



**FFHANDBALL**

# **TUTORIEL SERVICE INFORMATIQUE**

**LA GESTION DE MATCH ELECTRONIQUE**

**G.D.M.E**



**RÉVISÉ**

15:02, 30/12/19

## **LA GESTION DE MATCH ELECTRONIQUE (G.D.M.E)**

---

-----Date : 29 décembre 2019

-----Auteur : Fédération Française de Handball / M. Sounaleix (-Membre du G.U)

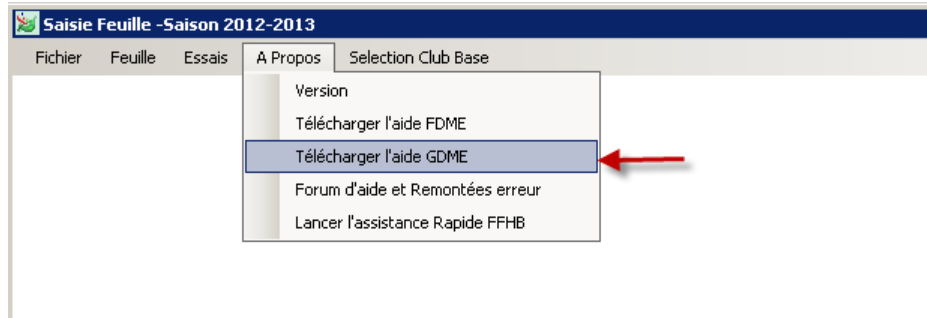
-----Version : 1.0.6

-- Destinataires : Clubs

## ACCES A LA GDME

## ACCES AU GUIDE GDME

Pour télécharger le guide GDME , il faut aller sur



## IL EXISTE 2 VERSIONS DE LA GDME

### 1-VERSION STANDARD ( ALT+T)

### 2-VERSION AVEC SAISIE DE TEMPS DE JEU (ALT+N)

VERSION 1:

**Remplir la FDME et Cliquer sur l'onglet « RESULTATS »**

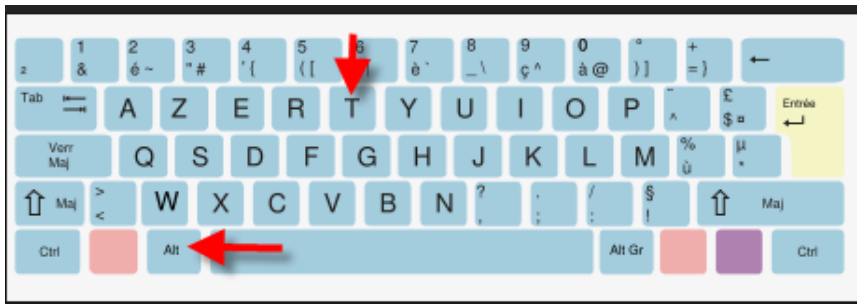
Score Mi-Temps		Score Final		Prolongation 1		Prolongation 2		Tirs au Buts	
A	B	A	B	A	B	A	B	A	B

Absence LIMOGES HAND 87  Absence CERCLE PAUL BERT RENNES HB

Réclamation LIMOGES HAND 87  Réclamation CERCLE PAUL BERT RENNES HB

Commentaire Feuille

**Sur le clavier de votre ordinateur cliquer sur ALT - T**



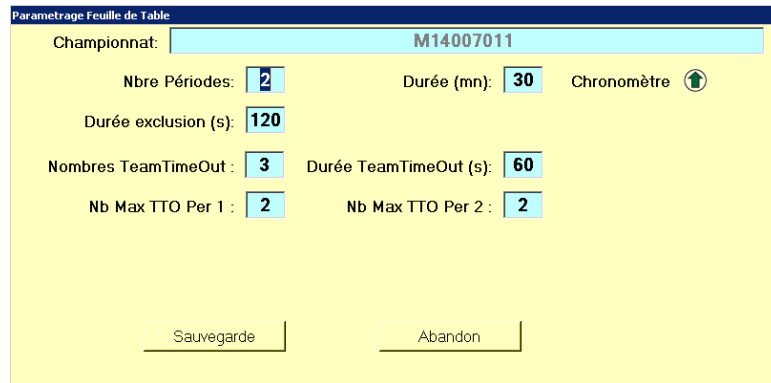
La GDME apparaît

Les joueurs participant à la rencontre sont saisis

*Configurer ou vérifier le paramétrage en cliquant sur le bouton en haut à gauche*

