Les fiches mémo

Feuille de Match Electronique Fiche N°6

Guide d'utilisation de la Feuille de Match Electronique

La dématérialisation de feuille de match papier a pu se réaliser grâce à la mise en place du logiciel fédéral permettant de gérer directement depuis un ordinateur les rencontres. La Feuille de Match Electronique (que nous nommerons FDME par la suite) devient donc un outil à maîtriser afin de faciliter la remontée des résultats.

Le logiciel a intégré la possibilité de faire une simulation de remplissage de Feuille de Match Electronique. Si vous êtes novice, n'hésitez pas à vous faire la main en utilisant cette fonctionnalité disponible depuis le menu Fichier Essais A Propos ***. Vous verrez alors un fond orange/brun apparaître, cela signifiera que vous êtes en mode virtuel.***

Dans cette fiche

1. Premiers Pas avec la FDME
2. Connexion et import de données
3. La FDME pendant la rencontre
   3.1 Choix de la rencontre
   3.2 Saisie des officiels et des joueurs
4. La Feuille de Table
5. Dernières étapes avant l'export

1. Premiers pas avec la FDME

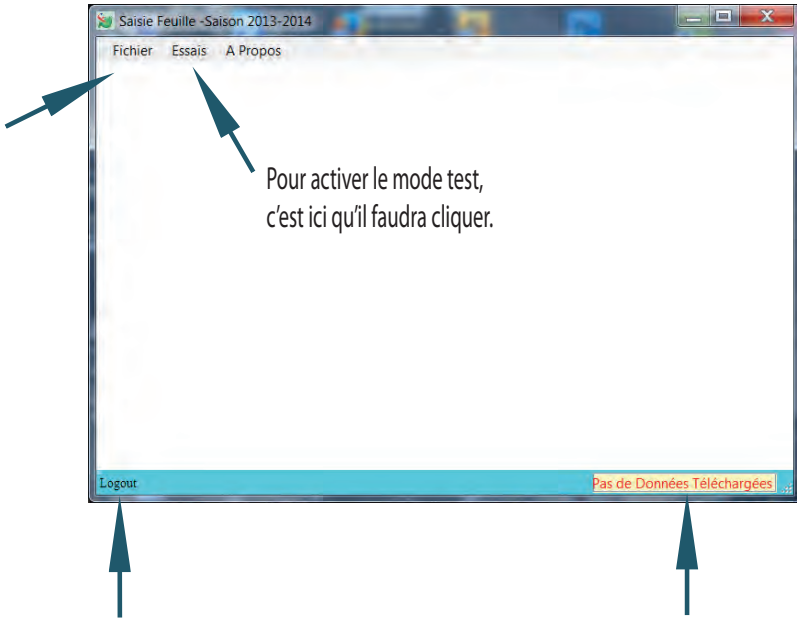
11 Interface

Pour télécharger le logiciel de gestion de la FDME , rendez-vous ici sur le site de la FFHB: http://www.ff-handball.org/ffhb/les-commissions/service-it/aide-logiciel.html

Après avoir installé le logiciel, cliquez sur son icône pour le lancer. Le menu «Fichier» vous permettra de vous connecter et par conséquent de pouvoir télécharger ou importer toutes les données relatives à votre club.

Toutes les salles de sport ne dispose pas encore de connexion wifi. C'est pourquoi nous vous conseillons fortement de prévoir l'import de toutes les données de la rencontre au minimum la veille de la rencontre.

Pas d'inquiétude pour l'envoi des résultats si vous n'avez pas de connexion dans la salle, vous pourrez les envoyer après la rencontre soit en exportant la FDME sur une clé USB, soit en vous connectant avec l'ordinateur sur un réseau disponible.



Pour activer le mode test, c'est ici qu'il faudra cliquer.

«Logout» : cela signifie que vous n'êtes pas connectés.

«Pas de données téléchargées» : cela signifie qu'aucune information relative à votre club n'a été téléchargée depuis la base de donnée. C'est pourquoi il vous faudra une connexion pour faire la mise à jour.

