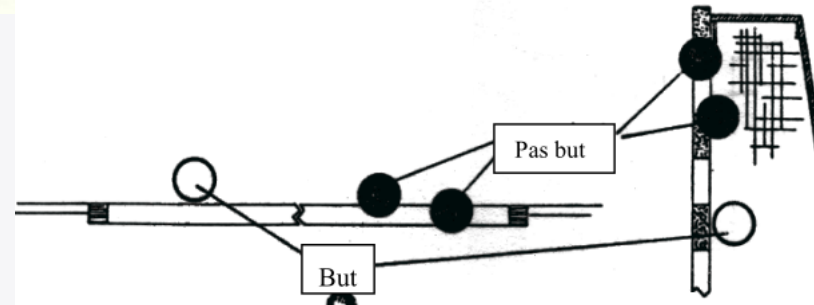
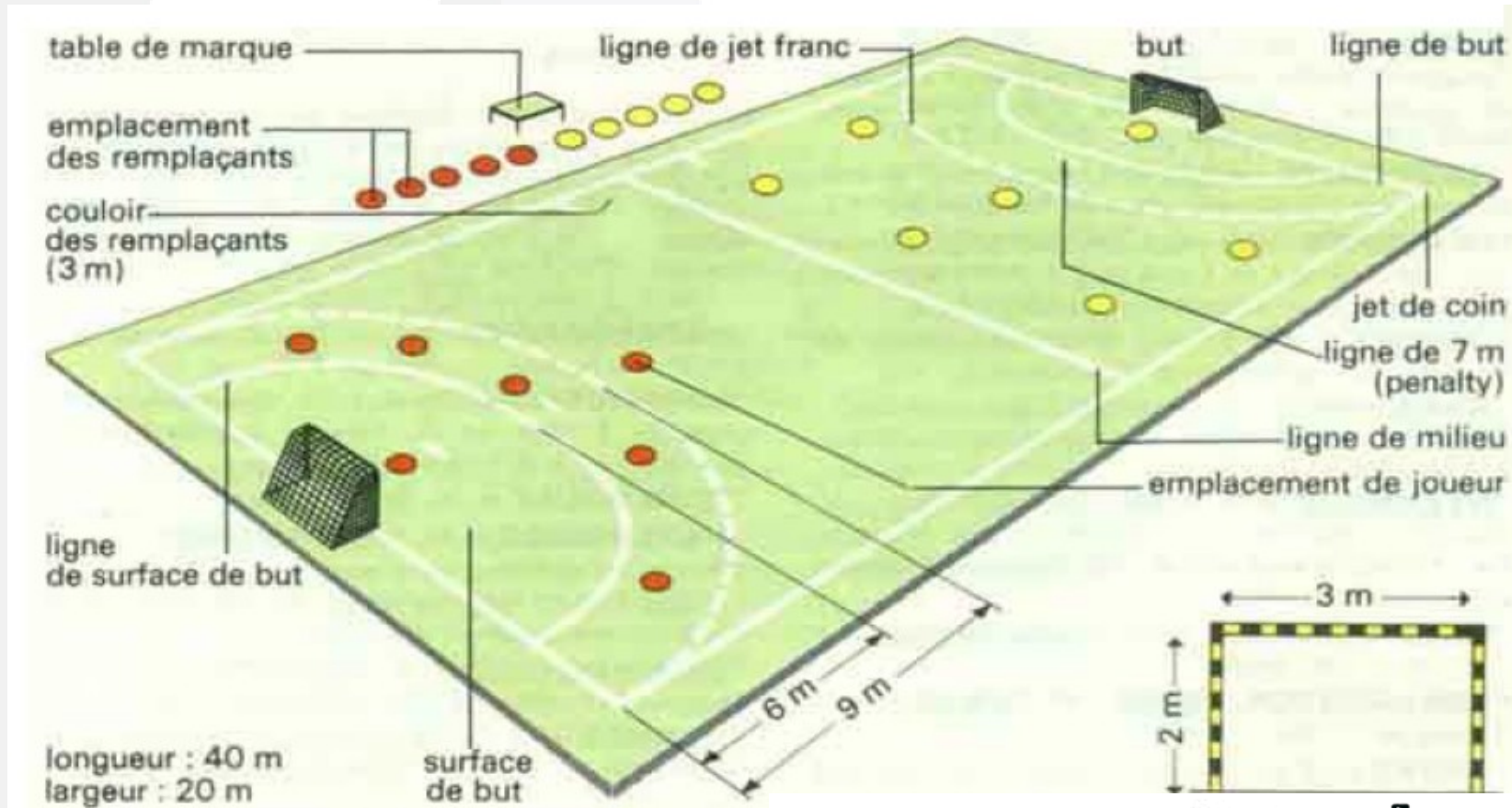