Sélectionner « Paramétrage rencontre »

A NOTER : Vous pouvez si vous avez fait une fausse manipulation « Réinitialiser la Feuille »

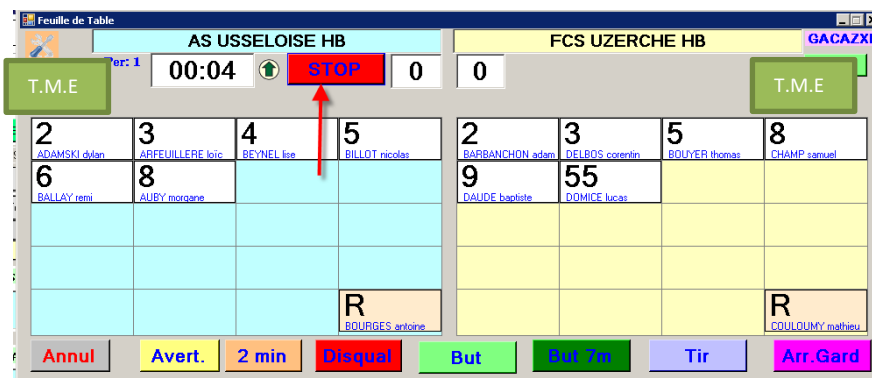


Vous pouvez gérer :

- Le Nombre de périodes
- Durée du match
- Le décompte du chrono ('Ascendant ou descendant)
- Durée des exclusions
- Nombre de temps mort par équipe
- La durée des temps morts

Cliquez sur « SAUVEGARDE »

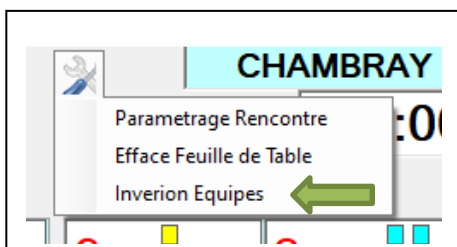
**Au coup de sifflet de l'arbitre cliquer sur « START »**



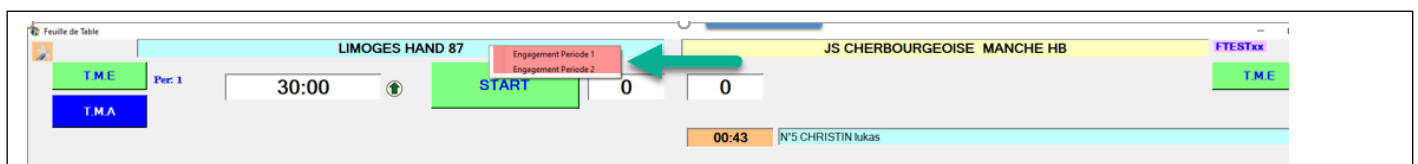
Le chronomètre part

*Vous pouvez également modifier la position des équipes sur la GDME par rapport au terrain*

- **Inversion Equipes** permet de permuter l'affichage des deux équipes (pour être dans la même position que le terrain par exemple)



*Possibilité de mémoriser l'équipe qui engage en première ou seconde période en faisant un clic droit sur le nom de l'équipe*



## UTILISATION DE LA GDME

Dès que le chrono est enclenché la liste des événements ou statistiques (Buts2Mn..) sont répertoriés dans le bloc du bas

