

NOUVELLE FEUILLE DE MATCH



Support : <https://fedehand.fr/support>

fdme@ffhandball.fr

VERSION 30.07.2026

INTRO- DUCTION

Ce tutoriel a pour objectif de vous accompagner étape par étape dans l'utilisation de l'outil Feuille de match électronique (FDME). Il présente les actions à réaliser avant, pendant et après la rencontre : préparer le match, tenir la feuille de table, clôturer la feuille de match puis la transmettre à GestHand. En suivant ce guide, vous disposerez de tous les repères nécessaires pour utiliser l'outil lors de vos rencontres.

DONNÉES GESTHAND

L'ensemble des données utilisées par le logiciel de la feuille de match électronique (FDME) est issu de **GestHand**. Il est recommandé d'effectuer **la mise à jour de la base de données dans les 24 heures avant la rencontre**. Ce délai doit impérativement être respecté afin de garantir la prise en compte des dernières validations de licences au plus près de la date et de l'heure du match.

La connexion à internet est nécessaire pour accéder à GestHand et télécharger la base de données. Si aucune connexion n'est disponible dans le gymnase, ces opérations devront être réalisées au préalable depuis un lieu disposant d'un accès internet.

ACCÈS CLUB HÔTE

Les identifiants et les mots de passe pour se connecter à un compte FDME sont administrés depuis GestHand. Votre identifiant GestHand doit être rattaché au profil « club visu compétition » pour accéder à la feuille de match. Chaque club est l'administrateur de ses accès.

MATCH DE SIMULATION

Depuis la page de connexion, vous pouvez découvrir et prendre en main la FDME sans disposer d'un compte, grâce au module « match de simulation ».

Ce module constitue le meilleur moyen de vous familiariser avec l'outil à votre rythme.

BIENVENUE SUR LA
Feuille de match électronique

Connectez-vous pour continuer

Identifiant Club FFHandball

Mot de passe

Connexion →

Match de simulation

Version 2.0.1 (613)

En ligne

**Vous pouvez télécharger la feuille de match électronique
sur les supports suivants :**

➔ **PC Windows**

➔ **Mac**

➔ **Tablette Android**

➔ **iPad**

➔ **Linux**

LIEN DE TÉLÉCHARGEMENT
fedehand.fr/feuilledematch




FEUILLE DE MATCH
FFHANDBALL

TÉLÉ- CHARGE- MENT

SOM- MAIRE



P. 5 **PHASE 1**
CONNEXION & PAGE D'ACCUEIL

P. 9 **PHASE 2**
SÉLECTION D'UNE RENCONTRE
& PRÉPARATION DU MATCH

P. 23 **PHASE 3**
LE MATCH (FEUILLE DE TABLE)

P. 33 **PHASE 4**
RÉCAPITULATIF DU MATCH

PHASE 1



CONNEXION & PAGE D'ACCUEIL

Ce tutoriel débute par la phase « connexion et page d'accueil ».
Cette première étape vous explique comment vous connecter à votre compte club, découvrir la page d'accueil et synchroniser les données GestHand nécessaires à la suite de la configuration.

1. TÉLÉCHARGEMENT DE LA BASE DE DONNÉES

2. PRÉSENTATION DE LA PAGE D'ACCUEIL

1. TÉLÉCHARGEMENT DE LA BASE DE DONNÉES CLUB HÔTE

Connectez-vous avec les accès GestHand fournis par votre club et associés au profil « club visu compétition ».

BIENVENUE SUR LA

Feuille de match électronique

Connectez-vous pour continuer

IDENTIFIANT GESTHAND

PROFIL VISU COMPÉTITION

MOT DE PASSE GESTHAND

Connexion →

Match de simulation

Version 2.0.1 (613)

→ EN LIGNE:

En tant que club, vous accédez directement à la base de données de votre club.

En tant que comité, ligue ou fédération, vous accédez à la base de données de votre choix, selon vos droits d'accès.

La mise à jour de la base de données s'effectue automatiquement. Vérifiez sa date et si cette dernière ne correspond pas, cliquez sur le bouton correspondant pour forcer sa mise à jour.

→ HORS LIGNE:

Une fois l'import de la base effectué, l'outil FDME fonctionne sans connexion internet. Il garde en mémoire votre dernière connexion et vous permet de vous connecter facilement depuis l'encart de gauche « continuer avec le compte enregistré ».

Lors de la connexion à votre compte, un écran de mise à jour s'affiche et indique l'état d'avancement de l'import de données pour les huit prochains jours.

Attention: cet import ne s'effectue correctement que si vous êtes connecté à internet.

La synchronisation des données permet de garantir que vous disposez de la base de données la plus récente pour vos rencontres.

Dernière mise à jour :
Le 21/07/2026 à 17:09

Mettre à jour

1 ✓ Version requise de l'application

2 ✓ Rencontres (4)

3 ✓ Arbitres (43043)

4 ✓ Techniciens de l'arbitrage (11381)

5 ✓ Licenciés (6/6) (1770)

6 ✓ Photos des licenciés (6/6)

7 ✓ Nettoyage des données obsolètes

Retour à l'accueil

1

Vérification de la bonne version du logiciel.

5

Import de l'ensemble des licencié.es nécessaires à vos différentes rencontres.

2

Import de vos futures rencontres (J+8).

6

Import des photos des licencié.es.

3

Import de la liste des arbitres.

7

Suppression des anciennes données inutiles.

4

Import de l'ensemble des officiels pour encadrer votre match.

2. PRÉSENTATION DE LA PAGE D'ACCUEIL

Une fois les données importées, vous accédez à la page d'accueil de votre compte club.
Les informations suivantes sont présentées :

1

Identifié en tant que
Montaigu Vendée Handball

2

Importer une feuille de match

3

Match de simulation

4

Manuel utilisateur

5

Déconnexion

6

Mise à jour des données terminée
Dernière mise à jour réussie le : 31/07/2026 à 08:50

7

Mise à jour

Date	Rencontre	Compétition / Phase / Poule	Statut / Dernière mise à jour
2e journée 30 mai 2026 16:00:00	CHAVAGNES* MONTAIGU vs HB Clisson	U17FPL ; U17 Feminine Regionale ; 2EME Phase Phase : U17FPL ; Inter-poules Poule : U17FPL ; Interpoules	Non préparée — Info
2e journée 30 mai 2026 17:30:00	Montaigu VHB 1 vs Angers HBC 1	U16MPL ; U16 Masculine Regionale ; 2EME Phase Phase : U16MPL ; U16 Masculine Region Interpoules Poule : U16MPL ; Interpoules	Non préparée — Info
8e journée 30 mai 2026 19:00:00	Montaigu VHB 2 vs HBC Benet 2	D3M 85 Phase : D3M85 Phase 2 Poule : D3M85 Phase 2 Poule Haute	Non préparée — Info
18e journée 30 mai 2026 20:30:00	Montaigu VHB U21 vs Atlantique Reze 2	D2FPL ; Division 2 Feminine Territoriale Phase : D2FPL ; DIVISION2 Feminine Territoriale Poule : D2FPL-B ; Poule B	Non préparée — Info

Aucune feuille de match en attente d'envoi.

Historique des exports

8

Préparer votre équipe

1

Vous avez accès à vos rencontres sur les huit prochains jours dans l'ordre chronologique.

2

Importer une feuille de match (cf page 39).

3

Le menu « match de simulation » vous permet de faire une simulation de match pour tester la feuille de table sans compte. Vous aurez accès à un match fictif, aucune saisie n'est enregistrée ni envoyée vers GestHand.

4

Téléchargement du tutoriel PDF

5

Contacts et supports de la FDME

6

Voyant vert :

La mise à jour des données est terminée.

Voyant rouge :

La mise à jour n'a pas été réalisée.

7

Le bouton « mise à jour » vous permet de forcer une mise à jour lorsque vous êtes connecté à internet.

8

Ce bouton vous permet d'avoir votre historique d'exports vers GestHand. Vous pourrez vérifier si l'export vers GestHand a bien été réalisé (voyant vert) ou non réalisé (voyant rouge). Si ce n'est pas le cas, un bouton pour forcer l'export vous sera proposé.



PHASE 2

SÉLECTION D'UNE RENCONTRE & PRÉPARATION DU MATCH

Une fois la connexion effectuée et les données GestHand importées, la phase 2 est dédiée à la préparation de la rencontre. Elle vous permet de sélectionner le match concerné, de configurer les équipes, d'ajouter les officiels et de vérifier les informations nécessaires avant la validation et le lancement de la feuille de table.

1. SÉLECTION D'UNE RENCONTRE

2. RENSEIGNEMENT DES ÉQUIPES

- 2.1. ONGLET « OFFICIELS »
- 2.2. ONGLET « ÉQUIPE A ET ÉQUIPE B »

3. FINALISATION DE LA PRÉPARATION DU MATCH

- 3.1. OBSERVATIONS
- 3.2. CONTRÔLE DES ANOMALIES
- 3.3. PARAMÈTRES DE MATCH
- 3.4. OPTION : TIRAGE AU SORT ARBITRE
- 3.5. OPTION : IMPRIMER LA COMPOSITION
- 3.6. VALIDATION DE LA FEUILLE DE MATCH

1. SÉLECTION D'UNE RENCONTRE **CLUB HÔTE**

Cette première étape vous permet de choisir le match à préparer parmi les rencontres disponibles.

