

Compteur de points FBST — mode d'emploi

Tableau de marque de la Fédération Belge des Sports de Tamburello, à projeter sur une télévision ou un projecteur. Version du 18 septembre 2026.

Ce que c'est

Un seul fichier : `Compteur FBST.html`. Vous le copiez où vous voulez — sur le PC, sur une clé USB — et vous l'ouvrez d'un **double-clic**. Il s'ouvre dans votre navigateur.

Rien à installer, **aucun accès Internet nécessaire** : les drapeaux des 24 nations et les logos FBST et FIBaT sont à l'intérieur du fichier. Une salle de sport n'a pas toujours de Wi-Fi.

Le brancher sur la télévision ou le projecteur

Deux façons, selon votre matériel.

1. L'écran dupliqué — le plus simple

Branchez le câble HDMI, puis appuyez sur **touche Windows + P** et choisissez « **Dupliquer** ». La télévision montre alors exactement votre écran. Ouvrez le compteur, appuyez sur **F** pour le plein écran et sur **H** pour masquer les boutons. Vous marquez au clavier, sans regarder : flèche gauche, flèche droite.

C'est la méthode à privilégier quand vous êtes seul à la table de marque.

2. Les deux écrans séparés — le plus confortable

Touche **Windows + P**, choisissez « **Étendre** ». Puis, dans le compteur, cliquez sur « **Écran TV** ». Une seconde fenêtre s'ouvre, qui ne montre que le tableau, sans boutons : faites-la glisser sur la télévision et appuyez sur **F11** pour la mettre en plein écran.

Vous gardez les boutons sous les yeux sur le PC, le public ne voit que le tableau. Les deux restent synchronisés tout seuls.

Si rien ne s'ouvre, votre navigateur a bloqué la fenêtre : autorisez les fenêtres surgissantes

pour cette page, ou rabattez-vous sur l'écran dupliqué.

Marquer un point

Flèche gauche ←	un point pour l'équipe du côté gauche de l'écran
Flèche droite →	un point pour l'équipe du côté droit
Z	annuler le dernier point (<i>jusqu'à 200 fois en arrière</i>)

C'est le **côté** qui compte, pas l'équipe : après un changement de camp, l'équipe qui était à gauche est à droite, et c'est la flèche droite qui lui donne ses points. Vous appuyez toujours du côté où vous voyez le point se jouer.

Les matchs au temps

En tournoi, on joue souvent **à la durée** plutôt qu'aux jeux : une heure, et on compte les points jusque-là. Dans « **Équipes et règles** » (ou dans les réglages du tournoi, pour l'appliquer à tous les matchs), indiquez une **durée limite en minutes**. **0 veut dire : pas de limite**, on joue jusqu'aux jeux gagnants.

Avec une durée, le tableau affiche **le temps qu'il reste**, et non le temps écoulé.

Quand le temps est atteint :

- le compteur annonce « **Temps écoulé — dernier jeu** ». Le jeu en cours **n'est jamais coupé** :

on ne rend pas la main au milieu d'un échange ;

- dès que ce jeu se termine, **l'équipe qui mène en jeux gagne**, et le tableau se verrouille ;
- si les deux équipes sont **à égalité de jeux**, le match continue : « **jeu décisif** », et le

premier jeu gagné départage. Un tournoi ne saurait pas quoi faire d'un match nul — le barème ne prévoit pas de partage de points.

Le chronomètre se met en pause avec **P** : un arrêt de jeu ne mange pas le temps de match.

Temps morts et remplacements

Ajouté le 19 septembre 2026, sur les conseils de Patricia Ganivenq, présidente de la Fédération Française de Jeu de Balle au Tambourin.

Les temps morts

Un temps mort est **demandé par une équipe** : **Maj + ←** pour l'équipe de gauche, **Maj + →** pour celle de droite. Ou bien **M** (ou le bouton « Chrono ») : la fenêtre du chronomètre propose un bouton par équipe, avec son compte — « Temps mort — Belgique (1/3) ».

- Un **décompte** s'affiche en grand au bas du tableau, avec le nom de l'équipe ; le chronomètre du match **s'arrête** pendant ce temps, et une **sonnerie** annonce la reprise.
- La **voix annonce le temps mort** et l'équipe qui le demande.

