

## Poste de secrétaire à la table de marque

### **Il contrôle sous l'autorité de l'arbitre la feuille de match.**

Les joueurs : Une équipe comprend jusqu'à 12 joueurs (14 en Elite). Sur l'aire de jeu, ne peuvent se trouver en même temps que 7 joueurs. Les autres joueurs sont des remplaçants. Un joueur désigné comme gardien de but peut devenir joueur de champ à tout moment. De même, un joueur de champ peut devenir un gardien de but à tout moment. Seuls les joueurs présents peuvent être inscrits sur la feuille de match.

Au début du match, toute équipe doit présenter au moins 5 joueurs sur l'aire de jeu.

Les officiels : Toute équipe est autorisée à utiliser au maximum 4 officiels d'équipe au cours d'un match.

Ces officiels ne peuvent pas être remplacés pendant la rencontre. L'un d'entre eux doit être désigné comme "responsable d'équipe". Il est seul habilité à s'adresser au chronométreur/secrétaire et éventuellement aux arbitres.

### **Il fait la comptabilité des buts, des buteurs, des sanctions reçues, des temps-morts d'équipe.**

En utilisant directement la feuille de match.

Avant de reprendre le jeu, l'arbitre doit vérifier que le secrétaire a bien identifié la sanction et le joueur concerné. Le secrétaire signalera aux arbitres les anomalies, au plus vite mais sans contrarier la règle d'avantage. Par exemple : but marqué par un joueur non inscrit ou portant un mauvais n°, joueur averti 2 fois, joueur exclu 3 fois...).

### **Il contrôle les changements de joueurs et signale aux arbitres les irrégularités.**

Tout joueur autorisé à participer au match peut, en principe, entrer en jeu à tout moment via la zone de changement de son équipe, entre la ligne médiane et le point tracé du côté de son équipe à 4,50m de cette ligne. Le secrétaire et le chronométreur doivent signaler tout changement irrégulier ou non autorisé en faisant retentir le signal sonore et en arrêtant simultanément le temps. Ils exposent ensuite les faits aux arbitres qui sanctionneront le fautif s'ils le jugent utile.

Un officiel ne peut entrer sur l'aire de jeu au cours du match qu'avec l'autorisation de l'arbitre. Toute irrégularité à cette règle doit être sanctionnée comme une attitude antisportive. Le jeu reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse. Il signale à l'arbitre les comportements non autorisés des « bancs de touche ». La table de marque ainsi que les bancs de changement doivent être placés de manière à ce que le chronométreur/secrétaire voit les lignes de changement. La table devrait se trouver plus près de la ligne de touche que les bancs, mais devrait être distante de celle-ci au minimum de 50 cm. La permission de se déplacer n'est accordée qu'à un seul officiel de l'équipe. Il doit le faire en respectant les limites de la zone de changement. Les joueurs et officiels présents sur la zone de changement ne doivent en aucun cas entraver le champ de vision du chronométreur et du secrétaire.

### **Il envoie, via internet, en fin de match, la feuille de marque après toutes les validations, sur Gesthand**