



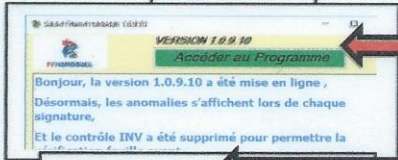
FEUILLE DE MATCH ELECTRONIQUE

1) Avant le Match :

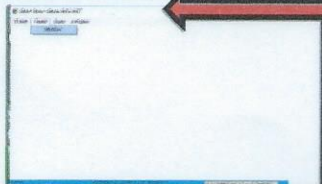
- Allumer l'ordinateur (mot de passe : ~~4444~~ mahb)



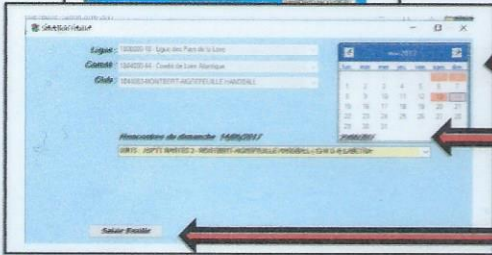
← Cliquer sur l'icône «saisie feuille hand»



← Cliquer sur «accéder au programme»



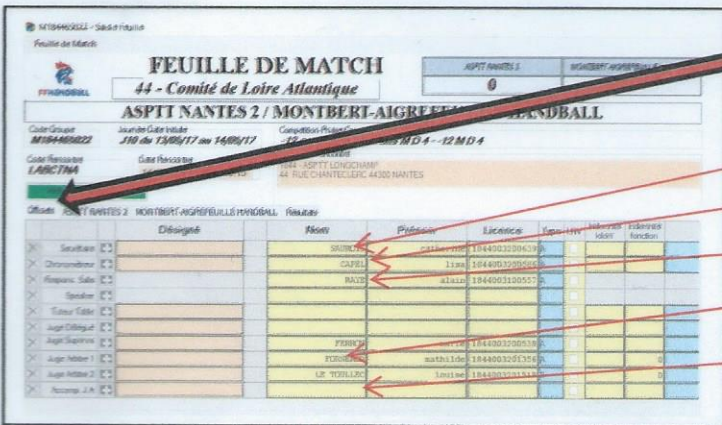
← Cliquer sur «feuille» puis «sélection»



← Sélectionner le jour du match

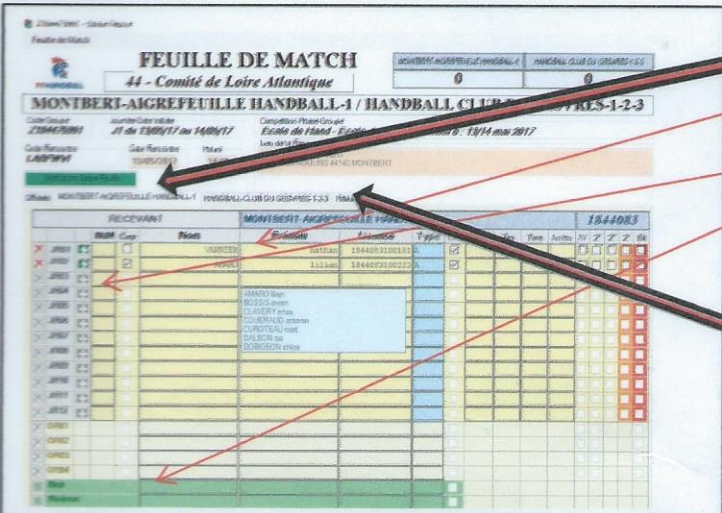
← Sélectionner le match

← Puis cliquer sur saisie feuille



Dans l'onglet «Officiel» remplir :
(mettre des noms de licenciés Loisirs)

