



FORMATION TABLE DE MARQUE 2023 / 2024



Sommaire

- Le rôle des officiels de table
- Le chronométrateur
- Le secrétaire
- Rappel
- La feuille de match électronique
- Préparatifs
- Interface
- Saisie d'une feuille de match
- La feuille de table électronique
- Démarrer et paramétrer la feuille de table
- Commandes en match
- La fin du match
- La table de marque du club



Le rôle des officiels de table

Le chronométreur

Il contrôle le temps de jeu.

La durée du temps de jeu est fixée par l'organisateur de la compétition. Il est généralement pour les équipes adultes de 2 x 30 minutes, la pause à la mi-temps de 10 minutes.

Pour les équipes de jeunes, la durée du temps de jeu est modulée selon l'âge des compétiteurs et des règlements ligue et comités (précisés dans les classeurs de licence)

Les modalités de prolongation éventuelles sont également notifiées par l'organisateur de la compétition.

Le match commence avec le coup de sifflet d'engagement.

L'arbitre de champ vérifie avant de siffler que le chronométreur est en capacité de déclencher son chronomètre, en levant le bras à destination du chronométreur qui lui répond de la même manière lorsqu'il est prêt. Il agira de la même manière à chaque reprise du chronomètre.

Le match se termine par le signal sonore automatique de l'installation murale de chronométrage ou par le signal de fin du chronométreur. Si aucun signal de ce type ne retentit, l'arbitre siffle pour indiquer que le match est terminé.

Lors de l'utilisation d'une installation murale de chronométrage, le chronomètre devrait, si possible, être réglé pour fonctionner de 0 à 30 minutes (voie ascendante).

Toute irrégularité et toute attitude antisportive commise avant ou en même temps que le signal de fin (fin de mi-temps ou fin du match) doivent être pénalisées, même si la sanction ne peut intervenir qu'après le retentissement de ce signal. L'arbitre ne sifflera la fin du match qu'après l'exécution du jet franc ou du jet de 7 mètres dont il y a lieu d'attendre le résultat immédiat. Si le signal de fin (de mi-temps ou de match) retentit précisément au moment de l'exécution d'un jet franc ou d'un jet de 7 mètres même si le ballon est déjà lancé, il y a lieu de recommencer ce jet. Il convient d'attendre le résultat immédiat de ce jet avant que les arbitres terminent le match.

Les temps morts

Les arbitres décident quand le temps de jeu doit être interrompu et quand il doit reprendre. Les arbitres signalent au chronométreur l'instant de **l'arrêt du chronomètre par 3 coups de sifflet brefs et par le geste ci-dessous :**



A l'issue d'un temps mort, le match doit toujours être repris par un coup de sifflet d'arbitre (demande confirmation à la table de marque avec le bras levé).



Il contrôle l'exécution des sanctions disciplinaires.

Seul l'avertissement (carton jaune) ne nécessite pas l'arrêt du temps. Le jet de 7m peut faire l'objet d'un arrêt de temps au bon vouloir de l'arbitre (geste 15 et 3 coups de sifflets). Les autres sanctions (2min, disqualification, et exclusion) font obligatoirement l'objet d'arrêt du temps.

Le chronométrateur doit prendre note du N° du joueur sanctionné, de l'heure de sortie et de l'heure de rentrée, et guide le secrétaire de table (s'il y a lieu) pour qu'il puisse les notifier aux équipes. Celui-ci inscrit ceci pour lui sur **une feuille de recueil**, et le **communiqué aux équipes** par un feuillet le trépied posé sur la table de marque du côté de l'équipe du fautif.

Par un signal d'avertissement au chronométrateur (bras levé), l'arbitre vérifie que le jeu peut reprendre. Le chronométrateur confirme en levant un bras. **La reprise du jeu s'effectuera par un coup de sifflet de l'arbitre de champ.**

L'Avertissement

L'arbitre signifiera l'avertissement au joueur ou à l'officiel fautif et au chronométrateur/secrétaire en brandissant un **carton jaune**.

Un joueur ne devrait pas recevoir plus d'**un avertissement** et **une équipe pas plus de trois avertissements**. Un joueur qui a déjà été exclu pour 2 minutes ne devrait plus recevoir d'avertissement par la suite (sauf cas exceptionnel pour faute réellement grave faite précédemment).

Les officiels d'une équipe ne peuvent pas recevoir **collectivement** plus d'**un avertissement**.



Avertissement (carton jaune) – Disqualification (carton rouge)



L'Exclusion

Après avoir ordonné un arrêt du temps de jeu, l'arbitre doit clairement signifier l'exclusion au joueur fautif et au chronométreur/secrétaire en faisant le geste réglementaire, en l'occurrence en levant un bras et pointant deux doigts et désigner de l'autre bras le joueur concerné.

Une exclusion entraîne la diminution pendant 2 minutes de l'effectif de l'équipe concernée. Le joueur sanctionné ne peut reprendre le jeu pendant cette période. Il se tient assis sur son banc de touche.

L'arbitre a le droit de prononcer immédiatement une exclusion de deux minutes, sans que le joueur n'ait reçu auparavant un avertissement et que l'équipe n'a pas encore reçu trois avertissements.

Un officiel peut-être exclu directement, même s'il n'y a pas eu d'avertissement envers un autre officiel de son équipe. Lorsqu'un officiel d'équipe reçoit une exclusion de 2 minutes, **cet officiel est autorisé à rester dans la zone de changement** et effectuer sa fonction ; **cependant son équipe est réduite d'un joueur sur l'aire de jeu pendant 2 minutes.**

Attention !!! Cette exclusion n'est pas comptabilisée au joueur qui sort 2 minutes, mais bien à l'officiel sanctionné

Toute exclusion est toujours prononcée pour une durée de 2 minutes de temps de jeu ; **la troisième exclusion du même joueur entraîne toujours une disqualification.**

Lorsque le temps d'exclusion d'un joueur n'est pas écoulé à l'issue de la première mi-temps, celui-ci continue lors de la seconde mi-temps. La même règle s'applique entre le temps réglementaire et les prolongations et pendant les prolongations.



Exclusion de 2 minutes

Disqualification

Après avoir ordonné un arrêt du temps de jeu, l'arbitre doit clairement signifier la disqualification au joueur ou à l'officiel fautif, et au chronométreur/secrétaire en brandissant le carton rouge et en désignant le joueur.

Une disqualification d'un joueur ou d'un officiel d'équipe porte toujours sur la totalité du temps de jeu restant du match. Le joueur ou l'officiel doit immédiatement quitter l'aire de jeu et la zone de changement. Après avoir quitté l'aire de jeu, le joueur ou l'officiel n'est plus autorisé à avoir de contact avec son équipe.



La disqualification d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe, sur ou en dehors de l'aire de jeu, pendant la durée du temps de jeu est toujours accompagnée d'une exclusion pour l'équipe. En d'autres termes, **l'équipe est réduite d'une unité sur l'aire de jeu pendant 2 minutes.**

Expulsion

Une expulsion doit être prononcée lorsqu'un joueur se rend coupable de voie de fait pendant le temps de jeu ou en dehors de l'aire de jeu.

Après avoir ordonné un arrêt du temps, les arbitres doivent clairement signifier l'expulsion au joueur fautif et au chronométrateur/secrétaire en utilisant le geste prescrit :



Expulsion

Une expulsion s'applique toujours pour le temps restant à jouer et **l'équipe doit continuer à jouer avec un joueur en moins sur l'aire de jeu.**

Le joueur expulsé ne doit pas être remplacé et doit immédiatement quitter l'aire de jeu et la zone de changement. Après avoir quitté l'aire de jeu, le joueur n'est pas autorisé à avoir de contact avec son équipe.