Identifié en tant que

Montaigu Vendée Handball

Mise à jour des données terminée
Dernière mise à jour réussie le : 21/07/2026 à 17:09

Mise à jour

Date	Rencontre	Compétition / Phase / Poule	Statut / Dernière mise à jour
2e journée 30 mai 2026 16:00:00	CHAVAGNES* MONTAIGU vs HB Clisson	U17FPL ; U17 Feminine Regionale ; 2EME Phase Phase : U17FPL ; Inter-poules Poule : U17FPL ; Interpoules	Non préparée —
2e journée 30 mai 2026 17:30:00	Montaigu VHB 1 vs Angers HBC 1	U16MPL ; U16 Masculine Regionale ; 2EME Phase Phase : U16MPL ; U16 Masculine Region Interpoules Poule : U16MPL ; Interpoules	Non préparée —
8e journée 30 mai 2026 19:00:00	Montaigu VHB 2 vs HBC Benet 2	D3M 85 Phase : D3M85 Phase 2 Poule : D3M85 Phase 2 Poule Haute	Non préparée —
18e journée 30 mai 2026 20:30:00	Montaigu VHB U21 vs Atlantique Reze 2	D2FPL ; Division 2 Feminine Territoriale Phase : D2FPL ; DIVISION2 Feminine Territoriale Poule : D2FPL-B ; Poule B	Non préparée —

Aucune feuille de match en attente d'envoi.

Historique des exports

Ouvrir la feuille de match

→ OUVRIR UNE RENCONTRE :

Pour lancer la préparation d'un match :

- Sélectionner la rencontre souhaitée, un fond bleu apparaît.
- Cliquer sur « ouvrir la feuille de match ».

→ EN SAVOIR PLUS SUR UNE RENCONTRE :

- Pour en savoir plus sur un match, cliquer sur le bouton « info » (3).

Informations

EQUIPE A

Maillots : Rouge

VS

EQUIPE B

Maillots : Bleu

Pratique	Hand à 7
Compétition	Championnat De Test De La Fdme
Phase	Test Fdme
Poule	Poule Test 4e journée
Date	24 juil. 2026 à 15h49
Lieu	Stade de test Rue Du Test, 12345 Test
Code poule	W56000017P
Code rencontre	TAFGLET

Fermer

2. RENSEIGNEMENT DES ÉQUIPES

Cette étape permet de saisir les informations des équipes et des officiels concernés par la rencontre.

2.1 ONGLET « OFFICIELS »

CLUB HÔTE

ARBITRE

JUGE DÉLÉGUÉ.E

Cet onglet permet de renseigner les officiels de la rencontre : secrétaire, chronométr.euse, juges arbitres, juge accompagnateur.rice, juge délégué.e, responsable de salle, speaker, tuteur.rice de table et délégué.e COC.

← RETOUR
INFOS MATCH
IMPRIMER LA COMPOSITION
PARAMÈTRES DU MATCH

Préparation du match : Equipe A VS Equipe B
Championnat De Test De La Fdme / Test Fdme / Poule Test / 4e journée

OFFICIELS
EQUIPE A
EQUIPE B
OBSERVATIONS

/Liste des officiels

	Nom	Rôle	Licence
1		Responsable de salle	
2		Chronométr.eur	
3		Secrétaire	
4	TIRAGE AU SORT	Juge Arbitre 1	
5		Juge Arbitre 2	
6		Tuteur de table	
7		Juge Accompagnateur	
8		Juge Délégué	
9		Speaker	

/Détail licencié

Choisissez un officiel dans le tableau

Match de simulation : Aucune donnée ne sera enregistrée. 5 anomalies. Voir

- Juge Arbitre 1 obligatoire dans les officiels
- Capitaine obligatoire par équipe
- Numéro obligatoire pour chaque joueur
- Officiel A obligatoire par équipe

ÉTAPE SUIVANTE

→ RENSEIGNER UNE PERSONNE DANS UN RÔLE :

/Liste des officiels

	Nom	Rôle
1		Responsable de salle
2		Chronométr.eur
3	I	Secrétaire
4	TIRAGE AU SORT	Juge Arbitre 1
5	Ana SILVA 0123456789012 A	Juge Arbitre 2
6	Ananya SINGH	Tuteur de table

Cliquer sur la ligne du rôle à renseigner (exemple : secrétaire).

Rechercher et sélectionner la ou le licencié.e dans la barre de recherche.

Une liste de licencié.es apparaît et se filtre par prénom et nom.

3	ca	Secrétaire
4	TIRAGE AU SORT	Camille DUBOIS 4567891234560 (A)
		Carlos FERNANDEZ 3456789012345 (A)
		Juge Arbitre

Cliquer sur la ou le licencié.e à ajouter.

3	ca	Secrétaire
4	TIRAGE AU SORT	Camille DUBOIS 4567891234560 (A)
5		Carlos FERNANDEZ 3456789012345 (A)
6		Tuteur

3	×	Carlos FERNANDEZ	Secrétaire	3456789012345 (A)
	TIRAGE AU SORT			

Le nom est bien renseigné ! Si vous avez commis une erreur, cliquez sur la croix située à gauche de sa ligne.

2.2 ONGLET « ÉQUIPE A ET ÉQUIPE B »

MEMBRE DE L'ÉQUIPE

Cet onglet a pour objectif de renseigner la composition des équipes A et B.

← RETOUR INFOS MATCH IMPRIMER LA COMPOSITION PARAMÈTRES DU MATCH

Préparation du match : Equipe A VS Equipe B
Championnat De Test De La Fdme / Test Fdme / Poule Test • 4e journée

OFFICIELS **EQUIPE A** EQUIPE B OBSERVATIONS

/Les joueurs et staffs
0 / 18 joueurs renseignés • 0 / 6 staff renseignés

Importer une composition récente

Nom ↕	N° ↕	Rôle	Licence	Notes	INV
1					
1		Officiel A			
2		Médecin			
3		Kiné			

CAP = Capitaine INV = Identité Non Vérifiée

/Détail licencié
Choisissez un membre dans l'équipe

/Réclamations avant la rencontre
Décrivez la réclamation de l'équipe

→ IMPORTER LA COMPOSITION D'UN MATCH PRÉCÉDENT :

Ce bouton apparaît lorsqu'une composition d'équipe a déjà été renseignée lors d'un match précédent sur le même ordinateur ou la même tablette.

Il permet d'importer automatiquement l'équipe puis de l'ajuster si nécessaire.

Importer une composition récente

→ SI UNE ÉQUIPE EST NON PRÉSENTE :

CAP = Capitaine INV = Identité Non Vérifiée

Équipe non présente ?

Déclarer absente

Le jour de la rencontre, si une équipe ne se présente pas au début du match, le bouton « déclarer absente » permet de signaler cette situation. Vous accédez alors directement à la phase d'après-match, sans passer par la feuille de table.



En cas d'absence d'une équipe, il est nécessaire de renseigner au préalable l'ensemble des informations concernant l'équipe présente ainsi que les officiels présents. Vous pouvez ensuite cliquer sur le bouton « déclarer absente » pour l'équipe concernée.



CRÉER UNE NOUVELLE COMPOSITION :

ÉTAPE 1

/Les joueurs et staffs

7 / 18 joueurs renseignés • 1 / 6 staffs renseignés

Importer une composition

	Nom	N°	Rôle	Licence	Notes	INV
1	Camille DUBOIS	1	CAP	4567891234560 (A)	✓	🗑️
2	Adam KOWALSKI	2	CAP	7890123456789 (A)	✓	🗑️
3	Ananya SINGH	3	CAP	8901234567890 (A)	✓	🗑️
4	Antoine LEFEBVRE	4	CAP	7890123456789 (A)	✓	🗑️
5	Elena ROSSI		CAP	8901234567890 (A)	✓	🗑️

Rechercher et sélectionner la ou le licencié.e dans la barre de recherche pour chaque ligne correspondante.



Adam KOWALSKI 33 ans

Catégorie : A
Né le 30/08/1990
Qualifié jusqu'au 22/07/2027
Licence : 7890123456789 - A

Dès qu'une joueuse ou un joueur est sélectionné.e vous pouvez retrouver ses informations sur la carte du licencié.e à droite de votre écran :

- Son numéro de licence,
- Le type de sa licence,
- Sa date de naissance,
- Sa date de qualification,
- Sa photo,
- Son âge,
- Son numéro de maillot.

ÉTAPE 2

/Les joueurs et staffs

7 / 18 joueurs renseignés • 1 / 6 staffs renseignés

Importer une composition récente

	Nom	N°	Rôle	Licence	Notes	INV
1	Camille DUBOIS	1	CAP	4567891234560 (A)	✓	🗑️
2	Adam KOWALSKI	2	CAP	7890123456789 (A)	✓	🗑️
3	Ananya SINGH	3	CAP	8901234567890 (A)	✓	🗑️
4	Antoine LEFEBVRE	4	CAP	7890123456789 (A)	✓	🗑️
5	Elena ROSSI		CAP	8901234567890 (A)	✓	🗑️
6	Hans SCHMIDT		CAP	5678912345678 (A)	✓	🗑️
7	Romain MERCIER		CAP	1234567890123 (A)	✓	🗑️
8						

Ajouter son numéro.



