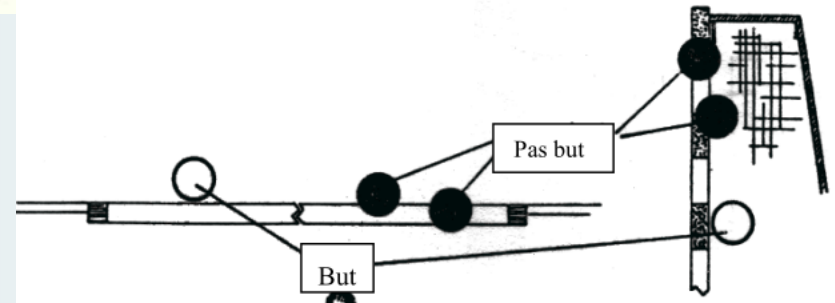
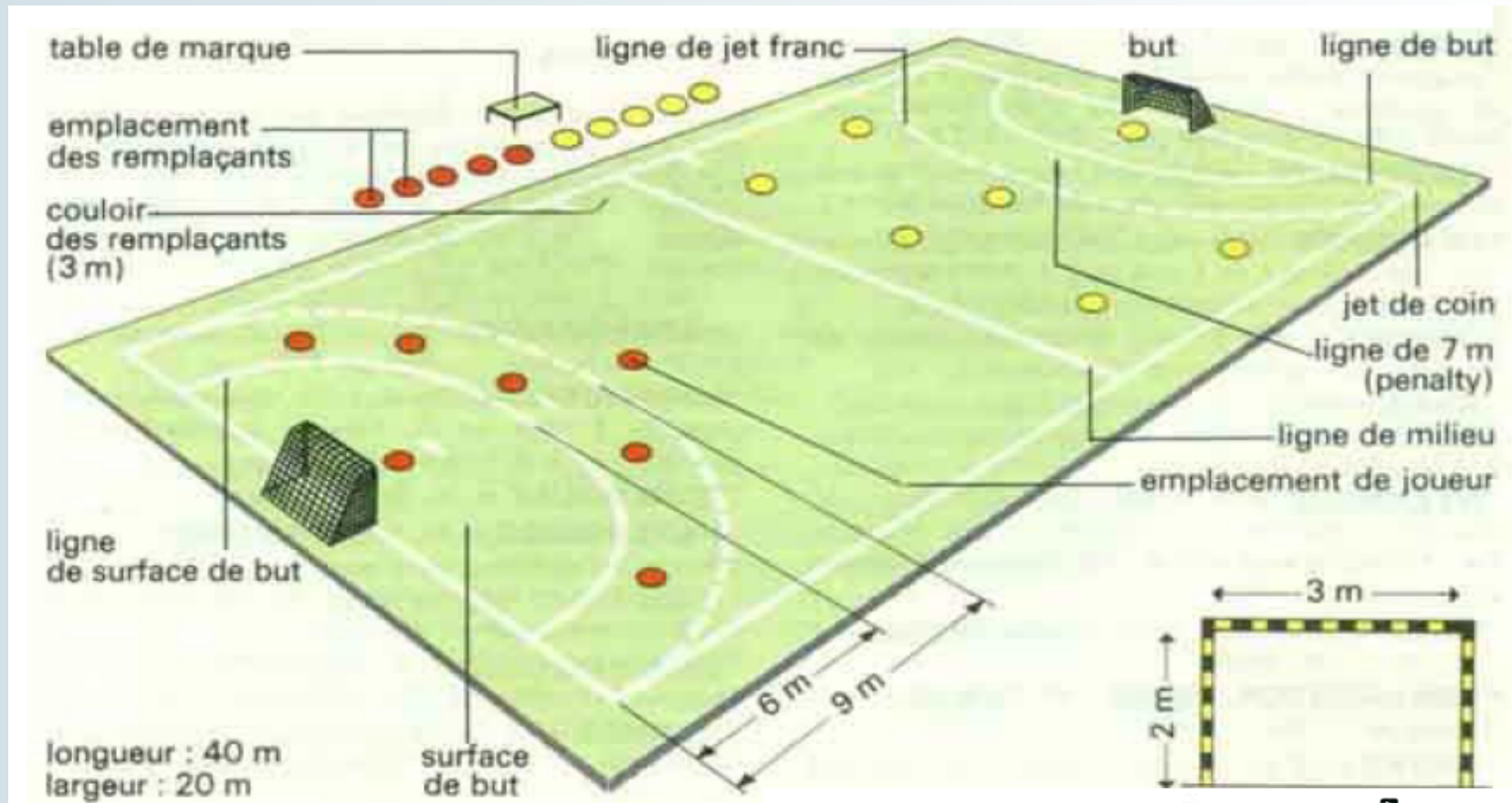