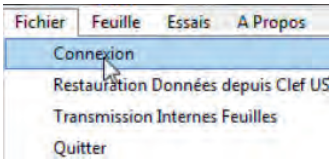
Les fiches mémo

FDME Fiche N°6

Guide d'utilisation de la FDME

2. Connexion et import des données

Dans le menu «Fichier» cliquez sur «Connexion».



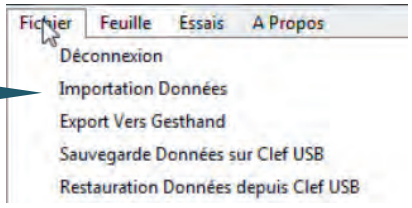
Vous arriverez sur l'écran de connexion.

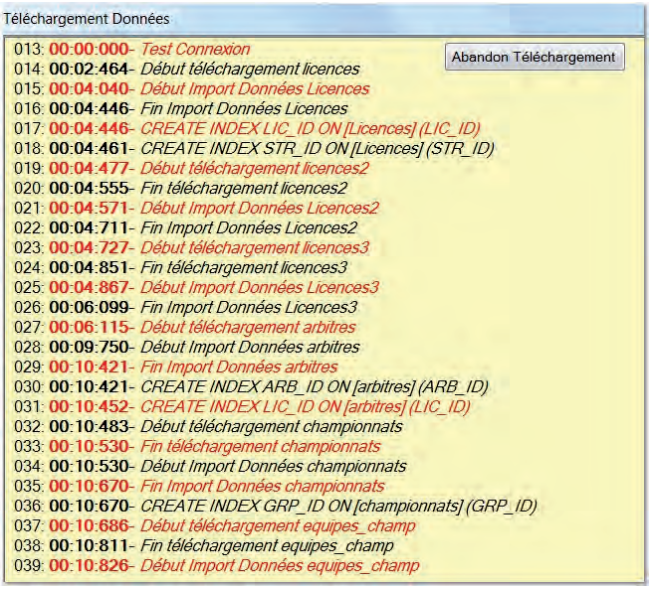
Entrez ici votre identifiant sur le modèle «*club1844XXX*».

N'oubliez pas votre mot de passe et cliquez sur «Connexion».

Si vous avez une clé de connexion Gest'hand cliquez ici.

Ensuite, dans le menu «Fichier» cliquez sur «Importation Données».





Le téléchargement des données se lancera alors automatiquement. Il peut être plus ou moins long mais il faut attendre qu'il soit intégralement téléchargé pour pouvoir enregistrer ces données qui seront utilisées le jour de la rencontre.
Cela vous permettra d'avoir accès à votre FDME dans le gymnase même si vous n'avez pas de connexion wifi.

Si vous le souhaitez, vous pouvez enregistrer et quitter le logiciel pour reprendre votre feuille de match le jour de la rencontre.

