

# FLH

## Gestion de la Feuille de Match électronique

### Table des matières

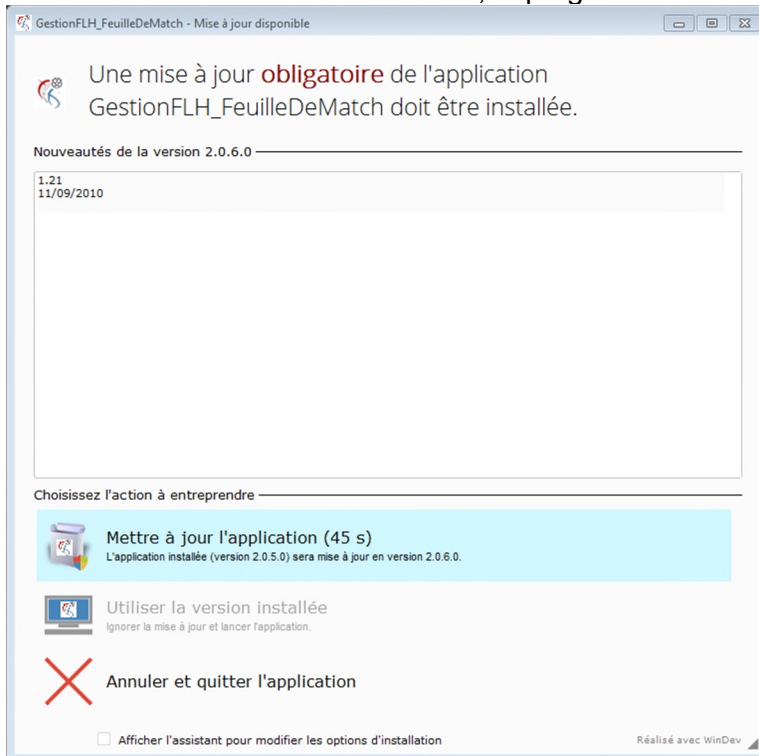
1.	LOGIN AU PROGRAMME .....	2
2.	CHOIX DE LA RENCONTRE .....	4
3.	SAISIE DES INFORMATIONS TECHNIQUES .....	5
4.	SAISIE DES JOUEURS DE L'ÉQUIPE "À DOMICILE" (A).....	6
5.	SAISIE DES JOUEURS DE L'ÉQUIPE "VISITEUSE" (B) .....	9
6.	TERMINER LA PRÉPARATION DE LA RENCONTRE TERMINER LA SAISIE DES DONNÉES TECHNIQUES .....	10
7.	LES ACTIONS DE LA RENCONTRE .....	11
7.1.	DÉMARRER / TERMINER UNE MI-TEMPS .....	11
7.1.1.	Démarrer la première mi-temps .....	11
7.1.2.	Terminer la première mi-temps .....	11
7.1.3.	Démarrer la deuxième mi-temps .....	11
7.1.4.	Terminer la deuxième mi-temps.....	12
7.2.	LES DIFFÉRENTES ACTIONS. ....	12
7.2.1.	Un but.....	12
7.2.2.	Valider une action .....	13
7.2.3.	Un tir de 7 mètres marqué.....	14
7.2.4.	Un tir de 7 mètres raté.....	14
7.2.5.	Un avertissement (carte jaune) .....	14
7.2.6.	2 minutes.....	14
7.2.7.	Carte rouge.....	14
7.2.8.	PE Pénalité d'équipe .....	14
7.2.9.	Blessure .....	15
7.2.10.	Team Timeout.....	15
7.3.	MANIPULER LE CHRONO.....	16
7.3.1.	Arrêter le chrono .....	16
7.3.2.	Reprendre le chrono.....	16
7.4.	ANNULER LA DERNIÈRE ACTION .....	16
7.5.	CHANGER LA COMPOSITION D'UNE DES DEUX ÉQUIPES. ....	17
7.6.	CORRIGER CERTAINES OPÉRATIONS MANUELLEMENT.....	17
7.7.	LES IMPRESSIONS.....	17
7.7.1.	Imprimer la feuille de match.....	17
7.7.2.	Imprimer les actions de la rencontre .....	17
7.7.3.	Imprimer une feuille de match de réserve (en cas d'arrêt de programme).....	17
7.8.	TERMINER LA RENCONTRE .....	19
7.8.1.	Interrompre pour reprendre plus tard.....	19
7.8.2.	Imprimer la Feuille de Match définitive .....	19
7.8.3.	Bloquer la Feuille de Match (plus aucune modification ne sera possible).....	19
7.8.4.	Scanner la Feuille de Match signée .....	20
7.8.5.	Imprimer les copies de la Feuille de Match.....	22
7.8.6.	Sceller la rencontre (envoi FLH).....	22
8.	INSTRUCTIONS POUR COMPLÉTER LE CADRE DES JOUEURS.....	23
9.	TRUCS ET ASTUCES - RÉOLUTION DE PROBLÈMES .....	25
9.1.	MESSAGE : UNE TRANSACTION A ÉCHOUÉ ET LA TRANSACTION N'A PAS ENCORE ÉTÉ ANNULÉE. ....	25
10.	CONFIGURATION REQUISE .....	26

## 1. Login au programme.

Avant de pouvoir commencer une rencontre, le club "à domicile" (appelé par la suite "club Home") doit faire un login au programme. Ce "login" doit se faire avec une connexion internet active.

