

# Table de Marque et Feuille de Match

HBC Wissembourg

Version : 31.10.2015



HANDBALL CLUB  
**WISSEMBOURG**

## Numéros Utiles

### HBC Wissembourg

Qualité	Nom	Téléphone
<b>Président</b>	KLEIN François	06 08 23 63 90
<b>Vice-Président Sportif</b>	LE DU Arnaud	06 80 05 25 47
<b>Vice-Président Administratif</b>	KNITTEL Bruno	06 88 75 94 32

### Comité de Handball du Bas-Rhin


Organisme	Correspondant	Téléphone
<b>Commission d'Organisation des Compétitions (COC)</b>	KOESSLER	06 80 42 76 85
<b>Commission d'Arbitrage (CDA)</b>		06 82 19 28 32

## Table de marque

Le pupitre de contrôle du panneau d'affichage est rangé dans notre local. Il doit y retourner après le dernier match d'une journée.

**Attention au câble:** un faux contact provoque parfois un plantage. Coincez la table contre le mur et évitez de laisser trainer le câble. Si ce plantage survient, débranchez puis rebranchez le pupitre.




### Préparation avant un match

1. Si le panneau affiche l'heure, appuyez sur  pour basculer en mode match.
2. Appuyez longtemps sur le bouton **Select** jusqu'à ce qu'il ne bip plus.
3. Appuyez autant de fois que nécessaire sur le bouton **Select** pour placer la petite flèche au-dessus du logo Handball :



4. Appuyez sur le bouton **Valid** jusqu'à ce qu'il ne bip plus.  
Le panneau est désormais configuré pour un match de Handball de deux fois trente minutes.

### Changer la durée de la mi-temps

1. Appuyez sur  afin de passer en mode décompte du temps (de 30 vers 0)
2. Chaque appui sur  permet d'enlever une minute à la mi-temps
3. Appuyez à nouveau sur  pour retourner en mode normal (de 0 vers X)

## Pendant un match

### Gestion du temps



Le bouton Start Stop permet de démarrer le chronomètre ou de l'arrêter. Attention parfois ce bouton ne fonctionne pas : il faut impérativement vérifier que l'appui a bien été pris en compte.

Le klaxon est à utiliser pour signaler un temps mort (détails ci-après). Le klaxon se déclenche et s'arrête automatiquement à la fin d'une mi-temps.

### Score

Les boutons **+** permettent d'ajouter un but à une équipe. En cas d'erreur appuyez sur le bouton **C** pour passer en mode correction : appuyer sur **+** enlève alors un but. Une fois la correction effectuée, appuyez à nouveau sur le bouton **C** pour retourner en mode normal.



### Exclusions temporaires - 2 minutes



Lorsque l'arbitre exclue un joueur pour deux minutes :

1. Indiquer le temps auquel le joueur peut à nouveau rentrer sur le terrain sur les pupitres: temps actuel plus deux minutes
2. Ajouter deux minutes à l'équipe sur le pupitre (bouton **+**). Il est possible de gérer jusqu'à 3x 3 mn par équipe sur le pupitre.

### 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 posé par le responsable officiel de l'équipe 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 secondes, faire sonner une deuxième fois

L'arbitre relancera ensuite le jeu.

## Feuille de Match Electronique

### Règles imposées par la Fédération Française de Handball

- Les données doivent avoir été synchronisées au plus tôt le samedi matin du week-end de la rencontre (ou juste avant le match si vendredi soir),
- Les feuilles de match doivent être transmises :
  - Le dimanche 13h pour les matchs joués le vendredi, le samedi et le dimanche matin.
  - Immédiatement (30 minutes) après la rencontre pour les matchs joués le dimanche après-midi ou en semaine.

**Tout retard dans la transmission de ces résultats entraine une amende de 10 euros.**

### Règles d'utilisation

Le PC est dédié à la feuille de match électronique. Il ne doit pas être utilisé à d'autres fins.

