



Formation officiel de table
Secrétaire et chronométrateur

Ligue Francophone de Handball

Document mis à jour pour la saison 2024-2025:

Ci-dessous, vous retrouverez les modifications faites depuis la saison 2022-2023:

- Ajout de la règle de jeu 10:5 « *Engagement dans une zone de 4m de diamètre* » - Page 8
- Ajout de la règle du « joueur blessé » (uniquement applicable pour les compétitions nationales) – Pages 13 et 14
- Modification des projets de jeu U12 et U14 – Pages 22 à 26
- Explication pour l’encodage manuel d’un joueur/officiel dans Nu-Score – Page 36
- **Rappel de l’obligation d’encoder un délégué au terrain (Match supervisor) – Page 42**



INTRODUCTION

Pour chaque rencontre de handball, la présence d'un secrétaire de table et d'un chronométreur est obligatoire. Ces personnes sont, durant le match, les assistants de l'arbitre. Elles ont de ce fait un rôle très important dans le bon déroulement de la rencontre. Elles déchargent les arbitres des tâches administratives essentielles pour que ceux-ci puissent se concentrer sur les tâches de gestion du jeu durant tout le match. Elles doivent faire preuve d'intégrité et de neutralité. Leur bonne collaboration avec les arbitres peut décider de l'orientation du match.

Les qualités attendues d'un(e) bon(ne) secrétaire de table et / ou chronométreur sont les suivantes :

- être honnête ;
- pendant la rencontre, rester calme, digne et sans émotion ;
- rester neutre ;
- ne pas émettre de commentaire sur l'arbitrage de la rencontre ;
- travailler en collaboration avec son (sa) collègue officiel(le) et éviter les discussions inutiles ;
- faire primer sportivité et fair-play.



RÔLES

Tâches administratives

- Compléter la feuille de match
 - Joueurs et officiels

Collaboration avec les arbitres

- Veiller, avec les arbitres, au bon déroulement du match
- Être attentif aux actions et gestes des arbitres
- Faciliter les échanges " table - arbitres "

Vérification et clôture de la feuille de match

- Signer et faire signer la feuille de match

ARRET DU TEMPS DE JEU



Officiel de table



DROITS, DEVOIRS ET OBLIGATIONS

Avant le début du match :

- Remplir la feuille de match
- Vérifier avec les arbitres l'exactitude des numéros des vareuses
- Contrôler les couleurs de l'adversaire et adapter les siennes si nécessaire

Pendant le match :

- Maîtriser le chronomètre (Chronométrateur)
- Suivre la gestuelle des arbitres
- Contrôle et suivi (écrit) du temps des sanctions (cartes - 2'-....)
- Vérifier si les sanctions, buts et numéros correspondent avec les notes des arbitres
- Suivre et noter l'évolution du score sur la feuille (Secrétaire)
- Faciliter la discussion avec les arbitres quand cela est nécessaire
- Vérifier le bon déroulement des changements de joueurs (siffler si irrégularités !!)
- Inscrire les joueurs retardataires (Secrétaire)



DROITS, DEVOIRS ET OBLIGATIONS

Après le signal de fin de match :

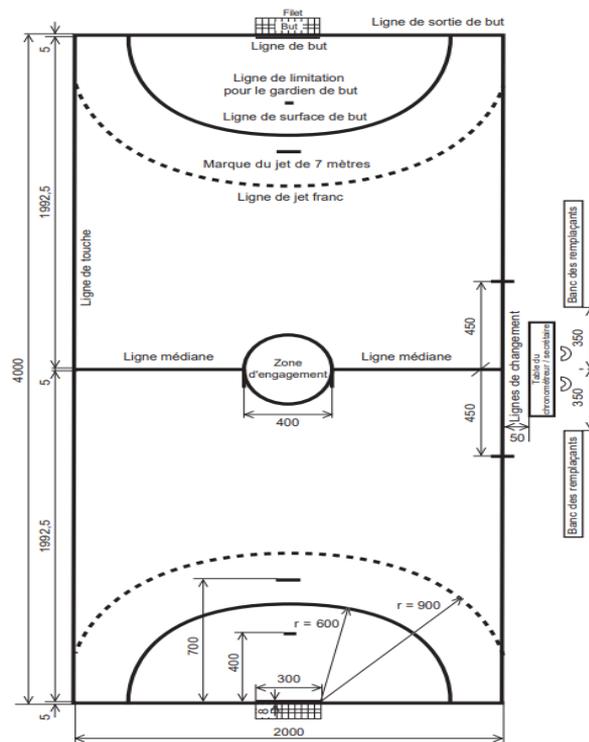
- Contrôler la feuille de match avec les arbitres
- Vérifier si les sanctions, buts et numéros correspondent avec les notes des arbitres
- Demander aux arbitres de signer la feuille de match



EXTRAIT DES REGLES DE JEU

Le terrain

- L'aire de jeu est un rectangle de 40 mètres de long sur 20 mètres de large comprenant une surface de jeu et deux surfaces de but.
- Les grands côtés sont appelés lignes de touche ; les petits, lignes de but (entre les montants) ou lignes de sortie de but (de part et d'autre des montants).
- La ligne de jet franc (ligne des 9 mètres) est une ligne discontinue, tracée à 3 m de la ligne de surface de but.
- La marque du jet de 7 mètres (penalty) est une ligne de 1 m de long placée directement devant le but. Comme son nom l'indique elle est placée à 7 mètres du but
- La ligne de changement (une partie de la ligne de touche) de chaque équipe s'étend de la ligne médiane à une distance de 4,5 mètres de celle-ci. L'extrémité de cette ligne de changement est marquée par une ligne parallèle à la ligne médiane. Cette ligne se prolonge de 15 cm sur l'aire de jeu et de 15 cm hors de l'aire de jeu.



