel à jour (à consulter en cas de litige).
- 3 chronomètres (1 temps officiel, 1 expulsion et 1 de secours ou autre expulsion).
- 2 sifflets (arbitre principal et arbitre secondaire).
- 2 jeux de cartons (arbitre principal et arbitre secondaire).
- 4 maillots noirs (arbitre principal et arbitrage secondaire).
- Le programme des matchs.
- Les feuilles de matchs pré remplies.
- Plusieurs stylos.
- Un ballon de rechange (taille 4 pour les dames et jeunes, sinon taille 5).
- Une bombe sonore (pour signaler la fin de la mi-temps).
- Un afficheur de score visible de tout point du terrain.

9

C Les petits plus qui ont leur importance

- Un coffret rassemblant tout le matériel de la table de marque.
- Un plan ou fléchage indiquant une pharmacie ou un médecin..
- Un plateau pour faire signer les feuilles de matchs aux capitaines.
- Des sifflets, cartons et maillots noir de secours.
- Un afficheur digital du temps et du score.
- Un jeune compétiteur du club organisateur pour gérer le score sous l'autorité de la table de marque = apprentissage du rôle de la table.
- Un moyen de communiquer avec la sonorisation ( pour annoncer les matchs et arbitrages suivants sur chaque terrain, ainsi que les scores).
- Des « Talkie-walkie » (pour prévenir d'un éventuel problème).
- Le programme des matchs des terrains voisins (pour comprendre certains retards).
- Des feuilles de match de secours.
- De quoi baliser le tour de la table de marque pour ne pas être dérangé.
- Des lunettes de soleil, casquette.
- Un drapeau pour signaler les temps morts.
- Cette fiche.

9

## II - Le Secrétaire

A La veille des matchs

- Remplir la date, lieu, type de match, heure ou n° de match.
- Remplir les noms et numéro des joueurs d'après les fiches de présences envoyées par les équipes.
- Classer les feuilles de match dans l'ordre horaire.
- Lire cette fiche.
- Rassembler tout son matériel (stylos, plateau, feuilles de match vierges, etc...).
- Vérifier que toutes les équipes attendues sont en règle vis a vis de l'inscription.

9

B Juste avant le match

- Vérifier que les noms et n° sur la feuille correspondent aux joueurs, vérification des licences et de l'identité des joueurs.
- S'assurer que tous les joueurs sont autorisés à participer (exemple : un joueur ayant participé à au moins 5 matchs de niveau supérieur ne doit pas jouer.
- faire signer la composition de l'équipe adverse par les capitaines.

9

C Pendant le match

- Marquer lisiblement chaque but en précisant l'heure et le nom ou n° du buteur.
- Idem pour les avertissements ou expulsions.
- Faire suivre l'afficheur de score à chaque but.
- Marquer le score à la mi-temps sur la feuille de match.

9

#### D Après le match

- Ecrire sur la feuille de match le score final.
- Faire signer les capitaines.
- Faire signer l'arbitre et lui demander de justifier par écrit les cartons jaunes et rouges ou toute autre remarque.
- Avertir le responsable de la journée des cartons jaunes ou rouges pour que les suites disciplinaires puissent être appliquées (suspension pour le match suivant en cas de carton rouge, deux jaunes dans la journée ou décision du jury d'appel par exemple).
- Ranger la feuille de match de telle sorte que le responsable de la journée puisse retrouver toutes les feuilles de matchs classées dans l'ordre en fin de journée.

9

### III - Le Chronométrateur

#### A Avant le match

- Vérifier que les chronomètres fonctionnent.
- Mettre tous les chronomètres à zéro.
- Lire cette fiche.
- Définir un chronomètre de temps officiel en faisant un repère (lettre, numéro..).
- Doubler ce chronomètre officiel.
- Laisser les autres chronomètres à zéro pour les éventuels avertissements.
- Informer les arbitres et joueurs de l'heure à laquelle doit commencer le match.

9

#### B Pendant le match

- Etre en permanence prêt à appuyer sur stop.
- Actionner la bombe sonore à la fin de la mi-temps ou du match.
- Suivre l'arbitre du regard tout le temps.
- Lorsqu'il y a temps mort (l'arbitre siffle trois coups dans le sifflet et fait le geste du temps mort), lever le bras ou un drapeau pour signaler que vous avez compris.
- Lorsque le jeu reprend suite à un temps mort, baisser le bras et faire repartir les chronomètres au coup de sifflet de l'arbitre.
- Lorsqu'un but est accordé (l'arbitre montre le milieu du terrain avec ses 2 mains) :
  - Arrêter immédiatement tous les chronomètres qui tournent
  - Lever la main ou le drapeau puisqu'il y a temps mort.
  - Signaler au secrétaire l'heure à laquelle le but a été accordé.
- Ne pas répondre aux spectateurs qui demandent combien de temps il reste.
- Lorsqu'une expulsion temporaire (carton jaune) a été demandée, il y a temps mort et :
  - Déclencher un nouveau chronomètre dès que le jeu reprend.
  - Surveiller et arrêter ce chronomètre pendant les temps morts.
  - Signaler au juge de ligne concerné la fin des 2 minutes d'expulsion.

9