Formation
Table de marque

HBC CROLLES
Saison 2017 - 2018

Aire de jeu



Echelle des sanctions

- **Avertissement (carton jaune)**
 - Un avertissement par joueur
 - 3 cartons jaunes (recommandé) par équipe
- **2 mn**
 - Exclusion temporaire de 2 mn
 - Un joueur peut être sanctionné 3 fois d'un 2 mn
 - L'équipe sanctionnée joue en infériorité numérique
- **Exclusion (carton rouge)**
 - L'équipe sanctionnée joue en infériorité numérique pendant 2 mn
 - Exclusion définitive après le 3ème 2 mn
 - Exclusion définitive sur faute grave. (sans suite après le match)
 - Exclusion définitive sur faute grave ou comportement anti sportif grossier. (Rapport d'arbitre + commission de discipline)

Les gestes de l'arbitre

GESTES IMPERATIFS



But

Remise en jeu

Jet franc (direction)

Arrêt du temps

Renvoi

GESTES EXPLICATIFS



Double dribble

Marcher
ou 3 secondes

Ceinturer - Retenir
Pousser

Faute sur le bras
Frapper

Passage en force
Percussion

Empiètement

Respect des 3 m

Avertissement
de jeu passif

Jeu passif

Autorisation de
pénétrer sur le terrain

GESTES DES SANCTIONS PROGRESSIVES



Jaune : avertissement
Rouge : disqualification

Exclusion
(2 minutes)

Exclusion

Seules les décisions suivantes concernent la table pour action :

- Engagement
- But
- Arrêt du temps (et reprise du jeu)
- Avertissement, exclusion, disqualification, expulsion

Le sifflet

- Touche, Jet de coin, Renvoi du gardien



- L'engagement au début de chaque mi temps
- L'engagement au centre du terrain après un but
- Après chaque faute (le coup de sifflet sera plus long pour un penalty)



- But



- Arrêt du temps



La table de marque

Gestion

Table de marque – Composition

La table de marque est composée d' OFFICIELS

Elle comprend :

- Le Secrétaire
- Le Chronométrateur
- Tuteur de table (*Uniquement si le secrétaire ET le chronométrateur sont mineurs*)

Elle est complétée par :

- Le responsable de salle (Adulte)
- Le responsable arbitre – Juge Superviseur (Adulte)

Toutes les personnes inscrites sur la feuille de match à la table de marque doivent être licenciés.

Le secrétaire

Avant le match

- Il remplit la partie officielle de la FDME (Feuille de Match Electronique)

Pendant le match (avec l'aide du chronométreur)

- Il remplit le GDME (Gestion de Match Electronique)
- Il remplit clairement les fiches d'exclusion (sur les 2 côtés de la fiche) : numéro du joueur sanctionné, équipe d'appartenance, le temps de rentrée.
- Il est garant de la bonne fin de durée des exclusions (indiquée sur la fiche d'exclusion).
- Lors de l'arrivée tardive d'un joueur qui souhaite participer au match, il doit l'inscrire sur la feuille de match au moment prévu par les règlements.
- Confirme les sanctions par le geste codifié vers les arbitres

Après le match

- Il importe la GDME dans la FDME
- Il vérifie avec les arbitres le score du match et les sanctions disciplinaires données à chaque joueur.
- Il signe la feuille de match

En cas de désaccord, la décision des arbitres est souveraine.

Le chronométrateur

Pendant le match, il a la responsabilité du contrôle du temps de jeu :

- Sonnerie de fin de période, de fin de match, de Temps Mort d'équipe
- Les arrêts du temps suite à décision de l'arbitre
- La reprise du jeu
- Lorsqu'il est prêt, il lève la main pour indiquer à l'arbitre qu'il est prêt à redémarrer le temps de jeu.
- Lors de temps morts d'équipe, il signale la reprise au bout de 50 secondes
- Il est garant de la bonne fin de durée des exclusions

Après le Match

- Aide le secrétaire à la rédaction de la feuille de match
- Veille à ne pas éteindre le chrono et le score
- Il signe la feuille de match

En aucun cas le chronométrateur n'arrêtera le temps de son plein gré.