EXTRAIT DES REGLES DE JEU

L'équipe

➤ Les joueurs

Une équipe de handball comprend jusqu'à 16 joueurs excepté en U14 (14 joueurs) et en U12 (12 joueurs)

Sur l'aire de jeu, ne peuvent se trouver en même temps que maximum 7 joueurs par équipe (sauf exceptions via Projet de Jeu)

➤ Les officiels (entraîneurs, adjoints, kiné, etc...)

Toute équipe est autorisée à utiliser au maximum 4 officiels d'équipe au cours d'un match et ils 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 chronométrateur/secrétaire et éventuellement aux arbitres.

Remarques : Les joueurs et les officiels arrivant après le début du match doivent pour pouvoir participer, obtenir l'autorisation du secrétaire/chronométrateur, puis être inscrits sur la feuille de match.

Tout joueur autorisé à participer au match peut, **en principe**, entrer en jeu à tout moment via la zone de changement de son équipe.



Officiel de table



EXTRAIT DES REGLES DE JEU

L'équipement

Tous les joueurs de champ d'une équipe doivent porter une tenue uniforme. (vareuse + short)

La tenue d'une équipe doit se distinguer clairement en termes de couleurs et de motifs de la tenue de l'équipe adverse.

Tous les joueurs utilisés au poste de gardien dans une équipe doivent porter une tenue de la même couleur ; une couleur différente de celle des joueurs de champ de chacune des équipes, ainsi que de celle du/des gardien(s) de but adverse(s).

Les changements

Les remplaçants peuvent pénétrer sur le terrain à n'importe quel moment et de façon répétée sans se présenter au chronométrateur/secrétaire, dès que les joueurs à remplacer ont quitté l'aire de jeu. Les joueurs impliqués dans le changement entreront et sortiront toujours de l'aire de jeu en franchissant leur propre zone de changement.



EXTRAIT DES REGLES DE JEU

Les sanctions

➤ L'avertissement

L'avertissement est indiqué au joueur ou à l'officiel d'équipe fautif ainsi qu'au secrétaire/chronométrateur en brandissant un carton jaune.

➤ L'exclusion

L'exclusion est indiquée au joueur fautif ou à l'officiel d'équipe fautif ainsi qu'au secrétaire/chronométrateur en effectuant le geste réglementaire, à savoir le bras levé et deux doigts de la main clairement séparés.

Une exclusion est toujours prononcée pour une durée de 2 minutes*

La troisième exclusion d'un même joueur entraîne toujours sa disqualification.

Le chronométrateur devra lever le bras en montrant la carte ou le geste qui confirme la sanction.



EXTRAIT DES REGLES DE JEU

Les sanctions

➤ La disqualification

La disqualification est indiquée au joueur ou à l'officiel d'équipe fautif ainsi qu'au secrétaire/chronométrateur en brandissant un carton rouge. La disqualification d'un joueur ou de l'officiel d'une équipe s'applique toujours au reste du temps de jeu. Ce joueur ou cet officiel doit quitter immédiatement l'aire de jeu et la zone de changement.

Les disqualifications peuvent être suivies d'un rapport écrit à envoyer aux instances compétentes pour décider des mesures à prendre. Dans de tels cas, les « responsables d'équipe » et le délégué doivent immédiatement être informés de la décision de disqualification avec rapport.

Pour cela, l'arbitre présente également le carton bleu, à titre informatif, après avoir présenté le carton rouge.



EXTRAIT DES REGLES DE JEU

Blessure d'un joueur (UNIQUEMENT POUR LES COMPETITIONS DE NIVEAU NATIONAL – URBH)

- En cas de blessure, les arbitres peuvent donner la permission à deux personnes autorisées à participer au jeu de pénétrer sur l'aire de jeu pendant un arrêt du temps de jeu uniquement aux fins d'assister un joueur blessé de leur équipe.
- Après avoir reçu une assistance médicale sur l'aire de jeu, le joueur doit quitter le terrain immédiatement. Il pourra retourner sur le terrain qu'après la fin de la troisième attaque de son équipe.
- Quel que soit le nombre d'attaques compté, le joueur peut retourner sur l'aire de jeu à la reprise du match après la fin d'une mi-temps. Si le joueur pénètre sur l'aire de jeu trop tôt, il sera sanctionné conformément aux règles 4:4-4:6.
- Cette règle ne s'applique dans certains cas qui sont détaillés à la page suivante.



EXTRAIT DES REGLES DE JEU

Blessure d'un joueur (UNIQUEMENT POUR LES COMPETITIONS DE NIVEAU NATIONAL – URBH)

- Le secrétaire et le chronométrateur ou les délégués sont chargés de compter le nombre d'attaques. Ils avertissent l'équipe concernée dès qu'un joueur est autorisé à entrer à nouveau sur le terrain.
- Une attaque commence avec la possession du ballon et se termine quand un but est marqué ou quand l'équipe en attaque perd le ballon. Si l'équipe est en possession du ballon lorsque son joueur requiert une assistance médicale, cette attaque est comptée comme première attaque.
- La règle 4:11 , 2e paragraphe, ne s'applique pas dans les cas suivants :
 - ✓ si le traitement de la blessure requis sur l'aire de jeu est le résultat d'une irrégularité commise par un joueur adverse, qui a été sanctionné de manière progressive par les arbitres ;
 - ✓ si la tête du gardien de but est frappée par un ballon et qu'une assistance médicale sur l'aire de jeu est requise



EXTRAIT DES REGLES DE JEU

Le chronométrateur et le secrétaire

Le chronométrateur a la responsabilité de contrôler le temps de jeu, les arrêts du temps de jeu et le temps d'exclusion des joueurs exclus.