Les fiches mémo

FDME Fiche N°6

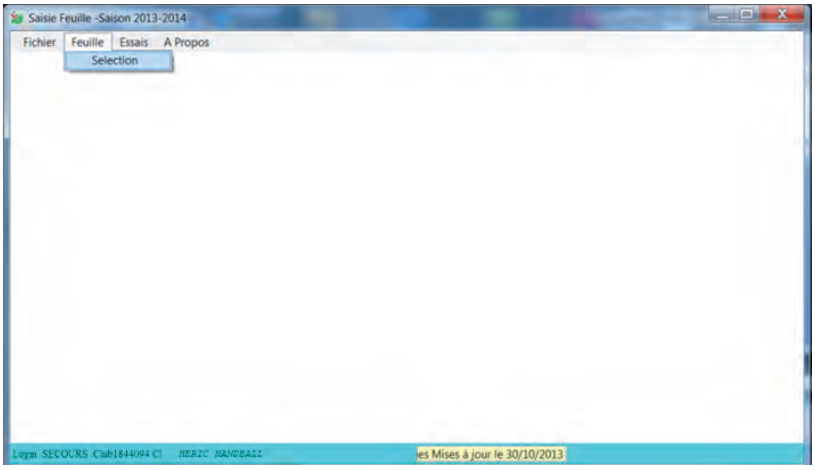
Guide d'utilisation de la FDME

3. La FDME pendant la rencontre

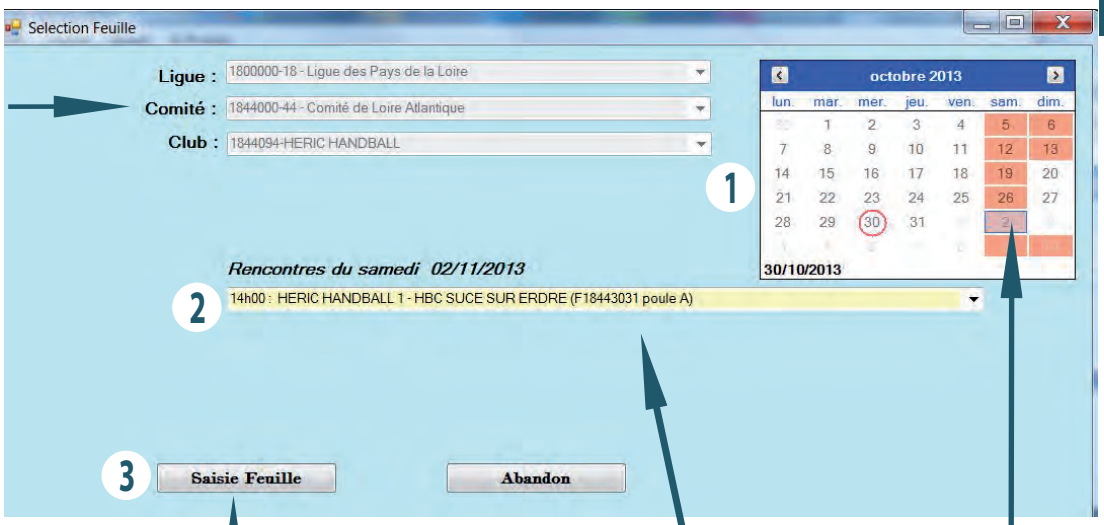
31 Choix de la rencontre

Toutes les manipulations peuvent être faites hors connexion.

Dans le menu «Feuille» cliquez sur «Sélection». Cela vous permettra de sélectionner la journée du championnat concernée.



Dans les menus déroulants, les informations vous concernant seront affichées par défaut.



Dans le calendrier, choisissez la journée qui vous concerne. Cela permettra d'afficher toutes les rencontres des équipes de votre club sur cette même journée dans le menu déroulant jaune qui s'affichera en-dessous. Ensuite dans ce menu, sélectionner la rencontre dont il est question.

Enfin, cliquez sur «Saisie Feuille» pour charger la rencontre.