Il est en outre interdit:

- d'installer quelque logiciel que ce soit sans l'accord explicite du comité du HBC Wissembourg,
- d'aller sur Internet

## Mise en route

1. Branchez l'ordinateur sur la prise secteur.
2. Assurez-vous que la petite clé USB est bien branchée sur le côté de l'ordinateur.
3. Allumez l'ordinateur.
4. Assurez-vous d'être connecté à Internet. Le gymnase est équipé d'un accès Internet WiFi. Vous devriez donc voir le symbole suivant près de l'horloge en bas à droite de l'écran :



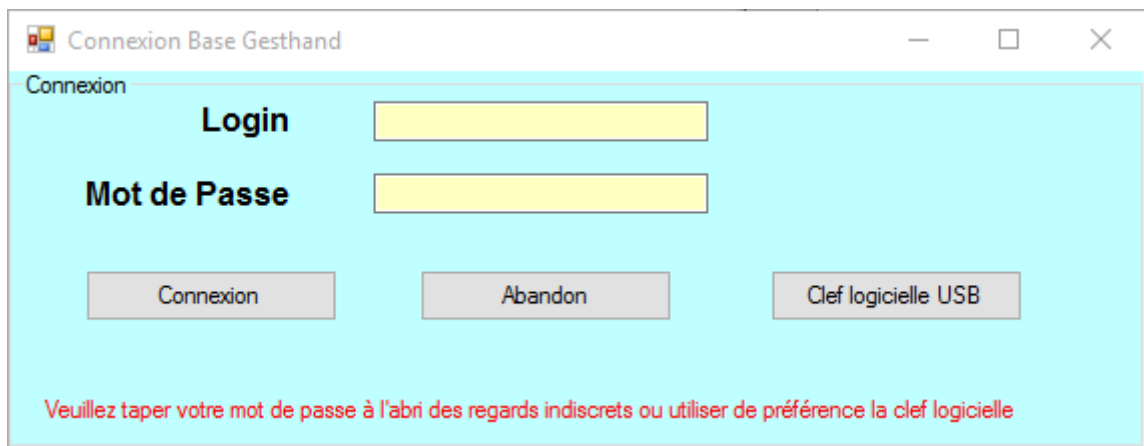
Si tel n'était pas le cas, connectez le PC au partage de connexion Internet d'un téléphone.

5. Lancez le programme **SaisieFeuilleHand** dont l'icône se trouve sur le bureau :



**SaisieFeuille...**

6. Une quasiment vide s'ouvre. Ouvrez le menu **Fichier** (en haut à gauche) et cliquez sur **Connexion**.
7. La fenêtre ci-dessous s'affiche. Laissez les champs vides et cliquez sur le bouton **Clef logicielle USB**. La connexion se fera alors automatiquement et sans que vous ayez besoin de saisir de mot de passe.

