



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)

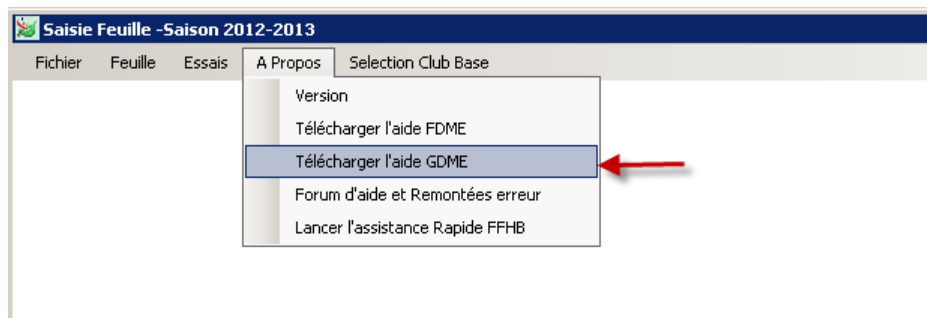
-----Version : 1.0.6

-- 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

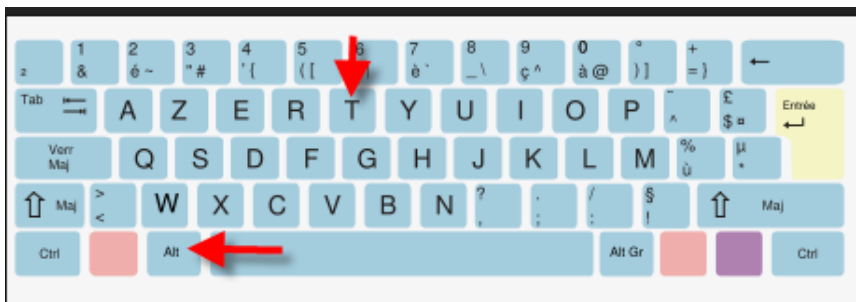
1-VERSION STANDARD (ALT+T)

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

VERSION 1:

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

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 »

Paramétrage Feuille de Table

Championnat: **M14007011**

Nbre Périodes: **2** Durée (mn): **30** Chronomètre

Durée exclusion (s): **120**

Nombres TeamTimeOut : **3** Durée TeamTimeOut (s): **60**

Nb Max TTO Per 1 : **2** Nb Max TTO Per 2 : **2**

Sauvegarde Abandon

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 »

Feuille de Table

AS USSELOISE HB **FCS UZERCHE HB** **GACAZXK**

Per: 1 00:04 **STOP** 0 0

T.M.E T.M.E

2 ADAMSKI dylan	3 ARPEUILLERE loic	4 BEYNEL lise	5 BILLOT nicolas	2 BARBRANCHON adam	3 DELBOS corentin	5 BOUYER thomas	8 CHAMP samuel
6 BALLAY remi	8 AURY morgane			9 DAUDE basile	55 DOMICE lucas		
			R BOURGES antoine				R COULOUIMY mathieu

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

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)

CHAMBRAY

Paramétrage Rencontre

Efface Feuille de Table

Inversion Equipes

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

Feuille de Table

LIMOGES HAND 87 **JS CHERBOURGEOISE MANCHE HB** **FTSTXX**

T.M.E Per: 1 30:00 **START** 0 0

00:43 N°5 CHRISTIN lukas

UTILISATION DE LA GDME

Dès que le chrono est enclenché la liste des événements ou statistiques (Buts 2Mn..) 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

Per: 1 05:18 STOP 0 0

T.M.E

FCS UZERCHE HB

GACAZXK

T.M.E

2 ADAMSKI dylan	3 ARFEUILLERE loic	4 BEYNEL lise	5 BILLOT nicolas
6 BALLAY remi	8 AUBY morgane		
			R BOURGES antoine

2 BARBANCHON adam	3 DELBOS corentin	5 BOUYER thomas	8 CHAMP samuel
9 DAUDE baptiste	55 DOMICE lucas		
			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