Attention : Cas particulier des temps morts

- Lorsqu'un officiel pose un temps mort, la table de marque, sonne et arrête le temps.
- Un temps mort ne peut être posé que lorsque l'équipe est en possession de la balle.
- Chaque équipe ne peut poser que 2 temps morts par mi-temps. Dans les 5 dernières minutes de jeu, un seul temps mort peut être posé

Règlement : Cas particulier

Mauvais entrée en jeu suite à une exclusion temporaire (2 mn) :

- Situation : 1 joueur exclu pour 2 mn entre en jeu avant la fin de sa pénalité
- Action : le chronométreur sonne et arrête le temps à la demande de l'arbitre. Il signale la faute aux arbitres
- Sanction :
 - 2 mn pour le joueur qui entre en jeu au mauvais moment
 - 1 joueur sort pendant le temps restant de la première sanction
 - Ce joueur n'est pas noté comme sanctionné
- Exemple :
 - Le joueur n° 3 est exclu 2 mn et doit entrer à la 17^{ème} mn de jeu.
 - Il entre sur le terrain à 16'30
 - Le joueur n° 3 est exclu 2 mn et entrera en jeu à 18'30
 - 1 joueur sort du terrain et entrera en jeu à la 17^{ème} mn

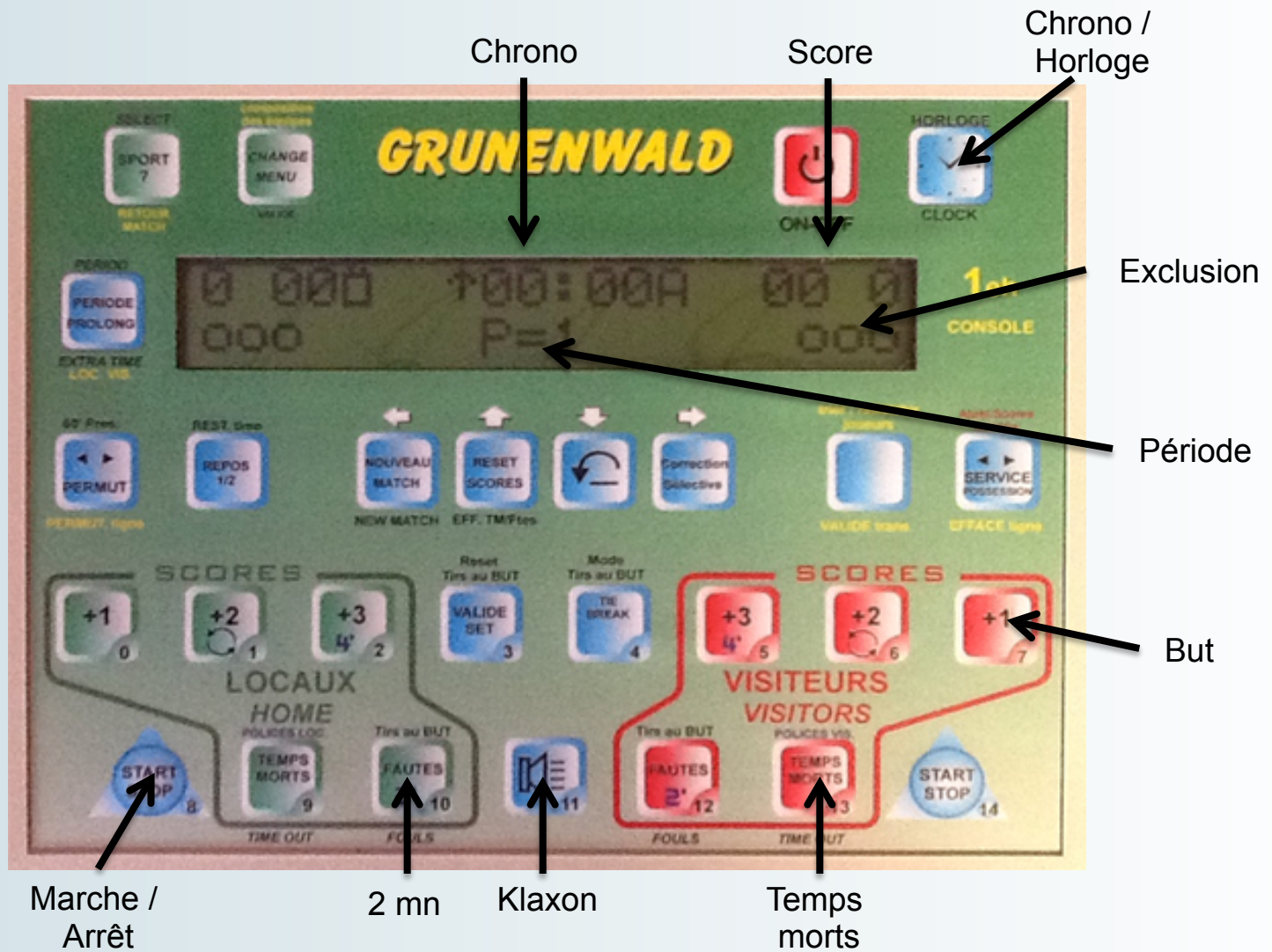
Temps mort

- Une équipe ne peut poser son temps mort que si elle est en possession de la balle

La table de marque

Utilisation

Le pupitre



Mise en service

Appuyer sur la touche « ON/OFF »

1

Appuyez sur « Sport ? »

•Puis faire défiler les sports par les flèches jusqu'à HANDBALL

2

Appuyez sur « Sport ? »

3



Le match peut commencer.