L'ajout d'un numéro est possible ultérieurement (avant le début de la rencontre) sans compromettre l'ajout du licencié.e. La FDME bloque automatiquement un numéro déjà enregistré.



➔ **INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES SUR LA GESTION DE VOTRE COMPOSITION :**

Préparation du match : Equipe A VS Equipe B
Championnat De Test De La Fdme / Test Fdme / Poule Test • 4e journée

OFFICIELS EQUIPE A EQUIPE B OBSERVATIONS

/Les joueurs et staffs
7 / 18 joueurs renseignés • 1 / 6 staffs renseignés

Importer une composition récente

N°	Nom	N°	CAP	Licence	Notes	INV
1	Camille DUBOIS	1	CAP	4567891234560 (A)		✓
2	Adam KOWALSKI	2	CAP	7890123456789 (A)		✓
3	Ananya SINGH	3	CAP	8901234567890 (A)		✓
4	Antoine LEFEBVRE	4	CAP	7890123456789 (A)		✓
5	Elena ROSSI	5	CAP	8901234567890 (A)		✓
6	Hans SCHMIDT	6	CAP	5678912345678 (A)		✓
7	Romain MERCIER	7	CAP	1234567890123 (A)		✓
8						
1	Adam KOWALSKI		Officiel A	7890123456789 (A)		✓

CAP = Capitaine INV = Identité Non Vérifiée

/Détail licencié

Camille DUBOIS 27 ans
Catégorie : A
Né le 12/07/1996
Qualifié jusqu'à 27
Licence : 4567891234560 (A)

/Réclamations avant la rencontre
Décrivez la réclamation de l'équipe

Match de simulation : Aucune donnée ne sera enregistrée. ⚠ 12 anomalies. Voir

- Juge Arbitre 1 obligatoire dans les officiels
- Capitaine obligatoire par équipe
- Numéro obligatoire pour chaque joueur
- Officiel A obligatoire par équipe

ÉTAPE SUIVANTE

1

L'ajout de joueuses, joueurs et staffs se bloque automatiquement lorsque le nombre autorisé dans la compétition est atteint.

2

La nomination de votre capitaine se réalise en cliquant sur le bouton « CAP » de la ligne de la joueuse ou du joueur souhaité.e, le bouton devient alors coloré. Il peut être modifié à tout moment en cliquant sur le bouton « CAP » d'une autre ligne.

3

La corbeille permet de supprimer une ou un licencié.e de la composition.

4

L'officiel responsable A de chaque équipe peut poser une réclamation d'avant-match dans cet encart.

3. FINALISATION DE LA PRÉPARATION DU MATCH

ARBITRE

JUGE DÉLÉGUÉ.E

Cette étape est consacrée aux vérifications avant le lancement du match. Elle permet à l'arbitre de contrôler les informations renseignées, d'identifier les éventuelles anomalies et d'ajouter des réclamations si nécessaire.

3.1 OBSERVATIONS

Le corps arbitral peut ajouter des observations sur la situation avant le début de rencontre.

← RETOUR
INFOS MATCH
IMPRIMER LA COMPOSITION
PARAMÈTRES DU MATCH

Préparation du match : Equipe A VS Equipe B
 Championnat De Test De La Fdme / Test Fdme / Poule Test / 4e journée

OFFICIELS EQUIPE A EQUIPE B **OBSERVATIONS**

/Observations avant la rencontre
 Décrire des observations avant la rencontre

Match de simulation : Aucune donnée ne sera enregistrée. 3 anomalies. Voir

✓ Juge Arbitre 1 obligatoire dans les officiels ✓ Capitaine obligatoire par équipe
 ✓ Numéro obligatoire pour chaque joueur ✓ Officiel A obligatoire par équipe

ÉTAPE SUIVANTE

3.2 CONTRÔLE DES ANOMALIES

Les anomalies sont signalées à titre informatif. L'arbitre doit vérifier leur exactitude avant toute décision.

Le maintien sur la FDME d'un élément signalé en anomalie relève de l'officiel-le responsable A pour les joueuses, joueurs et membres du staff, conformément à l'ARTICLE 98.2.2 des règlements généraux.

Après vérification des licences, l'arbitre peut décocher la case « INV » correspondant à *identité non vérifiée*.

5	Elena RUSSI	5	CAP	8901234567890 (A)	☐	
6	Hans SCHMIDT	6	CAP	5678912345678 (A)	☐	
7	Romain MERCIER	7	CAP	1234567890123 (A)	☐	
8					☐	
1	Adam KOWALSKI		Officiel A	7890123456789 (A)	☐	

CAP = Capitaine INV = Identité Non Vérifiée

Match de simulation : Aucune donnée ne sera enregistrée. 3 anomalies. Voir

✓ Juge Arbitre 1 obligatoire dans les officiels ✓ Numéro obligatoire pour chaque joueur

Pour contrôler les anomalies, cliquez sur le bouton « voir ».

Anomalies

Information indicative, les licenciés évoluent sous la responsabilité du club (Art. 98.2.2 RG)

Toutes (3)			
Equipe A (2)			
Equipe B (1)			
Concerné	Rôle	Description	
1 Camille DUBOIS	Joueur	INV Identité non-vérifiée	
2 Adam KOWALSKI	Joueur	Est présent en tant que joueur et officiel sans être capitaine	
3 Ana SILVA	Joueur	Est présent en tant que joueur et officiel sans être capitaine	

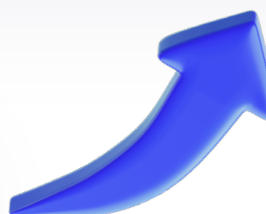
Corriger chaque anomalie grâce au bouton « crayon » à droite du tableau. Il permet de vous rendre directement à l'anomalie concernée.

Fermer

EXEMPLE:

1	×	 David COHEN	Secrétaire	7890123456789
2			Chronométrateur	
3	×	 Adam KOWALSKI	Juge Arbitre 1	7890123456789
4			Juge Arbitre 2	
5			Juge Accompagnateur	

**L'arbitre décoche l'INV
et l'anomalie n'apparaît plus.**



3.3 PARAMÈTRES DE MATCH

Depuis la préparation de match, le bouton « paramètres du match », situé en haut à droite de l'écran, donne accès aux réglages disponibles avant le lancement de la rencontre.

Il permet notamment de modifier la couleur des équipes, d'ajuster certains paramètres de jeu, d'activer la mise en avant du gardien et l'affichage du temps cumulé.

[← RETOUR](#)[INFOS MATCH](#)[IMPRIMER LA COMPOSITION](#)**PARAMÈTRES DU MATCH**

Préparation du match : Equipe A VS Equipe B
Championnat De Test De La Fdme / Test Fdme / Poule Test - 4e Journée

OFFICIELS
EQUIPE A
EQUIPE B
OBSERVATIONS

/Les joueurs et staffs
7 / 18 joueurs renseignés • 1 / 6 staffs renseignés

[Importer une composition récente](#)

	Nom	N°	Rôle	Licence	Notes	INV
1	Camille DUBOIS	1	CAP	4567891234560 (A)		
2	Adam KOWALSKI	2	CAP	7890123456789 (A)		
3	Ananya SINGH	3	CAP	8901234567890 (A)		
4	Antoine LEFEBVRE	4	CAP	7890123456789 (A)		
5	Elena ROSSI	5	CAP	8901234567890 (A)		✓
6	Hans SCHMIDT	6	CAP	5678912345678 (A)		✓
7	Romain MERCIER	7	CAP	1234567890123 (A)		✓
8						
1	Adam KOWALSKI		Officiel A	7890123456789 (A)		✓

/Détail licencié

Antoine LEFEBVRE 29 ans
Catégorie : A
Né le 21/05/1994
Qualifié jusqu'au 22/07/2027
Licence : 7890123456789 - A

/Réclamations avant la rencontre
Décrivez la réclamation de l'équipe

Match de simulation : Aucune donnée ne sera enregistrée. ⚠ 8 anomalies. [Voir](#)

- Juge Arbitre 1 obligatoire dans les officiels
- Numéro obligatoire pour chaque joueur
- Capitaine obligatoire par équipe
- Officiel A obligatoire par équipe

[ÉTAPE SUIVANTE](#)

→ LES PARAMÈTRES DE MATCH:

- 1 Changer la couleur des équipes.
- 2 Modifier certains paramètres de jeu.
- 3 Activer la mise en avant du gardien (désactivable à tout moment pendant le match).
- 4 Choisir de cumuler ou non des périodes, exemple:
 - Activé (0-30min puis 30-60min).
 - Désactivé (0-30min + 0-30min).

