Une image contenant texte, dessin humoristique, Graphique, illustration

Description générée automatiquementFEUILLE DE MATCH

ELECTRONIQUE

**Avant le match**

Il faut remplir la liste de votre équipe :

* Nom et/ou prénom : vous commencez à taper le nom du licencié qui va apparaître, lorsqu’il y a plus qu’un seul nom, vous validez par la touche Entrer
  + Si 2 fois le même nom et prénom : vous devez saisir le numéro de licence du licencié concerné et valider par la touche Entrer
* Vous devez choisir votre capitaine en cliquant sur la case de la colonne Cap en face du joueur que vous décidez
* Vous placez les numéros de maillots de vos joueurs (colonne Num)
* Vous vous inscrivez comme officiel (dans OR01). Si d’autres officiels prévus, vous les rajouter dans les lignes suivantes (OR02, 0R03…)

Si vous avez commis une erreur, vous pouvez vous corriger en annulant : croix rouge à gauche des noms.

Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel, Icône d’ordinateur

Description générée automatiquementVous ne devez pas décocher les joueurs dans la colonne I.NV, c’est le rôle de l’arbitre.

**Information rapide :**

Lorsqu’aucun joueur n’est saisi sur la feuille de match, un clic droit sur l’onglet « recevant ou visiteur » permet de récupérer la liste des joueurs et officiels de l’équipe saison sur la dernière feuille de match sauvée dans le championnat correspondant. Cette fonction permet lors de tournois d’éviter de ressaisir l’équipe à chaque rencontre.

**ATTENTION** : Si vous utilisez cette fonction, n’oubliez pas de supprimer les joueurs non présents et de les remplacer par les nouveaux si nécessaire. N’oubliez pas non plus de valider le capitaine s’il y a changement. Remarque : les joueurs sont inscrits dans l’ordre croissants des numéros automatiquement.

**Fin du match**

Avant de fermer la feuille de match :

* Précisez aux arbitres si vous avez des blessés
* Une image contenant texte, Appareils électroniques, capture d’écran, logiciel

  Description générée automatiquementVous devrez ensuite, signer la FDME en indiquant un mot de passe (ex : 0000 ou 1234) qu’il faut confirmer. Vous devez vous en souvenir car s’il y a une erreur, les arbitres doivent rouvrir la FDME, tout le monde doit replacer sa signature.

**Il est fortement conseillé de demander à sauvegarder la FDME sur votre clé USB**