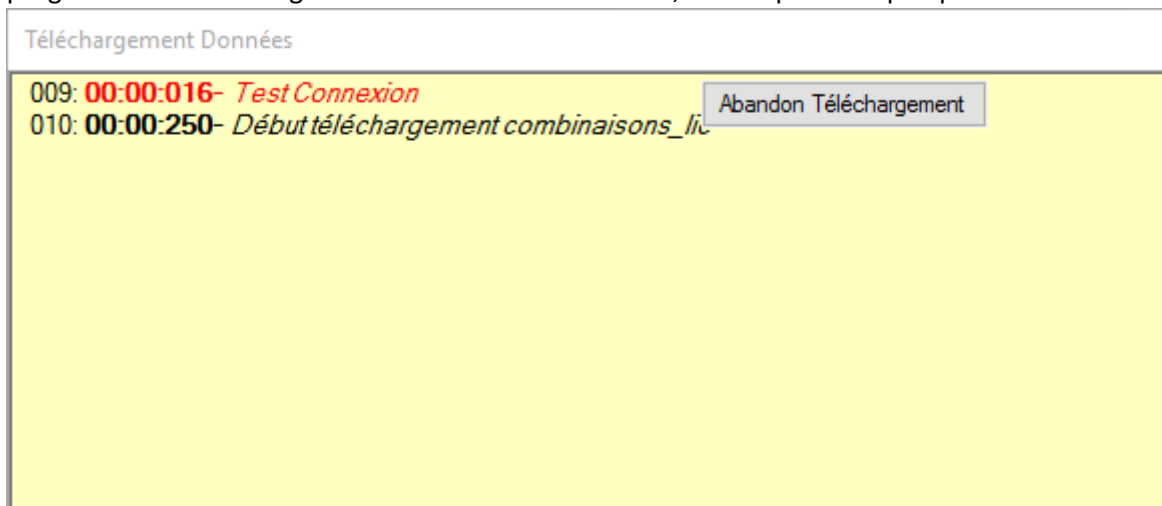


## Mise à jour

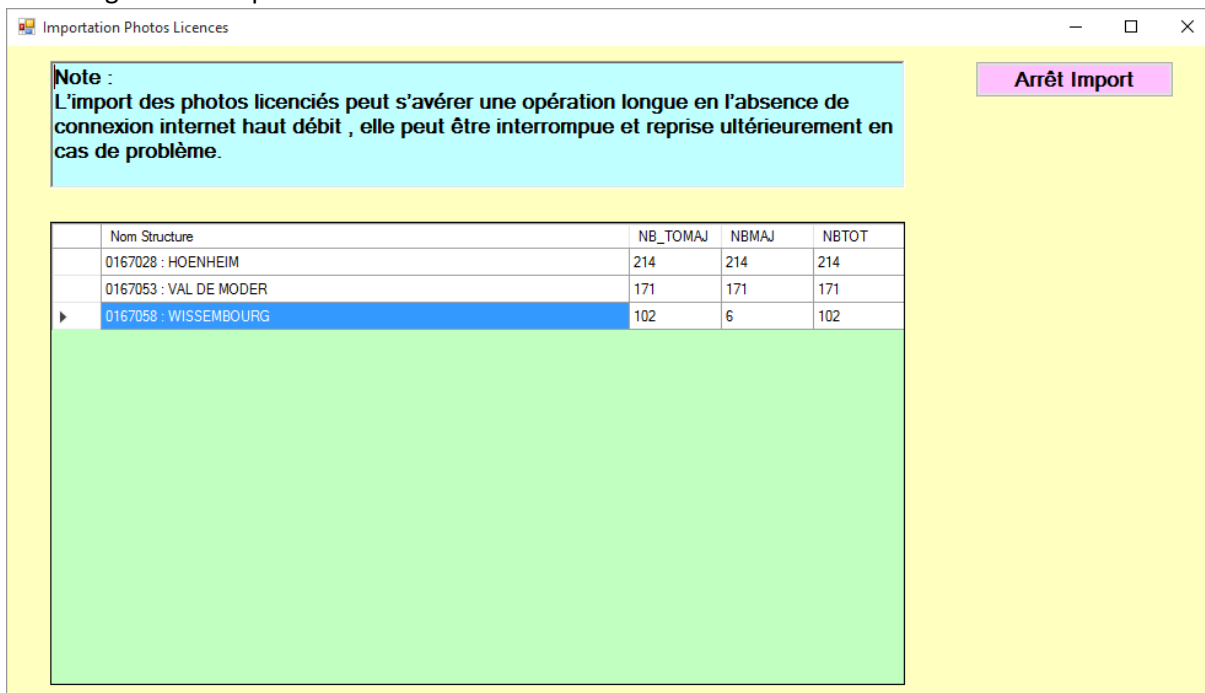
Avant le premier match d'un week-end il est indispensable de mettre à jour l'ordinateur avec les serveurs de la FFHB : cela permet de télécharger les nouvelles licences, les brûlages de joueurs, les sanctions, etc. Il n'est pas nécessaire de répéter cette opération avant chaque match d'un même week-end.

**ATTENTION** Cette opération peut prendre jusqu'à 10 minutes. Il est donc conseillé d'effectuer la mise à jour dès votre arrivée au gymnase.

1. Ouvrez le menu **Fichier** puis cliquez sur **Importation Données**. Une fenêtre affichant la progression du téléchargement s'affiche. Laissez le faire, cela va prendre quelques minutes :



2. Ouvrez le menu **Fichier** et cliquez sur **ImportPhoto**. La fenêtre ci-dessous s'affiche pendant le téléchargement des photos.