- Que la minute s'écoule ou que vous l'arrêtiez avant la fin (bouton « **Arrêter** »), le bandeau

« **Reprise du match** » s'affiche, la sonnerie retentit et la voix l'annonce : les joueurs savent qu'il faut revenir.

- Sous le score de chaque équipe, des **ronds** montrent ses temps morts : **pleins** pour ceux

qui sont pris, **vides** pour ceux qui restent. Tout pris, ils passent au rouge, et le compteur **refuse** le temps mort de trop (« Plus de temps mort »). L'arbitre n'a plus à tenir le compte de tête.

- Le compte **suit l'équipe** au changement de camp, et repart à zéro au match suivant.
- Un temps mort donné à la mauvaise équipe s'annule avec **Z**, comme un point.

Les réglages, dans la fenêtre du chronomètre :

PAR DÉFAUT		
Durée	60 secondes	réglable à la seconde
Temps morts par équipe	3	règlement indoor ; 2 en plein air ; 0 = sans limite

Les remplacements

S (ou le bouton « Remplacement ») : indiquez, si vous voulez, le joueur qui **sort** et celui qui **entre** — numéro ou prénom, les deux sont facultatifs —, puis cliquez sur l'équipe.

Le tableau affiche « **Remplacement · Belgique · 7 ≥ 12** ». Le message ****s'efface tout seul au point suivant****, quand le jeu a repris. « Retirer le message », dans la même fenêtre, l'enlève plus tôt si besoin.

Sur un téléphone ou une tablette

Le compteur s'ouvre aussi sur un téléphone, avec l'adresse du site. Les boutons ****« Point à gauche » et « Point à droite »**** deviennent alors deux grandes touches côte à côte, prévues pour le pouce, et les rappels de clavier disparaissent.

En tenant le téléphone **couché (paysage)**, le tableau est plus grand et se lit mieux.

Diffuser l'écran sans montrer les boutons

C'est la façon la plus simple d'avoir le tableau en grand **et** de garder la main.

Diffusez l'écran de votre téléphone sur la télévision — par câble, par Chromecast ou par AirPlay — ou branchez votre PC. Puis appuyez sur « **Masquer** » (touche **H**) : les boutons disparaissent, le public ne voit plus que le tableau.

Le tableau devient alors la commande :

Toucher la moitié gauche	un point pour l'équipe de gauche
Toucher la moitié droite	un point pour l'équipe de droite
Toucher le centre (là où sont les jeux)	les boutons reviennent

Un rappel s'affiche quelques secondes au moment où vous masquez, pour ne pas rester bloqué.

Ce qui n'existe **pas encore** : piloter depuis son téléphone un PC branché à la télévision,

les deux appareils étant séparés. C'est prévu pour plus tard.

Ce que le compteur sait tout seul

Il applique le règlement, vous n'avez rien à calculer :

- les points montent **15, 30, 45** — jamais 40, le tambourin dit 45 ;
- à **45 partout**, les deux côtés affichent **AV** : une seule balle d'avantage, et l'équipe qui

la gagne prend le jeu. Pas de retour à égalité, pas de double avantage ;

- la **mise en jeu change de camp à chaque jeu** : le rond jaune à côté du nom indique qui

engage. Au coup d'envoi, c'est l'équipe de gauche ; « **Changer le service** » (touche **V**) le donne à l'autre, comme le tirage au sort en a décidé. Le changement de camp ne le fait pas : les deux équipes traversent **avec** leur service, et la même continue d'engager ;

- **chaque jeu gagné est annoncé** sur le bandeau rouge, et à voix haute si la voix est allumée :

le nom de l'équipe qui l'emporte, puis la marque en jeu — « *Jeu — Belgique · 3 jeux à 0* » ;

- le **changement de camp se fait tous les trois jeux**. Il s'annonce **après** le jeu, trois

secondes plus tard, pour qu'on entende d'abord qui a pris le jeu et à combien. Le bandeau rouge l'annonce, et les deux