Per: 1 06:14 STOP 1 0

T.M.E

FCS UZERCHE HB

GACAZXK

T.M.E

2 ADAMSKI dylan	3 ARFEUILLERE loic	4 BEYNEL lise	5 BILLOT nicolas
6 BALLAY remi	8 AUBY morgane		
			R BOURGES antoine

2 BARBANCHON adam	3 DELBOS corentin	5 BOUYER thomas	8 CHAMP samuel
9 DAUDE baptiste	55 DOMICE lucas		
			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.

AS USSELOISE HB **FCS UZERCHE HB** **GACAZXK**

Per: 1 13:01 STOP 0 0 T.T.O.

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 COULOUIMY mathieu

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

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

JS CHERBOURG HB **LIMOGES HAND 87**

05:43 STOP 1 1

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

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

JS CHERBOURG HB **LIMOGES HAND 87**

05:43 STOP 1 1

Faire un clic droit sur la ligne bleue marine

JS CHERBOURG HB **LIMOGES HAND 87**

05:43 STOP 1 1

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

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	
00:12 (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	

Cliquer sur « Annulation action »

Le but et l'action sont annulés

JS CHERBOURG HB **LIMOGES HAND 87**

10:37 START 1 0

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	
00:00 (1)	Marche Chrono	0	0	

Le score est modifié

JS CHERBOURG HB **LIMOGES HAND 87**

Per: 1 10:37 START 1 0

INSCRIRE UN AVERTISSEMENT

Sélectionner le joueur sanctionné et cliquer sur le bouton Avertissement

The screenshot shows the AS USSELOISE HB software interface. At the top, it displays the team name 'AS USSELOISE HB' and 'FCS UZERCHE HB'. Below this, there's a score of 1 to 3 and a timer at 17:22. The main part of the interface is a 5x5 grid representing the players. A yellow rectangle is highlighted on the grid, and a green arrow points to the 'Avert.' button in the bottom toolbar. The interface also includes buttons for 'Annul', 'Avert.', '2 min', 'Disqual', 'But', 'But 7m', 'Tir', and 'Arr.Gard'. At the bottom, there's a table with columns for 'Tps', 'Action Reçue', 'B_R', 'B_V', and 'Action Visiteur'.

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

The screenshot shows the N°3 DUBOS martin software interface. At the top, it displays the team name 'N°3 DUBOS martin' and a timer at 01:56. The main part of the interface is a 5x5 grid representing the players. A yellow rectangle is highlighted on the grid, and a green arrow points to the '2 min' button in the bottom toolbar. The interface also includes buttons for 'Annul', 'Avert.', '2 min', 'Disqual', and 'Dr-Rapport'. At the bottom, there's a table with columns for 'Tps', 'Action Reçue', 'B_R', 'B_V', and 'Action Visiteur'.

- SÉLECTIONNER LE JOUEUR
- CLIQUER SUR 2 min
- L'HEURE DE RENTRÉE EST AFFICHÉE 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	

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

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

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

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

Feuille de Table				LIMOGES HAND 87			
JS CHERBOURG HB				FTES Toulon			
T.M.E	Per: 1	12:36	STOP	3	2	T.M.E	
N°34 DESBOIS mathieu				00:49			
6	7	13	14	1	6	8	10
YVUF PINSault n°1	TOURY ean	JOURDAN de	SEGARET fabien	VASS zohar	BOUYONE gaelen	BUGEAT mathieu	ANSSA bethan
17	23	29	34	11	14	18	24
BLUMHEIM gaelen	KOYNE edouard	LE GOFF gabrielan	DESBOIS mathieu	LAMBERT mathieu	AUBARD alexandre	PAP n°1	GUINBERT n°1
50	78	88	91	77	80	80	82