Paramètres du match

☒ EQUIPE A (recevante)

☒ EQUIPE B (visiteuse)

Nombre de périodes

- 2 +

Durée de périodes

30 minutes

Durée d'exclusion

120 secondes

Nombre de TME par équipe

- 3 +

Nombre max. de TME par période

- 2 +

Durée des TME

60 secondes

Mise en avant du gardien

☐

Affichage temps cumulé

☒

Annuler

Valider

3.4 TIRAGE AU SORT

CLUB HÔTE

Si aucun arbitre n'est présent, un tirage au sort peut être réalisé pour désigner la ou le juge arbitre. Pour effectuer cette action, rendez-vous dans l'onglet « officiels », puis sur la ligne « juge arbitre 1 ».

Préparation du match : Equipe A VS Equipe B
Championnat De Test De La Fdme / Test Fdme / Poule Test • 4e journée

OFFICIELS EQUIPE A EQUIPE B OBSERVATIONS

/Liste des officiels

	Nom	Rôle	Licence
1		Responsable de salle	
2		Chronométreur	
3		Secrétaire	
4		Juge Arbitre 1	
5		Juge Arbitre 2	
6		Tuteur de table	
7		Juge Accompagnateur	
8		Juge Délégué	
9		Speaker	

/Détail licencié

Choisissez un officiel dans le tableau

ⓘ Match de simulation : Aucune donnée ne sera enregistrée. ⚠ 5 anomalies. [Voir](#)

- Juge Arbitre 1 obligatoire dans les officiels
- Capitaine obligatoire par équipe
- Numéro obligatoire pour chaque joueur
- Officiel A obligatoire par équipe

ÉTAPE SUIVANTE

Si vous souhaitez réaliser un tirage, cliquez sur le bouton « tirage au sort » et suivez les indications affichées.



Vous pouvez procéder au tirage au sort uniquement si vous avez renseigné les onglets 2 et 3 (onglets des équipes).

3.5 IMPRIMER LA COMPOSITION

CLUB HÔTE

JUGE DÉLÉGUÉ.E

Une fois l'ensemble des licencié.es sélectionné et vérifié, le club peut imprimer la composition. Celle-ci peut notamment être utilisée par le speaker et/ou les médias.

[← RETOUR](#)[INFOS MATCH](#)[IMPRIMER LA COMPOSITION](#)[PARAMÈTRES DU MATCH](#)

Préparation du match : Equipe A VS Equipe B
Championnat De Test De La Fdme / Test Fdme / Poule Test • 4e journée

OFFICIELS **EQUIPE A** EQUIPE B OBSERVATIONS

/Les joueurs et staffs

7 / 18 joueurs renseignés • 1 / 6 staffs renseignés

	Nom	N°	Rôle	Licence	Notes	INV
1	Camille DUBOIS	1	CAP	4567891234560 (A)		☐
2	Adam KOWALSKI	2	CAP	7890123456789 (A)		☐
3	Ananya SINGH	3	CAP	8901234567890 (A)		☐
4	Antoine LEFEBVRE	4	CAP	7890123456789 (A)		☐
5	Elena ROSSI	5	CAP	8901234567890 (A)		☒
6	Hans SCHMIDT	6	CAP	5678912345678 (A)		☒
7	Romain MERCIER	7	CAP	1234567890123 (A)		☒
8						
1	Adam KOWALSKI		Officiel A	7890123456789 (A)		☒

CAP = Capitaine INV = Identité Non Vérifiée

/Détail licencié



Antoine LEFEBVRE 29 ans

Catégorie : A
Né le 21/05/1994
Qualifié jusqu'au 22/07/2027
Licence : 7890123456789 - A

/Réclamations avant la rencontre

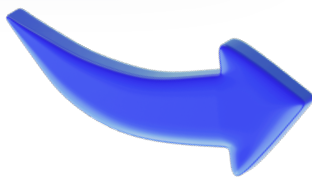
Décrivez la réclamation de l'équipe

❗ Match de simulation : Aucune donnée ne sera enregistrée. ⚠ 8 anomalies. [Voir](#)

- Juge Arbitre 1 obligatoire dans les officiels
- Numéro obligatoire pour chaque joueur
- Capitaine obligatoire par équipe
- Officiel A obligatoire par équipe

[ÉTAPE SUIVANTE](#)

Une page s'ouvre avec l'ensemble de votre saisie et le bouton bleu en bas de la page vous permet d'exporter et d'imprimer votre composition.



Equipe A VS Equipe B

N°	Nom	Poste	Cap.
1	Camille DUBOIS		✓
2	Adam KOWALSKI		
3	Ananya SINGH		
4	Antoine LEFEBVRE		
5	Elena ROSSI		
6	Hans SCHMIDT		
7	Romain MERCIER		
/	Adam KOWALSKI	Officiel A	/

Officiels

Rôle	Nom	Rôle	Nom
Responsable Salle	Adam KOWALSKI	Secrétaire	Carlos FERNANDEZ
Chronométreur	Ana SILVA	Juge Arbitre 1	Camille DUBOIS

[Fermer](#)[Imprimer la composition](#)

3.6 VALIDATION DE LA FEUILLE DE MATCH

Lorsque la vérification des équipes est terminée, les arbitres peuvent cliquer sur le bouton « étape suivante », situé en bas à droite de l'écran. Une confirmation des données préalablement renseignées est alors demandée avant de poursuivre.

RETOUR

INFOS MATCH
IMPRIMER LA COMPOSITION
PARAMÈTRES DU MATCH

Préparation du match : Equipe A VS Equipe B
Championnat De Test De La Fdme / Test Fdme / Poule Test • 4e journée

OFFICIELS
EQUIPE A
EQUIPE B
OBSERVATIONS

/Observations avant la rencontre

Le match a débuté avec quelques minutes de retard suite à un problème de lumière

Match de simulation : Aucune donnée ne sera enregistrée. 2 anomalies. Voir

✓ Juge Arbitre 1 obligatoire dans les officiels
✓ Numéro obligatoire pour chaque joueur

✓ Capitaine obligatoire par équipe
✓ Officiel A obligatoire par équipe

ÉTAPE SUIVANTE

➔ EFFECTUER LES DERNIÈRES VÉRIFICATIONS:

Finaliser la préparation du match

/Vérifier les anomalies

Information indicative, les licenciés évoluent sous la responsabilité du club (Art. 98.2.2 RG)

Toutes (2)

Equipe A (1)

Equipe B (1)

	Concerné	Rôle	Description	
1	Adam KOWALSKI	Joueur	Est présent en tant que joueur et officiel sans être capitaine	
2	Ana SILVA	Joueur	Est présent en tant que joueur et officiel sans être capitaine	

Retour

Suivant

Vérifier les anomalies.

⚠ INV ⚠

1 identité non vérifiée dans

Equipe A

- Rapport d'arbitre obligatoire -

Poursuivre sans correction

Corriger

Si des cases « INV » restent cochées, un message d'alerte s'affiche afin de le signaler.



VERROUILLAGE DE LA FEUILLE DE MATCH:

Finaliser la préparation du match

/Signer et verrouiller la feuille

Mot de passe

.....

Confirmer le mot de passe

.....

⚠ Retenez bien ce mot de passe

Vous devrez le saisir à nouveau après le match pour confirmer que les informations à transmettre sont exactes.

Retour

Suivant

La feuille peut être signée et verrouillée par une seule signature, effectuée par les arbitres ou la/le juge délégué.e. Cette action permet de clôturer la feuille de table ou d'ouvrir un match en cours.



AJUSTEMENT DES PARAMÈTRES:

Finaliser la préparation du match

/Ajuster les paramètres du match

☒ EQUIPE A (recevante)

☐ EQUIPE B (visiteuse)

Nombre de périodes

2

Durée de périodes

30 minutes

Durée d'exclusion

120 secondes

Nombre de TME par équipe

3

Nombre max. de TME par période

2

Durée des TME

Mise en avant du gardien



Ces paramètres sont accessibles via **PARAMÈTRES** dans la barre du haut. Vous pourrez toujours y accéder ou les modifier pendant le match.

Retour

Ouvrir la feuille de table

Vérifier et ajuster au besoin les paramètres. Ils peuvent être ajustés avant la rencontre et tout au long du match.

Les compositions et les encadrants du match sont désormais renseignés. Vous pouvez maintenant passer à la feuille de table.



PHASE 3

LE MATCH (FEUILLE DE TABLE)

Une fois les paramètres vérifiés et validés, la phase 3 est consacrée à l'utilisation de la feuille de table pendant la rencontre. Elle présente les principales actions à réaliser en direct : gestion du chronomètre, saisie des actions, suivi des faits de match, gestion du gardien de but et des équipes, jusqu'à la fin du match.

1. PRÉSENTATION DE LA FEUILLE DE TABLE

2. GESTION DU CHRONOMÈTRE

3. SAISIE DES ACTIONS

4. FAITS DE MATCH

5. GESTION DU GARDIEN DE BUT

6. GESTION DES ÉQUIPES

1. PRÉSENTATION DE LA FEUILLE DE TABLE

SECRÉTAIRE

Cette page présente la feuille de table. Une légende permet d'identifier ses principales fonctionnalités.