équipes traversent le tableau : le nom, le drapeau et le nombre de jeux passent ensemble de l'autre côté. Il est impossible de lire le score d'une équipe sous le drapeau de l'autre ;

- la **balle de match** s'affiche sur le bandeau et s'annonce à voix haute : une équipe à 45 et à un

jeu du compte y est. À 45 partout, les deux peuvent y être à la fois — le tableau dit alors « balle de match des deux côtés » ;

- à **13 jeux**, le match est déclaré terminé : le bandeau annonce la **victoire** et redonne la

marque — « *Victoire — Belgique · 13 jeux à 7* » —, la voix le dit, et le tableau se verrouille — plus aucun point ne peut être marqué par mégarde. *(Si c'était une erreur : **Z** pour annuler.)*

Préparer un match

Cliquez sur « **Équipes et règles** » (ou touche **E**) :

- le **nom du tournoi**, affiché en haut ;

- le **nom et la nation** de chaque équipe — les 24 nations du tambourin sont proposées, avec leur drapeau ;
- le nombre de **jeux pour gagner** (13 par défaut) ;
- la **fréquence du changement de camp** (tous les 3 jeux par défaut) ;
- l'affichage du **chronomètre**.

Les noms d'équipe et le nom du tournoi se modifient aussi **directement sur le tableau**, en cliquant dessus.

« **Nouveau match** » remet les scores à zéro **en gardant les équipes, le tournoi et les règles** : on enchaîne les matchs d'un tournoi sans tout retaper.

Gérer un tournoi

Bouton « **Tournoi** » (ou touche **O**). Trois onglets, dans l'ordre où l'on s'en sert.

1. Équipes

Vous donnez le **nom du tournoi**, le **format** — les matchs se jouent en combien de jeux, 13 par défaut, mais 10 ou moins se pratique couramment en tournoi — et le ****seuil du point de consolation**** (7 par défaut).

Puis vous inscrivez les équipes une à une : un nom, une nation, « **Inscrire** ». La touche Entrée fait la même chose, pour aller vite. Chaque équipe a ses compteurs de ****cartons jaunes et rouges, que vous ajustez avec les boutons + et -****.

Le seuil doit rester sous le format. Si vous passez les matchs en 10 jeux alors que le

seuil est à 7, il reste valable ; mais si vous descendez le format sous le seuil, le compteur

abaisse le seuil tout seul et vous prévient — sans quoi aucune perdante ne pourrait jamais

l'atteindre.

2. Poules et matchs

Vous choisissez le **nombre de poules, de 1 à 4**, et vous cliquez sur « **Tirer au sort** ». Les équipes sont mélangées puis réparties au hasard, en poules de tailles égales à une équipe près. Dans chaque poule, **tout le monde rencontre tout le monde** : la liste des matchs est dressée automatiquement.

Chaque match a son bouton « **Jouer** » : le tableau de marque s'ouvre avec les deux équipes, leurs drapeaux et le format du tournoi déjà en place. À la fin du match, le résultat est enregistré et **le classement s'affiche tout seul**.

Refaire le tirage alors que des matchs sont joués efface leurs résultats. Le compteur demande

confirmation : il faut cliquer une seconde fois.

3. Classement

Il se met à jour **après chaque match**, poule par poule, et c'est lui qui s'ouvre entre deux rencontres.

Le barème, sur un tournoi en 13 jeux :

RÉSULTAT	GAGNANTE	PERDANTE
La perdante finit sous 7 jeux (13-0 à 13-6)	3 points	0 point
La perdante atteint 7 jeux (13-7 à 13-12)	2 points	1 point

En cas d'égalité de points, on départage dans cet ordre :

- 1. le plus de 45** — combien de fois l'équipe est montée à 45 dans un jeu, y compris les jeux qu'elle a perdus à l'avantage ;
- 1. le plus de 30** — combien de fois elle a atteint 30 ;
- 2. le moins de cartons** — un rouge pèse autant que trois jaunes.

Les jeux marqués et encaissés sont affichés parce qu'ils se lisent d'un coup d'œil, mais ****ils ne départagent pas**** : c'est le nombre de 45 qui tranche.