Le secrétaire a la responsabilité, avec l'arbitre, de contrôler la composition des équipes, la feuille de match, l'inscription de joueurs après le début du match.

D'autres tâches telles que le contrôle du nombre de joueurs et d'officiels d'équipe dans la zone de changement et la sortie et l'entrée de remplaçants sont considérées comme des responsabilités conjointes.



TIME OUT

Chaque équipe a, par rencontre, la possibilité de demander 3 Team Time Out suivant les modalités précisées ci-dessous.

Au début de la première période de jeu un officiel d'équipe reçoit les cartes T1 et T2 qu'il peut utiliser durant cette première période pour demander un Team Time Out (dans l'ordre T1, T2) quand son équipe est en possession du ballon.

Au cas où une équipe n'utilise aucune des deux cartes durant la première période, la carte T1 est rendue aux officiels de table

Au début de la seconde période, le responsable d'équipe reçoit dans tous les cas la carte T3 (et la carte T2 si elle n'a pas été utilisée en première période)

Une seule des deux cartes peut être utilisée durant les 5 dernières minutes de la rencontre. Entre la demande, par la même équipe, de deux Team Time Out se succédant, l'autre équipe doit avoir été en possession du ballon.

Une équipe qui souhaite demander un temps mort d'équipe doit poser, par l'intermédiaire d'un officiel d'équipe, un «carton vert» sur la table devant le chronométreur (ce carton devrait mesurer environ 15 x 20 cm et afficher un grand «T» sur les deux faces).



TIME OUT

Une équipe peut seulement demander son temps mort d'équipe lorsqu'elle est en possession du ballon (Ballon en jeu ou lors d'interruption du jeu). A condition que l'équipe ne perde pas la possession du ballon avant que le chronométrateur n'ait le temps de siffler (dans ce cas le carton vert sera remis à l'équipe), l'équipe recevra immédiatement un temps mort d'équipe

Le chronométrateur interrompt alors le match avec un coup de sifflet et arrête immédiatement le chronomètre (2:9). Il fait le geste annonçant un arrêt de temps de jeu (n° 15) indiquant clairement l'équipe qui a demandé un temps mort d'équipe en pointant son bras tendu dans la direction du banc de celle-ci.



INTERVENTION DU CHRONOMETREUR OU D'UN DELEGUE

Si un chronométrateur ou un délégué intervient alors que le jeu vient d'être interrompu la partie reprend par le jet correspondant à la situation. Si le chronométrateur ou le délégué interrompt la partie en cours les points suivants sont à appliquer:

Fautes de changement ou entrée en jeu irrégulière d'un joueur (règle 4:2-3, 5:6)

- Le chronométrateur ou le délégué doit interrompre la partie sans prendre en considération les règles générales régissant «l'avantage» (13:2 et 14:2).

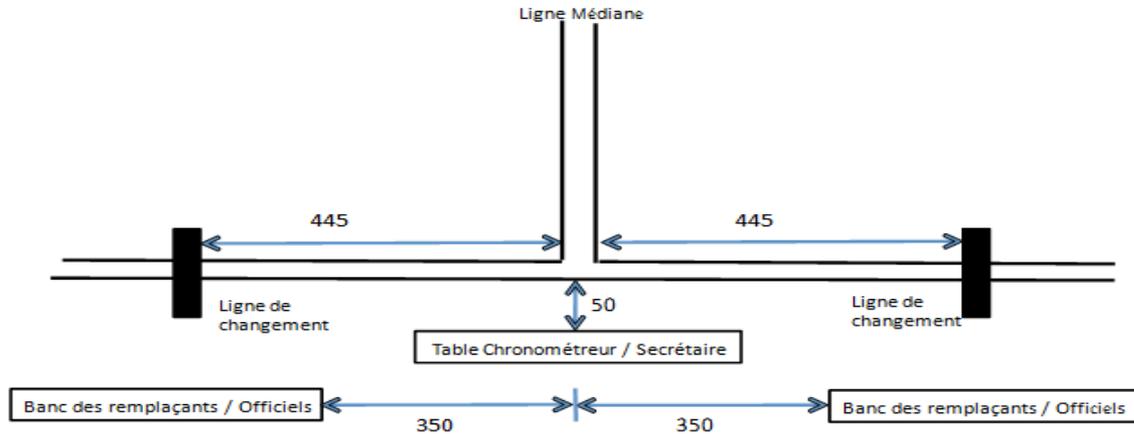
Interruption pour d'autres motifs comme comportement antisportif dans la zone de changement

- Le chronométrateur doit attendre le prochain arrêt du jeu et informer les arbitres.
Le chronométrateur n'est pas autorisé à demander une sanction personnelle à l'encontre d'un joueur ou d'un officiel d'équipe.
Ceci vaut également lorsque les arbitres n'ont pas constaté eux-mêmes l'infraction au règlement



REGLEMENT DES ZONES DE CHANGEMENT

Les zones de changement se situent à l'extérieur de la ligne de touche, à gauche et à droite de la prolongation de la ligne médiane, jusqu'à l'extrémité des bancs de touche respectifs, et si les conditions du terrain l'autorisent, également derrière les bancs des remplaçants.