TABLE DE MARQUE

Aire de jeu





- **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 (carton bleu)**
 - L'équipe sanctionnée joue en infériorité numérique pendant 2 mn
 - Exclusion définitive sur faute grave ou comportement anti sportif grossier. (Rapport d'arbitre + commission de discipline)

Les gestes de l'arbitre



GESTES IMPERATIFS



GESTES EXPLICATIFS



GESTES DES SANCTIONS PROGRESSIVES



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





TABLE DE MARQUE : Gestion



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 l'espace de compétition (Adulte)
- Le responsable arbitre – Juge Superviseur (Adulte)

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



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 l'outil de 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



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 chronométreur n'arrêtera le temps de son plein gré.

Cas particulier : Temps mort



Un temps mort ne peut être posé que lorsque l'équipe est en possession de la balle

Un temps mort ne peut être posé que lorsque l'équipe est en possession de la balle.

Lorsqu'un officiel pose un temps mort, la table de marque, sonne et arrête le temps.

Chaque équipe possède 3 temps morts (sauf règlement particulier).

- Chaque équipe ne peut poser que 2 temps morts par mi-temps.
 - En début de 1^{ère} période, les temps morts 1 & 2 sont remis aux officiels
 - En début de 2^{nde} période, les temps morts 2 & 3 sont remis aux officiels.
 - Si le temps mort n° 2 a été utilisé en 1^{ère} mi-temps, seul le temps mort 3 est remis