Tps	Action Recevant	B_R	B_V	Action Visiteur
00:00 (1)	Marche Chrono	0	0	
*				

## COMMENT ENREGISTRER DES BUTS ?

Sélectionner le joueur, la case devient rouge, Et cliquer sur le bouton « BUT »

Feuille de Table

AS USSELOISE HB | FCS UZERCHE HB | GACAZXK

Per: 1 | 05:18 | STOP | 0 | 0

T.M.E

2 ADAMSKI dylan	3 ARFEUILLERE loic	4 BEYNEL lise	5 BILLOT nicolas	2 BARBANCHON adam	3 DELBOS corentin	5 BOUYER thomas	8 CHAMP samuel
6 BALLAY remi	8 AUBY morgane			9 DAUDE baptiste	55 DOMICE lucas		
			R BOURGES antoine				R COULOUMY mathieu

Annul | Avert. | 2 min | Disqual | But | But 7m | Tir | Arr.Gard

Le but est inscrit dans la case du joueur et l'action répertoriée dans le bloc du bas

Feuille de Table

AS USSELOISE HB | FCS UZERCHE HB | GACAZXK

Per: 1 | 06:14 | STOP | 1 | 0

T.M.E

2 ADAMSKI dylan	3 ARFEUILLERE loic	4 BEYNEL lise	5 BILLOT nicolas	2 BARBANCHON adam	3 DELBOS corentin	5 BOUYER thomas	8 CHAMP samuel
6 BALLAY remi	8 AUBY morgane			9 DAUDE baptiste	55 DOMICE lucas		
			R BOURGES antoine				R COULOUMY mathieu

Annul | Avert. | 2 min | Disqual | But | But 7m | Tir | Arr.Gard

Tps	Action Recevant	B_R	B_V	Action Visiteur
06:04 (1)	But N°2 ADAMSKI dylan	1	0	
00:00 (1)	Marche Chrono	0	0	
*				

## COMMENT SUPPRIMER LA DERNIERE ACTION ?

En cas d'erreur vous pouvez « ANNULER la dernière action en cliquant sur ANNUL.

Tps	Action Recevant	B_R	B_V	Action Visiteur
12:41 (1)	Annulation But N°2 ADAMSKI dylan	0	0	
06:04 (1)	But N°2 ADAMSKI dylan	1	0	
00:00 (1)	Marche Chrono	0	0	

Le but et l'action sont annulés.

## COMMENT SUPPRIMER UNE ACTION AUTRE QUE LA DERNIERE?

Cette opération est à faire lors d'un arrêt du temps

Sélectionner la ligne dans le déroulé des actions, faire un clic droit dessus et annuler l'action

Tps	Action Recevant	B_R	B_V	Action Visiteur
00:17 (1)	But N°78 MBEMBA monzale	1	1	
00:12 (1)		0	1	But N°6 BOUZONIE gaëtan
00:06 (1)	Avertissement N°7 TOURY yvan	0	0	
00:00 (1)	Marche Chrono	0	0	

Le score est de

Faire un clic droit sur la ligne bleue marine

Tps	Action Recevant	B_R	B_V	Action Visiteur
00:17 (1)	But N°78 MBEMBA monzale	1	1	
00:12 (1)		0	1	But N°6 BOUZONIE gaëtan
00:06 (1)	Annulation Avertissement N°7 TOURY yvan	0	0	
00:06 (1)	Avertissement N°7 TOURY yvan	0	0	
00:00 (1)	Marche Chrono	0	0	

Cliquer sur « Annulation action »

Le but et l'action sont annulés

Tps	Action Recevant	B_R	B_V	Action Visiteur
00:17 (1)	But N°78 MBEMBA monzale	1	0	
00:12 (1)		0	0	Annulation But N°6 BOUZONIE gaëtan
00:12 (1)		0	0	But N°6 BOUZONIE gaëtan
00:06 (1)	Annulation Avertissement N°7 TOURY yvan	0	0	
00:06 (1)	Avertissement N°7 TOURY yvan	0	0	