The screenshot shows a match sheet interface for a handball match. At the top, there's a navigation bar with 'RETOUR', 'TRC', 'Période 1 / 2', '00:00', 'GESTION DES ÉQUIPES', 'PARAMÈTRES DU MATCH', and 'FIN DU MATCH'. Below this, the interface is divided into several sections:

- Left Panel (Team A):** A list of players for 'EQUIPE A' (Camille DUBOIS, Adam KOWALSKI, Ananya SINGH, Antoine LEFEBVR, Elena ROSSI, Hans SCHMIDT, Romain MERCIER, Adam KOWALSKI) with a 'N°' column. A 'F' icon is next to the list.
- Center:** A scoreboard showing 'EQUIPE A' vs 'EQUIPE B' with a score of 0-0. Below the score is a 'Faits de match' section with a play button and a text box 'Passer cette feuille et renseigner les scores'. A 'TME' icon is also present.
- Right Panel (Team B):** A list of players for 'EQUIPE B' (Ana SILVA, Antoine FAURE, Carlos FERNAND, Chloé LEBLANC, Claire DUBOIS, David COHEN, Erik ANDERSSON, Ana SILVA) with a 'N°' column. An 'E' icon is next to the list.
- Bottom Section:** Two large numeric keypads for 'EQUIPE A' (blue) and 'EQUIPE B' (red). Each keypad has buttons for digits 1-7 and an 'A' button. A 'B' icon is next to the keypad for 'EQUIPE B'.

A

Composition de l'équipe A : la partie haute est réservée aux joueurs et la basse aux officiels.

F

Temps de régulation comportemental.

B

Composition de l'équipe B : la partie haute est réservée aux joueurs et la basse aux officiels.

G

Temps morts.

C

Gestion du chronomètre.

H

Gestion des faits de match.

D

Gestion des équipes.

I

Permet de ne pas effectuer la feuille de table (si votre règlement le permet) et de renseigner le score à la fin de la rencontre depuis le récapitulatif du match.

E

Paramètres du match.

2. GESTION DU CHRONOMÈTRE

SECRÉTAIRE

Cette partie détaille la zone du chronomètre et les fonctionnalités associées.



1

Mettre en pause et lancer le chronomètre.



Lancer le match.

2

Inverser les équipes.



Mettre en pause.

3

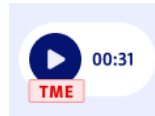
Modifier le chronomètre (attention, vous pouvez le modifier uniquement si le temps est en pause).



Match en pause.

4

Suivi des périodes.



Temps mort d'équipe (TME), la couleur représente l'équipe qui a posé le TME.

5

Temps morts utilisés/
Temps morts totaux
sur la période pour l'équipe A.



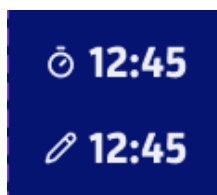
Match en pause causé
par le temps de régulation
comportemental.

6

Nombre de joueurs actuellement
en moins sur le terrain
pour l'équipe A.

7

Permet d'indiquer quelle équipe
a engagé lors de la 1^{ère} période.



Match en cours, le chronomètre défile.

Match en pause, le chronomètre est modifiable: quand vous cliquez sur celui-ci, vous pouvez le modifier.

3. SAISIE DES ACTIONS

SECRÉTAIRE

Cette partie présente la saisie des actions et leur attribution à un joueur, une joueuse ou un membre du staff.

← RETOUR **TRC** Période 1 / 2 19:26 GESTION DES ÉQUIPES PARAMÈTRES DU MATCH FIN DU MATCH

EQUIPE A 5 5 EQUIPE B

0/2 0/2

TME

1 2 3

4 5 6

7

Officiels

A

Faits de match

- 19:20 3 Arrêt
- 19:14 6 But
- 19:12 2 But
- 19:10 3 But
- 19:08 2 2 minutes
- 19:03 5 Disqual. rapport
- 19:00 7 Commotion cérébrale
- 18:57 A Déposer une réclamation.
- 18:46 5 But
- 18:41 5 But
- 18:40 2 But
- 18:38 Reprise chrono.
- 02:38 Arrêt chrono.
- 02:31 1 Disqualification
- 02:14 6 Arrêt

Voir tous les faits

TME

1 2 3

4 5 6

7

Officiels

A

Équipe recevant

Nom	Buts	⌂	N°
Camille DUBOIS			1
Adam KOWALSKI	2		2
Ananya SINGH	1	01:10	3
Antoine LEFEBVR			4
Elena ROSSI	2		5
Hans SCHMIDT			6
Romain MERCIER			7
Adam KOWALSKI			A

Équipe visiteuse

N°	⌂	Arrêts	Nom
1			Ana SILVA
2	01:43	1	Antoine FAURE
3			Carlos FERNAND
4		1	Chloé LEBLANC
5	01:38		Claire DUBOIS
6		1	David COHEN
7			Erik ANDERSSON
A			Ana SILVA

1 2 3 4

Nom Buts ⌂ N°

Camille DUBOIS			1
Adam KOWALSKI	2		2
Ananya SINGH	1	01:10	3
Antoine LEFEBVR			4
Elena ROSSI	2		5
Hans SCHMIDT			6
Romain MERCIER			7
Adam KOWALSKI			A

Équipe recevant

1

Prénom et NOM de la personne.

2

Colonne « statistiques », possibilité de basculer sur « nombre d'arrêts » en cliquant sur le bouton « buts ».

3

Temps restant du 2 minutes attribué à la personne.

4

Numéro ou rôle du licencié.e.

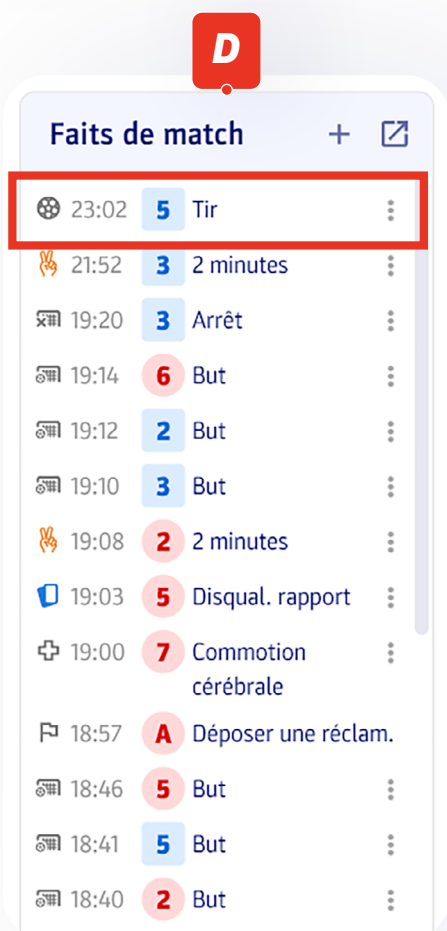
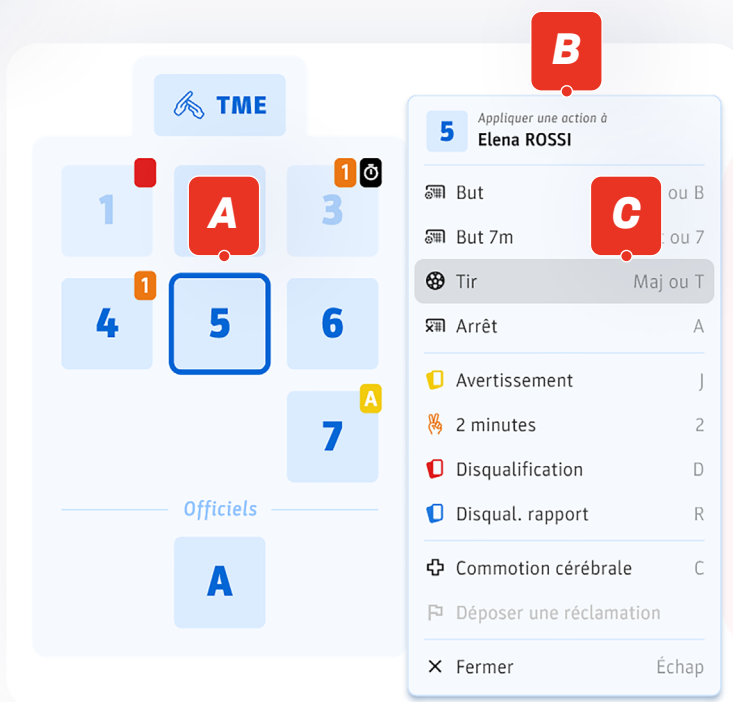
→ ATTRIBUER UNE ACTION À UNE PERSONNE :

A Sélectionner le numéro du joueur : un contour s'affiche confirmant la sélection de la personne.

B Le panneau de sélection de l'action s'affiche.

C Sélectionner l'action à attribuer (ici, un tir).

D L'action s'affiche dans les faits de match.



→ REPÉRER UNE EXCLUSION OU UNE DISQUALIFICATION :



En cas de sanction entraînant la sortie temporaire ou définitive d'un joueur ou d'une joueuse, la carte du ou de la licencié-e devient grisée et certaines actions de match ne sont plus disponibles.

Pour une exclusion de 2 minutes, un pictogramme noir s'affiche sur la carte de la personne concernée, accompagné du chronomètre indiquant le temps restant (voir page 29 - signification des faits de match).