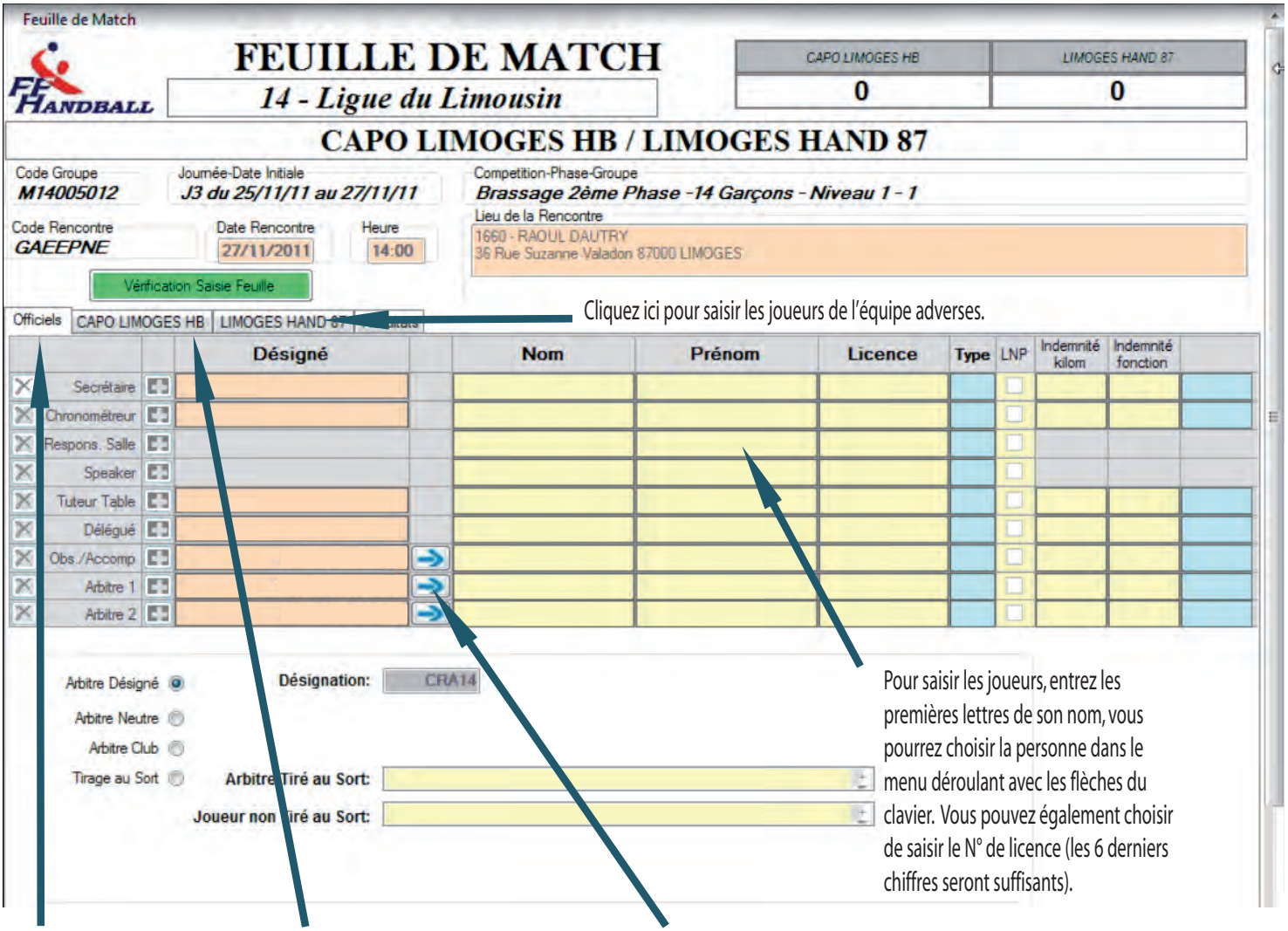
Les fiches mémo

FDME Fiche N°6

Guide d'utilisation de la FDME

3.2 Saisie des officiels et des joueurs

Vous voici face à la Feuille de Match en tant que telle. Il va falloir que vous remplissiez les officiels ainsi que les joueurs.



Dans cet onglet, vous pourrez remplir les noms des Officiels (obligatoires : secrétaire, chronométreur, responsable de salle et arbitre).

Dans cet onglet, vous pourrez remplir les noms des joueurs de votre équipe. Si la composition est identique au dernier match, un clic droit vous permettra d'intégrer la liste des joueurs du dernier match.

Les arbitres désignés apparaissent. Si ce sont les bons, il vous suffit de cliquer sur la flèche bleue pour qu'ils apparaissent dans la colonne suivante. Si ce ne sont pas les bons arbitres, il faut que vous les saisissiez de la même manière que les autres joueurs.