Plusieurs irrégularités dans une même situation

Si un joueur ou un officiel d'équipe s'est rendu coupable de plus d'une irrégularité simultanément ou successivement avant que la rencontre n'ait repris et que ces irrégularités justifient différentes sanctions, en principe seule la plus sévère de ces sanctions sera appliquée.

Cependant **il y a les exceptions suivantes où une équipe sera toujours réduite sur l'aire de jeu pendant 4 minutes :**

- si un joueur exclu est coupable de comportements antisportifs avant la reprise du jeu, il recevra une exclusion supplémentaire. (Si cette exclusion est la troisième exclusion de ce joueur, il sera disqualifié),
- si un joueur vient de recevoir une disqualification (directe ou pour une troisième exclusion) et est coupable de comportements antisportifs avant la reprise du jeu, son équipe sera pénalisée non seulement des 2 minutes réglementaires correspondant à la disqualification mais de 2 minutes supplémentaires correspondant à l'attitude antisportive après disqualification, ce qui portera donc le temps d'exclusion infligé à l'équipe à 4 minutes.
- si un joueur vient de recevoir une exclusion et est coupable de comportements antisportifs grossiers avant la reprise du jeu, il sera disqualifié en plus de l'exclusion initiale; en d'autres termes, l'équipe sera réduite sur l'aire de jeu pendant 4 minutes.
- si un joueur vient de recevoir une disqualification (directe ou pour une troisième exclusion) et est coupable de comportements antisportifs grossiers avant la reprise du jeu, l'équipe recevra une sanction supplémentaire et sera réduite sur l'aire de jeu pendant 4 minutes.



• Irrégularités commises en dehors du temps de jeu

- Les arrêts du temps et les prolongations font partie du temps de jeu, pas les pauses entre les mi-temps.
- Tout comportement antisportif, antisportif grossier ou toute voie de fait d'un joueur ou d'un officiel d'une équipe qui intervient dans les locaux d'un match mais en dehors du temps de jeu devra être sanctionné.
- **Dans le cas d'une disqualification avant le match**, l'équipe est toutefois autorisée à débiter le match avec 12 joueurs et 4 officiels.
- **Après une disqualification pendant la pause entre les mi-temps**, l'équipe peut aligner sur l'aire de jeu le même nombre de joueurs qu'à la fin de la mi-temps.
- **Dans le cas d'une sanction après la fin du match**, les arbitres rédigeront un **rapport écrit**.

• Il signale les temps morts d'équipe.

- Chaque équipe a droit à un ou deux temps mort d'une minute au cours de chaque mi-temps du temps de jeu réglementaire (**sauf dans les 5 dernières minutes de la mi-temps 1 seul temps mort**).
- Une équipe ne peut demander son temps mort que lorsqu'elle est en possession du ballon (Ballon en jeu ou lors de l'interruption du jeu).
- Une équipe qui souhaite demander un temps mort doit **déposer** (et non pas jeter, balancer, etc...) son carton vert **sur la table de marque**, par l'intermédiaire d'un officiel d'équipe.
- **Le chronométrateur interrompt alors le match par un signal sonore et arrêt du chronomètre (l'arbitre faisant le geste 15 et 3 coup de sifflet)**. Il indique l'équipe qui a demandé un temps mort en tendant le carton vert du côté de l'équipe demandeuse.
- Le carton vert est ensuite placé sur la table du côté de l'équipe qui a demandé le team time-out et y restera pendant la durée de la mi-temps.
- Le chronométrateur indiquera par signal sonore la fin du temps mort par un signal sonore après 50 secondes et un autre à la fin de la minute d'arrêt de jeu. **Le jeu reprendra au coup de sifflet de l'arbitre.**

• Il indique le score.

- Le chronométrateur affiche les buts dès qu'ils sont accordés par les arbitres. L'arbitre de but siffle (deux coups de sifflet brefs) et confirme la validité du but en levant le bras.
- Le but ne peut être accordé si un arbitre ou le chronométrateur a interrompu le match avant que le ballon ait complètement franchi la ligne de but.
- **Un but accordé ne peut plus être annulé une fois que l'arbitre a sifflé l'engagement**. Si le signal de la fin du match ou de la mi-temps retentit immédiatement après le but et avant l'engagement, les arbitres doivent clairement indiquer (sans engagement) qu'ils accordent le but.



Le secrétaire

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

Les joueurs :

Une équipe comprend jusqu'à 12 joueurs (14 en Coupe).

Sur l'aire de jeu, ne peuvent se trouver en même temps que 7 joueurs. Les autres joueurs sont des remplaçants.

Pendant toute la durée du match, l'équipe doit avoir un des joueurs sur l'aire de jeu désigné comme gardien de but et vêtu de manière distincte. 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. La rencontre peut continuer si le nombre de joueurs sur l'aire de jeu descend en dessous de 5.

Un joueur ou un officiel est autorisé à participer au match s'il est présent lors du coup de sifflet d'engagement et inscrit sur la feuille de match.

Les joueurs et les officiels arrivant après le début du match doivent, pour pouvoir participer, obtenir l'autorisation du secrétaire/chronométreur après vérification de sa licence ou de son identité et être inscrits sur la feuille de match.

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

En utilisant soit directement la feuille de match soit sur une feuille de recueil qu'il retranscrira à la fin de la rencontre sur 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 reproduit alors la sanction en brandissant carton jaune ou rouge ou geste d'exclusion.

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 (en coordination avec le chronométrateur).

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.

Le secrétaire et le chronométrateur 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.

Si le chronométrateur interrompt la rencontre en raison d'un mauvais changement ou d'une entrée en jeu irrégulière, il doit le faire sans prendre en considération les règles générales régissant l'avantage. Le match reprendra par un jet franc pour l'équipe adverse, généralement à l'endroit même de l'irrégularité. Et si une occasion manifeste de but est déjouée par une telle irrégularité de la part de l'équipe qui défend, un jet de 7 mètres sera accordé.

Pour tous les autres types d'irrégularités, il convient d'attendre le **prochain arrêt de jeu** pour les signaler aux arbitres.

- Si un **joueur non autorisé** à participer au match entre sur l'aire de jeu (non inscrit sur la feuille de match), son officiel responsable de l'équipe recevra une sanction progressive. La rencontre reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse et le joueur est inscrit sur la feuille de match.
- Si un joueur **entre sur l'aire de jeu en dehors de la zone de changement ou avant** que le joueur remplacé ne soit sorti de l'aire de jeu, il est sanctionné d'une **exclusion**.
- Si un joueur **sort de l'aire de jeu en dehors de la zone de changement**, il doit être sanctionné par une **exclusion**.
- Si plus d'un joueur de la même équipe sont coupables d'un changement irrégulier dans la même situation, **seul le premier joueur en irrégularité est sanctionné**.
- 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 les **chronométrateurs/secrétaires voient 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 (si possible).

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 (pas de passage devant la table, ni de stationnement à proximité). Les joueurs et officiels présents sur la zone de changement ne doivent en aucun cas entraver le champ de vision du chronométrateur et du secrétaire.

Rappel

En cas de litige, la table de marque n'intervient qu'à titre consultatif. La décision finale appartient aux deux arbitres de jeu.

Dans les deux cas (secrétaire ou chronométrateur), les responsables de la table de marque ne sont jamais les spectateurs d'une rencontre, mais des acteurs actifs de son bon déroulement.