REGLEMENT DES ZONES DE CHANGEMENT

Le chronométrateur/secrétaire assiste les arbitres pour contrôler l'occupation de la zone de changement avant et pendant la durée du match.

Il est **permis** aux joueurs :

- De se déplacer derrière le banc des remplaçants pour s'échauffer, sans ballon, si la disposition des lieux le permet et si cela ne dérange pas.

Il est **interdit** aux officiels d'équipe ou aux joueurs :

- d'adopter une attitude de provocation
- de quitter la zone de changement pour influencer le déroulement du match



REGLEMENT DES ZONES DE CHANGEMENT

De manière plus générale, les joueurs et les officiels de l'équipe restent sous le coup de la juridiction des arbitres tout au long du match et les règles usuelles pour les sanctions individuelles s'appliquent aussi si, le joueur ou l'officiel, décide de prendre position en dehors de l'aire de jeu et de la zone de changement.

En cas de non-respect du règlement des zones de changement, les arbitres sont tenus d'appliquer les règles 16:1b, 16:3d ou 16:6b

La table du chronométrateur et du secrétaire ainsi que les bancs des remplaçants doivent être placés de manière à ce que le chronométrateur/secrétaire puisse voir les lignes de changement. La table devrait se trouver plus près de la ligne de touche que les bancs. Une distance d'au moins 50 cm devrait séparer la table de la ligne de changement.



Concerné : Règles de jeu de la catégorie U12 (Poussins)

<i>Items de jeu</i>	<i>Forme jouée dans le Projet de Collaboration à la Formation - PCF -</i>
Espace de jeu	Terrain normal utilisé en longueur
Effectif	5 joueurs + 1 gardien de but Sur la feuille de match : 6 à 12 joueurs
Mixité	Admise 3 ^{ème} année filles autorisée
Temps de jeu	4x10' de jeu avec 10'+2'+10'+10'pause +10'+2'+10' → Total = 54' Temps de jeu de minimum de 2/4 temps par joueur = 20' de jeu. Equipe fixée par 1/4 temps via feuille de match
Gardien de but	3 gardiens différents par match Ne comptant pas comme 1/4 temps des 2/4 temps obligatoires par joueur → Bonus de temps But avec barre réducteur de hauteur
Ballon	Taille 0 (48-50cm)
Jet de 7m	A la zone (6m)
Engagement	Par le gardien Si goal ou derrière le goal L'équipe adverse se replie dans son ½ terrain défensif
Forme de jeu	1^{er} /4 : Homme à homme sur le ½ terrain défensif 2^{ème} /4 : Homme à homme sur le ½ terrain défensif 3^{ème} /4 : Homme à homme sur le ½ terrain défensif 4^{ème} /4 : Organisation défensive - Max 3 joueurs dans les 9m RAPPEL : INTERDICTION DE DEFENSE APLATIE A LA ZONE
Sanction	Sanctions formatives et avertissements oraux
Exclusion	1 minute avec remplacement



Objectifs	<p>Homme à Homme → <i>Priorité est donnée au BALLON</i></p> <p>Récupération active du ballon</p> <p>Progression de la balle vers le goal (Individuelle et collective)</p> <p>Augmenter l'interaction Att/Déf pour développer les savoir-faire</p> <p>Faciliter les duels tireur/gardien</p>
Managérat	<p>Partenariat (Jouer contre MAIS ensemble) – Pas de carte « temps mort »</p> <p>Être positif et constructif, avoir une attitude correcte vis-à-vis de l'équipe adverse, bannir toute forme d'<u>anti-jeu</u></p>
Arbitrage	<p>Faire arbitrer des jeunes d'une catégorie supérieure – <u>Préminimes</u></p> <p>Minimes, Cadets, ... (JA)</p> <p><u>A défaut</u>, les 2 entraîneurs arbitrent en alternance 2 fois</p>
Comptage	<p>Score remis à 0 à chaque 10 minutes</p> <p>Pas de point attribué après les 10 minutes</p> <p>Pas de classement du championnat</p>

Concerne : Règles de jeu de la catégorie U14 (Préminimes)	
Items de jeu	U14 : Forme jouée en championnat
Espace de jeu	40x20m
Effectif	6 joueurs + 1 gardien de but Sur la feuille de match : 14 joueurs
Mixité	Admise
Temps de jeu	4x12' (12' + 2' pause + 12' + 5' mi-temps + 12' + 2' pause + 12') Temps de jeu de minimum de 2/4 temps par joueur = 24' de jeu.
Gardien de but	2 gardiens différents sur l'ensemble du match (Orientation mais pas obligation)
Zone	6m
Ballon	Taille N°1
Jet de 7m	7m
Engagement	Idem qu'en adulte, dans le rond centrale du terrain, (règle IHF 10.5)
Forme de jeu	1 ^{er} 1/4 temps : Défense étagée en 2 lignes type 3-3: première ligne hors des 9m, deuxième ligne entre 6-9m 2 ^{ème} et 3 ^{ème} 1/4 temps : IDEM 4 ^{ème} 1/4 temps : LIBRE (3-3,1-5,0-6,3-2-1,2-4, ...) ! Prise en stricte d'un joueur INTERDITE
Sanction	Règles de jeu normales Sanctions fermes : Brutalité, poussées, ...
Exclusion	1 minute sans remplacement
Objectifs	Tous les joueurs jouent Augmenter les espaces libres et la profondeur en défense (Augmentation et variation des savoir-faire off et déf) Valorisation du poste de gardien de but
Managérat	« Time-Out » : 2 sur toute la rencontre (1 par 1/4 temps max) Être pédagogue, positif et constructif, avoir une attitude correcte vis-à-vis de l'équipe adverse et l'arbitre, bannir toute forme d'anti-jeu. Tous les jeunes ont le droit de jouer !

