



Comment remplir une FDME ?

Sommaire :

PHASE 1 : A faire avant la rencontre

IMPORTATION DES DONNEES

PHASE 2 : A faire pendant la rencontre

AVANT LE MATCH

PENDANT LE MATCH

A LA FIN DU MATCH

PHASE 3 : A faire après la rencontre

EXPORTATIONS DES DONNEES

Lexique :

FDME = Feuille de match électronique

GDME = Gestion de match électronique

INV = Identité Non Vérifiée

COC = Commission d'organisation des compétitions

T-M = Temps-Morts

COMITÉ DÉPARTEMENTAL DE HANDBALL DU MAINE-ET-LOIRE

Maison des Sports
7, Rue Pierre de Coubertin
BP 43527 - 49130 Les Ponts-de-Cé

02.41.79.49.66
6249000@ffhandball.net
www.handball49.fr



PHASE 1 : A faire avant la rencontre

Au domicile du secrétaire ou au siège du club, connexion internet obligatoire avec code GestHand.

IMPORTATION DES DONNEES :

Mettre à jour la base de données dans les 24 heures qui précèdent la rencontre afin que les données soient à jour (qualification des joueurs, désignation des arbitres...).

PHASE 2 : A faire pendant la rencontre

AVANT LE MATCH :

1 – Mettre sous tension l'ordinateur et lancer le logiciel « Saisie Feuille Hand »

En cas d'impossibilité d'utilisation, merci d'utiliser une feuille de match papier en trois exemplaires.

Les juges-arbitres indiqueront les causes de ce dysfonctionnement.

2 – Rechercher la feuille de match

Les FDME du jour s'affichent, il faut trouver la bonne feuille de match dans la liste.

COMITÉ DÉPARTEMENTAL DE HANDBALL DU MAINE-ET-LOIRE

Maison des Sports
7, Rue Pierre de Coubertin
BP 43527 - 49130 Les Ponts-de-Cé

02.41.79.49.66
6249000@ffhandball.net
www.handball49.fr



Pour ouvrir la FDME, appuyer sur le bouton « Saisie Feuille »

Feuille de Match F624940001 - Saisie Feuille

FEUILLE DE MATCH
COMITE DU MAINE ET LOIRE

HANDBALL CLUB MAINE ET LOIRE 1: 0
HANDBALL CLUB MAINE ET LOIRE 2: 0

HANDBALL CLUB MAINE ET LOIRE 1 / HANDBALL CLUB MAINE ET LOIRE 2

Code Groupe: F624940001
Journée-Date Initiale: J1 du 21/09/19 au 21/09/19
Compétition-Phase-Gruppe: FEUILLE EXPLICATIVE FDME - FEUILLE EXPLICATIVE FDME - 1

Code Rencontre: OACUJNV
Date: 21/09/2019
Heure: 17:00
Lieu de la Rencontre: 6249 - ARENA LOIRE
131 RUE FERDINAND VEST 49800 TRELAZE

Vérification Saisie Feuille

Officiels: HANDBALL CLUB MAINE ET LOIRE 1 | HANDBALL CLUB MAINE ET LOIRE 2 | Résultats

	Désigné	Nom	Prénom	Licence	Type	LN.V	Indemnité kilom	Indemnité fonction
<input checked="" type="checkbox"/>	Secrétaire							
<input checked="" type="checkbox"/>	Chronométrateur							
<input checked="" type="checkbox"/>	Respons. Salle							
<input checked="" type="checkbox"/>	Speaker							
<input checked="" type="checkbox"/>	Tuteur Table							
<input checked="" type="checkbox"/>	Juge Délégué							
<input checked="" type="checkbox"/>	Juge Supervis							
<input checked="" type="checkbox"/>	Juge Arbitre 1							
<input checked="" type="checkbox"/>	Juge Arbitre 2							
<input checked="" type="checkbox"/>	Accomp. J.A							

Juge Arbitre Désigné: CDA49
 Juge Arbitre Neutre:
 Juge Arbitre Club:
 Tirage au Sort:

3 – Saisie et vérification des données pré remplies

Cette feuille reprend toutes les données relatives au match.

3.1 – Les équipes

Les officiels de table demandent à chaque officiel de compléter la FDME

Chaque officiel responsable complète l'onglet réservé à son équipe.

Feuille de Match F624940001 - Saisie Feuille

FEUILLE DE MATCH
COMITE DU MAINE ET LOIRE

HANDBALL CLUB MAINE ET LOIRE 1: 0
HANDBALL CLUB MAINE ET LOIRE 2: 0

HANDBALL CLUB MAINE ET LOIRE 1 / HANDBALL CLUB MAINE ET LOIRE 2

Code Groupe: F624940001
Journée-Date Initiale: J1 du 21/09/19 au 21/09/19
Compétition-Phase-Gruppe: FEUILLE EXPLICATIVE FDME - FEUILLE EXPLICATIVE FDME - 1

Code Rencontre: OACUJNV
Date: 21/09/2019
Heure: 17:00
Lieu de la Rencontre: 6249 - ARENA LOIRE
131 RUE FERDINAND VEST 49800 TRELAZE