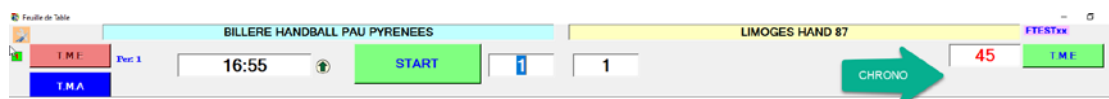
- Les tirs de 7m
- Les arrêts de gardien
- Les Tirs
- Les buts

The screenshot shows a software interface for a table game. It is divided into two main sections: 'AS USSELLOE HB' and 'FCS UZERCHE HB'. Each section has a grid of numbers and text. In the 'AS USSELLOE HB' section, a green box labeled 'T.M.E' is placed over the number '2'. In the 'FCS UZERCHE HB' section, a green box labeled 'T.M.E' is placed over the number '55'. At the bottom of the interface, there are several buttons: 'Annul', 'Avert.', '2 min', 'Chaque', 'But', 'Tir', and 'Arr. Gard.'. Three green arrows point from the 'T.M.E' boxes to the 'But', 'Tir', and 'Arr. Gard.' buttons respectively.

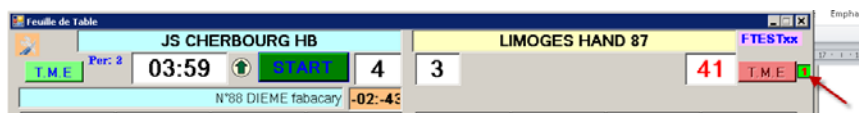
9

TEMPS MORT EQUIPE OU ARBITRAGE

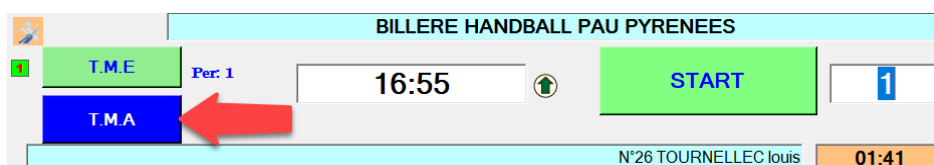
Lorsqu'un entraineur demande un « temps mort » cliquer sur le bouton T.M.E, le chrono se déclenche et décompte



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.

- ➔ 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:

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	☒	BRAEMS	hugo	5759014102041	A
JR02	+	10	☐	DONGE	guillaume	5759014102258	A
JR03	+	5	☐	DUC	eliott	5759014101957	A
JR04	+	3	☐	HOWE	tanguy	5759014102253	A
JR05	+	12	☐	JANSSOONE	julien	5759014101608	A
JR06	+	4	☐	LIBBRECHT	thomas	5759014101671	A
JR07	+	11	☐	ODAR	jules	5759014102316	A
JR08	+	14	☐	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 the GDME interface for a match between GUERET HBC and E. LH 87 / BOISSEUIL. The match is in progress, with a time of 01:04. A right-click context menu is open over player N°7 FERRANDON alexis, showing options 'Ajouter Joueur' and 'Ajouter Officiel'. The interface includes a scoreboard, a list of players, and a table of actions.

Tps	Action Reçue	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 screenshot shows the 'Ajouter Joueur ou Officiel sur feuille' pop-up window. It contains a table with columns NUM, Nom, Prénom, and Licence. A list of players is displayed, and the 'Ajouter Joueur' button is highlighted.

NUM	Nom	Prénom	Licence
	BOUSSEAU matthieu		
	DEVORET benjamin		
	FERRANDON alexis		
	LARIGAUDERIE quentin		
	LEJEUNE thomas		
	LEVEAU alexandre		
	VERNAUDON thibault		

Saisir le joueur comme dans la FDME et mettre sur numéro

The screenshot shows the 'Ajouter Joueur ou Officiel sur feuille' pop-up window. The player LEVEAU alexandre is selected, and the 'Ajouter Joueur' button is highlighted.