La feuille de match

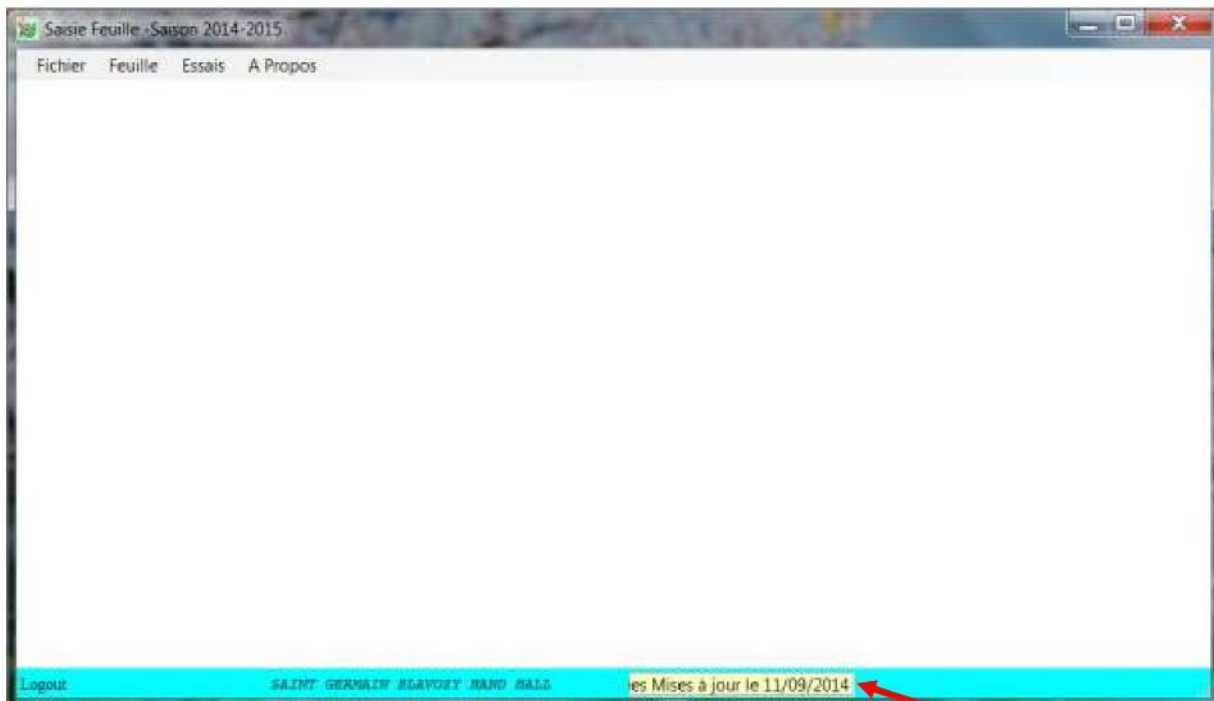
Préparatifs

électronique

Avant de saisir une feuille de match préparer et vérifier les licences joueurs et officiels (y compris la vôtre !!). Pour les équipes Nationales adultes, préparer également les cartes de secrétaire chronométrateur officiels.

Interface

Voici l'interface graphique du logiciel fédéral de la feuille de match électronique (FDME), s'ouvrant après double clic dans le bureau Windows sur l'icône :

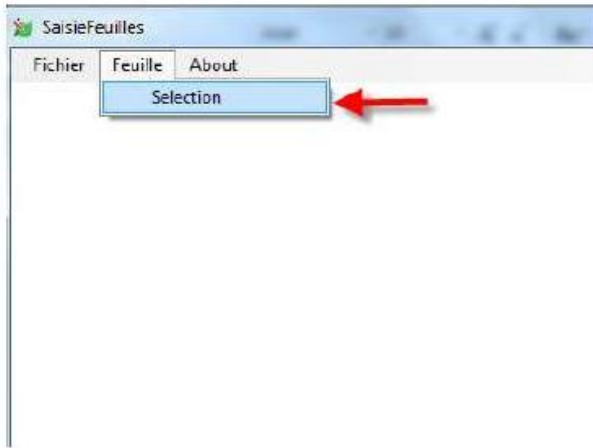


Vérifier que les données soient le plus à jour possible en regardant la date indiquée ici. Des données non mises à jour peuvent provoquer des erreurs si il y a eu des rajouts de joueuses sur gest'hand, ou encore un changement d'heure de dernière minute, etc... Si elles ne sont pas à jour, surtout en début de saison, avertir immédiatement un responsable (domicile & extérieur).

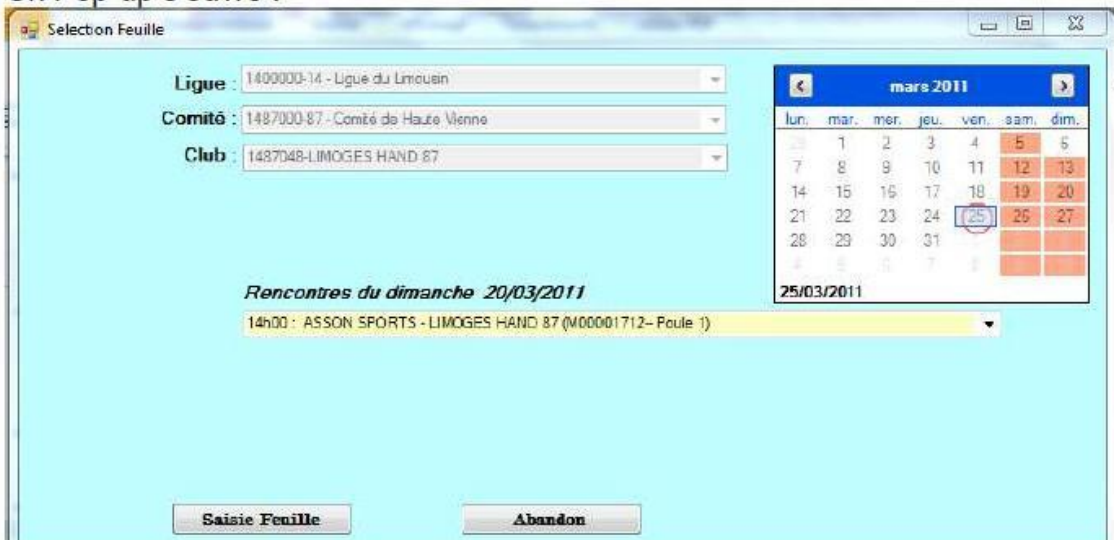


Saisie d'une feuille de match

Dans le menu « Feuille » cliquez sur Sélection



Un Pop-up s'ouvre :



Il est constitué de plusieurs champs :

- ↖ La ligue d'appartenance
- ↖ Le comité de rattachement
- ↖ Le nom du club
- ↖ Un calendrier pour sélectionner les dates de rencontres
- ↖ Un menu déroulant proposant toutes les rencontres de la journée sélectionnée
- ↖ Deux boutons « Saisie de la FDM » et « Abandon »

Vérifier la date de la rencontre sur le calendrier :





A titre d'exemple, on prendra la rencontre du 13/09/2014 opposant le SGBHB au Pouzin :



On voit sur le cliché :

- Le 13/09/2014 sélectionné
- La BONNE RENCONTRE sélectionnée (bien faire attention de ne pas se tromper de rencontre en fonction des catégories :ex : 14h ST GERMAIN BLAVOZY HB – SAUGUES (-11)
- 15h 30 ST GERMAIN BLAVOZY HB – SAUGUES (-13)

Cliquer sur :

La feuille s'ouvre automatiquement sur l'onglet « Officiels » :

Officiels

	Désigné	Nom	Prénom	Licence	Type	INV	Indemnité	Indemnité fonction
<input checked="" type="checkbox"/>	Secrétaire							
<input checked="" type="checkbox"/>	Chronométrateur							
<input checked="" type="checkbox"/>	Respons. Balls							
<input checked="" type="checkbox"/>	Speaker							
<input checked="" type="checkbox"/>	Tuteur Table							
<input checked="" type="checkbox"/>	Juge Arb. D&A							
<input checked="" type="checkbox"/>	Jug. Ar. Dis/Ac							
<input checked="" type="checkbox"/>	Juge Arbitre 1	BOUCHE MATH						
<input checked="" type="checkbox"/>	Juge Arbitre 2	BOUCHE JONAS						

Juge Arbitre Désigné: Désignation: GDA

Juge Arbitre Neutre:

Juge Arbitre Club:

Tirage au Sort:

Sur la page d'accueil de la feuille de match, on retrouve les rubriques suivantes :

- Le secrétaire de table Licencié de l'extérieur



- Le chronométreur Licencié domicile
- Le responsable de salle (à remplir en National) Licencié domicile
- Les tuteurs de table et d'arbitre
- Les arbitres
- Le speaker (s'il y a).