Le score est modifié

## INSCRIRE UN AVERTISSEMENT

Sélectionner le joueur sanctionné et cliquer sur le bouton Avertissement

Un rectangle jaune apparait dans la case du joueur et l'action est inscrite

## INSCRIRE 2 MINUTES

Procéder de la même manière que pour un but ou un avertissement

1- 2 Minutes

- SELECTIONNER LE JOUEUR
- CLIQUER SUR 2 min
- L'HEURE DE RENTREE EST AFFICHEE AU DESSOUS du rectangle



## 2-Disqualification suite 3 fois 2Mn

LES JOUEURS DISQUALIFIES SUITE A 3 FOIS 2Mn SONT INACTIFS SUR LA GDME ET NE PEUVENT PLUS PARTICIPER AU JEU

1 HUGUET mathieu	2 PRADEL lucas	3 DUBOS martin	4 MONDY louis
7 LIENA gael	9 DALHER lucas	10 MARICHAL arthur	12 KOUCHA mohamed
14 BRILLAT enzo			

## 3- Disqualification sans rapport d'arbitre

Cliquer sur Disq , rouge , si disqualification sans rapport (pas de carton bleu), donc , il est conseillé d'attendre la reprise du jeu pour cela , afin de s'assurer que les arbitres ne sortiront pas le carton bleu après le carton rouge

1 ABSI antoine	2 ADDI raphael	3 BRIATTE loic	4 ARNAUD baptiste
5 BURGUET DEGUY amaury	6 CREPIN florian	7 DEFOULOUNOUX tao	

Disqualification sans rapport d'arbitre avec heure de rentrée d'un nouveau joueur

Le joueur ne peut plus jouer , il est désactivé

Lorsque l'exclusion est terminée l'heure s'efface automatiquement

## INSCRIRE UNE DISQUALIFICATION AVEC RAPPORT D'ARBITRE

Cliquer sur le carré bleu DI avec rapport

01:54 N°5 BURGUET DEGUY amaury			
1 ABSI antoine	2 ADDI raphael	3 BRIATTE loic	4 ARNAUD baptiste
5 BURGUET DEGUY amaury	6 CREPIN florian	7 DEFOULOUNOUX tao	
			R BARELAUD bruno

Disqualification avec rapport d'arbitre

But
7m
Tir
Arret
+

Sur la FDME cette sanction, avec ou sans rapport se manifeste de la façon suivante:

- ✓ Ajout d'une colonne DR (Disqualification avec rapport)
- ✓ -Import automatique depuis la feuille de table avec possibilité de correction.

Avec pour résultat au niveau de la case arbitre, seule la disqualification avec rapport génère un commentaire automatique qui peut-etre complété par le juge arbitre

RECEVANT				BILLERE HANDBALL PAU PYRENEES										6064001			
	NUM	Cap	Nom	Prénom	Licence	Type	INV	BUTS	7m	Tirs	Arrêts	AV	2'	2'	D		
✕	JR01	4	JIMENEZ	david	6064001102196	UEA		1		1							
✕	JR02	5	YASHCHANKA	andrei	6064001102198	EA		1		1							
✕	JR03	6	PELIDIJA	admir	6064001102199	UEA		1		1							
✕	JR04	7	REIG-GUILLEN	eduardo	6064001102173	UEA		4		4							
✕	JR05	9	THEODOLIN	nathan	6064001102036	A											
✕	JR06	11	DOUDEAU	valentin	6064001102032	A		3		3							
✕	JR07	13	VERGELY	jeremy	6064001101709	A		5	2	5							
✕	JR08	18	ROBERT	peter	6064001101341	A		2		2							
✕	JR09	21	GROS	antoine	6064001102176	A											
✕	JR10	23	FURNARI	enzo	6064001102141	A											
✕	JR11	24	DOISSE	fenotina-bryan	6064001102174	B											
✕	JR12	26	TOURNELLE	louis	6064001102120	A											

