

# Gestion des Temps **M**orts d' **E**quipe



## Réalisation :

✂ Réalisation : CCA - Arbitrhand

## Modifications :

✂ Publication 2011 de l' IHF - Modification de la règle 2:10 et de l'interprétation n° 3

# Règle 2:10 / Interprétation n° 3

✚ Chaque équipe peut demander **trois** Temps Morts d'Equipe (TME) d'une minute chacun par match.

➔ **Sauf durant les prolongations**

✚ Deux TME **au maximum** peuvent être accordés au cours de chaque mi-temps du temps de jeu réglementaire.

✚ Au cours des 5 dernières minutes **du temps réglementaire**, un seul TME est autorisé par équipe.

✚ Entre deux TME d'une équipe, l'adversaire doit avoir été au moins une fois en possession du ballon.

- ✎ 3 cartons verts numérotés **T1**, **T2** et **T3** sont à la disposition de chaque équipe.
- ✎ Les équipes reçoivent :
  - ➔ les cartons verts numérotés **T1** et **T2** lors de la 1<sup>ère</sup> mi-temps,
  - ➔ les cartons verts numérotés **T2** et **T3** lors de la seconde mi-temps **à condition de ne pas avoir utilisé plus d'un TME en 1<sup>ère</sup> mi-temps,**
  - ➔ uniquement le carton vert **T3**, si elles ont déjà utilisé deux TME au cours de la 1<sup>ère</sup> mi-temps.

# 2 possibilités



Entre 2 TME d'une équipe, l'adversaire doit avoir été au moins une fois en possession du ballon



1<sup>ère</sup> mi-temps : 2 TME utilisés



2<sup>ème</sup> mi-temps



Retirer les 2 TME de la zone de managérat en 2<sup>ème</sup> mi-temps



1<sup>ère</sup> mi-temps : 1 TME utilisé ou aucun



2<sup>ème</sup> mi-temps : un seul TME dans les 5 dernières minutes du temps réglementaire



Retirer le TME de la zone de managérat en 2<sup>ème</sup> mi-temps



Les mentions **T1, T2, T3**, doivent figurer sur **les deux faces** du carton

# Principe de pose d'un TME

- ✎ Une équipe peut seulement demander son temps mort d'équipe lorsqu'elle est en possession du ballon.
- ✎ Une équipe qui souhaite demander un temps mort d'équipe doit poser, par l'intermédiaire d'un officiel d'équipe, un «carton vert», dans l'ordre des N°, sur la table devant le chronométrateur.

- ✧ Le chronométreur interrompt alors le match avec un coup de sifflet et arrête immédiatement le chronomètre. Il fait le geste annonçant un arrêt de temps de jeu indiquant clairement l'équipe qui a demandé un TME en pointant son bras tendu dans la direction du banc de celle-ci.
- ✧ Le carton vert est placé sur la table du côté de l'équipe qui a demandé le temps mort d'équipe et y restera pendant la durée de celui-ci.
- ✧ Les arbitres confirment l'arrêt du temps de jeu (**sans coup de sifflet**) et le chronométreur démarre alors un autre chronomètre pour contrôler l'écoulement de la durée du TME.

- ✧ Les irrégularités et comportements antisportifs commis pendant un temps mort d'équipe entraînent les mêmes conséquences que celles commises pendant la durée du match.
- ✧ Après 50 secondes, le chronométreur donne un signal sonore indiquant que le match reprend dans 10 secondes.
- ✧ Les équipes sont tenues de reprendre le match lorsque le TME est terminé.

- ✧ Le jeu reprend :
  - ✧ Soit avec le jet qui correspond à la situation au moment où le temps mort d'équipe a été accordé.
  - ✧ Soit, si le ballon était en jeu, avec un jet franc pour l'équipe qui a demandé le temps mort d'équipe. Ce jet est à exécuter à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption.
- ✧ Le chronométreur démarre le chronomètre du temps de jeu au moment du coup de sifflet de l'arbitre.



# Merci de votre attention



## Questions ?



**LA POSTE**  
Partenaire des arbitres