Arbitrage	Orientation : faire arbitrer des jeunes d'une catégorie supérieure – Minimes, Cadets. A défaut, les 2 entraîneurs arbitrent en alternance
Comptage	<p>Remise à zéro du score à chaque 1/4 temps 2 points attribués par ¼ temps (victoire= 2 pts, égalité= 1 pt par équipe) Le nombre total de points gagnés sur les 4 ¼ temps est inscrit comme score final du match (exemple ci-dessous) Classement du championnat :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une victoire vaut 2 pts - Une égalité vaut 1 pt - Une défaite vaut 0 pt

Exemple de remplissage Feuille de match	Equipe A	Equipe B	Nbre de pts gagnés Par ¼ temps
	7	2	2-0
	4	4	1-1
	6	3	2-0
	7	2	2-0
	<p>L'équipe A gagne la rencontre sur le score de 7-1. Afin de donner de l'importance aux ¼ temps, nous ne mettrons pas les buts des 2 équipes dans le goal-average mais bien les points gagnés par ¼ temps.</p> <p>Il suffira donc d'indiquer dans la feuille de match, les points marqués par ¼ temps. Dans cet exemple, ce sera 7-1.</p> <p>Grâce à sa victoire 7-1, l'équipe « A » remportera 2 pts pour le classement du championnat.</p>		

*Exemple de
remplissage
Feuille de match*

<i>Equipe A</i>	<i>Equipe B</i>	<i>Nbre de pts gagnés Par ¼ temps</i>
7	2	2-0
4	4	1-1
6	3	2-0
7	2	2-0

*L'équipe A gagne la rencontre sur le score de 7-1
Afin de donner de l'importance aux ¼ temps, nous ne mettrons pas les
buts des 2 équipes dans le goal-average mais bien les points gagnés
par ¼ temps.*

*Il suffira donc d'indiquer dans la feuille de match, les points marqués
par ¼ temps. Dans cet exemple, ce sera 7-1.*





Formation officiel de table
Feuille de match électronique

Ligue Francophone de Handball



Feuille de match électronique



Connexion à l'application

La connexion à l'application se fait via cette [adresse](#).





Feuille de match électronique



La page suivante est affichée

nuScore Demo [Home](#) [About nuScore](#)

Protocol and Match Report for Championship Matches in Handball

Match Code
e.g. A1B2C35678

Sign in

Locally Saved Match Reports:

Match Code	Relay	Date	Location	Home Team	Away Team	Score	Delete Match Report
5WK74F3LKL9	Beneleague	11.12.2021		I.Hasselt	Atomix	0:0 (0:0)	
KJ5XYQAYQ8RM	Men 1st Division	19.02.2022		HC EYNATTEN-RAEREN	K.Houthalen	0:0 (0:0)	
Y4AJZ6JYUFAM	Women 2nd Division	19.02.2022		UNION BEYNOISE HANDBALL	UNITED BRUSSELS HANDBALL CLUB	24:18 (13:10)	

Released and submitted match reports are automatically deleted if there is not enough memory available for a new match report.

© 2020 nu Datenautomaten GmbH, Automated Internet Based Network Solutions | Imprint & Data Protection

Chaque rencontre dispose d'un **'Match Code'**.
Introduisez celui correspondant à la rencontre
et connectez-vous. **'Sign in'**





Feuille de match électronique



Vous aurez l'aperçu général du match sélectionné

The screenshot displays the match information page for a game between I.Hasselt and Atomix. The score is 0:0 (0:0). The league is Beneleague, and the match date is 11.12.2021, starting at 18:00 o'clock. The interface includes several interactive buttons:

- Team Lineup:** Updating the current team lineup of the home and away team before or during the match.
- Officials and Fees:** Information and fees of referees, timekeepers, secretaries, match supervisors, delegations and referee observer.
- Match Protocol:** Live logging during the match as well as subsequent corrections and additions.
- Referee Report:** Checks before the start of the match and final report of the referees.
- Release:** Release of the match report by the responsible persons.
- Print Interim Report:** Print interim report to fill out by hand.
- Cancel Download:** All images were preloaded.