Le tournoi est enregistré au fur et à mesure : vous pouvez fermer le navigateur et le retrouver.

4. Phase finale

Quand **tous les matchs de poules sont joués**, l'onglet vous montre d'abord ****qui sortirait des poules, puis le bouton** « Lancer la phase finale » ****** dresse le tableau : quarts, demi-finales, finale, et un **match pour la 3e place**.

Qui sort des poules. Les **deux premiers de chaque poule** sont qualifiés d'office.

Le croisement. Le 1^{er} d'une poule affronte le 2^e de la suivante, et le 2^e de la première affronte le 1^{er} de la seconde. Deux équipes d'une même poule ne peuvent donc pas se rencontrer dès le premier tour.

POULES	QUALIFIÉES	PREMIER TOUR
2 poules	4	Demi-finales : 1 ^{er} A – 2 ^e B et 2 ^e A – 1 ^{er} B
4 poules	8	Quarts : A croisée avec B, C croisée avec D

Le repêchage. Un tableau se joue à 2, 4 ou 8 équipes. À **3 poules**, les deux premiers ne font que 6 qualifiées : le compteur complète alors avec les **meilleurs troisièmes**, comparés

entre eux avec les mêmes critères que le classement (points, 45, 30, cartons). Six qualifiées plus deux repêchées font huit, et les quarts peuvent se jouer.

*Exemple, avec 9 équipes : en **2 poules** (5 et 4), les deux premiers font 4 qualifiées et on*

va directement en demi-finales. En **3 poules** de 3, on a 6 qualifiées, et les ****2** meilleurs

troisièmes** complètent le tableau à 8.

Quand un repêchage a lieu, le croisement poule à poule ne tombe plus juste : le compteur classe alors toutes les qualifiées et oppose la mieux classée à la moins bien classée, la deuxième à l'avant-dernière, et ainsi de suite. Il vous dit laquelle des deux méthodes il a appliquée.

Ensuite, tout s'enchaîne seul : à la fin de chaque match, le vainqueur descend au tour suivant, les deux battus des demi-finales vont au match pour la 3e place, et le nom du vainqueur du tournoi s'affiche en haut du tableau.

Paramètres : langue, couleurs, voix

Bouton « **Paramètres** » (ou touche **G**).

Sept langues : français, néerlandais, anglais, italien, allemand, espagnol et portugais. Le compteur choisit **tout seul** celle du visiteur d'après son navigateur — un club italien qui ouvre le lien tombe sur l'italien sans rien régler — et retient ensuite votre choix. Ces sept langues couvrent **19 des 24 nations** du tambourin ; pour les cinq autres (Pologne, Hongrie, Russie, Japon, Bulgarie), l'anglais sert de langue commune.

Le compte des points : 45 ou 40. Le règlement francophone compte 15, 30, **45** ; l'usage italien compte 15, 30, **40**, comme au tennis. C'est le même point, seul son nom change. Par défaut le compteur suit la langue — l'italien affiche 40, les autres 45 — mais vous pouvez imposer l'un ou l'autre, car un tournoi peut suivre l'usage de son organisateur plutôt que celui de la langue affichée. Le choix se répercute partout, jusque dans les colonnes du classement et dans les annonces à voix haute.

Quatre couleurs de fond : noir (le meilleur sur un projecteur, dans une salle sombre), clair (quand la salle est très éclairée — les chiffres passent alors au rouge pour rester lisibles), bleu et rouge, pour habiller le tableau aux couleurs d'un club.

Les annonces à voix haute. Le navigateur dit, après chaque point, ****le score et l'équipe au service, et** « balle de match »** quand il y en a une ; puis le jeu gagné avec la marque en jeux, le changement de camp, le temps mort, la reprise et la victoire — **dans la langue choisie**. Chaque morceau est une phrase à part, pour que la voix marque une pause entre le nom de l'équipe et le score. Utile quand l'arbitre est loin du tableau, ou quand l'écran ne se voit pas de toute la salle. Le bouton ****« Essayer la voix »**** permet de vérifier avant le match que le son sort bien.