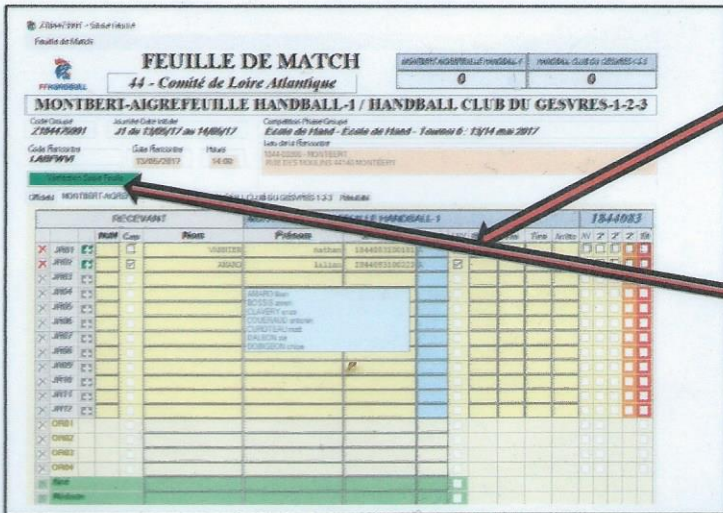
- Secrétaire
- Chronométrateur
- Responsable de salle
- Juge arbitre
- et accompagnateur JA si les arbitres sont des jeunes arbitres



Dans les onglet «MAHB» le coach doit rentrer :

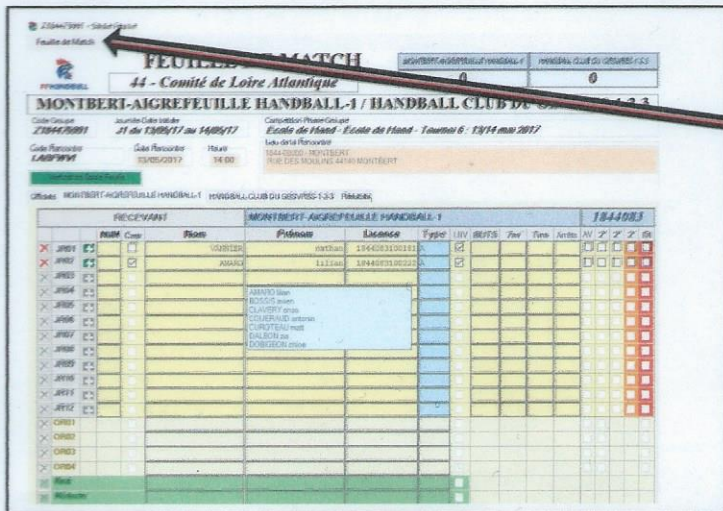
- les joueurs
- Leur numéro de maillots
- Le ou les coach(s)
- Désigner le capitaine d'équipe

← Cliquer dans l'onglet de l'équipe adverse
Et le coach adverse doit faire la même chose.



L'arbitre doit vérifier les licences en cliquant sur I.NV pour tous les joueurs et les coachs des 2 équipes

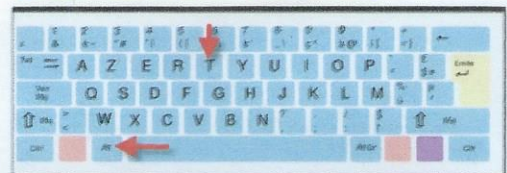
Ensuite il clique sur vérification saisi de feuille (il doit y avoir qu'un seul message : l'arbitre n'est Pas dans la base de données)



Ensuite sur l'onglet feuille de match et Sélectionner table de match ou sur le clavier

Appuyer sur ALT + T

Sur le clavier de votre ordinateur cliquer sur ALT + T





FEUILLE DE MATCH ELECTRONIQUE

2) Pendant le Match :

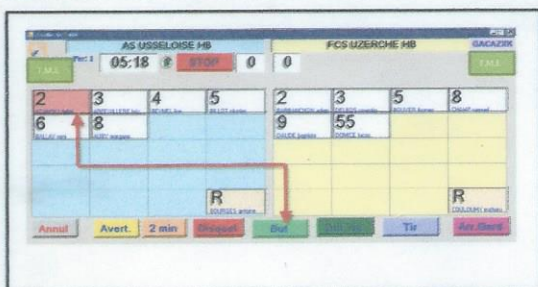


Pour commencer le match cliquer sur START



Si l'arbitre arrête le match «en sifflant 3 fois»
Cliquer sur STOP.