Les fiches mémo

FDME Fiche N°6

Guide d'utilisation de la FDME

En cliquant sur NUM, vous classerez les joueurs par numéro.

Par défaut, la case I.NV est cochée. C'est l'arbitre qui décochera lorsqu'il aura vérifié l'identité des joueurs. I.NV = identité non vérifiée

Officiels | LIMOGES HAND 87 | GIRONDINS BORDEAUX HBC | Résultats

			RECEVANT			LIMOGES HAND 87													1487048	
			NUM	Cap	Nom	Prénom	Licence	Type	I.NV	BUTS	7m	Tirs	AV	2'	2'	2'	DI
	JR01		1		MARTIN	félicien	1487048100225	A	☑								
	JR02		2		SIMON	alexandre	1487048100181	A	☑								
	JR03		3		BOUZONIE	corentin	1487048100110	A	☑								
	JR04		4	☑	LALOI	sylvain	1487048100072	A	☑								
	JR05		5		PASQUET	baptiste	1487048100126	A	☑								
	JR06		6		BOUZONIE	gaétan	1487048100041	A	☑								
	JR07		7		MEGY	matthieu	1487048100032	A	☑								
	JR08		8		MAURANGE	matthieu	1487048100186	A	☑								
	JR09		10		DEMERY	corentin	1487048100218	A	☑								
	JR10				ALI ABDOU	daniel	1487048100219	A	☑								
	JR11		14		ZBORALA	florian	1487048100022	A	☑								
	JR12		15		LEFEBVRE	thibaut	1487048100115	A	☑								
	OR01			☑	MAURANGE	matthieu	1487048100186	A	☑								
	OR02				CLUZAUD	simon	1487048100017	A	☑								
	OR03				ZBORALA	anthony	1487048100023	A	☑								
	OR04																

Pour supprimer un joueur, cliquez sur la croix rouge. Vous pourrez alors en ajouter d'autres selon les mêmes modalités que celles précisées dans la page précédente.

Procédez de la même manière pour l'équipe adversaire (vous pouvez également importer la même équipe que sur la rencontre précédente en faisant un clic droit lorsque vous serez dans l'onglet de l'équipe.

Pour vérifier que tout est correct et calé pour la rencontre, nous vous invitons à cliquer sur Vérification Saisie Feuille, cela révèlera les éventuelles erreurs qui apparaîtront dans un nouvel écran comme celui ci-dessous.

Anomalies Feuille de Match

ARMAGNAC julian Licence :1487048100034 (LIMOGES HAND 87) : A disputé une autre rencontre à la date de la rencontre ou date initiale en M0000031G

AISSA brahim Licence :1487048100105 (LIMOGES HAND 87) : A disputé une autre rencontre à la date de la rencontre ou date initiale en M0000011G