•Les paramètres enregistrés sont les paramètres par défaut d'un match sénior

Réglage

Appuyez sur « Sport ? »

- Puis faire défiler les sports par les flèches jusqu'à HANDBALL

Appuyez sur « Change Menu »

Les différents paramètres de la rencontre vont défiler :

- Les différents paramètres défilent. Effectuer le réglage en entrant les valeurs au clavier. Passer au paramètre suivant par les touches Haut et Bas



Pour les matchs en tiers temps, régler la prolongation comme un tiers temps normal

Appuyez sur « Sport ? »

Déroulement d'un match

But

- Appuyez sur la touche « +1 » de l'équipe concernée

Exclusion temporaire / 2 mn

- Arrêter le temps
- Appuyer sur la touche « Fautes 2' » de l'équipe concernée
- Un point s'allume sur l'afficheur (nombre de 2' en cours) et le temps s'affiche sur le panneau d'affichage.
- Inscrire sur la feuille d'exclusion le temps pour la rentrée et placer la feuille au niveau de la table. Elle doit être visible par les 2 équipes.

Temps morts

- Le temps mort doit être posé sur la table par l'équipe en possession de la balle
- Appuyer sur la touche « Klaxon »
- Appuyer sur la touche « Temps Morts » de l'équipe concernée
- Le temps s'arrête automatiquement et le décompte de la minute commence automatiquement.
- A 10 s de la fin du temps mort, penser à mettre un « petit » coup de klaxon

Mi-Temps : Le chrono doit être validé avant le début de la 2eme mi-temps

- Appuyer sur la touche « Période/Prolongation » avant de démarrer le temps

Corrections

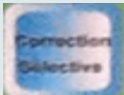
Correction Simple

- Appuyer sur la touche  pour annuler la dernière action effectuée

Correction Sélective

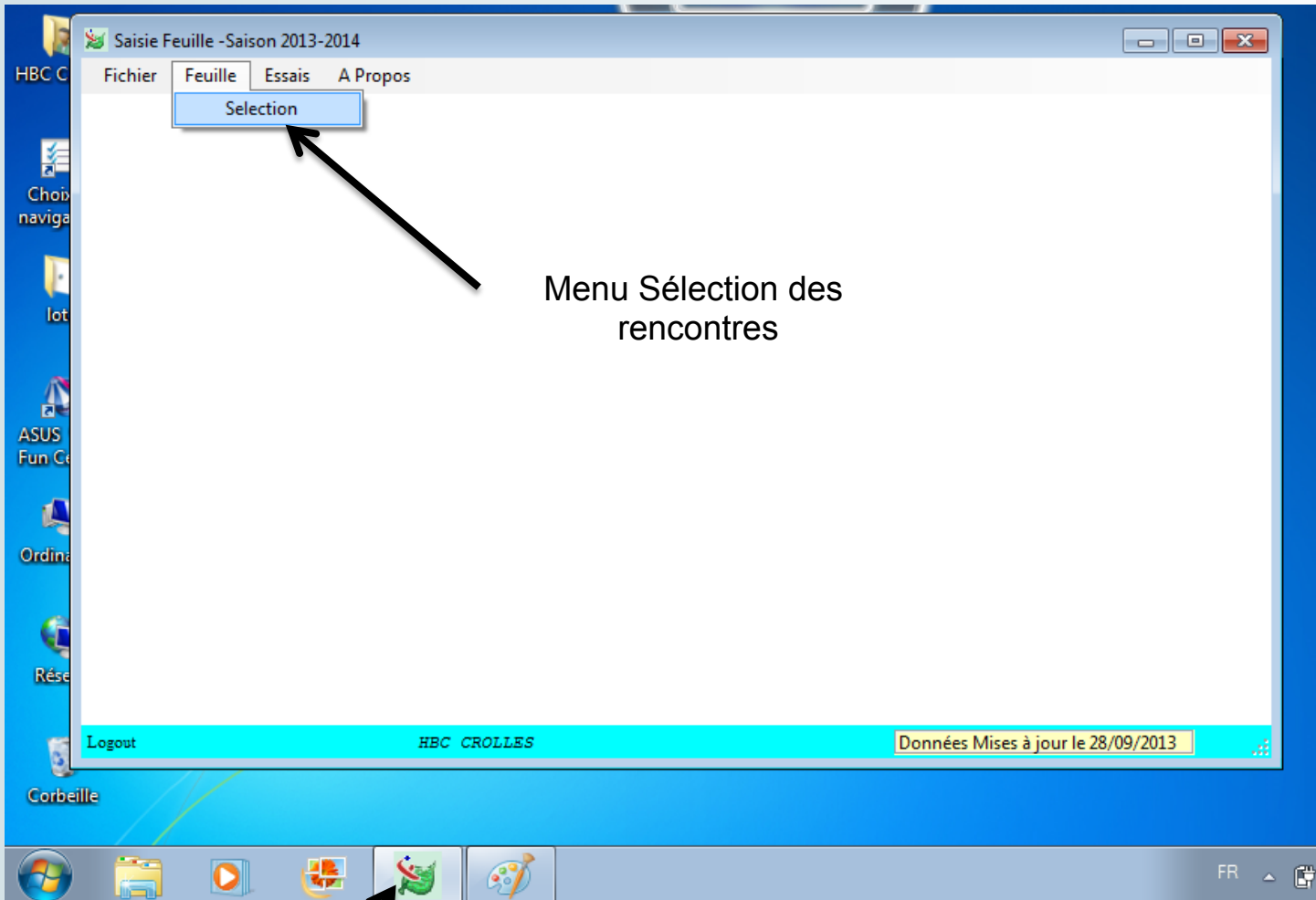
- Tous les paramètres de la table peuvent être corrigés
- **ATTENTION** : le temps doit être arrêté

