



CHRONOLOGIE D'AVANT UNE RENCONTRE

❖ Plus d'1 heure avant l'heure de début (H)

- Arrivée des OTM (l'accueil doit être fait par le Responsable de l'organisation)
- Arrivée des Arbitres (l'accueil doit être fait par le Responsable de l'organisation)
- Essai complet des appareils par l'Aide-Marqueur, le Chronométrateur et l'Opérateur des 24 secondes.

❖ H - 1 heure

- Préparation de la feuille de marque par le Marqueur avec l'Aide-marqueur (Niveau National)
- Déclenchement du chronomètre de jeu par le Chronométrateur

❖ H - 30 à 25 minutes

- Briefing d'avant la rencontre dans le vestiaire des Arbitres (Arbitres et OTM)

❖ H - 20 minutes

- L'entraîneur donne au marqueur la liste de l'équipe et lui confie les licences (Niveau Régional et Départemental)

❖ H - 10 minutes

- Marqueur : Fin des entrées en jeu dictées par les entraîneurs (croix en noir)

❖ H - 6 minutes

- Présentation des équipes (si elle a lieu)
- Le 1^{er} Arbitre demande aux équipes de se préparer à la présentation (en sifflant pour leur demander de rejoindre leur zone de banc d'équipe)

❖ H - 3 minutes

- Le Chronométrateur prévient l'Arbitre pour qu'il puisse en informer les équipes
- Le 1^{er} Arbitre annonce les 3 minutes aux équipes
- Eventuellement, si la présentation n'est pas terminée, le Chronométrateur stoppe le chronomètre de jeu à 3 minutes et le redémarre à l'annonce des 3 minutes par l'Arbitre

❖ H - 1 minute 30 secondes

- Le Chronométrateur prévient les Arbitres et remet le chronomètre de jeu à 10 minutes pour démarrer la rencontre
- Le 1^{er} Arbitre siffle pour demander aux équipes de regagner la zone de banc d'équipe
- Le Chronométrateur mesure le temps restant sur le chronographe

❖ H avant l'entre-deux initial

- Le Marqueur entoure les entrées en jeu sous la dictée de l'Aide-Marqueur (ou du Chronométrateur) pour vérifier le « cinq » de départ (en rouge)
- Possibilité d'inscrire un (ou plusieurs) joueur(s) supplémentaire(s) jusqu'au début de la rencontre
- Le Marqueur demande aux autres officiels s'ils sont prêts
- Le Marqueur fait le signe « OK » aux Arbitres pour leur signaler qu'ils peuvent commencer la rencontre
- Le 2^{ème} Arbitre demande aux OTM si tout est « OK » et il fait signe à son collègue
- Le 1^{er} Arbitre, avec le ballon, pénètre dans le cercle central pour effectuer l'entre-deux initial