Pour la **laisser parler tout le match**, le bouton « **Voix** » de la barre (touche **A**) l'allume et l'éteint sans repasser par les paramètres : il reste jaune tant qu'elle parle. Le réglage est retenu d'une ouverture à l'autre.

Le choix de la voix. Deux choix simples en tête du menu : « **voix féminine** » et « **voix masculine** ». Sur un PC Windows en français, ce sont **Julie** et **Paul** — choisies à l'écoute le 20/09/2026, et retenues parce qu'elles parlent **sans réseau**. Au-dessus des deux, « **automatique** » : le compteur prend la meilleure voix installée pour la langue affichée — c'est le choix qui parle dans toutes les langues, sans rien régler, et c'est celui qui s'applique par défaut. En français il donne Julie. Puis ****Google français, marquée « nécessite Internet »**. **Quatre lignes, pas de noms techniques. Chaque choix fait dire une phrase du match**, avec vos noms d'équipes** — c'est sur eux qu'une voix se juge. Le choix est retenu **par langue**.

L'ordinateur en a plusieurs, et elles ne se valent pas : c'est souvent elle, et non le compteur, qui fait la différence entre une annonce agréable et une annonce mécanique. Le menu « **Choix de la voix** » liste celles qui parlent la langue affichée ; chaque choix fait dire une phrase du match, **avec vos noms d'équipes** — c'est sur eux qu'une voix se juge. Le choix est retenu **par langue**.

Attention au marquage « **nécessite Internet** » : les voix « Google » sonnent bien plus naturellement, mais elles sont fabriquées sur les serveurs de Google et ****se taisent sans réseau****. Dans une salle sans Wi-Fi, seules les voix « Microsoft », installées dans Windows, parlent. Pour en ajouter d'autres langues : *Paramètres Windows > Heure et langue > Voix*.

Le volume de la voix se règle juste en dessous, de 20 à 100 %. La voix dit un mot à chaque cran : réglez-le dans la salle, l'oreille sur le résultat. La **sonnerie** du temps mort garde son niveau à elle — c'est elle qui rappelle les joueurs, elle ne doit pas baisser avec la parole. Pour faire taire la voix, ce n'est pas le volume qu'il faut baisser, c'est le bouton « **Voix** » (touche **A**) qu'il faut éteindre.

Les sept langues parlent — à condition que l'ordinateur ait la voix qui va avec. Chrome sous Windows les a toutes les sept ; sur une machine dépouillée, il peut en manquer une. Les paramètres le disent alors en bas de la fenêtre, et l'annonce sort quand même, avec l'accent de la voix par défaut.

Toutes les touches

TOUCHE	EFFET
← / →	point à gauche / à droite
Z	annuler
C	changer de camp tout de suite (<i>sans attendre le troisième jeu</i>) — annoncé lui aussi
V	donner le service à l'autre équipe (<i>au tirage au sort</i>)
P	démarrer ou arrêter le chronomètre
Maj + ← / Maj + →	temps mort pour l'équipe de gauche / de droite
M	fenêtre du chronomètre et des temps morts
S	annoncer un remplacement
F	plein écran
H	masquer ou remonter les boutons
T	ouvrir la fenêtre d'affichage TV
O	tournoi : équipes, poules, classement
G	paramètres : langue, couleurs, voix et volume
A	allumer ou éteindre les annonces à voix haute
E	équipes et règles du match en cours

Le chronomètre part tout seul au premier point du match.

En cas de pépin

Le navigateur s'est fermé en plein match. Rouvrez le fichier : le score est retrouvé tel quel. Il est enregistré à chaque point.

Le score affiché est faux. Appuyez sur **Z** autant de fois qu'il faut pour revenir au bon moment, puis reprenez.

Vous voulez repartir de zéro. « Équipes et règles » → « Nouveau match ».

Rien ne réagit au clavier. Vous étiez sans doute en train de modifier un nom : cliquez n'importe où sur le fond noir du tableau, et les touches reviennent.

Le compteur est fabriqué depuis C:\Users\Jean-Luc\Documents\Claude\09-Compteur-Tambourin . Il partage sa liste de nations et ses drapeaux avec le jeu vidéo de la fédération : une seule liste pour les deux.