Procédure de correction

- Correction au choix
- appuyer sur la touche  ; L'écran de la console clignote
- Choisir la touche désirée à corriger
- Utiliser les chiffres du clavier (Attention au décalage ...) pour entrer les bons paramètres

La feuille de match

Utilisation du logiciel - 1



Lancement du logiciel

Utilisation du logiciel - 2

Selection Feuille

Ligue : 1000000-10 - Ligue Dauphiné - Savoie

Comité : 1038000-38 - Comité Isère Handball

Club : 1038041-HBC CROLLES

Rencontres du samedi 28/09/2013

14h00 : HBC CROLLES - HB POLE SUD 38 EE (F10385011)

Saisie Feuille **Abandon**

Choix de la rencontre

septembre 2013						
lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	sam.	dim.
26	27	28	29	30	31	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	1	2	3	4	5	6

28/09/2013

Utilisation du logiciel - Officiels

Entrée des noms :

- Taper les premières lettres du nom jusqu'à ce qu'un seul nom apparaisse dans la liste proposée. Il est également possible de faire un espace après les premières lettres et de taper les premières lettres du prénom

Nom	Prénom
pel	
PELLISSIER Lucile	

Officiels :

- Secrétaire
- Chronomètreur
- Responsable de salle
- Responsable d'arbitre

F10385011 - Saisie Feuille

Feuille de Match

FEUILLE DE MATCH

38 - Comité Isère Handball

HBC CROLLES

0

HBC CROLLES / HB POLE SUD 38 EE

Code Groupe: F10385011 Journée-Date Initiale: J1 du 23/09/13 au 29/09/13 Compétition-Phase-Groupe: 09 - de 14 ans DEP FEMININ -- 14 F AL -

Code Rencontre: IAGPNWA Date Rencontre: 28/09/2013 Heure: 14:00

Lieu de la Rencontre: 3818 - Gymnase Léo Lagrange, 884 rue Léo Lagrange 38920 CROLLES

Vérification Saisie Feuille

Officiels: HBC CROLLES HB POLE SUD 38 EE Résultats

	Désigné	Nom	Prénom	Licence
☒ Secrétaire				
☒ Chronomètreur				
☒ Respons. Salle				
☒ Speaker				
☒ Tuteur Table				
☒ Délégué				
☒ Obs./Accomp				
☒ Arbitre 1				
☒ Arbitre 2				

Arbitre Désigné: ☒ Désignation: CDA38

Arbitre Neutre: ☐

Utilisation du logiciel - Match

Début de rencontre :

- Aller dans l'onglet « Résultats » et appuyer sur « Alt T » pour passer à la GDME

Fin de rencontre :

- Fermer la GDME
- Aller dans l'onglet « Résultats » et appuyer sur « Import Table »
- Vérifier que le score final est correct. Sinon corriger