## Feuille de Match

1. Ouvrez le menu Feuille puis cliquez sur **Sélection** :

Selection Feuille

Ligue : 0100000-01 - Ligue d'Alsace

Comité : 0167000-67 - Comité du Bas-Rhin

Club : 0167058-WISSEMBOURG

septembre 2015

lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	sam.	dim.
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	7	8	9	10	11

29/09/2015

Rencontres du samedi 03/10/2015

14h00 : HOENHEIM -15F1 - WISSEMBOURG -15F1 (Poule A)

Saisie Feuille Abandon

2. Sélectionnez la rencontre dans la liste déroulante jaune
3. Cliquez sur **Saisie Feuille** pour commencer la saisie. Le chargement de la feuille de match peut durer jusqu'à plusieurs minutes, soyez patient.
4. Saisissez votre nom comme chronométrateur. Laissez l'arbitre et les entraîneurs faire le reste.

**ASTUCE POUR LES ENTRAINEURS** Un clic droit sur le texte Receiving ouvre un menu vous permettant d'utiliser la même équipe qu'au match précédent.

5. Lorsque la rencontre va démarrer, appuyez sur les touches **Alt** et **T** en même temps pour faire apparaître la feuille de table. Celle-ci vous permettra de saisir les buts et les sanctions au fur et à mesure du match. Cette fonctionnalité est présentée plus en détails au paragraphe « Table de marque ».
6. Une fois la rencontre terminée, l'arbitre fait signer la feuille de match par tous les responsables et la signe ensuite lui-même. Après cette signature il n'est plus possible de modifier la feuille de match. Il convient maintenant d'envoyer immédiatement cette feuille de match sur les serveurs de la FFHB.



## Transmission des feuilles de match

1. Dans la fenêtre principale (la fenêtre presque vide) du programme, ouvrez le menu **Fichier** et cliquez sur **Export vers Gesthand**. La fenêtre suivante s'ouvre :

	Code Rencontre	Code Champ	Date Rencontre	Rencontre	DateEnvoi	Observation	Export
▶	KAAEEQL	Poule A	26/09/2015 14:30	WISSEMBOURG -11M1 - BETSCHDORF -11M1			
	KAAEEFM	Poule A	26/09/2015 15:45	WISSEMBOURG -13M1 - RHENAN HBC -13M1			
	KAAEDRM	Poule A	26/09/2015 15:30	HOCHFELDEN DETTWILLER -13F1 - WISSEMBOURG -1...			
	KAAEDPT	Poule A	26/09/2015 19:00	WISSEMBOURG -18F1 - LAUTERBOURG -18F1			
	KAAEDNP	Poule A	26/09/2015 17:30	AVENIR DURSTEL -15F1 - WISSEMBOURG -15F1			
	KAAEDID	Poule A	26/09/2015 17:15	WISSEMBOURG -18M1 - SOULTZ KUTZENHAUSEN -18...			
*							

2. Dans le bandeau bleu un bouton **EXPORT** (TODO) s'affiche. Cliquez dessus pour transférer les feuilles de match à la FFHB.

## Que faire en cas de problème ?

### Feuille de match papier

Des feuilles de match papier sont disponibles dans notre local. Leur utilisation n'est tolérée qu'en cas de gros problème technique : ordinateur non fonctionnel, soucis en cours de match, etc.

Si une feuille de match papier est établie il faut communiquer le résultat du match par mail, téléphone ou SMS (voir ci-dessous).

Veillez à écrire lisiblement sur cette feuille et à la transmettre au plus vite au secrétaire : il doit l'envoyer par mail.

### Envoi du résultat

Si vous rencontrez des problèmes lors de la transmission des feuilles de match, il vous faut envoyer le résultat final de la rencontre au plus vite via l'un des moyens suivants :

- SMS en spécifiant le code de la rencontre et le score final au
- Laisser un message sur le répondeur du
- Envoyer un mail aux adresses suivantes : [0167000.coc@handball-france.eu](mailto:0167000.coc@handball-france.eu) et [philippe.guedier@free.fr](mailto:philippe.guedier@free.fr)

Apportez ensuite l'ordinateur au secrétaire afin qu'il puisse résoudre le problème de transmission.