Il convient de remplir toutes les rubriques principales (secrétaire, chronométreur, Resp de salle). Pour ce faire, cliquer dans le champ jaune du nom :

×	Secrétaire								
×	Chronométreur								
×	Respons. Salle								
×	Speaker								

Les possibilités de nom imputables s'affichent. Taper le nom de la personne remplissant la fonction :

×	Secrétaire								
×	Chronométreur								
×	Respons. Salle								
×	Speaker								

Lorsqu'un seul nom s'affiche, appuyer sur ENTREE

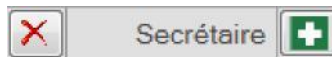
×	Secrétaire								
---	------------	--	--	--	--	--	--	--	--

Le nom est rentré.

Les étapes pour rentrer le chronométreur et le responsable de salle pour les matchs à domicile

sont les mêmes.

Petites Infos :



L'icône en forme de croix rouge en début de ligne permet de supprimer le nom du champ.

L'icône en forme de croix verte en début de ligne est faite pour signaler les blessures (idem joueurs).

Licence	Type	I.N.V
0343052100464	A	<input type="checkbox"/>

On remarque qu'à cote du numéro de licence, on peut noter le type de licence (surtout pour les joueurs), et la case à cocher « identité non vérifiée », qui veut dire que l'identité ou la licence du joueur ou dirigeant n'a pas pu être vérifiée si elle est cochée (travail de l'arbitre).

Pour rentrer les arbitres :

ξ Dans le cas où les arbitres ont été désignés et sont présents :

×	Juge Arbitre 1								
×	Juge Arbitre 2								

Il suffit de cliquer sur la flèche bleue pour chacun des arbitres :

×	Juge Arbitre 1								
×	Juge Arbitre 2								



ξ Dans le cas où les arbitres sont absents, et qu'il y a un arbitre club ou neutre dans la salle : Rentrer manuellement le nom de l'arbitre comme précédemment et vérifier que les cases en bas à

gauche sont bien rectifiées

Thierry est bien un arbitre club ?

A domicile, dans le cas où l'arbitre présente une feuille d'indemnité de fonction, remplir les rubriques indemnités de fonction et kilométriques correspondantes.

HADJAB AMOR	HADJAB	amor	0303001100145A				
HADJAB JOURD							

Ex : Hadjab Amor Indemnité de fct : 40 €

Indemnité kilométrique : 51,63 €

HADJAB	amor	0303001100145	A		51,36	40	91,36 €

Le total du chèque arbitre apparait en 3ème colonne.

C'est tout pour la partie Officiels de table.

Remonter au sommet de la feuille, et choisir l'onglet SAINT GERMAIN BLAVOZY HB ici :



Officiels SAINT GERMAIN BLAVOZY HB | LE PLOUZN'HB 07 | Résultats

RECEVANT				SAINT GERMAIN BLAVOZY HB							0343052			
	NUM	Cap	Nom	Prénom	Licence	Type	INV	BUTS	7m	Tirs	AV	2'	2'	DI
X	JR01	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>							
X	JR02	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>							
X	JR03	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>							
X	JR04	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>							
X	JR05	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>							
X	JR06	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>							
X	JR07	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>							
X	JR08	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>							
X	JR09	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>							
X	JR10	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>							
X	JR11	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>							
X	JR12	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>							
X	JR13	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>							
X	JR14	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>							
X	OR01	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>							
X	OR02	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>							
X	OR03	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>							
X	OR04	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>							
X	Km0	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>							
X	Médecin	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>							

Voici là où l'on peut rentrer les joueurs. La procédure est la même que pour la partie officiels. Les seules différences sont :

RECEVANT				SAINT GERMAIN BLAVOZY HB									
	NUM	Cap	Nom	Prénom	Licence	Type	INV						
X	JR01	<input checked="" type="checkbox"/>	BARTHELEMY	jade	0343052200541	A	<input checked="" type="checkbox"/>						
X	JR02	<input type="checkbox"/>	CHAREYRON	maélane	0343052200488	A	<input checked="" type="checkbox"/>						
X	JR03	<input type="checkbox"/>	GERENTON	italine	0343052200449	A	<input checked="" type="checkbox"/>						
X	JR04	<input type="checkbox"/>	THOMASSON	aurelie	0343052200645	A	<input checked="" type="checkbox"/>						

- Obligation de rentrer le numéro du joueur
- Choisir le capitaine en cochant la case
- La case INV est cochée automatiquement jusqu'à la vérification arbitre.

Ne pas oublier de rentrer les officiels responsables de l'équipe :

X	JR14	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>						
X	OR01	<input checked="" type="checkbox"/>	SEEGER	laurent	0343052100364	A	<input checked="" type="checkbox"/>						
X	OR02	<input type="checkbox"/>	DIENNA	jean-marc	0343052100002	A	<input checked="" type="checkbox"/>						

A noter de ne pas oublier de cocher le « capitaine » des officiels, l'officiel responsable en cas de pluralité des coaches.



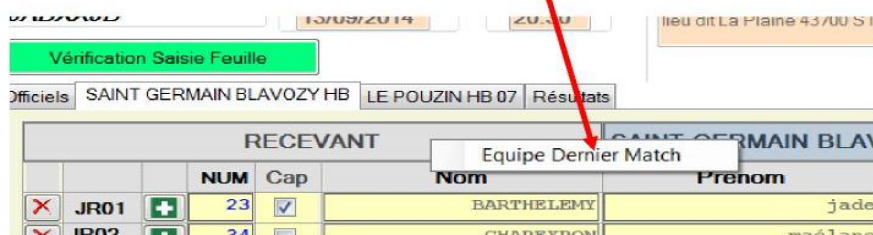
Voilà donc (à titre d'exemple) une feuille remplie :

RECEVANT				SAINT GERMAIN BLAVOZY HB			
	NUM	Cap	Nom	Prénom	Licence	Type	INV
X	JR01	23	BARTHELEMY	jade	0343052200541	A	<input checked="" type="checkbox"/>
X	JR02	34	CHAREYRON	maélane	0343052200488	A	<input checked="" type="checkbox"/>
X	JR03	2	GERENTON	vitaline	0343052200449	A	<input checked="" type="checkbox"/>
X	JR04	17	THOMASSON	aurelie	0343052200645	A	<input checked="" type="checkbox"/>
X	JR05	5	MICHEL	lou	0343054200245	A	<input checked="" type="checkbox"/>
X	JR06	3	LIABEUF	lou	0343054200224	A	<input checked="" type="checkbox"/>
X	JR07	9	VICTOIRE	sophie	0343052200676	A	<input checked="" type="checkbox"/>
X	JR08	1	FERRAND	perrine	0343054200144	A	<input checked="" type="checkbox"/>
X	JR09	10	ROCHER	camille	0343054200148	A	<input checked="" type="checkbox"/>
X	JR10	7	ROCHER	fanny	0343054200147	A	<input checked="" type="checkbox"/>
X	JR11						<input type="checkbox"/>
X	JR12						<input type="checkbox"/>
X	JR13						<input type="checkbox"/>
X	JR14						<input type="checkbox"/>
X	OR01		SEEGER	laurent	0343052100364	A	<input checked="" type="checkbox"/>
X	OR02		DIENNA	jean-marc	0343052100002	A	<input checked="" type="checkbox"/>
X	OR03						<input type="checkbox"/>
X	OR04						<input type="checkbox"/>
X	Kiné						<input type="checkbox"/>
X	Médecin						<input type="checkbox"/>

