

# Formation Table de Marque

Handball Club de Wissembourg

31.10.2015

Knittel Bruno

# Agenda

- Aperçu de l'ensemble
- Feuille de match
- Table de marque
- Planning
- Documents

# Qui?

- Un secrétaire qui se charge de la saisie de la feuille de match
- Un chronométreur qui gère le tableau d'affichage
- Etre licencié d'un club de Handball (tout type de licence)
- Un des deux doit avoir 16 ans ou plus
- Vos noms apparaissent sur la feuille de match
- Vous pouvez être sanctionnés par l'arbitre puis par une commission de discipline (insulte, etc)

# Feuille de match

- Totalelement informatisée
- L'ordinateur est au gymnase à demeure....et doit y rester !
- Une connexion internet est requise pour effectuer la synchronisation
  - en cours d'installation au gymnase
  - utilisez le partage de connexion Internet de votre téléphone en attendant
- Avant le premier match d'un week-end il faut télécharger les nouvelles licences (prévoir 10mn)
- Après chaque match il faut envoyer la feuille de match
  - Sanction de 10€ par feuille de match en retard

# Table de marque

- Affichage du score et du temps
- Exclusions temporaires (2mn): décompte du temps et vérification
- Temps morts
- Vérification des changements de joueurs

# Feuille de match

- Démonstration:
  - Connexion aux serveurs
  - Mise à jour des données
  - Saisie d'une feuille de match
  - Envoie de la feuille de match
  
- Tout est expliqué en détail dans le guide

# Feuille de match...lorsque ça ne marche pas!

- Si l'envoi de la feuille de match n'est pas possible:
  - Envoyer le résultat par SMS avec le code de la rencontre
  - Appeler la Commission d'Organisation des Compétitions (COC)
  - Prévenir un member du comité du club (Bruno ou Arnaud)
- Si le PC plante pendant le match ou pendant la saisie
  - Utiliser la version papier de la feuille de match (rangées dans notre local)
  - L'apporter ensuite à Bruno ou Arnaud

# Table de marque: les bases

- Le tableau est rangé sur les étagères dans notre local et doit y retourner après le dernier match de la journée
- Il y a une prise dédiée dans le mur
- Attention au câble: un faux contact provoque parfois un plantage. Idéalement coincez la table contre le mur et évitez de laisser trainer le câble.
- Toujours remettre l'affichage sur l'heure avant de débrancher!

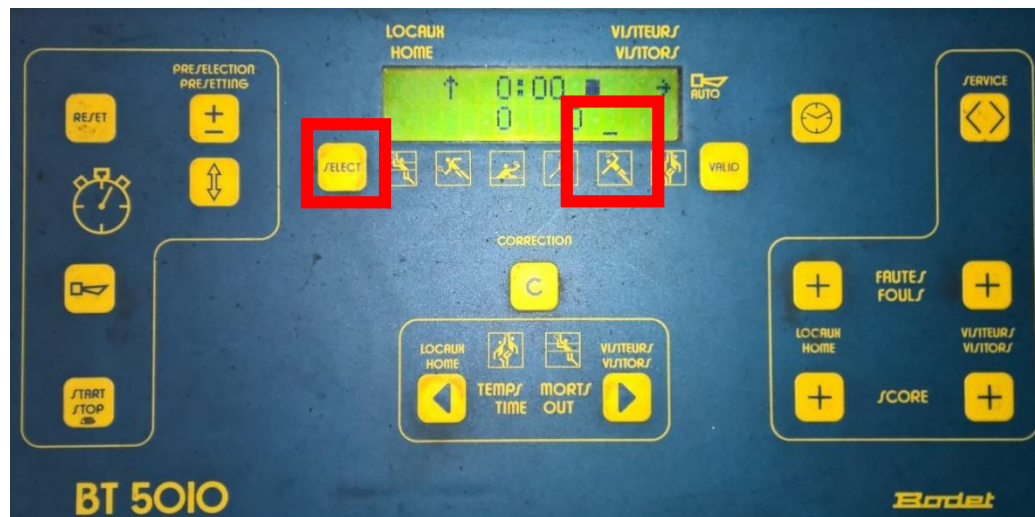


# Table de marque: le tableau



# Table de marque: configuration

- Appuyer sur le bouton Select jusqu'à ce que cela ne bip plus
- Appuyer sur le bouton Select autant de fois que nécessaire afin de placer la petite flèche sur le logo handball
- Appuyer sur le bouton Select jusqu'à ce que cela ne bip plus:
  - Le tableau est configuré pour un match de Handball de 2x30 minutes