Dans les 5 dernières minutes de jeu, un seul temps mort peut être posé



Mauvaise 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



FDME : La feuille de match électronique

Installation du logiciel

COMITÉ ISÈRE
FFHANDBALL



CHAMPIONNES DU MONDE IHF 2017

Recherche mots clés Compétitions - saisir ville ou

FFHB EQUIPES DE FRANCE PRATIQUER COMPÉTITIONS EHF EURO 2018

EMPLOI FORMATION TERRITOIRE DÉVELOPPEMENT ARBITRAGE MÉDICAL

Actualité

#EHF EURO 2018 - En tête de la

VOS OUTILS

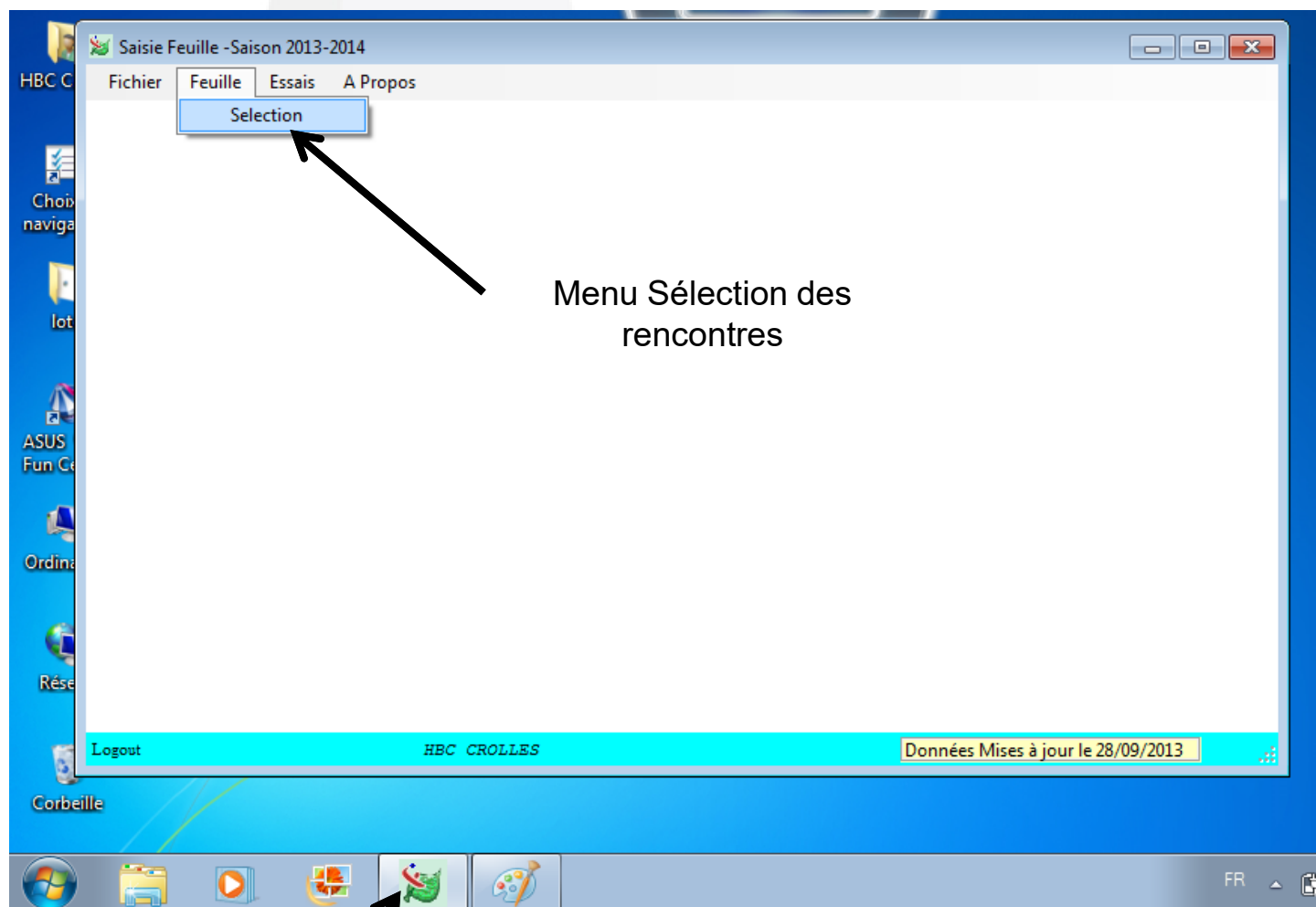
- Support demande d'aide
- Webmail (handball-france.eu)
- office365 (ffhandball.net)
- Espace de partage
- Gesthand
- Gesthand-Extraction
- Ihand-arbitrage
- LOGICIEL FDME**
- Assistance FFHB à distance
- Assistance FFHB (MAC)

Liens p

Je recher
Trouver u
Bourse E
Je charch

Sur le site fédéral, clic sur « Vos outils »
ouvre la liste des logiciels disponibles

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



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 Competition-Phase-Gruppe: 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
0	0

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

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

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
0	0

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

Utilisation du logiciel – Blessure



En cas de blessure, même légère, la feuille de match doit être renseignée :

- Aller dans l'onglet de l'équipe concernée et cliquer sur la croix verte à côté du nom du joueur

RECEVANT			HB
	NUM	Stat	Nom
✗	JR01	+	GERARDI
✗	JR02	+	MARTINEZ

Indiquer l'endroit de la blessure en cliquant sur la zone correspondante :

Blessure Joueur

MARTINEZ jonathan Licence:5138041100390

Localisation Blessure

☐ Intervention Corps Médical

☐ Evacuation Sanitaire

Commentaire

Enregistrer Blessure Abandon Effacer Blessure

La croix en haut à droite permet l'inversion du corps

- ATTENTION : Ne pas mettre de commentaires médicaux !!
- Valider la saisie en cliquant sur « Enregistrer Blessure »



GDME: La gestion de match électronique

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 the HANDBALL software interface. At the top, the match is between HBC CROLLES (left) and HB POLE SUD 38 EE (right). The score is 2-2, and the time is 05:43. A red 'STOP' button is visible. Below the scoreboard, there are two columns of player names and numbers. At the bottom, there are several buttons for actions: Annul, Avert., 2 min, Disqual, But, But 7m, Tir, and Arr.Gard. A red arrow points to the 'Annul' button, and a black arrow points to the 'STOP' button.