Petites infos

- On peut classer les joueuses par numéro croissant ou décroissant en cliquant sur l'en-tête **NUM.**

- Afin de gagner du temps, vous pourrez retrouver les précédentes équipes entrées dans les matchs antérieurs, et laisser le logiciel remplir la feuille joueurs automatiquement en faisant un **clic droit** sur l'en-tête **RECEVANT** puis sur :



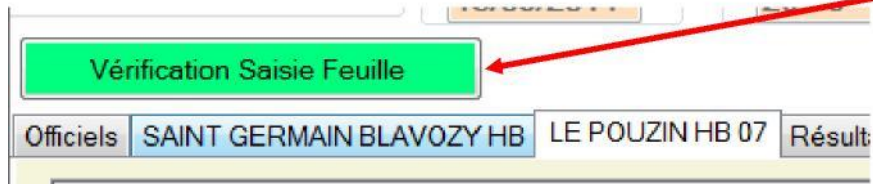
La feuille se remplira automatiquement avec la dernière équipe rentrée.

ATTENTION !!! : BIEN VERIFIER SI TOUTES LES JOEUSES SONT PRESENTES, ET SI LES NUMEROS SONT JUSTES. UN MESSAGE AUTOMATIQUE LE RAPPELLE (CONFIRMER « OK »)

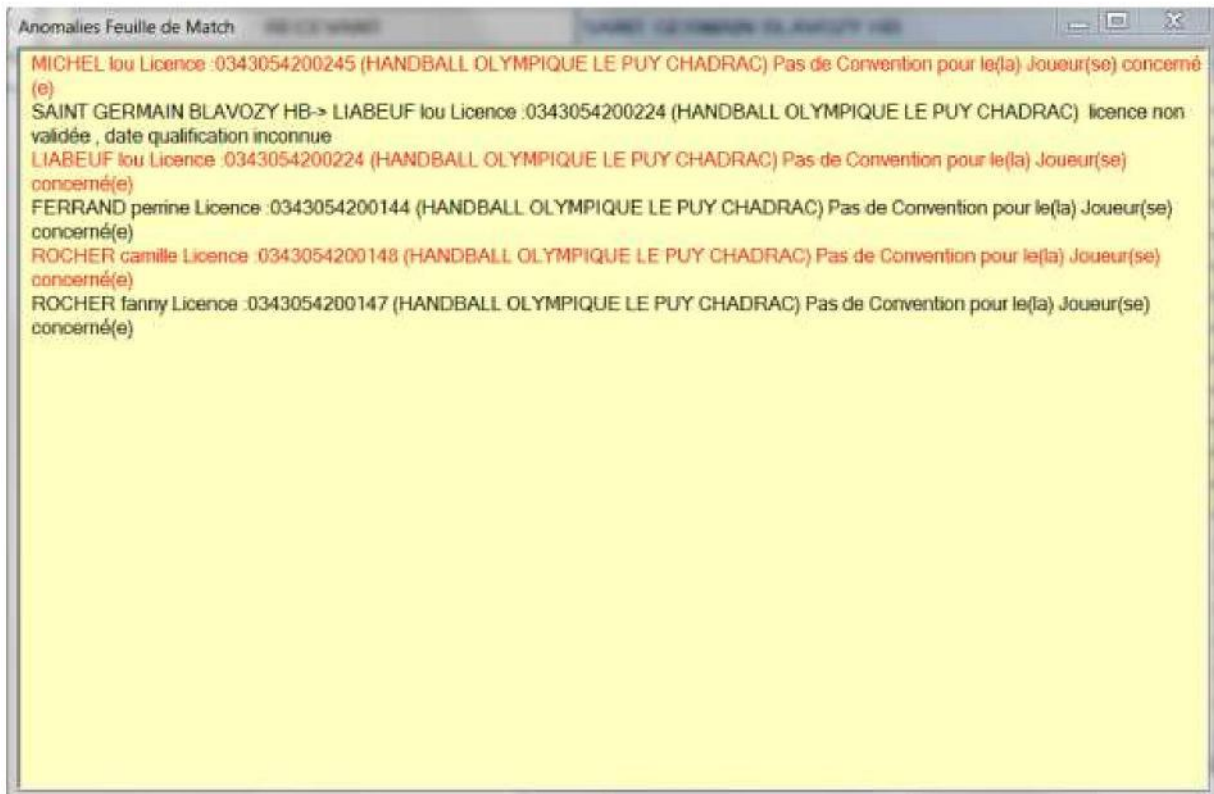
Et voilà ! Ne reste plus qu'à attendre que l'équipe adverse remplisse sa partie !



A tout moment, il est possible de vérifier s'il y a une erreur sur la feuille en cliquant sur l'onglet :

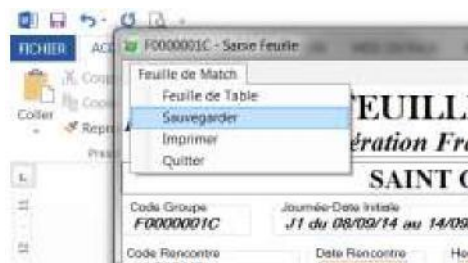


Un récapitulatif des erreurs s'affichera :



ATTENTION : SI LA VERIFICATION EST EFFECTUEE AVANT LA VERIFICATION DES LICENCES PAR LES ARBITRES, TOUTES LES JOUEUSES APPARAÎTRONT EN « IDENTITEE NON VERIFIEE » SI LA FEUILLE EST REMPLIE CORRECTEMENT, UN MESSAGE CONFIRMERA QU'IL N'Y A PAS D'ANOMALIE.

Ne reste plus qu'à SAUVEGARDER LA FEUILLE !!! (IMPORTANT EN CAS DE PANNE DU PC OU REDEMARRAGE !), cliquer sur l'onglet tout en haut « feuille de match » et choisir Sauvegarder :





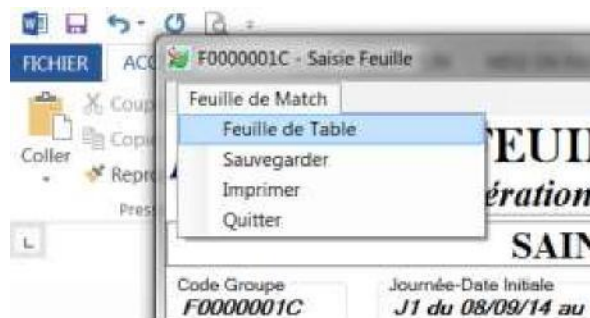
La feuille de table électronique

Dès que l'arbitre a vérifié et bloqué la feuille de match électronique, le match peut commencer. Le secrétaire de table entre alors en jeu sur le logiciel fédéral. Il doit démarrer la feuille de table électronique, pour pouvoir marquer les scores et sanctions.