Feuille de match électronique



Remplir la feuille pour chaque équipe 'Team Lineup'



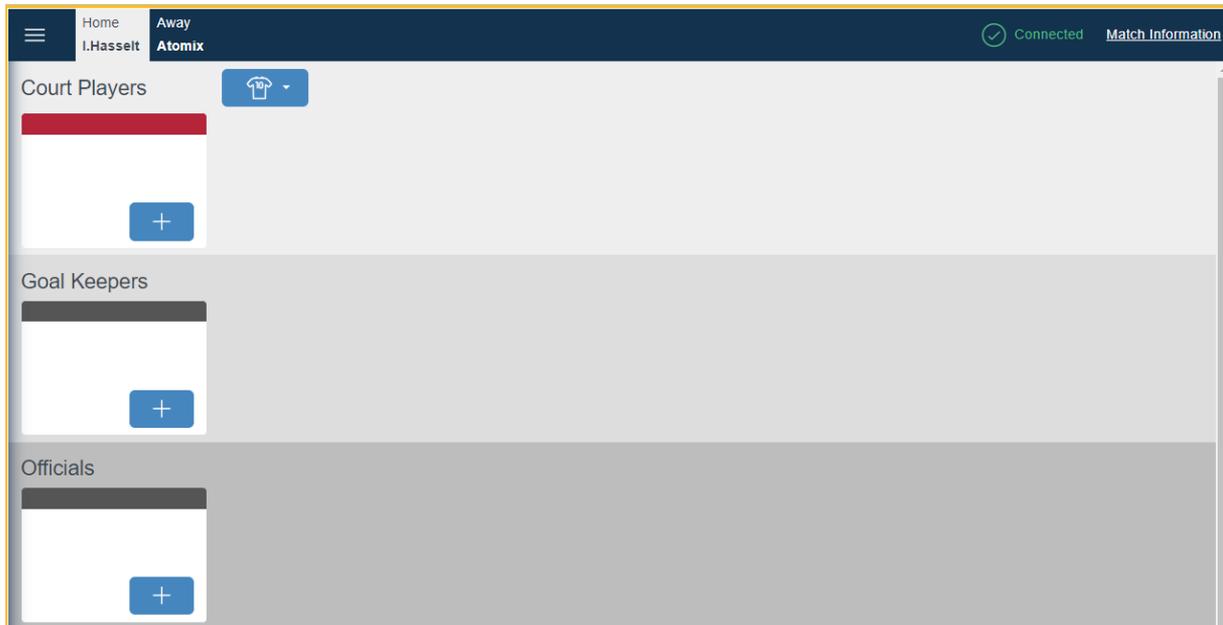
Team Lineup

Updating the current team lineup of the home and away team before or during the match.

☰	Home	Away
	I.Hasselt	Atomix



Feuille de match électronique



Vous arriverez d'abord sur la page de l'équipe locale 'Home <nom du club>' Vous pouvez également sélectionner l'équipe à l'extérieur en cliquant sur 'Away <nom du club>'.



Sélectionnez la couleur du maillot en cliquant sur





Feuille de match électronique



Court Players

+

Goal Keepers

+

Officials

+

Cliquez sur  pour ajouter des personnes

Court Players (joueurs de champ)

Goalkeeper (gardien)

Officials (staff).





Feuille de match électronique



En inscrivant le prénom, le nom ou le numéro de licence du joueur, vous pouvez sélectionner la personne dans la liste.

Search Person

Dès la première lettre inscrite, une liste apparaît déjà.

Search Person

ID	Name	Gender	Date of Birth
84184	Degbey Samuel	male	14.12.2000
91759	Vandebek Daan	male	21.09.2009
84567	De Regge Amaury Arthur	male	31.03.2006

Choisissez ensuite la personne dans la liste et pour le joueur attribuez-lui son numéro de vareuse





Feuille de match électronique



Pour les équipes mixtes, seuls les joueurs de l'un ou l'autre club seront répertoriés. Il s'agit du nom du club sous lequel l'équipe est inscrite. Les autres joueurs devront être ajoutés **manuellement**. Mais aussi, dans le cas où un membre est amené à remplir 2 fonctions différentes (ex: entraîneur et arbitre), il devra être encodé manuellement pour l'une des 2 fonctions.

L'encodage manuel est également nécessaire pour un arbitre qui n'est pas pré-encodé et un officiel qui n'est pas affilié dans le club pour lequel il officie.





Feuille de match électronique



Ajout manuel d'un joueur

Même procédé pour un gardien ou un officiel



Search Person



Court Player Create

Jersey Number

Player ID Number

Lastname

Firstname

Date of Birth

Team Captain (TC)

Official

Encodez les informations demandées et cliquez sur 'Save'.





Feuille de match électronique



Vous pouvez supprimer une personne de la feuille en la sélectionnant et en cliquant sur:

Court Player Remove

Goal Keeper Remove

Official Remove



Feuille de match électronique



Lorsque vous avez terminé, cliquez en bas sur 'Save Team Lineup'
(Enregistrez la composition de l'équipe)

Save Team Lineup

En cas d'erreur vous pouvez tout effacer

Delete Team Lineup

Pour valider, entrez votre code et appuyez sur ' Sign'

Sign

Password / PIN

Sign

Signature does not exist or is not possible.

Si vous n'avez pas de code Pin il suffit alors d'appuyer sur le bouton bleu '**Signature does not exist of is not possible**'

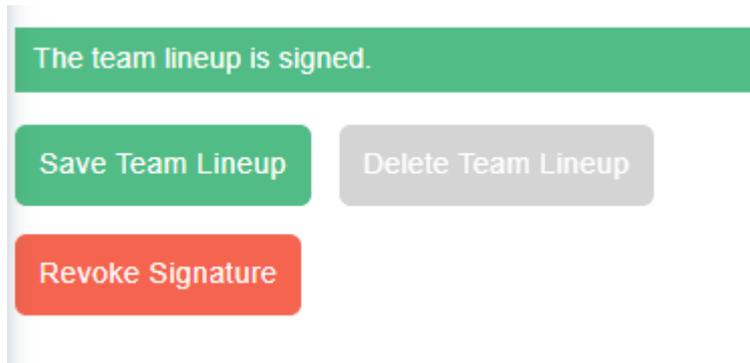




Feuille de match électronique



Une fois la feuille signée il est encore possible d'annuler et de révoquer la signature en utilisant le bouton orange 'revoke signature'



Vous pourrez ainsi ajouter/supprimer des personnes sur la feuille





Feuille de match électronique



Remplir la feuille pour les officiels 'Officials and Fees'



Officials and Fees

Information and fees of referees, timekeepers, secretaries, match supervisors, delegations and referee observer.