4. FAITS DE MATCH

SECRÉTAIRE

Cette partie présente la manière dont les faits de match apparaissent sur l'interface et les modalités de modification si nécessaire.

Faits de match

- 23:02 5 Tir
- 21:52 3 2 minutes
- 19:20 3 Arrêt
- 19:14 6 But
- 19:12 2 But
- 19:10 3 But
- 19:08 2 2 minutes
- 19:03 5 Disqual. rapport
- 19:00 7 Commotion cérébrale
- 18:57 A Déposer une réclamation
- 18:46 5 But
- 18:41 5 But
- 18:40 2 But
- 18:38 Reprise chrono.
- 02:38 Arrêt chrono.

Voir tous les faits

Les faits de match s'affichent par défaut au centre de la feuille de table. Ils sont renseignés par ordre chronologique.

Sur chaque ligne, retrouvez l'action, le chronométrage et la personne concernée par le fait de match.

➔ MODIFIER OU SUPPRIMER UN FAIT DE MATCH :

Faits de match

- 30:00 Fin de période
- 03:07 15 Tir
- 03:02 Reprise chrono.
- 03:02 Arrêt chrono.
- 01:01 A Déposer une réclamation
- 00:58 99 Commotion cérébrale
- 00:56 67 Disqualification
- 00:53 23 2 minutes
- 00:50 8 Avertissement
- 00:44 4 Tir

Modifier

Supprimer

En cas de besoin de modification ou de suppression d'un fait de match, cliquer sur les trois petits points à droite du fait concerné. Les options de modification ou de suppression seront alors proposées.

➔ **AFFICHER L'ENSEMBLE DES FAITS DE MATCHS :**

Faits de match +

- 23:02 **5** Tir
- 21:52 **3** 2 minutes
- 19:20 **3** Arrêt
- 19:14 **6** But
- 19:12 **2** But
- 19:10 **3** But
- 19:08 **2** 2 minutes
- 19:03 **5** Disqual. rapport
- 19:00 **7** Commotion cérébrale
- 18:57 **A** Déposer une réclamation
- 18:46 **5** But
- 18:41 **5** But
- 18:40 **2** But
- 18:38 Reprise chrono.
- 02:38 Arrêt chrono

Voir tous les faits

Cliquer sur « voir tous les faits de match » en bas du panneau. Un raccourci est également présent en haut à droite.

Faits de match Ajouter un fait de match

☐ Equipe A ☐ Equipe B

☐ Tir n°5 Elena ROSSI	23:02
☐ 2 minutes n°3 Ananya SINGH	21:52
☐ Arrêt n°3 Ananya SINGH	19:20
☐ But n°6 David COHEN	19:14
☐ But n°2 Adam KOWALSKI	19:12
☐ But n°3 Ananya SINGH	19:10

Fermer

L'image ci-jointe s'affichera avec les mêmes possibilités de suppression, de modification et d'ajout de fait de match.

➔ **SIGNIFICATION DES FAITS DE MATCH :**



Avertissement
(carton jaune)



Disqualification
(carton rouge)



Disqualification rapport
(carton bleu)



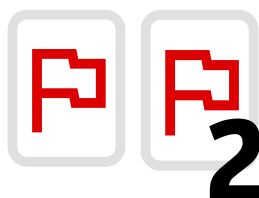
2 minutes en cours



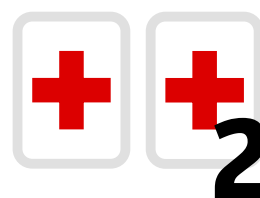
Participant.e
au tirage au sort
arbitre



2 minutes
(le nombre de 2 minutes
que la personne a reçu s'affiche
à l'intérieur de l'encart)



Déposer une réclamation
(le nombre de réclamations
effectuées par l'officiel
responsable A s'affiche
en dessous du pictogramme)



Commotion cérébrale
(carton blanc - le nombre
de commotions que la
personne a reçu s'affiche
en dessous du pictogramme)

5. GESTION DU GARDIEN DE BUT

SECRÉTAIRE

Cette partie présente l'utilisation de l'option de mise en avant du gardien de but, disponible depuis les paramètres du match.

← RETOUR **TAC** Période 1 / 2 23:04 GÉSTION DES ÉQUIPES **PARAMÈTRES DU MATCH** FIN DU MATCH

ÉQUIPE A 5 5 **ÉQUIPE B**

0/2 1 0 0/2

Équipe recevant

Nom	Buts	N°
Comille DUBOIS	1	1
Adam KOWALSKI	2	2
Ananya SINGH	1	3
Antoine LEFEBVRE	4	4
Elena ROSSI	2	5
Hans SCHMIDT	6	6
Romain MERCIER	7	7
Adam KOWALSKI	A	A

Équipe visiteuse

N°	Arrêts	Nom
1		Ana SILVA
2	1	Antoine FAURE
3		Carlos FERNAND
4	1	Chloé LEBLANC
5		Claire DUBOIS
6	1	David COHEN
7		Erik ANDERSSON
A		Ana SILVA

Faits de match

- 23:02 5 Tir
- 21:52 3 2 minutes
- 19:20 3 Arrêt
- 19:14 6 But
- 19:12 2 But
- 19:10 3 But
- 19:08 2 2 minutes
- 19:03 5 Disqual. rapport
- 19:00 7 Commotion cérébrale
- 18:57 A Déposer une réclamation
- 18:46 5 But
- 18:41 5 But
- 18:40 2 But
- 18:38 Reprise chrono.
- 02:38 Arrêt chrono.

Officiels

A

Ouvrir les paramètres du match.

→ ATTRIBUER LE RÔLE DU GARDIEN À UNE JOUEUSE OU UN JOUEUR :

Activer la mise en avant du gardien dans les options, puis valider.

Paramètres du match

☒ EQUIPE A (recevante) ☐

☐ EQUIPE B (visiteuse) ☒

Nombre de périodes

Durée de périodes minutes

Durée d'exclusion secondes

Nombre de TME par équipe

Nombre max. de TME par période

Durée des TME secondes

Mise en avant du gardien ☒

Affichage temps cumulé ☒

Annuler **Valider**

La mise en avant du gardien est désactivable à tout moment pendant le match.

← RETOUR **TRC** Période 1 / 2 28:42 GESTION DES ÉQUIPES PARAMÈTRES DU MATCH FIN DU MATCH

Nom	Buts	g	N°
Camille DUBOIS			1
Adam KOWALSKI	2		2
Ananya SINGH	1		3
Antoine LEFEBVR			4
Elena ROSSI	2		5
Hans SCHMIDT			6
Romain MERCIER			7
Adam KOWALSKI			A

Équipe recevant

ÉQUIPE A 5 5 ÉQUIPE B

0/2 0/2

TME

1 Ana SILVA

But Ctrl ou B

But 7m Alt ou F

Tir Maj ou T

Avertissement J

2 minutes Z

Disqualification D

Disqual. rapport R

Commotion cérébrale C

Placer une réclamation

Nommer Gardien G

X Fermer Echap

10:00 Reprise chrono.

00:00 Arrêt chrono.

Voir tous les B...

Officiels

A

Officiels

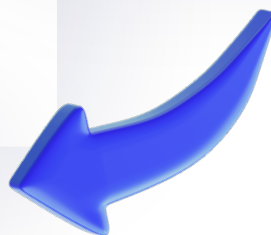
A

Équipe visiteuse

N°	g	Arrêts	Nom
1			Ana SILVA
2	1		Antoine FAURE
3			Carlos FERNAND
4	1		Chloé LEBLANC
5			Claire DUBOIS
6	1		David COHEN
7			Erik ANDERSSON
A			

Cliquer sur la joueuse ou le joueur concerné.e.

Cliquer sur le bouton « nommer gardien ».



Une mention « GB » apparaît sur la carte de la joueuse ou du joueur.

← RETOUR **TRC** Période 1 / 2 29:25

Nom	Buts	g	N°
Camille DUBOIS			1
Adam KOWALSKI	2		2
Ananya SINGH	1		3
Antoine LEFEBVR			4
Elena ROSSI	2		5
Hans SCHMIDT			6
Romain MERCIER			7
Adam KOWALSKI			A

Équipe recevant

ÉQUIPE A 5 5 ÉQUIPE B

0/2 0/2

TME

1 GB

2

3

4

5

6

7

Officiels

A

Officiels

A

Équipe visiteuse

N°	g	Arrêts	Nom
1 GB			Ana SILVA
2	1		Antoine FAURE
3			Carlos FERNAND
4	1		Chloé LEBLANC
5			Claire DUBOIS
6	1		David COHEN
7			Erik ANDERSSON
A			Ana SILVA

Faits de match

23:02 5 Tir

21:52 3 2 minutes

19:20 3 Arrêt

19:14 6 But

19:12 2 But

19:10 3 But

19:08 2 2 minutes

19:03 5 Disqual. rapport

19:00 7 Commotion cérébrale

18:57 A Déposer une réclam.

18:46 5 But

18:41 5 But

18:40 2 But

18:38 Reprise chrono.

Si, au cours du match, une modification doit être effectuée, sélectionner la nouvelle gardienne ou le nouveau gardien en suivant le processus ci-dessus.