# Table de marque: temps de jeu

- Pour changer la durée d'une mi-temps il faut:
  - Passer en mode décompte (30 -> 0): appuyer longtemps sur la double flèche
  - Utiliser le bouton +- pour arriver au temps voulu
  - Retourner en mode normal: appuyer longtemps sur la double flèche



# Table de marque: temps de jeu 2

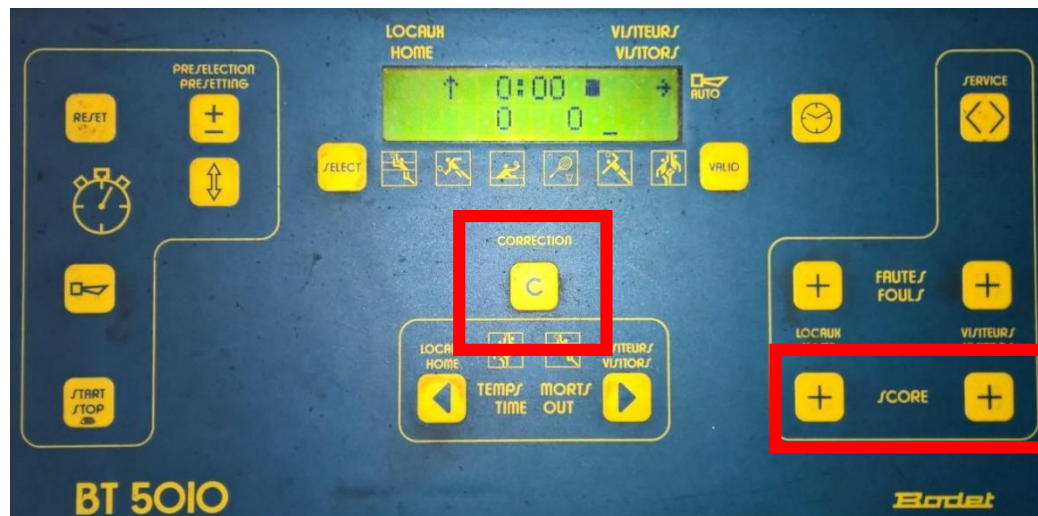
- Le bouton Start Stop permet...de démarrer le chronomètre ou de l'arrêter
- Le klaxon est à utiliser pour signaler un temps mort
- Le klaxon se déclenche et s'arrête automatiquement à la fin d'une mi-temps





# Table de marque: score

- Utiliser les boutons Score + pour ajouter des points aux équipes
- En cas d'erreur:
  - Appuyer le bouton C, le score doit alors clignoter
  - Les boutons Score + permettent alors d'enlever des buts
  - Appuyer à nouveau sur le bouton C pour revenir en mode normal



# Table de marque: 2mn

- Exclusions temporaires (2mn): décompte du temps et vérification
  - Indiquer le temps auquel le joueur peut à nouveau rentrer sur le terrain sur les pupitres (que nous n'avons pas encore)
  - Appuyez sur le + des fautes ("Faults").
- Correction comme pour le score



# Table de marque: temps morts

- Demandes de temps morts:
  - 1 et 2 en 1ère mi-temps, 2 et 3 en deuxième.
  - Un seul temps mort par équipe dans les 5 dernières minutes du match.
  - Le temps mort doit être pose par le responsable officiel de l'équipe.
  - Une fois le carton posé sur la table, dès que l'équipe demandeuse est en possession de la balle: arrêter le temps et faire sonner.
  - Après 50 secondes, faire sonner une première fois
  - Après 55 seconds faire sonner une deuxième fois
  - L'arbitre relancera ensuite le jeu

# Planning

- Un planning des personnes désignées pour la table de marque est publié sur notre site internet.
- Si vous n'êtes pas disponible merci de prévenir une semaine avant afin de prévoir un remplaçant.
- Présentez vous au gymnase environ 30 minutes avant le début du match.



# Documents

- Cette présentation ainsi qu'un manuel de la table de marque sera disponible sur notre site.
- Le manuel sera imprimé et range avec l'ordinateur et le tableau