Démarrer et paramétrer la feuille de table

Pour démarrer la feuille de table, deux solutions :

- Utiliser le raccourci clavier « **Alt + T** »
- Cliquer sur : Feuille de Match ↗ Feuille de Table



La feuille de table utilisant les données rentrées dans la feuille de match apparaît :





•On peut voir :

- Les joueurs et officiels domicile
- Les joueurs et officiels extérieur
- Les différentes commandes utilisables (en bas)
- La fenêtre du film du match (fenêtre grise en bas)

•Avant de l'utiliser, il faut paramétrer la feuille : cliquer sur l'icône « clé » en haut à gauche



•Puis sur « **Paramétrage rencontre** »

•Une fenêtre de paramétrage s'ouvre :

Paramétrage Feuille de Table

Championnat: F0000001C

Nbre Périodes: 2 Durée (mn): 30 Chronomètre:

Durée exclusion (s): 120

Nombre Temps Mort d'équipe : 3 Durée Temps Mort d'Equipe: 60

Nb Max TME Per 1 : 2 Nb Max TME Per 2 : 2

Sauvegarde Abandon

•Régler la feuille de table en fonction des règles de la catégorie qui joue :

•Ex : - 16 EXC -> 3 périodes de 18 min, Nombre de TM : 1

Paramétrage Feuille de Table

Championnat: F0000001C

Nbre Périodes: 3 Durée (mn): 18 Chronomètre:

Durée exclusion (s): 120

Nombre Temps Mort d'équipe : 1 Durée Temps Mort d'Equipe: 60

Nb Max TME Per 1 : 1 Nb Max TME Per 2 : 1

Nb Max TME Per 3 : 1

Sauvegarde Abandon



Lorsque les paramètres sont bons, cliquer sur « **SAUVEGARDE** », la feuille de table est paramétrée



Lorsque l'arbitre démarrera le match, démarrer le temps en cliquant sur « **START** »

Commandes en match



Marquer un But :

Cliquer sur la joueuse qui a marqué, puis cliquer sur « BUT »



Le but est validé dans la case film du match :

Tps	Action Recevant	B R	B V
02:4...	But N°2 GERENTON vitaline épouse SEEGER	1	0
00:0...	Marche Chrono	0	0

Enlever la dernière action :

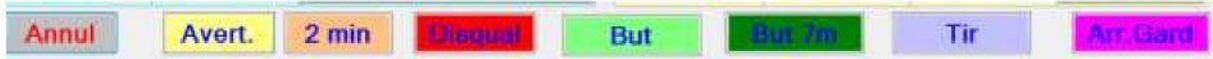


Cliquer simplement sur « **ANNUL** » à gauche :

02:4...	Annulation But N°2 GERENTON vitaline épouse SE...	0	0
02:4...	But N°2 GERENTON vitaline épouse SEEGER	0	0
00:0...	Marche Chrono	0	0



Pour les autres : (cliquer sur la joueuse avant chaque marquage)



Exactement le même principe que les buts.

A titre personnel : Je déconseille aux débutants sur la table de marque de noter les tirs et arrêts gardien. Surtout si le jeu est très rapide. Tant que le chronomètre, les sanctions et buts sont justes, c'est amplement suffisant. Dès que le reste est maîtrisé, les tirs et arrêts gardiens peuvent être tentés.

Exclusions

Pour les exclusions il ne faut pas oublier, dans l'ordre :

- Arrêter le temps
- Cliquer sur la joueuse, puis sur la case « 2min » ou « Disqual »

Automatiquement, un compteur de temps s'affiche sous le score :



Le logiciel n'en affiche qu'un à la fois en cas de 2 joueuses sanctionnées pour une même équipe.

De plus, l'heure de rentrée de la joueuse apparaît à côté de son nom ainsi qu'un symbole bleu :



FAIRE TRES ATTENTION !!! : Souvent, il y a décalage de quelques secondes entre le temps réel et le temps de la feuille de table (2 personnes, 2 temps de réaction, 2 compréhension des règles, etc,...). Bien noter le temps de rentrée sur les fiches par rapport **AU CHRONOMETRE DE SALLE**

Temps morts :

Pour les temps morts, c'est très simple. Au buzzer du chronométrateur, appuyer sur « TME » du demandeur :

T.M.E



Un chronomètre démarrera automatiquement, du côté de l'équipe demandeuse :



Après 50 sec, demander au chronométreur de signifier le retour sur le terrain.

ATTENTION, IL FAUT RELANCER LE TEMPS DU CHRONO DE LA FEUILLE DE TABLE MANUELLEMENT

A noter : le nombre de temps morts pris par l'équipe apparaissent à côté du bouton.

Mi-temps

A la mi-temps, un chronomètre se mettra automatiquement en route. La mi-temps dépend des règles selon la catégorie. Il est conseillé d'avoir une montre avec si pour ne pas faire attendre les différents acteurs du match !

Voilà pour la feuille de table. Ne pas paniquer au départ, il faut pratiquer pour apprendre !!!

La fin du match

L'arbitre siffle la fin du match ! Il est temps de faire les comptes.

Fermer la fenêtre de Feuille de table électronique (croix rouge de Windows normale en haut à droite)

Attendre que l'arbitre du match déverrouille la feuille de match (enlève sa signature)
Cliquer sur « **IMPORT TABLE** » dans l'onglet résultat :

SAISIE DES SCORES									
Mi-Temps		Score Final		Tirs au Buts		Prolong. 1		Prolong.	
A	B	A	B	A	B	A	B	A	B

Magique ! La feuille se remplit automatiquement !



FEUILLE DE MATCH Fédération Française de Handball

SAINT GERMAIN BLAVOZY HB	LE POUZIN HB 07
26	33

SAINT GERMAIN BLAVOZY HB / LE POUZIN HB 07

Code Groupe: F000001C | Journée-Date Initiale: J1 du 08/09/14 au 14/09/14 | Compétition-Phase-Group: 0012 Coupe de France Nationale Féminine 2014/2015 - a) 1er tour CDF Nat. F. -

Code Rencontre: JABXXJB | Date Rencontre: 13/09/2014 | Heure: 20:00

Lieu de la Rencontre: 0000 - Gymnase de la plaine | Lieu de la Plaine 4300 ST GERMAIN LA GRADE

SAISIE DES SCORES

M. Temps		Score Final		Tirs au Buts		Prolong. 1		Prolong. 2		Periode 2		Periode	
A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B
16	26	26	33										

Signature CDF Code: SEEGER laurent | ASTIER christophe

Idem pour les statistiques joueuses des deux équipes :

NUM	Cap	Nom	Prénom	Licence	Type	INV	BUTS	7m	Tir	AV	Z'	Z''
01	23	BARTHELEMI	jade	0343052200541	A		3			3		
02	34	CHARBIRON	maelane	0343052200489	A		1			1		
03	2	GERENTON	vitaline	0343052200449	A		6			6		
04	17	THOMASSON	aurelie	0343052200645	A		2			2		
05	5	MICHEL	lou	0343054200245	A		3			3		
06	3	LIABEUR	lou	0343054200224	A		1			1		
07	9	VICTOIRE	sophie	0343052200676	A		3			3		
08	1	FERRAND	paoline	0343054200144	A							
09	10	ROCHER	camille	0343054200149	A		5			5		
10	7	ROCHER	fanny	0343054200147	A		2			2		

Bien vérifier avec l'arbitre du match.

En cas de blessure :

Appuyer sur la croix verte du numéro de la joueuse correspondante (ex : GERENTON). Une fenêtre s'ouvre :

Blessure Joueur

GERENTON vitaline Licence: 0343052200449

Localisation Blessure

Intervention Corps Médical

Evacuation Sanitaire

Commentaire

Enregistrer | Abandonner | Effacer Blessure

Identifier l'endroit de la blessure (ex : épaule droite). Appuyer sur la croix verte.



Ajouter des commentaires si nécessaire, et si il y a eu intervention ou non des personnels de secours (pompiers, samu,...)

Cliquer sur enregistrer. La blessure est prise en compte.

Revenir à l'onglet « Resultats »

Si une réclamation est posée, cocher la case commentaire feuille et écrire dans la fenêtre au-dessous.