### SYNCHRONISATION DU CHRONO GDME AVEC LE CHRONO SALLE

Il est possible de resynchroniser le chrono de la FDME avec le chrono de la salle

La procédure est la suivante :

Faire un double click sur le chrono le fond devient orange , ajuster le temps avec les flèches montante et descendante du clavier

JS CHERBOURG HB				LIMOGES HAND 87			
T.M.E				T.M.E			
Per: 1 12:36 STOP 3				2			
N°34 DESBOIS matthieu 00:49							
6	7	13	14	1	6	8	10
VINIF PINSAU	TOURY	JOURJAN	SEGREL	VASS	BOUTONNE	BIGEAT	AISSA
17	23	29	34	11	14	18	24
SUBAMEL	NOUVE	LE BOEF	NECOURS	LAMBERT	AUBERT	BOU	CHAMP
59	78	88	91	77	89	90	92

### STATISTIQUES

Il vous est également possible d'effectuer des statistiques sur :

- Les tirs de 7m
- Les arrêts de gardien
- Les Tirs
- Les buts

AS USSELOISE HB					FCS UZERCHE HB		
T.T.O					T.T.O		
Per: 1 20:40 STOP 2					6		
N°5 BILLOT nicolas 00:47					T.M.E		
2	3	4	5	2	8		
6	8			9	55		
R				R			
Annul				Avert. 2 min			
Disqual				But			
				But 7m			
				Tir			
				Arr.Gard			

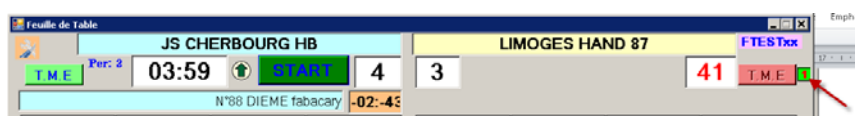
La procédure est identique à celles des buts et des sanctions.

## TEMPS MORT EQUIPE OU ARBITRAGE

Lorsqu'un entraîneur demande un « temps mort » cliquer sur le bouton T.M.E, le chrono se déclenche et décompte



Visualisation du nombre de temps morts pris par l'équipe



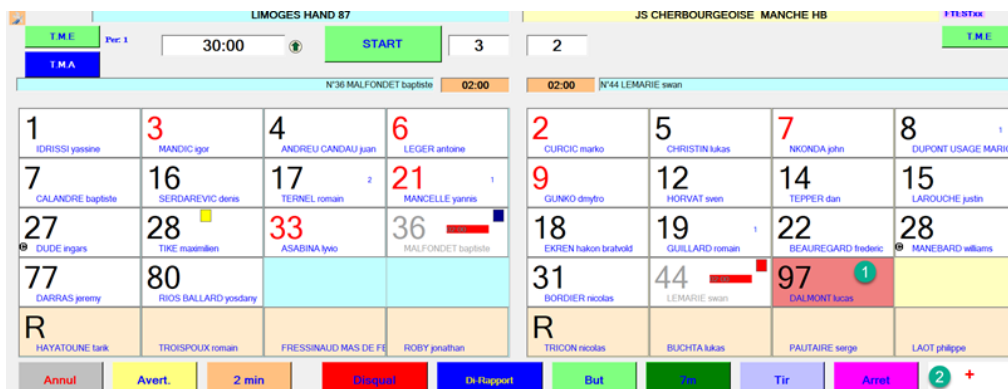
Le fonctionnement du temps mort arbitrage est identique au T.M.E



# PROTOCOLE COMMOTION

## SAISIE A PARTIR DE LA FEUILLE DE TABLE (PROCEDURE NORMALE)

- 1- Sélectionner le joueur
- 2- Cliquer sur la croix rouge en bas



## MODIFICATION DE LA SAISIE DU PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE

Afin de permettre la poursuite du jeu pendant l'examen médical éventuel, lorsque l'on coche le protocole commotion pour un joueur au niveau de la feuille de table, l'on ouvre un formulaire offrant quatre possibilités.