Les fiches mémo

FDME Fiche N°6

Guide d'utilisation de la FDME

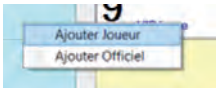
4. La Feuille de Table

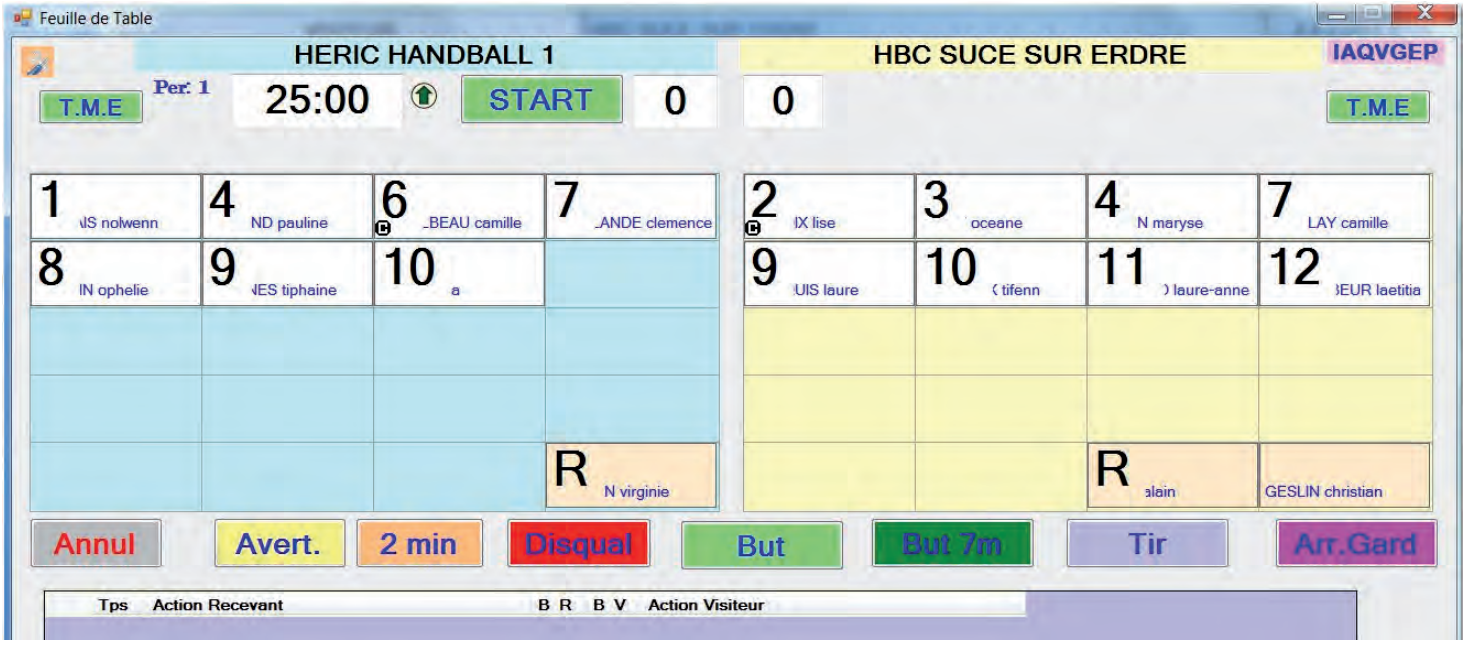
Pour basculer sur la Feuille de Table, allez dans le menu «Fichier» puis choisissez «Feuille de Table» ou bien faites alt+T.

Le bouton vous permettra de faire des modifications au niveau des paramètres, comme dans le tableau ci-dessous. Si vous avez des modifications à apporter, faites-les puis sauvegardez.

Vous avez donc face à vous les deux équipes avec les joueurs ainsi que les différentes actions que vous pouvez leur attribuer. Si vous souhaitez attribuer une sanction, cliquez d'abord sur le nom du joueur puis sur la sanction. Il faut procéder de la même manière pour un but. Vous verrez toutes les actions listées au bas de la Feuille de Table.

Si vous souhaitez ajouter un joueur, faites un clic droit dans l'équipe concernée et ajouter le joueur





Vous avez la possibilité d'annuler la dernière action que vous avez attribuée à un joueur en cliquant sur Annul. Vous verrez l'action rayée dans la liste des actions.

Tps	Action Recevant	B R	B V	Action Visiteur
00:0...	But N°1 GUINAIS nolwenn	1	0	
00:0...	Avertissement N°1 GUINAIS nolwenn	0	0	
~~00:0...~~	~~Annulation Avertissement N°1 GUINAIS nolwenn~~	~~0~~	~~0~~	
~~00:0...~~	~~Avertissement N°1 GUINAIS nolwenn~~	~~0~~	~~0~~	