F10385011 - Saisie Feuille

Feuille de Match

FEUILLE DE MATCH

38 - Comité Isère Handball

HBC CROLLES / HB POLE SUD 38 EE

Code Groupe: **F10385011** Journée-Date Initiale: **J1 du 23/09/13 au 29/09/13** Competition-Phase-Groupe: **09 - de 14 ans DEP FEMININ - - 14 F AL -**

Code Rencontre: **IAGPNWA** Date Rencontre: **28/09/2013** Heure: **14:00**

Lieu de la Rencontre: **3818 - Gymnase Léo Lagrange
884 rue Léo Lagrange 38920 CROLLES**

Vérification Saisie Feuille Import Table

Officiels: **HBC CROLLES** **HB POLE SUD 38 EE** Résultats

SAISIE DES SCORES

Periode 1		Periode 2		Score Final		Tirs au Buts		Prolong. 1		Prolong. 2	
A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B

Absence HBC CROLLES ☐ Absence HB POLE SUD 38 EE ☐

HBC CROLLES Secrétaire

Officiel Resp. Recevant Secrétaire

La feuille de marque

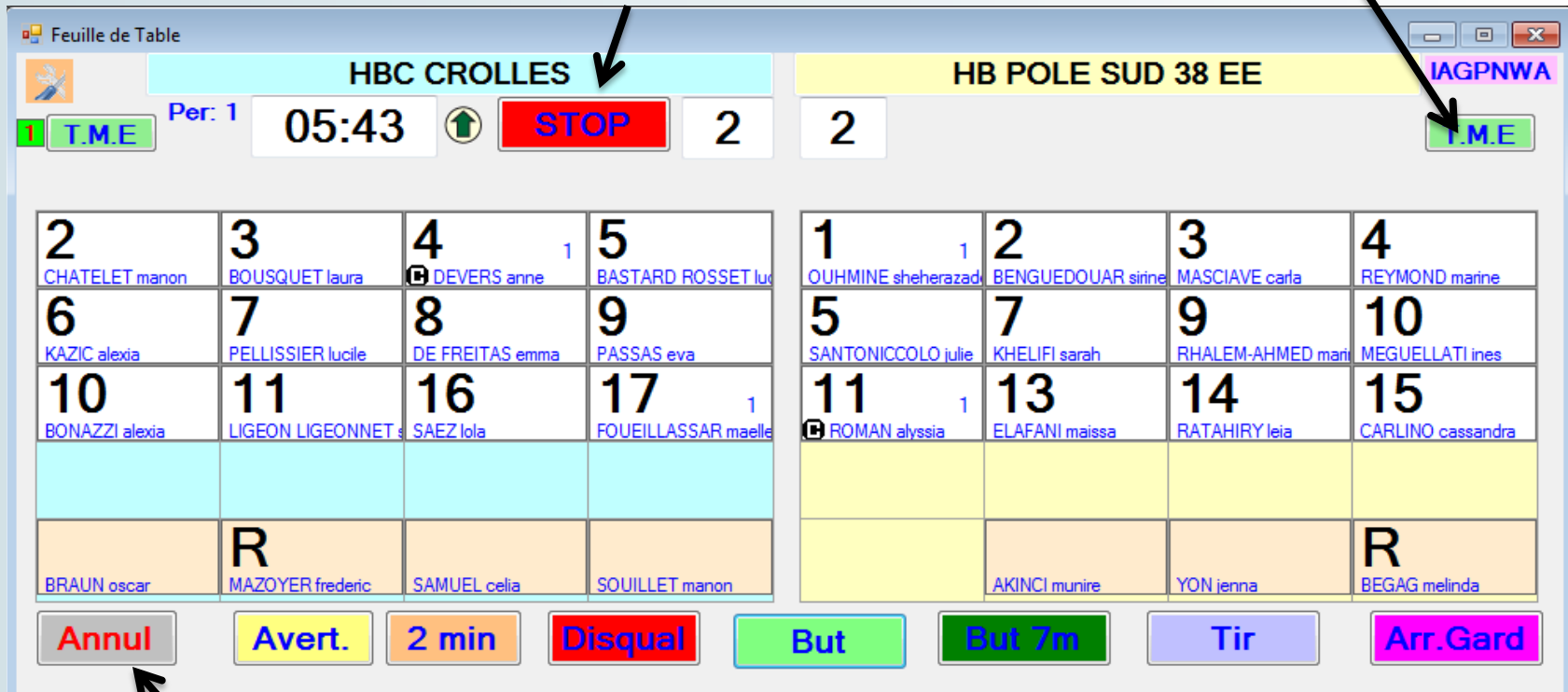
Utilisation du logiciel - 1

Validation des phase de jeu :

- Sélectionner le joueur concerné.
- Cliquer sur l'action correspondante (Avert., 2 mn, But...)
- Penser à noter également les temps morts.

