



Feuille de match électronique
Adaptations U12 et U14

Ligue Francophone de Handball

INTRODUCTION

La mise en place de la feuille de match électronique devient une réalité et il y a quelques adaptations nécessaires pour qu'elle corresponde et s'adapte aux **Projets de Jeu** des catégories U12 et U14. En effet, nous n'avons pas voulu abandonner les **Projets de Jeu** mis en place dans ces catégories, car ceux-ci nous donnent pleine satisfaction, mais la technologie ne sait pas s'adapter à toutes leurs particularités. La structure actuelle de la feuille de match électronique est basée, entre autres, sur un format traditionnel de 2 mi-temps, ce qui ne correspond pas aux caractéristiques des catégories U12 et U14. Ainsi, dans la suite de ce document, vous trouverez les adaptations nécessaires à connaître et à faire lors du remplissage de la feuille de match électronique pour ces 2 catégories.



La feuille de match électronique pour la catégorie U12 est à remplir de la même manière que pour les autres catégories:

- encoder les joueurs et officiels des 2 équipes via « Team Lineup » (dans le cas d'un jeune qui n'est pas encore affilié-> « create new person »)
- encoder le secrétaire de table, le chronométreur et le délégué au terrain... via « Officials and fees »
- commencer le match « Match Protocol »
- indiquer les actions de match (buts, sanctions,...)
- valider le match lorsqu'il est terminé

Les seules adaptations sont les suivantes:

Team line-up:

- pour le poste de « Goal Keeper », vous pouvez inscrire le joueur qui commencera le match au poste de gardien
- il n'est plus nécessaire d'indiquer les joueurs qui jouent par ¼ temps

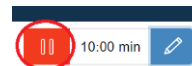


Temps et périodes de jeu:

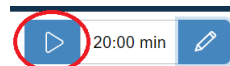
Pour s'adapter au temps de jeu ($4 \times 10' = 40'$), la feuille de match sera divisée en 2 mi-temps de 20'

<u>Projet de jeu</u>	<u>Feuille de match électronique</u>
4 périodes de jeu de 10'	2 périodes de jeu de 20'

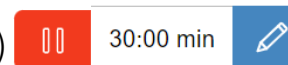
- Mettre le chronomètre en pause après 10' de jeu (fin du 1^{er} quart temps)



- Relancer le chronomètre après la mi-temps



- Mettre le chronomètre en pause après 30' de jeu (fin du 3^{ème} quart temp)



La feuille de match électronique pour la catégorie U14 est à utiliser différemment que pour les autres catégories, les actions suivantes restent cependant inchangées:

- encoder les joueurs et officiels des 2 équipes via « Team Lineup » (dans le cas d'un jeune qui n'est pas encore affilié-> « create new person »)
- encoder le secrétaire de table, le chronométreur et le délégué au terrain via « Officials and fees »
- commencer le match « Match Protocol »
- valider le match lorsqu'il est terminé

Les adaptations sont les suivantes:

Team line-up:

- pour le poste de « Goal Keeper », vous pouvez inscrire le joueur qui commencera le match au poste de gardien
- il n'est plus nécessaire d'indiquer les joueurs qui jouent par ¼ temps

Actions de match:

- il ne faut **PAS** encoder les actions du match sinon celles-ci seront reprises dans le rapport du match et celui-ci ne correspondra pas au comptage des points que nous souhaitons pour cette catégorie

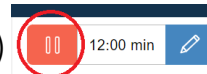


Temps et périodes de jeu:

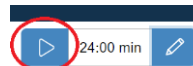
Pour s'adapter au temps de jeu ($4 \times 12' = 48'$), la feuille de match sera divisée en 2 mi-temps de 24'

<u>Projet de jeu</u>	<u>Feuille de match électronique</u>
4 périodes de jeu de 12'	2 périodes de jeu de 24'

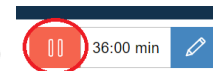
- Mettre le chronomètre en pause après 12' de jeu (fin du 1^{er} quart temps)



- Relancer le chronomètre après la mi-temps



- Mettre le chronomètre en pause après 36' de jeu (fin du 3^{ème} quart temps)



Fin de match et résultats:

- Conformément à ce qui est repris dans le projet de jeu de cette catégorie, le comptage des points gagnés se fait par $\frac{1}{4}$ temps -> un $\frac{1}{4}$ temps gagné donne 2 points, si égalité = 1 point par équipe
- Les points gagnés par $\frac{1}{4}$ temps s'additionnent pour au final avoir un total de 8 points
- A la fin du match, il faut convertir les points gagnés en buts marqués et les encoder
 - Si l'équipe A a gagné les 4 $\frac{1}{4}$ temps, elle obtient 8 points qu'il faut convertir en 8 buts pour cette équipe **8 : 0 (0 : 0)** (les buts sont à indiquer au joueur de votre choix)
 - Si l'équipe A a gagné 3 $\frac{1}{4}$ temps, elle obtient 6 points et l'équipe B en obtient 2 car elle a gagné un $\frac{1}{4}$ temps. Cela fait donc 6 buts pour l'équipe A et 2 buts pour l'équipe B **6 : 2 (0 : 0)**



CAS PARTICULIER:

- Si aucun arbitre officiel n'a officié durant la rencontre, il faudra cocher « Signature does not exist or is not possible. » lors de la validation de la feuille de match

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