6. GESTION DES ÉQUIPES

SECRÉTAIRE

Cette partie présente la fonctionnalité de gestion des équipes, qui permet d'apporter des modifications à la composition pendant le match si nécessaire.

The screenshot shows the 'GESTION DES ÉQUIPES' (Team Management) section of the match management software. It features a central panel with a 3x3 grid of buttons labeled 1 through 7, and a button labeled 'A' for officials. To the left is a list of players for 'EQUIPE A' (Camille DUBOIS, Adam KOWALSKI, Ananya SINGH, Antoine LEFEBVRE, Elena ROSSI, Hans SCHMIDT, Romain MERCIER, Adam KOWALSKI) with columns for Nom, Buts, and N°. To the right is a list of players for 'EQUIPE B' (Ana SILVA, Antoine FAURE, Carlos FERNAND, Chloé LEBLANC, Claire DUBOIS, David COHEN, Erik ANDERSSON, Ana SILVA) with columns for N°, Arrêts, and Nom. A central 'Faits de match' (Match Facts) panel lists various events like 'Arrêt', 'But', '2 minutes', 'Disqual. rapport', 'Commotion cérébrale', 'Déposer une réclamation', 'Reprise chrono', 'Arrêt chrono', 'Disqualification', and 'Arrêt'. The top bar shows 'Période 1 / 2' and a timer at '19:26'. The bottom bar has buttons for 'RETOUR', 'TRC', 'PARAMÈTRES DU MATCH', and 'FIN DU MATCH'.

Le bouton « gestion des équipes » vous permet de :

- Ajouter une joueuse ou un joueur,
- Ajouter un membre du staff,
- Modifier un numéro,
- Modifier la ou le capitaine.

Le tout, sur le même principe que la réalisation de la composition.

The screenshot shows the 'Les joueurs et staffs' (Players and staff) section. It displays a table with columns: Nom, N° C, Rôle, Licence, Notes, and INV. The table lists 7 players for 'EQUIPE A' and 1 staff member for 'EQUIPE B'. Below the table, there is a search bar and a list of staff members: Lars HANSEN (9012345678901) and Mamadou DIALLO (9012345678901). A red warning icon is present at the bottom left.



Chaque personne ajoutée devra être contrôlée par l'arbitre qui décochera la case « INV » à la fermeture de la feuille de table.

PHASE 4

RÉCAPITULATIF DU MATCH

La phase 4 est consacrée au récapitulatif d'après-match. Elle permet aux arbitres de vérifier le score, de compléter les informations nécessaires à la rencontre avant l'enregistrement de la feuille de match et son envoi vers GestHand.

1. FIN DE MATCH

2. VÉRIFICATIONS DES FAITS DE MATCH

- ÉTAPE 1: VÉRIFICATION DU SCORE
- ÉTAPE 2: STATISTIQUES
- ÉTAPE 3: OBSERVATIONS
- ÉTAPE 4: RÉCLAMATIONS
- ÉTAPE 5: DISQUALIFICATION AVEC RAPPORT
- ÉTAPE 6: COLLE ET RÉSINE
- ÉTAPE 7: RAPPORT ARBITRE
- ÉTAPE 8: BLESSURES
- ÉTAPE 9: RENSEIGNEMENT DES COMMOTIONS CÉRÉBRALES
- ÉTAPE 10: SIGNATURES
- ÉTAPE 11: ENREGISTREMENT DE LA FEUILLE DE MATCH
- ÉTAPE 12: SAUVEGARDE D'UN EXEMPLAIRE D'UNE FDME

3. TRANSFERT VERS GESTHAND



✉ fdme@ffhandball.fr

<https://fedehand.fr/support>



1. FIN DE MATCH

ARBITRE

JUGE DÉLÉGUÉ.E

Cette étape consiste à clôturer le match et à signer la feuille de table avant de passer aux vérifications d'après-match.

CLIQUEZ SUR FIN DU MATCH

← RETOUR
TRC
Période 1 / 2
19:26
GESTION DES ÉQUIPES
PARAMÈTRES DU MATCH
FIN DU MATCH

Nom	Buts	N°
Camille DUBOIS		1
Adam KOWALSKI	2	2
Ananya SINGH	1	3
Antoine LEFEBVR		4
Elena ROSSI	2	5
Hans SCHMIDT		6
Romain MERCIER		7
Adam KOWALSKI		A

EQUIPE A 5 5 EQUIPE B

0/2 0/2

TME

1 2 3

4 5 6

7

Officiels

A

Faits de match

- 19:20 3 Arrêt
- 19:14 6 But
- 19:12 2 But
- 19:10 3 But
- 19:08 2 2 minutes
- 19:03 5 Disqual. rapport
- 19:00 7 Commotion cérébrale
- 18:57 A Déposer une réclamation
- 18:46 5 But
- 18:41 5 But
- 18:40 2 But
- 18:38 Reprise chrono.
- 02:38 Arrêt chrono.
- 02:31 1 Disqualification
- 02:14 6 Arrêt

Voir tous les faits

N°	Arrêts	Nom
1		Ana SILVA
2	01:43	Antoine FAURE
3		Carlos FERNAND
4		Chloé LEBLANC
5	01:38	Claire DUBOIS
6		David COHEN
7		Erik ANDERSSON
A		Ana SILVA

Mettre fin au match

Cette action est irréversible. Assurez-vous que l'arbitre a sifflé la fin du match avant de continuer.

Mot de passe de verrouillage

☐ J'ai oublié mon mot de passe

Annuler

Oui, fin du match

Les arbitres ou le juge délégué.e signent la feuille de table en confirmant leur mot de passe enregistré lors de la préparation de match.

Ils confirment ensuite la fin de match pour passer au récapitulatif d'après-match.



Si le mot de passe est oublié, une case «j'ai oublié mon mot de passe» est disponible, permettant de passer à l'étape suivante. Une anomalie sera alors envoyée sur la FDME précisant cet oubli.

2. VÉRIFICATIONS DES FAITS DE MATCH

ARBITRE

Une fois le match terminé, l'accès au récapitulatif du match permet de vérifier et de compléter les informations liées à la rencontre. Cette phase relève de la gestion des arbitres, qui s'assurent de l'exactitude des éléments renseignés avant la clôture.

ÉTAPE 1 VÉRIFICATION DU SCORE

SOMMAIRE

Scores

Statistiques

Observations

Réclamations

Disqualifications avec rapport

Colle et résine

Rapport Arbitre

Blessures

Commotions cérébrales

Anomalies

Signatures

/Scores

Equipe A



5

-

5



Equipe B

5

Période 1

5

0

Période 2

0

Le résultat du match s'affiche ainsi que le détail du score par période. En cas d'erreur de saisie, vous devez corriger les faits de match dans la section suivante.

ÉTAPE 2 STATISTIQUES

Scores

Statistiques

Observations

Réclamations

Disqualifications avec rapport

Colle et résine

Rapport Arbitre

Blessures

Commotions cérébrales

Anomalies

Signatures

/Statistiques

Equipe A

Equipe B

Éditer les faits de match

	N°	Nom	Buts	7m	Tirs	Arrêts	Avert.	2mins.	Dis.	Dis. R.
1	1	Camille DUBOIS								
2	2	Adam KOWALSKI	2		4					
3	3	Ananya SINGH	1		1	1				
4	4	Antoine LEFEBVRE								
5	5	Elena ROSSI	2		3					
6	6	Hans SCHMIDT								
7	7	Romain MERCIER								
1	A	Adam KOWALSKI								

C'est ici que vous devez vérifier les statistiques de chaque joueuse ou joueur et les modifier au besoin, grâce au bouton « éditer les faits de match ».

ÉTAPE 3 OBSERVATIONS

Scores

Statistiques

Observations

Réclamations

Disqualifications avec rapport

Colle et résine

/Observations

Avant match : Le match a débuté avec quelques minutes de retard suite à un

Après match

Décrire des observations de la rencontre

Un encart est réservé à l'ensemble des observations potentielles que vous souhaitez transmettre. Attention, cet encart est à différencier des réclamations que souhaitent porter les officiels d'équipe.

ÉTAPE 4 RÉCLAMATIONS

Déclarer ici les réclamations
que les officiel.les souhaitent signaler.

Rapport Arbitre

Blessures

Commotions cérébrales

Anomalies

Signatures

/Réclamations ⚙ : Déposée par officiel A

☐ Equipe A

Avant match : Je dépose sur réclamation pour...

Après match

Décrire la réclamation après match

☐ Equipe B

Avant match : (Néant)

⌚ 18:57

Décrire la réclamation déposée à 18:57 par l'officiel A

Après match

Dans cette rubrique,
l'officiel.les précise sa réclamation.

ÉTAPE 5 DISQUALIFICATION AVEC RAPPORT

SOMMAIRE

Scores

Statistiques

Observations

Réclamations

| Disqualifications avec rapport

/Disqualifications avec rapport (*) Champs requis

5 Claire DUBOIS*

Décrire le rapport sur le licencié disqualifié

Les personnes disqualifiées avec rapport font
l'objet d'un suivi par la commission responsable.
Les arbitres doivent étayer leur déclaration.