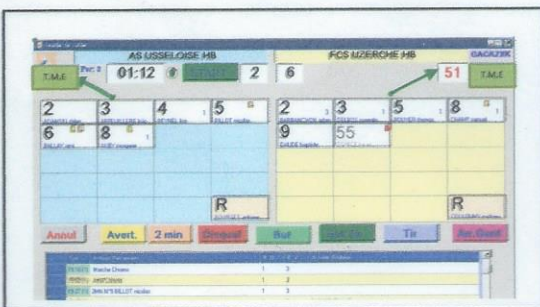
Et pour reprendre le match recliquer sur START



Pour enregistrer un but :

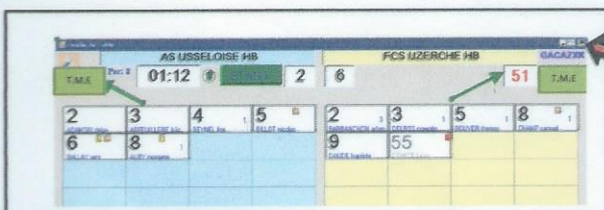
Cliquer sur le numéro du joueur de l'équipe qui a marqué (la case devient rouge) et ensuite cliquer sur but

Faire de même pour les avertissements (carton jaune)
Le 2 min et les disqualifications (carton rouge)

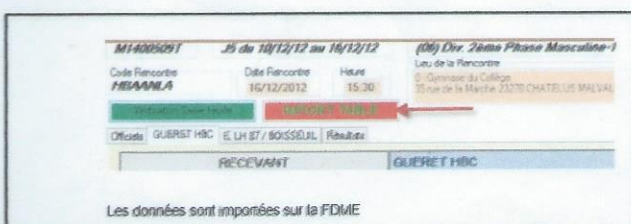


Pour les temps morts cliquer sur la touche verte TME
De l'équipe qui pose son temps mort

N'oubliez pas de cliquer sur START à la fin du temps mort pour refaire partir le temps.



A la fin du match fermer la table de match en cliquant sur la croix.



Cliquer ensuite sur Import Table.

puis sur résultats





FEUILLE DE MATCH ELECTRONIQUE

3) Après le Match :

VISITEUR		LIMOGES HANDBALL										
N°	Nom	Prénom	Licence	Type	HH	BRUT	2m	Tirs	AV	2'	2'	DE
X	J001	E	5	1								
X	J002	E	20	1								
X	J003	E	2	1								
X	J004	E	5	1								
X	J005	E	8	1								
X	J006	E	2	1								
X	J007	E	2	1								
X	J008	E	2	1								

Brancher les clefs usb

S'il y a des blessés le signaler en cliquant sur la croix verte et renseigner l'endroit de la blessure ...

Ensuite les signatures :
Faire signer le ou les coach de l'équipe adverse (s'il ne signe pas avant de partir vous pouvez signer pour lui)

Pour signer : Cliquer sur le nom (case grise) Taper «azer» cliquer sur la touche **signer** et retaper «azer»

(il suffit de taper 2 fois la même chose)

Toujours la signature de ou des arbitres en dernier car ça clôture la feuille de match.

Fermer la feuille de match en appuyant sur la croix de la fenêtre en haut à droite.

L'ordi vous demande de sauvegarder sur une clé (accepter). Ensuite enlever la clé. S'il y a plusieurs clé sauvegardez plusieurs fois. Ensuite répondez non quand toutes les sauvegardes sont faite.

Donner la clé au coach.

Et c'est terminé !!!!