Poursuite du Jeu

**PAS DE PROTOCOLE COMMOTION / ABANDON** 1

**Le joueur JR5 KOUCHA mohamed Licence :6087048100352 (LIMOGES HAND 87) Est-il autorisé par son Officiel Responsable à reprendre le jeu ?**

2  
**Autorisé à Reprendre le Jeu**

4  
**Décision en Attente**

3  
**Non Autorisé à Reprendre le Jeu**

- ➔ 1-Abandon de la saisie en cas d'erreur
- ➔ 2-Joueur autorisé à reprendre le jeu (décision immédiate)
- ➔ 3-Joueur non autorisé à reprendre le jeu (décision immédiate)
- ➔ 4-Décision en attente d'examen médical, mais reprise du jeu sans attendre la décision

Dans le cas d'une décision laissée en attente (4), la réponse sera à apporter lors de l'import de la feuille de table à la fin de la rencontre, dans l'exemple ci-dessous:

SaisieFeuilleHand

Le joueur JR3 FERGANI gauthier Licence :5759014102100 (HANDBALL CLUB BOUSBECQUE WERVICQ VAL DE LYS) a-t'il été autorisé par son Officiel Responsable à reprendre le jeu suite à protocole commotion à 03 Mn:23 Sec ?

## VERIFICATION OU SAISIE A PARTIR de la feuille de match ou FDME

Un click sur la croix blessure permet de visualiser la ou les commotions saisies

	NUM	Cap	Nom	Prénom	Licence	Type
JR01	9	<input checked="" type="checkbox"/>	BRAEMS	hugo	5759014102041	A
JR02	10	<input type="checkbox"/>	DONGE	guillaume	5759014102258	A
JR03	5	<input type="checkbox"/>	DUC	eliott	5759014101957	A
JR04	3	<input type="checkbox"/>	HOWE	tanguy	5759014102253	A
JR05	12	<input type="checkbox"/>	JANSSOONE	julien	5759014101608	A
JR06	4	<input type="checkbox"/>	LIBBRECHT	thomas	5759014101671	A
JR07	11	<input type="checkbox"/>	ODAR	jules	5759014102316	A
JR08	14	<input type="checkbox"/>	TRINEL	clement	5759014101701	A

Une fois le formulaire ouvert

- Possibilité d'ajouter un protocole non saisi sur la feuille de table à l'aide du bouton [Ajouter Protocole Commotion]
- **Si click droit sur un protocole saisi :**
- Possibilité d'effacer un Protocole saisi par erreur
- Possibilité de corriger la poursuite ou non du jeu

Les blessures et Protocoles sont alors inscrits dans la case blessure de la FDME

Blessures Joueurs
Protocole Commotion pour JANSSOONE julien Licence :5759014101608 (HANDBALL CLUB BOUSBECQUE WERVICQ VAL DE LYS) à 25 Mn:36 Sec, Joueur(se) autorisé(e) à reprendre le jeu
Protocole Commotion pour JANSSOONE julien Licence :5759014101608 (HANDBALL CLUB BOUSBECQUE WERVICQ VAL DE LYS) à 55 Mn:02 Sec, Joueur(se) non autorisé(e) à poursuivre le jeu

Ces blessures ou protocoles commotion seront ensuite restitués au verso du PDF

Blessures
Protocole Commotion pour JANSSOONE julien Licence :5759014101608 (HANDBALL CLUB BOUSBECQUE WERVICQ VAL DE LYS) à 25 Mn:36 Sec, Joueur(se) autorisé(e) à reprendre le jeu
Protocole Commotion pour JANSSOONE julien Licence :5759014101608 (HANDBALL CLUB BOUSBECQUE WERVICQ VAL DE LYS) à 55 Mn:02 Sec, Joueur(se) non autorisé(e) à poursuivre le jeu
Protocole Commotion pour DELVAL theo Licence :5759060100249 (SAINGHIN HANDBALL CLUB) à 36 Mn:20 Sec, Joueur(se) non autorisé(e) à poursuivre le jeu
Blessure DELVAL theo(5759060100249) Blessure Tête ou Cou