Vérification Saisie Feuille

Officiels: HANDBALL CLUB MAINE ET LOIRE 1 | HANDBALL CLUB MAINE ET LOIRE 2 | Résultats

RECEVANT											HANDBALL CLUB MAINE ET LOIRE 1											6249071			
	NUM	Cap	Nom	Prénom	Licence	Type	LN.V	BUTS	7m	Tirs	Arrêts	AV	2'	2'	2'	DI									
<input checked="" type="checkbox"/>	JR01																								
<input checked="" type="checkbox"/>	JR02																								
<input checked="" type="checkbox"/>	JR03																								
<input checked="" type="checkbox"/>	JR04																								
<input checked="" type="checkbox"/>	JR05																								
<input checked="" type="checkbox"/>	JR06																								
<input checked="" type="checkbox"/>	JR07																								
<input checked="" type="checkbox"/>	JR08																								
<input checked="" type="checkbox"/>	JR09																								
<input checked="" type="checkbox"/>	JR10																								
<input checked="" type="checkbox"/>	JR11																								
<input checked="" type="checkbox"/>	JR12																								
<input checked="" type="checkbox"/>	JR13																								
<input checked="" type="checkbox"/>	JR14																								
<input checked="" type="checkbox"/>	OR01																								
<input checked="" type="checkbox"/>	OR02																								
<input checked="" type="checkbox"/>	OR03																								
<input checked="" type="checkbox"/>	OR04																								
<input checked="" type="checkbox"/>	Kiné																								
<input checked="" type="checkbox"/>	Médecin																								

COMITÉ DÉPARTEMENTAL DE HANDBALL DU MAINE-ET-LOIRE

Maison des Sports
7, Rue Pierre de Coubertin
BP 43527 - 49130 Les Ponts-de-Cé

02.41.79.49.66
6249000@ffhandball.net
www.handball49.fr



Pour information :

Il est possible de récupérer les joueurs du match précédant du même championnat en effectuant un clic droit sur le nom de l'équipe (cela évite de ressaisir les joueurs). Cependant, il faut apporter certaines modifications, si besoin (rajouter des joueurs, supprimer des joueurs absents, numéros de maillots différents...).

A la fin de la saisie, vérifier la saisie de la feuille (bouton vert au dessus). Les anomalies constatées s'affichent. Cette fonction ne dispense pas le respect des règlements fédéraux.

3.2 – Les officiels

Remplir l'onglet des officiels.

FFHANDBALL		FEUILLE DE MATCH		HANDBALL CLUB MAINE ET LOIRE 1	HANDBALL CLUB MAINE ET LOIRE 2			
		COMITE DU MAINE ET LOIRE		0	0			
HANDBALL CLUB MAINE ET LOIRE 1 / HANDBALL CLUB MAINE ET LOIRE 2								
Code Groupe F624940001	Journée-Date Initiale J1 du 21/09/19 au 21/09/19	Compétition-Phase-Groupes FEUILLE EXPLICATIVE FDME - FEUILLE EXPLICATIVE FDME - 1						
Code Rencontre OACUJNV	Date 21/09/2019	Heure 17:00	Lieu de la Rencontre 6249 - ARENA LOIRE 131 RUE FERDINAND VEST 49800 TRELAZE					
Vérification Saisie Feuille								
Officiels HANDBALL CLUB MAINE ET LOIRE 1 HANDBALL CLUB MAINE ET LOIRE 2 Résultats								
	Désigné	Nom	Prénom	Licence	Type	INV	Indemnité kilom.	Indemnité fonction
<input checked="" type="checkbox"/>	Secrétaire					<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	Chronométrateur					<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	Respons. Salle					<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	Speaker					<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	Tuteur Table					<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	Juge Délégué					<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	Juge Supervis					<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	Juge Arbitre 1					<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	Juge Arbitre 2					<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	Accomp. J.A					<input type="checkbox"/>		

Après la saisie des officiels de table, l'arbitre valide son nom (si désignation) ou saisit son nom et vérifie les 3 onglets.

En cas d'absence des arbitres ou non-désignation, procéder à la saisie manuelle des arbitres en cliquant, au préalable sur le bouton correspondant : arbitre neutre, arbitre club ou tirage au sort.

Dans le cas d'un arbitre tiré au sort, 2 champs sont à renseigner : « Arbitre tiré au sort » et « joueur tiré au sort » (Ce dernier ne devra être ni sur l'aire de jeu, ni sur l'espace des officiels).

Décochage des cases INV : Ce sont les arbitres qui doivent vérifier l'identité du joueur avant de décocher.

Blocage de la feuille de match : L'un des arbitres peut verrouiller la FDME. Cela permet de ne faire aucune modification.



3.3 – En cas de forfait d'une équipe

3.3.1 – Si l'équipe n'a pas déclaré son forfait

Renseigner l'équipe présente ainsi que les officiels. L'officiel responsable de l'équipe présente et les juges-arbitres doivent signer la FDME.

Le club doit ensuite retourner la FDME à la COC compétente.