Faire signer tous les acteurs demandés (l'arbitre signe en dernier). La feuille de match électronique utilise un système de mot de passe pour confirmer une signature. Utiliser un mot de passe original ! (éviter les « 1234 » ou les « azerty »). Lorsque l'arbitre signe, la feuille est automatiquement sauvegardée et prête à envoyer. A domicile, contacter le responsable des envois.

TERMINE !



ANNEXES

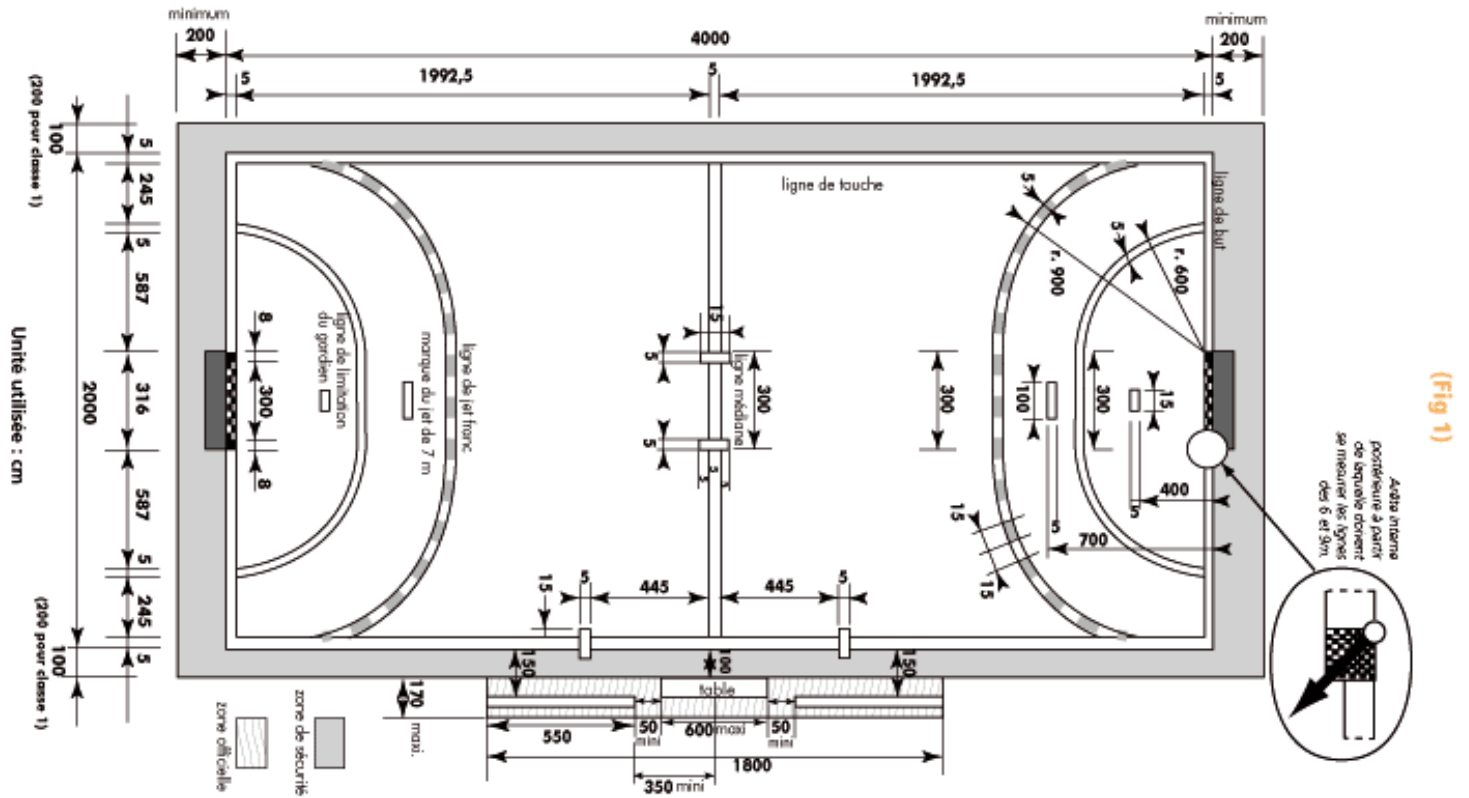


DISPOSITIONS SPORTIVES

Catégorie	Année de naissance	Temps de jeu	Exclusion	Joueurs	Ballons	Temps morts
M13 M	2011/2012/2013	2X20	2"	6 + 1GB	T1	2
M 15 M	2009/2010/2011	2X25	2"	6 + 1GB	T2	2
M 17 M	2007/2008/2009	2X25	2"	6 + 1GB	T3	2
M 18 M	2006/2007/2008	2X30	2"	6 + 1GB	T3	3
SENIOR	2005 ET AVANT	2X30	2"	6 + 1GB	T3	3
M13 F	2011/2012/2013	2X20	2"	6 + 1GB	T1	2
M 15 F	2009/2010/2011	2X25	2"	6 + 1GB	T1	2
M 16 F		2X25	2"	6 + 1GB	T2	2
M 17 F	2007/2008/2009	2X25	2"	6 + 1GB	T2	2
M 18 F	2006/2007/2008	2X30	2"	6 + 1GB	T2	3
SENIOR	2005 ET AVANT	2X30	2"	6 + 1GB	T2	3



DIMENSION TERRAIN



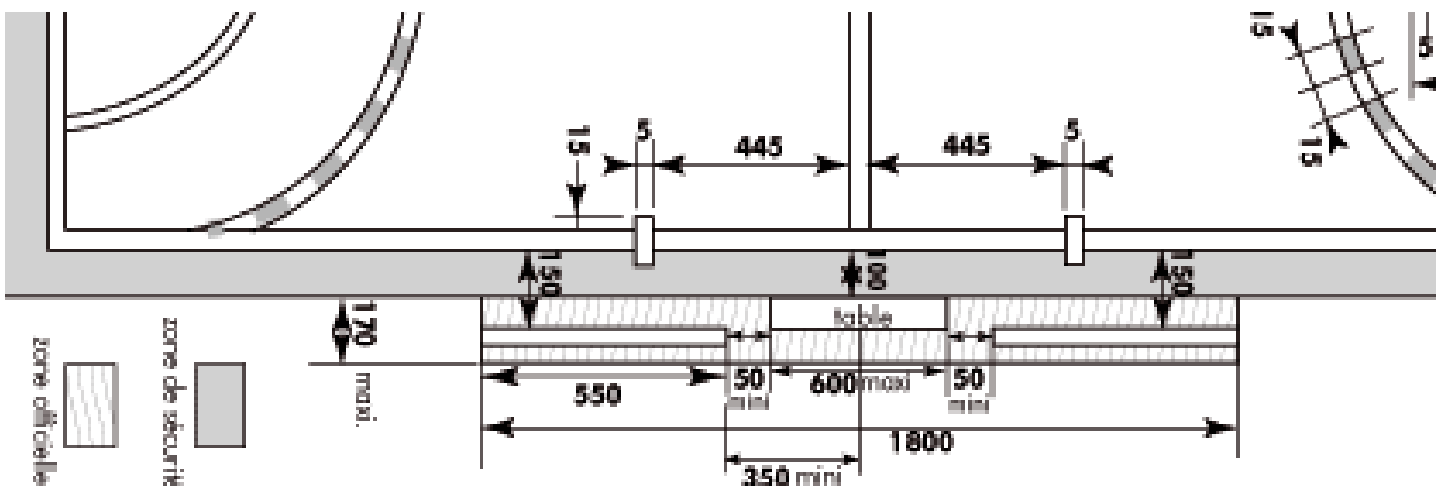
La table de marque doit être installée au niveau du milieu de terrain et ne doit pas dépasser 6 Mètres de long.