## INSCRIRE UN JOUEUR OU UN OFFICIEL EN COURS DE RENCONTRE

Il est possible d'inscrire un joueur ou un officiel en cours de rencontre. Sur la GDME faire un clic droit dans la case de l'équipe concernée

The screenshot shows a match interface with two teams: GUERET HBC (left, blue) and E. LH 87 / BOISSEUIL (right, yellow). The score is 0-2. A context menu is open over player N°7 FERRANDON alexis, with options 'Ajouter Joueur' and 'Ajouter Officiel'. Below the field, there are buttons for 'Annul', 'Avert.', '2 min', 'Disqual', 'But', 'But 7m', 'Tir', and 'Arr.Gard'. A table at the bottom shows the match log:

Tps	Action Recevant	B_R	B_V	Action Visiteur
00:28 (1)	2MN N°7 FERRANDON alexis	0	2	
00:16 (1)		0	2	But 7m N°8 GEOFFRE jeremie
00:13 (1)		0	1	But N°4 BEDU marc
00:10 (1)	Avertissement N°3 DEVORET benjamin	0	0	

Cliquer sur « Ajouter Joueur »

Dans le pop-up qui s'ouvre

The pop-up window is titled 'Ajouter Joueur ou Officiel sur feuille'. The main title is 'AJOUT JOUEUR GUERET HBC'. It contains a table with columns: NUM, Nom, Prénom, Licence. A list of players is shown below the table:

NUM	Nom	Prénom	Licence
	BOUSSEAU matthieu	u	
	DEVORET benjamin	h	
	FERRANDON alexis	s	
	LARIGAUDERIE quentin	entin	
	LEJEUNE thomas		
	LEVEAU alexandre		
	VERNAUDON thibault	ult	

Buttons: 'Ajouter Joueur', 'ABANDON'.

Saisir le joueur comme dans la FDME et mettre sur numéro

The pop-up window is titled 'Ajouter Joueur ou Officiel sur feuille'. The main title is 'AJOUT JOUEUR GUERET HBC'. The table has columns: NUM, Nom, Prénom, Licence. The player 'LEVEAU alexandre' is selected, and the license number '1423006100290' is entered.

NUM	Nom	Prénom	Licence
89	LEVEAU	alexandre	1423006100290

Buttons: 'Ajouter Joueur', 'ABANDON'. A mouse cursor is clicking on the 'Ajouter Joueur' button.

Cliquer sur « Ajouter Joueur »

Le joueur est ajouté à la GDME

GUERET HBC				E. LH 87 / BOISSEUIL			
T.M.E		Per. 1	01:04	STOP	0	2	
N°7 FERRANDON alexis				01:24			
2	3	4	5	3	4	5	6
BOUSSEAU matthieu	DEVORET benjamin	LARIGAUDERIE quent	VERNAUDON thibault	ARMAGNAC hugo	BEDU marc	BOUATTOU youcef	CHAUDERON elie
7	89			7	8		
FERRANDON alexis	LEVEAU alexandre			DUSSOUBS valentin	GEOFFRE jeremie		

ATTENTION : Lors de l'importation de la GDME dans la FDME vous allez avoir ce message :



Cliquer sur « OK » et procéder à la saisie du joueur.