Start / Stop
Peut être actionné *par* la barre espace

Temps mort



The screenshot shows a software window titled "Feuille de Table" (Table Sheet). It displays two teams: "HBC CROLLES" and "HB POLE SUD 38 EE". The interface includes a timer showing "05:43", a "STOP" button, and a "T.M.E" (Time Mort) button. Below the team names are two 4x4 grids of player names and scores. The "HBC CROLLES" grid has scores: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 16, 17. The "HB POLE SUD 38 EE" grid has scores: 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 11, 13, 14, 15. At the bottom, there is a row of action buttons: "Annul", "Avert.", "2 min", "Disqual", "But", "But 7m", "Tir", and "Arr.Gard".

HBC CROLLES				HB POLE SUD 38 EE			
2 CHATELET manon	3 BOUSQUET laura	4 DEVERS anne	5 BASTARD ROSSET luc	1 OUHMINE sheherazade	2 BENGUEDOUAR sirine	3 MASCIAVE carla	4 REYMOND marine
6 KAZIC alexia	7 PELLISSIER lucile	8 DE FREITAS emma	9 PASSAS eva	5 SANTONICCOLO julie	7 KHELIFI sarah	9 RHALEM-AHMED mari	10 MEGUELLATI ines
10 BONAZZI alexia	11 LIGEON LIGEONNET s	16 SAEZ lola	17 FOUEILLASSAR maelle	11 ROMAN alyssia	13 ELAFANI maissa	14 RATAHIRY leia	15 CARLINO cassandra
BRAUN oscar	R MAZOYER frederic	SAMUEL celia	SOUILLET manon		AKINCI munire	YON ienna	R BEGAG melinda

Buttons at the bottom: Annul, Avert., 2 min, Disqual, But, But 7m, Tir, Arr.Gard.

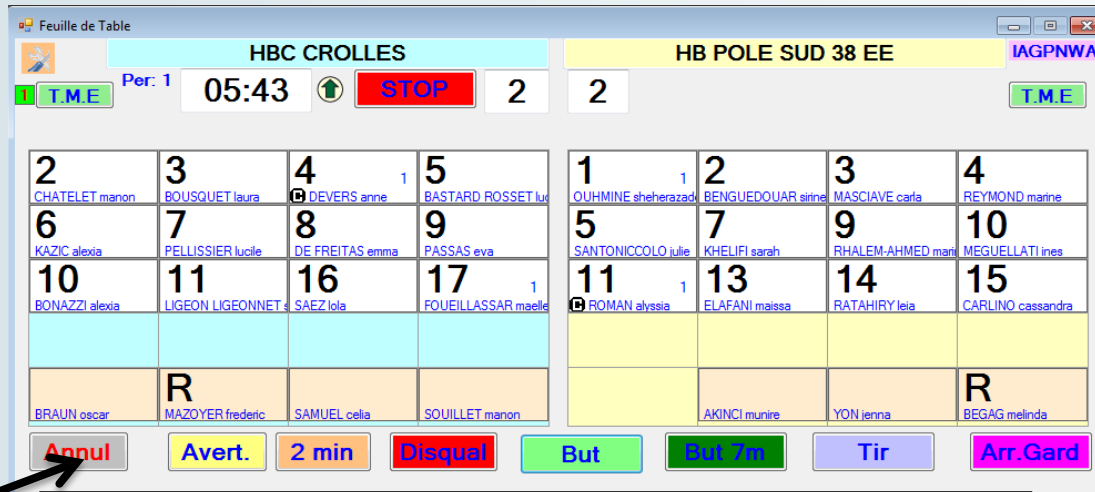
Annule la dernière action

Utilisation du logiciel - 2

Correction d'une action :

- Touche ANNUL : Annulation de la dernière action.

Annule la dernière action



The screenshot shows the HBC CROLLES software interface. At the top, it displays 'HBC CROLLES' and 'HB POLE SUD 38 EE'. Below this, there's a score display showing '05:43' and '2' for both teams. A 'STOP' button is visible. The main area contains two grids of player names and numbers. At the bottom, there's a row of buttons: 'Annul', 'Avert.', '2 min', 'Disqual', 'But', 'But 7m', 'Tir', and 'Arr.Gard'. A red arrow points to the 'Annul' button.