ÉTAPE 6 COLLE ET RÉSINE

Colle et résine

Rapport Arbitre

Blessures

Commotions cérébrales

Anomalies

/Colle et résine

Remarque sur colle et résine

À signaler, en cas de non-respect de l'interdiction
de la colle et résine dans le gymnase.

ÉTAPE 7 RAPPORT ARBITRE

Anomalies

Signatures

/Rapport Arbitre

Rapport du juge arbitre / accompagnateur / délégué

Les arbitres, la ou le juge accompagnateur.rice
et la ou le juge délégué.e complètent ici leur rapport.

ÉTAPE 8 BLESSURES

Observations

Réclamations

Disqualifications avec rapport

Colle et résine

Rapport Arbitre

Blessures

Commotions cérébrales

Anomalies

Signatures

/Blessures

I.C.M. = Intervention Corps Médical E.S. = Évacuation Sanitaire

Officiels

Equipe A

Equipe B

	Nom	Rôle	Blessures	I.C.M.	E.S.
1	Carlos FERNANDEZ	Secrétaire	+ Ajouter	☐	☐
2	Adam KOWALSKI	Responsable Salle	+ Ajouter	☐	☐
3	Ana SILVA	Chronométrateur	+ Ajouter	☐	☐
4	Camille DUBOIS	Juge Arbitre 1	+ Ajouter	☐	☐

(*) Champs requis

☐ J'affirme qu'il y a aucun officiel blessé*

☐ J'affirme qu'il y a aucune personne blessée dans l'équipe Equipe A*

☐ J'affirme qu'il y a aucune personne blessée dans l'équipe Equipe B*

Le corps arbitral doit demander aux responsables d'équipe si des blessures sont à signaler.

En cas de blessure, sélectionner la ou le licencié.e concerné.e, puis préciser la zone de la blessure à l'aide du bouton « ajouter ».



Un mannequin s'affiche afin de faciliter la sélection de la zone concernée. Préciser ensuite si la joueuse ou le joueur a fait l'objet d'une intervention du corps médical (I.C.M.) et/ou d'une évacuation sanitaire (E.S.).

ÉTAPE 9 RENSEIGNEMENT DES COMMOTIONS CÉRÉBRALES

Colle et résine

Rapport Arbitre

Blessures

Commotions cérébrales

Anomalies

/Commotions cérébrales (*) Champs requis

Ces personnes ayant une commotion cérébrale au temps indiqué ont-elles repris le jeu ?

⌚ 19:00 7 Erik ANDERSSON* ----- ♂ Oui ♂ Non

Les commotions cérébrales doivent être signalées, il est obligatoire de mentionner si la personne a repris le jeu pour clôturer une FDME.

ÉTAPE 10 SIGNATURES

Prérequis : avoir vérifié et renseigné l'ensemble des informations nécessaires dans le récapitulatif du match avant de procéder à la signature.

Récapitulatif du match

/Signatures

Une signature doit comporter au moins 4 caractères (chiffres ou lettres).
Il s'agit d'un **code temporaire à usage unique**, exclusivement utilisé pour valider et verrouiller ce rapport de match. Il reste localement sur l'appareil pour permettre le déverrouillage si nécessaire, et n'est jamais partagé ni réutilisé pour de futurs matchs.

Nom	Rôle	Signature
1 Carlos FERNANDEZ	Secrétaire	
2 Adam KOWALSKI	Responsable Salle	
3 Ana SILVA	Chronométrateur	
4 Adam KOWALSKI	Officiel A	
5 Ana SILVA	Officiel A	
6 Camille DUBOIS	Juge Arbitre 1	

Attention, cette action est **IRRÉVERSIBLE**. Il ne sera plus possible d'ouvrir ou modifier la feuille de match.

[Clôturer la feuille de match](#)

Avant l'envoi, vérifiez que toutes les personnes concernées ont signé la feuille de match :

- Chronométrateur.euse
- Secrétaire
- Responsable de salle
- Officiel.le responsable A de chaque équipe
- Délégué.e
- Arbitres

En cas de signature manquante, une anomalie sera signalée. La clôture de la FDME est possible dès que l'arbitre a apposé sa signature.

ÉTAPE 11 ENREGISTREMENT DE LA FEUILLE DE MATCH

CLUB HÔTE

SOMMAIRE

Une signature doit comporter au moins 4 caractères (chiffres ou lettres).
Il s'agit d'un **code temporaire à usage unique**, exclusivement utilisé pour valider et verrouiller ce rapport de match. Il reste localement sur l'appareil pour permettre le déverrouillage si nécessaire, et n'est jamais partagé ni réutilisé pour de futurs matchs.

Nom	Rôle	Signature
1 Carlos FERNANDEZ	Secrétaire	✓ Signé
2 Adam KOWALSKI	Responsable Salle	✓ Signé
3 Ana SILVA	Chronométrateur	✓ Signé
4 Adam KOWALSKI	Officiel A	✓ Signé
5 Ana SILVA	Officiel A	✓ Signé
6 Camille DUBOIS	Juge Arbitre 1	✓ Signé

Attention, cette action est **IRRÉVERSIBLE**. Il ne sera plus possible d'ouvrir ou modifier la feuille de match.

[Clôturer la feuille de match](#)

Une fois les signatures réalisées, cliquer sur « clôturer la feuille de match ».

Deux situations sont possibles :

- Si une connexion internet est disponible, la FDME est envoyée automatiquement après sa clôture.
- Si aucune connexion internet n'est disponible, la FDME est stockée sur l'ordinateur utilisé. Elle sera envoyée automatiquement dès que cet ordinateur sera reconnecté à internet et au compte concerné.

ÉTAPE 12

SAUVEGARDER UN EXEMPLAIRE D'UNE FDME

CLUB HÔTE

ARBITRE

JUGE DÉLÉGUÉ.E

La fonctionnalité permet de sauvegarder un exemplaire de la FDME en dehors du logiciel.

EXPORTER

En cliquant sur le bouton « enregistrer une copie » après le récapitulatif du match, un encart s'ouvre afin de choisir l'endroit où vous souhaitez sauvegarder la FDME. Le format est crypté afin de la sécuriser même en cas de perte.

Deux options sont possibles :

- Enregistrer la FDME sur l'ordinateur afin de la transférer ensuite par mail, WhatsApp ou tout autre moyen.
- Enregistrer la FDME sur une clé USB.

Enregistrer une copie de la feuille de match

Code rencontre: TAFGLET

Equipe A **5** - **5** Equipe B

31 mars 2026

Championnat De Test De La Fdme - Test Fdme - Poule Test

ultats seront envoyés automatiquement à Gesthand dès la fermeture de cette fenêtre, sous réserve d'une connexion Internet.

Quitter

Enregistrer une copie

IMPORTER

Depuis la page d'accueil de n'importe quel compte club, vous pouvez réimporter une FDME afin de l'envoyer à GestHand en cliquant sur le bouton « importer une feuille de match » puis, en choisissant le fichier.

Une fois importée, l'export vers GestHand se fera automatiquement si vous êtes connecté à internet.

Importer une feuille de match

Faire une simulation

Manuel utilis

Mise à jo
Dernière m

ion / Phase / Poule

Statut / Dernière mise à jour

titifs
titifs 25 - 26
Compétitifs

Non préparée

Non préparée



Le fichier exporté est « illisible par l'humain » pour garantir la sécurité des données. Il ne faut pas tenter de l'ouvrir et de le modifier au risque d'altérer son contenu et de rendre impossible son import.



3. TRANSFERT VERS GESTHAND CLUB HÔTE

De retour sur la page d'accueil, cette dernière partie permet de vérifier que la feuille de match a bien été transmise vers GestHand après son export. L'historique d'après export indique l'état du transfert grâce à un voyant.

Historique des exports

MONTAIGLI VHB 1

VS.

SEVRE VHB 1

VAGBGLW

Code rencontre

DIM 85

17/01/2026 à 20h15

Date de la rencontre

27/02/2026 à 15h55

Date/heure de l'export

↓ Exporter les résultats

BREST BRETAGNE HANDBALL

VS.

JDA DIJON BOURGOGNE HANDBALL

VAGARFU

Code rencontre

LIGUE BUTAGAZ ENERGIE 2025-26

11/02/2026 à 20h00

Date de la rencontre

17/02/2026 à 10h55

Date/heure de l'export

La feuille de match a déjà été envoyée. Impossible de la renvoyer.

↓ Exporter les résultats

Fermer

VOYANT VERT = FDME TRANSMISE
VOYANT ROUGE = FDME NON TRANSMISE

Un tableau nommé « historique des exports » est présent, il vous permet de suivre les feuilles de match transmises vers GestHand.

Félicitations, vous êtes arrivé.e au terme de ce tutoriel.

Vous disposez désormais des repères nécessaires pour utiliser la feuille de match électronique dans le cadre de vos rencontres.

Pour toute question, vous pouvez contacter le service dédié à l'adresse suivante : fdme@ffhandball.fr.

FEUILLE DE MATCH
FFHANDBALL



✉ fdme@ffhandball.fr

| www.ffhandball.fr

fedehand.fr/support