NUM	Nom	Prénom	Licence
89	LEVEAU	alexandre	1423006100290

Cliquer sur « Ajouter Joueur »

Le joueur est ajouté à la GDME

GUERET HBC

T.M.E

Per. 1

01:04

↑

STOP

0

N°7 FERRANDON alexis

E. LH 87 / BOISSEUIL

2

FTESTX

T.M.E

2 BOUSSEAU matthieu	3 DEVORET benjamin	4 LARIGAUDERIE quent	5 VERNAUDON thibault
7 FERRANDON alexis	89 LEVEAU alexandre		

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

SaisieFeuilleHand

Joueur Absent dans Equipe Recevante , saisir joueur LEVEAU alexandre avec Numéro 89 pour pouvoir importer la feuille de table

OK

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

RECEVANT					GUERET HBC										1423008				
		NUM	Cap	Nom	Prénom	Licence	Type	INV	BUTS	7m	Tirs	AV	2'	2'	2'	DI			
X	JR01	2	☒	BOUSSEAD	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	☐	LEVZAD	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 Feuilles

Feuille de Match

14 - Ligue du Limousin

GUERET HBC

2

E LH 87 / BOISSEUIL

2

FEUILLE DE MATCH

GUERET HBC / E. LH 87 / BOISSEUIL

Code Groupe
M1400509T

Code Rencontre
HBAANLA

Journée-Date Initiale
J5 du 10/12/12 au 16/12/12

Date Rencontre
16/12/2012

Heure
15:30

Compétition-Phase-Groupe
(06) Div. 2ème Phase Masculine-14 - Niveau 2 -14 M -

Lieu de la Rencontre
**9 - Gymnase du Collège
35 rue de la Marche 23270 CHATELAIN MALVALEIX**

Verification Saisie Feuilles

Officiels

GUERET HBC

E LH 87 / BOISSEUIL

Résultats

RECEVANT										GUERET HBC										1423008			
	NUM	Cap	Nom	Prénom	Licence	Type	INV	BUTS	7m	Tirs	AV	2'	2'	DI									
✗ JR01	1	☒	BOISSERAT	matthieu	1423008100189	A	☐	☐			☐	☐	☐	☐									
✗ JR02	2	☐	DEVOREY	benjamin	1423006100298	A	☐	☐			☒	☐	☐	☐									
✗ JR03	4	☐	LARIGAUDERTE	quentin	1423006100310	A	☐	☐			☐	☐	☐	☒									
✗ JR04	5	☐	VERNADOURON	thibault	1423008100193	A	☐	☐			☐	☐	☐	☐									
✗ JR05	7	☐	FERRANDON	alexia	1423006100269	A	☐	☐			☒	☐	☐	☐									
✗ JR06	89	☐	LEVEAD	alexandre	1423006100290	A	☐	☐	2		☒	☐	☐	☐									
✗ JR07		☐					☐	☐			☐	☐	☐	☐									
✗ JR08		☐					☐	☐			☐	☐	☐	☐									
✗ JR09		☐					☐	☐			☐	☐	☐	☐									
✗ JR10		☐					☐	☐			☐	☐	☐	☐									
✗ 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 HANDB 87										1487048			
	NUM	Cap	Nom	Prénom	Licence	Type	INV	BUTS	7m	Tirs	AV	2'	2'	D			
X	JV01	15	ATISSA	brahian	1487048100105	A											
X	JV02	20	ARRABAC	Julian	1487048100034	A											
X	JV03	2	ARRABAC	alexandre	1487048100009	A											
X	JV04	5	ROGARD	amir	1487048100327	A		1									
X	JV05	8	ROGARD	mathieu	1487048100326	A			1	1							
X	JV06																
X	JV07																
X	JV08																

Cas particuliers

- 1- 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.