Ajoutez les noms de la même manière que pour les joueurs et le staff et appuyez sur 'Save' pour valider.





Feuille de match électronique



Ajoutez les noms de la même manière que pour les joueurs et le staff et appuyez sur pour valider.

Save

Referee A A	Referee B B	Timekeeper	Secretary
			
<input data-bbox="454 611 511 644" type="button" value="+"/>	<input data-bbox="763 611 821 644" type="button" value="+"/>	<input data-bbox="1081 611 1139 644" type="button" value="+"/>	<input data-bbox="1400 611 1458 644" type="button" value="+"/>
Referee Observer	Match Supervisor	Technical Delegate	
			
<input data-bbox="454 868 511 900" type="button" value="+"/>	<input data-bbox="763 868 821 900" type="button" value="+"/>	<input data-bbox="1081 868 1139 900" type="button" value="+"/>	

Save



Feuille de match électronique



Referee A = Arbitre 1

Referee B = Arbitre 2

Timekeeper = Chronométrateur

Secretary = Secrétaire de table

Referee Observer = Observateur

Match Supervisor = Délégué au terrain ➡ REGLEMENTAIREMENT OBLIGATOIRE

Sans avoir encodé un 'Match Supervisor', il ne sera pas possible de valider la feuille de match

Technical Delegate = NON APPLICABLE

Vous pouvez supprimer une personne de la feuille en la sélectionnant et en cliquant sur

Remove Person





Feuille de match électronique



Commencer le match 'Match protocol'



Match Protocol

Live logging during the match as well as subsequent corrections and additions.





Feuille de match électronique



Cette page contient différentes parties : le chronomètre, les actions de match (goals, avertissements, 2 minutes, disqualification,), le déroulé du match et la liste des joueurs sous le nom de chaque équipe.

The screenshot shows the nuScore electronic match sheet interface. At the top, it displays the home team 'I.Hasselt' and the away team 'Atomix' with a score of 0:0 (0:0). A 'Connected' status and a 'Match Information' link are visible. Below this, there is a section for adding manual events, including a play button, a timer set to 00:00 min, and an edit icon. The main area is divided into three sections: 'Goal' with buttons for 'Goal', '7m with Goal', and '7m without Goal'; 'Player Penalty' with buttons for 'Warning' and '2 Minutes'; and 'Disqualification' with buttons for 'Without Report' and 'With Report'. At the bottom, there are tabs for 'T1', 'T2', and 'T3' for both home and away teams, and a central score display showing 0:0.

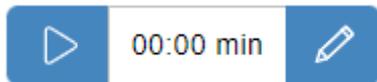




Feuille de match électronique



Le Chronomètre



Lancez le chrono en appuyant sur



Arrêtez le temps en appuyant sur



Corrigez le temps en appuyant sur



(par exemple si le chrono n'est plus synchronisé avec le chrono de la salle)



Dans tous les cas, le chronométreur reste responsable du temps via le chrono mural de la salle.





Feuille de match électronique



Les actions durant le match

Encodez un but en appuyant sur et ³ (l'ordre n'a pas d'importance)

Encodez un avertissement en appuyant sur et ²⁵ (l'ordre n'a pas d'importance)

L'avertissement est alors indiqué dans la case du joueur concerné





Feuille de match électronique

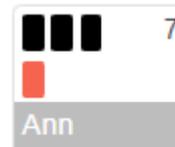


Les actions durant le match

Encodez une exclusion de 2 minutes en appuyant sur et Ann (l'ordre n'a pas d'importance)

L'exclusion est alors indiquée dans la case du joueur concerné Ann

Après la 3^{ème} exclusion, la disqualification est indiquée dans la case du joueur concerné et il n'est plus sélectionnable pour les actions du reste de la rencontre.





Feuille de match électronique



Les actions durant le match

Encodez une disqualification sans rapport en appuyant sur



et



(l'ordre n'a pas

Encodez une disqualification avec rapport en appuyant sur



et



d'importance)





Feuille de match électronique



Les actions durant le match

Encodez un Team Timeout en appuyant durant la 1^{ère} mi-temps sur    au-dessus de l'équipe concernée

Encodez un Team Timeout en appuyant durant la 2^{ème} mi-temps sur    au-dessus de l'équipe concernée



Si 2 Team Timeout ont été utilisés durant la 1^{ère} mi-temps, seul le 3^{ème} Team Timeout sera accessible durant la 2^{ème} mi-temps   

Le chrono s'arrête automatiquement dès que vous appuyez sur le bouton Team Timeout.