RECEVANT			GUERET HBC								1423008			
	NUM	Cap	Nom	Prénom	Licence	Type	I.N.V	BUTS	7m	Tirs	AV	2'	2'	DI
X	JR01	2	BOUSSEAU	matthieu	1423008100183	A								
X	JR02	3	DEVORET	benjamin	1423006100298	A								
X	JR03	4	LARIGAUDERIE	quentin	1423006100310	A								
X	JR04	5	VERNAUDON	thibault	1423008100193	A								
X	JR05	7	FERRANDON	alexis	1423006100268	A								
X	JR06	89	LEVEAU	alexandre	1423006100290	A								
X	JR07													
X	JR08													
X	JR09													

Cliquer à nouveau sur

M1400509T J5 du 10/12/12 au 16/12/12 (06) Div. 2ème Phase Masculine-14 - Niveau 2-14 M -

Code Rencontre HBAANLA Date Rencontre 16/12/2012 Heure 15:30

Lieu de la Rencontre  
0 - Gymnase du Collège  
35 rue de la Marche 23270 CHATELUS MALVALEIX

Vérification Saisie Feuille **IMPORT TABLE**

Officiels GUERET HBC E. LH 87 / BOISSEUIL Résultats

RECEVANT GUERET HBC 1423008

Les données sont importées sur la FDME

M1400509T - Saisie Feuille

Feuille de Match

**FEUILLE DE MATCH**

14 - Ligue du Limousin

GUERET HBC / E. LH 87 / BOISSEUIL

Code Groupe M1400509T Journée-Date Initiale J5 du 10/12/12 au 16/12/12

Code Rencontre HBAANLA Date Rencontre 16/12/2012 Heure 15:30

Competition-Phase-Groupes (06) Div. 2ème Phase Masculine-14 - Niveau 2-14 M -

Lieu de la Rencontre  
0 - Gymnase du Collège  
35 rue de la Marche 23270 CHATELUS MALVALEIX

Vérification Saisie Feuille

Officiels GUERET HBC E. LH 87 / BOISSEUIL Résultats

RECEVANT			GUERET HBC								1423008			
	NUM	Cap	Nom	Prénom	Licence	Type	I.N.V	BUTS	7m	Tirs	AV	2'	2'	DI
X	JR01	2	BOUSSEAU	matthieu	1423008100183	A								
X	JR02	3	DEVORET	benjamin	1423006100298	A								
X	JR03	4	LARIGAUDERIE	quentin	1423006100310	A								
X	JR04	5	VERNAUDON	thibault	1423008100193	A								
X	JR05	7	FERRANDON	alexis	1423006100268	A								
X	JR06	89	LEVEAU	alexandre	1423006100290	A		2						
X	JR07													
X	JR08													
X	JR09													
X	JR10													
X	JR11													

## A LA FIN DE LA RENCONTRE

Déplacer le bloc GDME pour accéder à la FDME ou Fermer la feuille de table et cliquer sur «IMPORT TABLE »

Les buts et sanctions sont reportés directement dans la FDME.

VISITEUR		LIMOGES HAND 87										1487048		
	NUM	Cap	Nom	Prénom	Licence	Type	INV	BUITS	7m	Tirs	AV	2'	2'	DI
X	JV01	15	ATSSA	brablie	1487048100105	A								
X	JV02	20	ARRAGNAC	JULIAN	1487048100034	A								
X	JV03	2	AMBAUD	Alexandre	1487048100009	A		1						
X	JV04	5	BORGARDT	AMELIE	1487048100327	A								
X	JV05	8	BORGAT	MATHIEU	1487048100326	A		1	1					
X	JV06	8												
X	JV07	8												
X	JV08	8												

### Cas particuliers

- Lors du réimport, Alerte si la feuille de match a été modifiée (changement de numéro de joueurs, ou joueurs supprimés).

**Nota :** Désormais, lors du réimport de la feuille de table, seules les données concernant les joueurs et officiels de bancs sont rapatriées (donc si un officiel ou des frais d'arbitres ont été ajoutés entretemps, ils ne seront plus effacés) Procédez à l'envoi de la Feuille de Match.

## IMPRESSION DU DEROULE DU MATCH

Cliquer sur « Imprimer »

Sur la page 1 vous avez le recto de la feuille et sur la page 2, le déroulé du match.