- Annulation d'une action particulière :
 - Faire dérouler le suivi du match
 - Sélectionner la ligne désirée
 - Clic – droit puis Annuler l'action

Tps	Action Recevant	B_R	B_V	Action Visiteur
00:17 (1)	But N°78 MBEMBA monzale	1	1	
00:12 (1)				But N°6 BOUZONIE gaétan
00:06 (1)	Annulation Avertissement N°7 TOURY yvan			
00:06 (1)	Avertissement N°7 TOURY yvan	0	0	
00:00 (1)	Match Close	0	0	

Utilisation du logiciel - 3

Correction du chrono :

- Faire un double clic sur le chrono (La case devient orange)
- Modifier le temps à l'aide des flèches Haut et Bas du clavier
- Faire un double clic pour valider

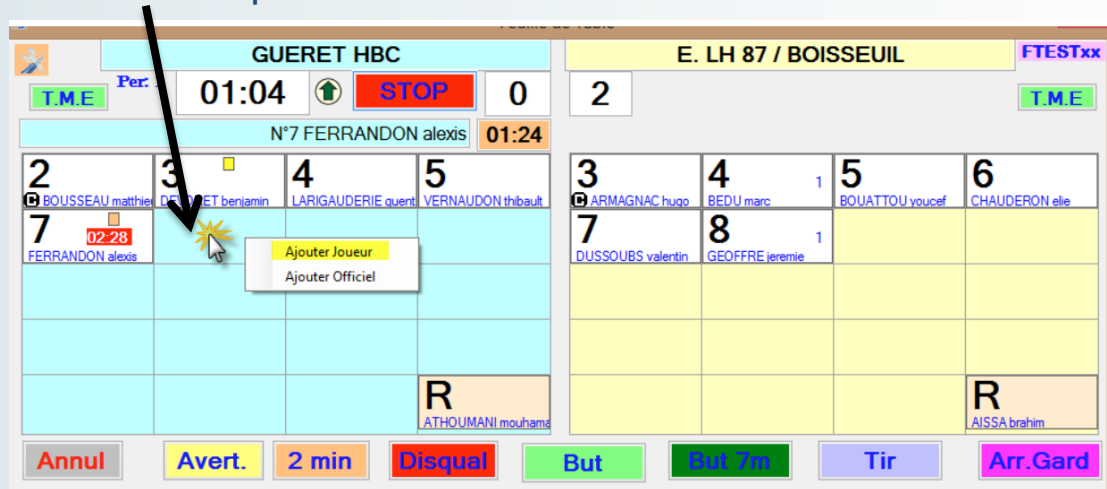


JS CHERBOURG HB				LIMOGES HAND 87			
Per: 1				FTESTxx			
T.M.E		12:30	STOP	2	T.M.E		
N°34 DESBOIS matthieu				00:49			
6 YOUF PINSAULT mor	7 TOURY yvan	13 JOURDAIN david	14 SEGAREL fabien	1 VASS zoltan	6 BOUZONIE gaëtan	8 BUGEAT mathieu	10 AISSA brahim
17 DUHAMEL iosselyn	23 N'DIAYE edouard	29 LE GOFF sebastien	34 DESBOIS matthieu	11 LAMBERT anthony	14 AUBARD alexandre	18 PAP ivan	24 GIMENEZ marc
59	78	88	91	77	89	90	92

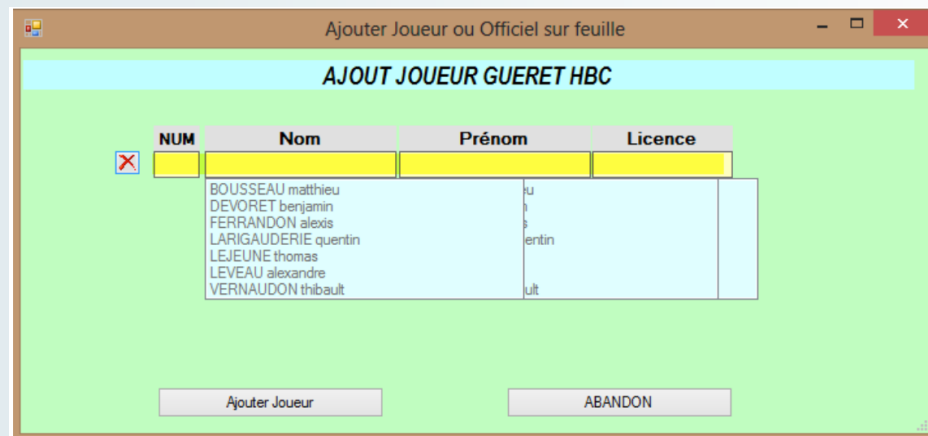
Utilisation du logiciel - 4

Ajout d'un joueur en cours de partie

- Faire un clic - droit sur la case correspondante



- Saisir le nom du joueur :



- ATTENTION : En fin de match, le joueur doit être ajoutée sur la liste de l'équipe correspondante avant de faire **import**

Courage ...