Les fiches mémo

FDME Fiche N°6

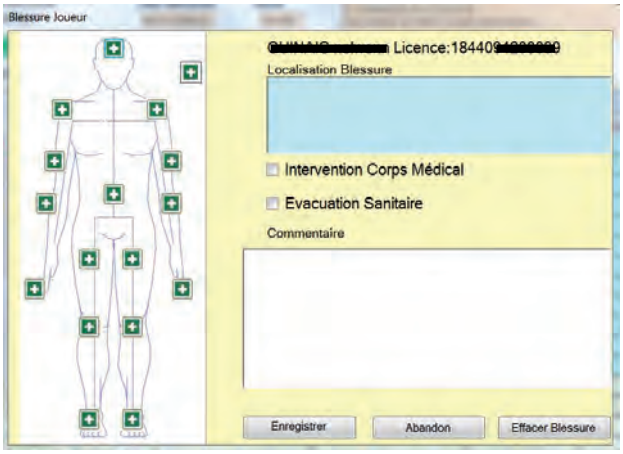
Guide d'utilisation de la FDME

5. Dernières étapes avant l'envoi des données

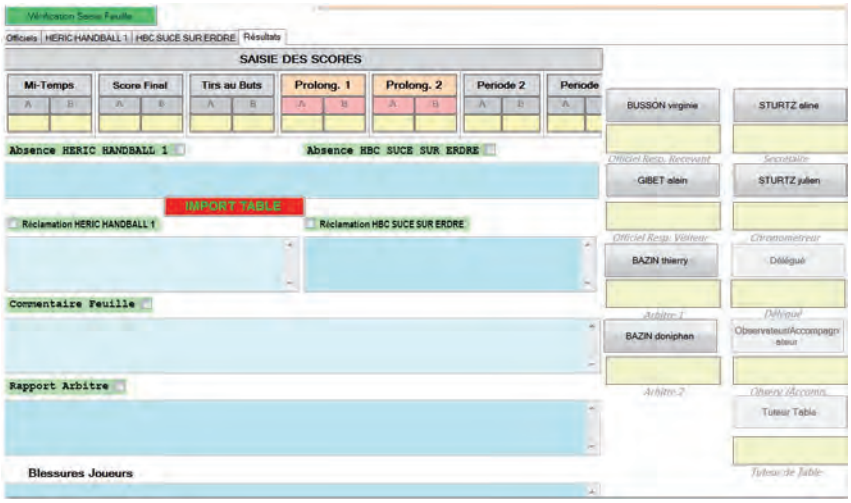
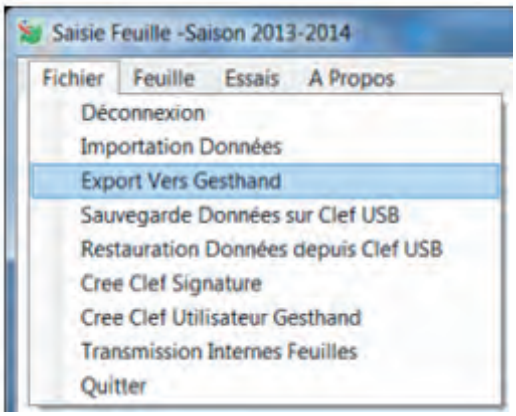
Lorsque le match est terminé et que vous avez pu entrer toutes les actions, fermez la Feuille de Table.

Un bouton IMPORT TABLE vous indique que les informations précisées sur la Feuille de Table sont importées dans la Feuille de Match. Vous pourrez alors apporter des précisions, notamment sur les blessures ou bien sur les réclamations éventuelles.

Pour apporter des précisions sur les blessures, cliquez sur à côté du joueur concerné. Vous aurez alors une fenêtre qui vous permettra de préciser l'endroit de la blessure et des éventuels commentaires.



Si un club à une réclamation à apporter, il faut se rendre sur l'onglet «Résultats».



Il ne vous reste plus qu'à exporter les données. Soit vous le faites directement si vous avez une connexion en allant dans le menu «Fichier» puis «Export vers Gest'hand», soit vous sauvegarder votre FDME sur clé USB et vous ferez l'export lorsque vous aurez une connexion. Dans ce cas, allez dans le menu «Fichier» puis «Sauvegarde Données sur Clef USB».