3.3.2 – Si l'équipe a déclaré son forfait à l'avance

Il n'y a pas besoin de faire de FDME. Le forfait est indiqué dans GestHand.

PENDANT LE MATCH :

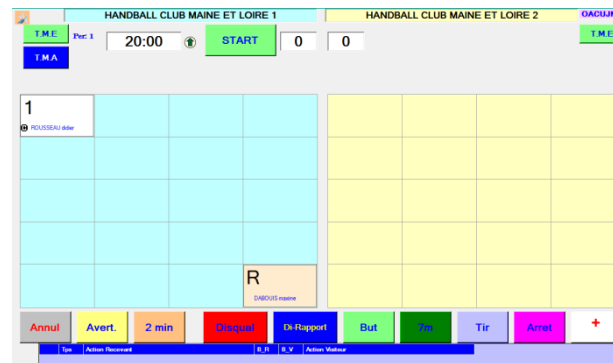
1 – Utilisation de la GDME

Elle est obligatoire lors de chaque match. Son utilisation est possible par tous et pour toutes les compétitions.

2 – Lancer la GDME

Pour obtenir cette page, cliquer dans l'onglet « résultat » : Alt T.

La GDME s'affiche.



Au coup de sifflet de l'arbitre, cliquer sur « START » (le chrono se lance).

Pour enregistrer des buts, sélectionner le nom du joueur (sa case devient rouge). Il suffit ensuite de cliquer sur le bouton « But ». Le but est alors inscrit dans sa case et répertorié dans le bloc de déroulement du match (en bas de la page).

Pour les sanctions (avertissement, 2 min et disqualification) et les statistiques (Arrêt et tir), il faut procéder de la même façon. Concernant les T-M, il faut appuyer sur « T.M.E » du côté de l'équipe qui demande le T-M.

En cas d'erreur de saisie, il faut appuyer sur « Annul ».



3 – Importer la GDME dans la FDME

Feuille de Match

FEUILLE DE MATCH

HANDBALL CLUB MAINE ET LOIRE 1 HANDBALL CLUB MAINE ET LOIRE 2
0 0

HANDBALL CLUB MAINE ET LOIRE 1 / HANDBALL CLUB MAINE ET LOIRE 2

Code Groupe: F624940001 Journée-Date Initiale: J1 du 21/09/19 au 21/09/19 Competition-Phase-Groupes: FEUILLE EXPLICATIVE FDME - FEUILLE EXPLICATIVE FDME - 1

Code Rencontre: OACUJNV Date: 21/09/2019 Heure: 17:00 Lieu de la Rencontre: 6249 - ARENA LOIRE 131 RUE FERDINAND VEST 49800 TRELAZE

Vérification Saisie Feuille **IMPORT TABLE**

Officiels | HANDBALL CLUB MAINE ET LOIRE 1 | HANDBALL CLUB MAINE ET LOIRE 2 Résultats

SAISIE DES SCORES

Mi-Temps		Score Final		Tirs au Buts		Prolong. 1		Prolong. 2		DABOUIS maxime	GARNIEL catherine
A	B	A	B	A	B	A	B	A	B		

Les différents champs sont complétés automatiquement.

A LA FIN DU MATCH :

- 1 – Déblocage de la feuille de match par l'arbitre (s'il l'a bloqué)
- 2 – Saisie des buts et des sanctions (si la GDME n'a pas fonctionné)
- 3 – L'arbitre convoque les officiels pour signer la FDME.
 - 3.1 – Saisie éventuelle des blessés
Appuyer sur la croix blanche et verte à côté du numéro du joueur concerné.
Sélectionner l'endroit de la blessure et valider (possibilité de décrire la blessure).
 - 3.2 – Saisie éventuelle des réclamations
Dans l'onglet « Résultat ».
 - 3.3 – Signatures des officiels
Les officiels de table, de banc et l'arbitre signent à tour de rôle (l'arbitre en dernier).
La feuille de match est enregistrée et bloquée pour la rencontre.
- 4 – Sauvegarder la FDME
Cliquez sur « Feuille de match » puis « Sauvegarde » (dans le menu à gauche) afin d'enregistrer les données sur l'ordinateur.

PHASE 3 : A faire après la rencontre

Au domicile du secrétaire ou au siège du club, connexion internet obligatoire avec code GestHand

EXPORTATIONS DES DONNEES :

Exporter les données en appuyant sur « Export vers GestHand ».

Cet export permet le transfert des feuilles de matchs à la structure organisatrice et leur export vers les logiciels fédéraux. Les résultats sont automatiquement transmis et mettent à jour les classements visibles sur le site fédéral à la rubrique « Compétitions ».

Important : Export des données au maximum le Dimanche soir à 20h00

Mis à jour le 11 Juin 2020.

COMITÉ DÉPARTEMENTAL DE HANDBALL DU MAINE-ET-LOIRE

Maison des Sports
7, Rue Pierre de Coubertin
BP 43527 - 49130 Les Ponts-de-Cé

02.41.79.49.66
6249000@ffhandball.net
www.handball49.fr