Feuille de match électronique



Le déroulé du match

Pour chaque action, une ligne apparait dans le déroulé à la gauche de l'écran

Minute	Score	Event	Player	
07:05	2 : 4	Goal	2 Geike	▼
06:51		Player Penalty	10 Lyna	▼
06:39	2 : 3	Goal	6 Rani	▼
06:12		Warning	24 Sarah	▼
04:54	2 : 2	Goal	14 Audrey	▼
01:17	1 : 2	Goal	3 Sara	▼
00:49	1 : 1	Goal	3 Sara	▼
00:12	1 : 0	Goal	10 Lyna	▼



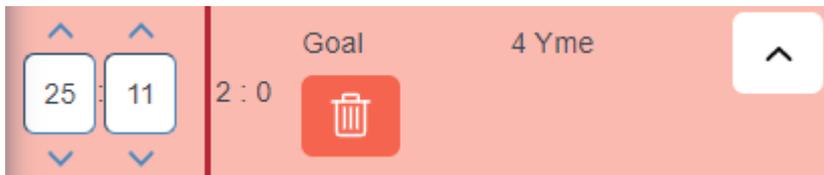


Feuille de match électronique



Le déroulé du match

Le bouton  permet de modifier manuellement une action.



Vous pouvez modifier le temps, l'action (goal, avertissement, 2 min, ...) et/ou le joueur en cliquant sur la nouvelle action et/ou le nouveau joueur.

Vous pouvez annuler l'action en cliquant sur la petite poubelle





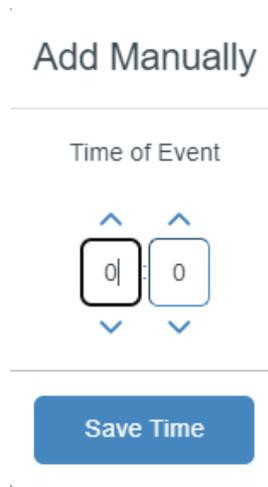
Feuille de match électronique



Le déroulé du match

Le bouton  permet d'ajouter manuellement une action.

Après avoir cliqué sur le bouton vous devez indiquer le temps manuellement.



Add Manually

Time of Event

01 0

Save Time





Feuille de match électronique



Le déroulé du match

Une ligne mentionnant le temps apparaîtra dans le déroulé d'action de la rencontre.

Minute	Score	Event	Player
25:12	2:4		

(vous pouvez annuler en cliquant sur la petite poubelle)

Vous devez ensuite choisir l'action et le joueur correspondant

Minute	Score	Event	Player
25:12		Warning	14 Audrey





Feuille de match électronique



La fin du match

Vérifiez que toutes les informations sont exactes puis cliquez sur le bouton  pour valider la fin du match



Une fois que vous aurez validé la fin du match vous ne pourrez plus modifier la feuille de match.
(liste des joueurs ou des actions)





Feuille de match électronique



Envoyer la feuille de match 'Release'



Release

Release of the match report by the responsible persons.





Feuille de match électronique



Envoyer la feuille de match 'Release'

Chacun doit signer le document en saisissant son mot de passe personnel et en cliquant



Si vous n'avez pas de mot de passe (par ex : arbitre non officiel) vous pouvez cocher '**Signature does not exist or is not possible**'

Release

Name	Function	Signature	Validation	Signature does not exist or is not possible.
test test	Referee	<input type="text" value="Passwort"/>	<input type="button" value="Sign"/>	<input type="checkbox"/>
Test1 1	Referee	<input type="text" value="Passwort"/>	<input type="button" value="Sign"/>	<input type="checkbox"/>





Feuille de match électronique



Envoyer la feuille de match 'Release'

Appuyez ensuite sur '**release**' pour transmettre la feuille de match.



Ceci n'est possible que si vous avez à nouveau Internet !



Interim Report
UNION BEYNOISE HANDBALL - UNITED BRUSSELS HANDBALL CLUB

Sa. 19.02.2022 16:00

()

Referee: Ciborowski Stéphane / Vaghai Alipour Abdollah

Visitors:

Team Lineup

Nr.	Name	Goals	7m	W	2min	D
6	Rigo, Aurore	0				
3	Frenay, Gaëlle	5				
20	Peeters, Léa	3				
14	Vrancken, Charlotte	1				
9	Jamotton, Sophie	5				
11	Ducourtieux, Emilie	2				
15	Fohn, Caroline	5			1	
22	Brixhe, Laurane	0				
31	Lhoest, Charlotte	0				
10	Gourvenec, Manon	2				
D	Gailly, Marine					
C	Amormino, Marie					
A	Frenay, Alain	0			1	
B	Calik, Semih					
1	Grignou, Typhaine	0				
16	Korrmann, Maëlle	1	1			

Nr.	Name	Goals	7m	W	2min	D
18	Yaker, Sandra	2			0	
17	Henrion, Léa	4			0	
3	Sauvain, Emmanuelle	3			1	
8	Chaitidou, Kalliopi					
5	Le Ferrand, Margaux					
7	Messalkhere, Hania					
11	Pomadere, Argibu	4			0	
21	Whitehead, Melissa	1			0	
10	Djia Meyapyali, Lauren-Ange	1			0	
30	D'Hulster, Cassandra					
4	Rousset, Aiméo	2			0	
47	Kirtz, Lena	1			1	
13	Gomes Moreira, Larissa					
A	Deridi, Abderaouf					
B	Nellissen, Denis					
1	Savoyen, Perrine					
16	Tohouanwou, Thérèse					

Manual Notes on the Match Process

Team	Time	Event	Person	Team	Time	Event	Person

Exemple de feuille de match à la fin de la rencontre.