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

Annule la dernière action

Utilisation du logiciel - 2



Correction d'une action :

- Touche ANNUL : Annulation de la dernière action.

Annule la dernière action

Feuille de Table

HBC CROLLES HB POLE SUD 38 EE IAGPNWA

Per: 1 05:43 STOP 2 2 T.M.E

2 CHATELET manon	3 BOUSQUET laura	4 DEVERS anne	5 BASTARD ROSSET luy
6 KAZIC alexia	7 PELLISSIER lucile	8 DE FREITAS emma	9 PASSAS eva
10 BONAZZI alexia	11 LIGEON LIGEONNET	16 SAEZ lola	17 FOUEILLASSAR maelle
BRAUN oscar	R MAZOYER frederic	SAMUEL celia	SOUJILLET manon

1 OUHMINE sheherazad	2 BENGUEDOUAR sirine	3 MASCIAVE carla	4 REYMOND marine
5 SANTONICCOLO julie	7 KHELIFI sarah	9 RHALEM-AHMED mari	10 MEGUELLATI ines
11 ROMAN alyssia	13 ELAFANI maissa	14 RATAHIRY leia	15 CARLINO cassandra
	AKINCI munire	YON jenna	R BEGAG melinda

Annul Avert. 2 min Disqual But But 7m Tir Arr.Gard

- 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)	Marks Claps	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

Feuille de Table

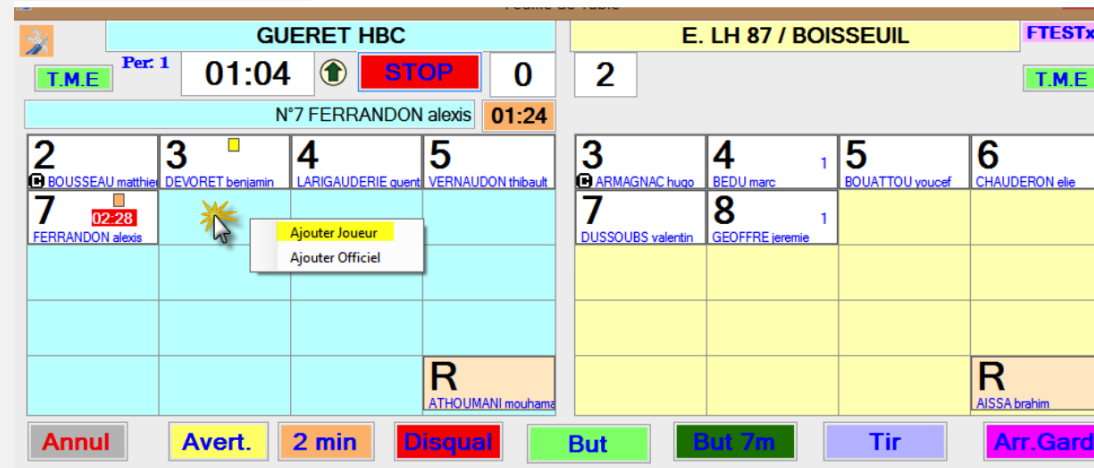
JS CHERBOURG HB				LIMOGES HAND 87			
Per: 1				FTESTxx			
T.M.E				T.M.E			
12:30				2			
N°34 DESBOIS matthieu				00:49			
6	7	13	14	1	6	8	10
YOUF PINSALT mon	TOURY yvan	JOURDAIN david	SEGAREL fabien	VASS zoltan	BOUZONIE gaétan	BUGEAT mathieu	AISSA brahim
17	23	29	34	11	14	18	24
DUHAMEL josselyn	N'DIAYE edouard	LE GOFF sebastien	DESBOIS matthieu	LAMBERT anthony	AUBARD alexandre	PAP ivan	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 ajouté sur la liste de l'équipe correspondante