Il doit y avoir 50 cm entre le banc des remplaçants et la table de marque.

Le banc ne doit pas dépasser 5 Mètres 50 de long.

La zone de changement est de 4 Mètres 50 à partir du milieu de terrain.

Schéma ci-dessous.





NOTICE D'UTILISATION TABLE DE MARQUE « STRAMATEL » (TOLA)

MISE EN MARCHÉ

Appuyer sur la touche MARCHE/ARRET pendant 5 secondes.

Mode radio canal 5 (ne rien faire).



PROGRAMMATION D'UN NOUVEAU MATCH

Pour débuter un nouveau match, réinitialiser la table en appuyant **simultanément** sur les touches RESET n°15



et C n°16



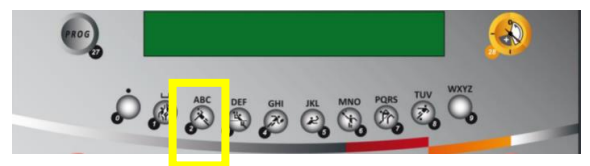
Le pupitre entre ensuite dans le dernier sport utilisé. Pour changer de sport ou accéder au mode "configuration générale, appuyer plusieurs fois sur la touche 27.

Modifier la configuration du sport avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9.



Programmation

Sélectionner alors le sport (**Handball 2**) ou la fonction souhaitée à l'aide de la touche indiquée sur l'écran du pupitre.





L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire :

- ✧ durée d'avant-match,
- ✧ durée des périodes et mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte, temps de périodes cumulés ou non),
- ✧ durée des prolongations,
- ✧ durée des temps morts,
- ✧ affichage du nombre de temps-morts ou du nombre d'exclusions sur l'afficheur.



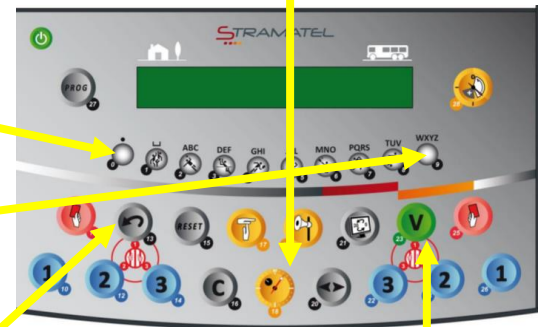
Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

Modifier la configuration avec la touche 0

ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9.

Modification de la configuration : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches 0 à 9, puis valider chaque réponse avec la touche 23.

Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 13.





Chronomètre d'avant-match / Chronomètre de jeu

Chronomètre d'avant-match

Lancer ou arrêter le chronomètre d'avant-match avec la touche 18.

Si besoin, interrompre le chronomètre d'avant-match pour passer à la 1ère période avec la touche 28.



Chronomètre de jeu

Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18.



Fin de la première période de jeu : le chronomètre de repos se lance automatiquement en compte. Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu en appuyant simultanément sur 16 et sur 18.



Arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche 28.



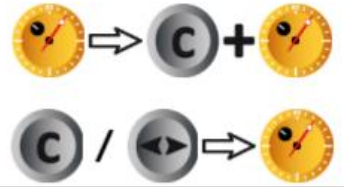
Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche 18.





Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ décrémente le temps avec la touche **16** ou l'incrémenter avec la touche **20**. Valider avec la touche **18**.



Scores

Ajouter 1 point avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).

Retirer 1 point en appuyant **simultanément** sur 16 et sur 10 (Locaux) ou 26.(Visiteurs)





Exclusions

3 chronomètres d'exclusion de 2 ou 4 minutes sont disponibles pour chaque équipe.

Lancer un chronomètre d'exclusion avec les touches 12, 13, 14 (Locaux) ou 22, 23, 24 (Visiteurs).

Puis saisir le numéro du joueur.

Appuyer **1 fois** ou 2 fois de suite sur la même touche pour choisir la durée de l'exclusion (**2** ou 4 minutes).

Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.

Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en appuyant **simultanément** sur 16 et sur 12, 13, 14, 22, 23 ou 24.



Temps-morts

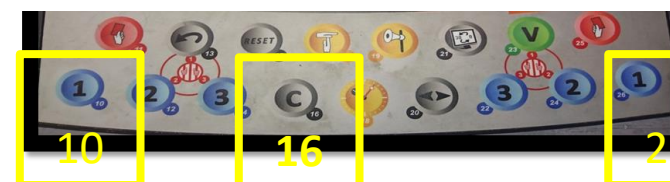
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18,
Appuyer sur la touche 17 pour faire sonner (afin d'avertir les arbitres) et lancer le temps-mort avec la touche 19.



Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).



Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26.

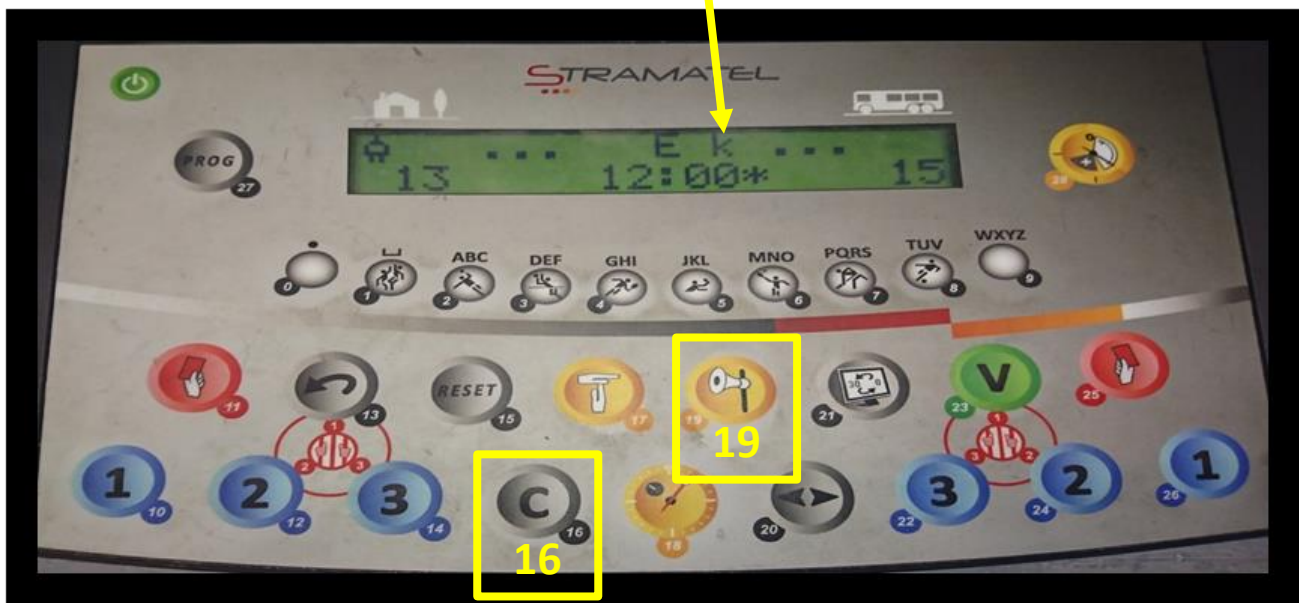




Avertisseur sonore

L'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement ou non lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort).

Annuler ou sélectionner cette fonction en appuyant **simultanément** sur 16 et sur 19 (signalé par la présence ou non de la lettre "k" sur l'écran du pupitre).



Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19.

Numéro de période

Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant **simultanément** sur 16 et sur 28.





Fin du match Charger un nouveau match de même type en appuyant **simultanément** sur 16 et sur 15.



Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15, puis entrer en mode programmation avec la touche 27.