Avant de démarrer le programme, celui-ci va contrôler s'il n'existe pas une nouvelle version du logiciel (sur serveur internet).


Si une nouvelle version est détectée, le programme affiche l'écran suivant :



Vous devez impérativement cliquer sur "Mettre à jour l'application (45 s)", faute de quoi, l'accès au programme vous est refusé.

La mise à jour terminée, ou s'il n'y a pas de mise à jour à exécuter, vous allez voir apparaître l'écran de login.




Lors du premier login, le mot de passe est "1234", ce mot de passe doit être changé lors de ce premier accès. Le mot de passe doit avoir une longueur minimum de 6 caractères. Le mot de passe peut être changé via le bouton .

Cliquez sur le bouton "Login" pour continuer avec le choix de la rencontre.

Pour imprimer une liste des joueurs de votre club, remplissez le nom d'utilisateur et le



mot de passe, puis cliquez sur le bouton . Cette liste des joueurs peut servir au responsable d'équipe de présenter son équipe à la table officielle. Elle sera la base pour saisir les joueurs des deux équipes de la feuille de match.

## 2. Choix de la rencontre

Si la connexion internet est disponible vous verrez une liste de toutes les rencontres programmées par la FLH pour votre club, sinon passez au point "Reprise d'une rencontre ou rencontre offline".

FdM : Sélection d'une rencontre

Fichier Système ?

Hommes Sales-Lentz League Dames Sales-Lentz League TEST Hommes TEST Dames

No Match Féd.	No Division	Date	Heure	Jour	Club (domicile)	Club (visiteur)	Rés Fin Dom.	Rés Fin Visit	Dénom. Tour	Mode
2016108216	2016.01	24.09.2016	20:30	samedi	HANDBALL KÄERJENG	HB DUDELANGE	0	0		
2016129848	2016.01	08.10.2016	20:30	samedi	HANDBALL KÄERJENG	HANDBALL ESCH	0	0		
2016108236	2016.01	12.11.2016	20:30	samedi	HANDBALL KÄERJENG	HANDBALL CLUB GEMENG PEI	0	0		
2016108241	2016.01	19.11.2016	20:30	samedi	HANDBALL KÄERJENG	HANDBALL RED BOYS DIFFERI	0	0		
2016108251	2016.01	10.12.2016	20:30	samedi	HANDBALL KÄERJENG	HBC SCHIFFFLANGE	0	0		
2016108256	2016.01	21.01.2017	20:30	samedi	HANDBALL KÄERJENG	CHEV DIEKIRCH	0	0		
2016108262	2016.01	28.01.2017	20:30	samedi	HANDBALL KÄERJENG	HC BERCHEM	0	0		

Télécharger Commencer

Fermer

Choisissez la ligne avec la rencontre qui est à suivre, et cliquez sur le bouton "Télécharger, Commencer". Attention : Faites attention de bien choisir l'onglet correspondant à la ligue. (Vous avez aussi deux onglets pour des rencontres de test).

Si le traitement du programme a été interrompu pour une raison ou une autre, vous allez retourner dans le programme mais vous serez dirigé vers la liste des rencontres en cours de traitement.

FdM : Suite d'une rencontre en cours

Fichier Système ?

Hommes Sales-Lentz League Dames Sales-Lentz League TEST Hommes TEST Dames

Mode	No Match Féd.	No Division	Date	Heure	Jour	Club (domicile)	Club (visiteur)	Rés Fin Dom.	Rés Fin Visit	Dénom. Tour
téléchargée	TESTD1602	2016.14	01.09.2016	10:00	jeudi	HB KÄERJENG	HC ATERT REDANGE	0	0	

Reprendre

### 3. Saisie des informations techniques

Vous devez saisir les informations techniques, tels nom des arbitres, du secrétaire et du chronométrateur et des délégués au service d'ordre.

Préparer la rencontre - saisie des données techniques

Date: 01.09.2016 Heure: 10:00

HB KAERJENG 0 0 HC ATERT REDANGE

Arbitre (1): SCHMITT CHRISTIAN

Arbitre (2): SIMONELLI PATRICK

Délégué FLH: GEIB GEORGES

Secrétaire Club: 0 No Lic.: 0 Nom / Prénom: [ ]

Chronométr. Club: 0 No Lic.: 0 Nom / Prénom: [ ]

Dél. ordre 1 Club: 0 No Lic.: 0 Nom / Prénom: [ ]


Dél. ordre 2 Club: 0 No Lic.: 0 Nom / Prénom: [ ]

Hall Sportif: [ ]

Print Cadre J. Home, Selecter Cadre Home, Print Feuille, Print Presse, Selecter Cadre Visiteurs, Print Cadre J. Visit, Démarrer "live", Libérer Transactions, Quitter

Utilisez la touche tabulation pour passer d'un champ à un autre.

Le nom des arbitres et du délégué sont à saisir "Nom Prénom". La saisie se fait automatiquement en majuscules.



Pour saisir le secrétaire, le chronométrateur et les délégués au service d'ordre, vous devez indiquer le numéro du club (exemple 1 pour Käerjeng) et le numéro de la licence. Si les données sont valables, le champ Nom / Prénom correspondant est rempli automatiquement. Vous avez aussi la possibilité de cliquer le bouton  qui suit le No. Lic. Pour sélectionner parmi les membres du club.

N'oubliez pas de remplir également le champ du Hall Sportif.

*Les champs "arbitres 1 et 2" sont obligatoires. Si toutefois il n'y aurait qu'un seul arbitre pour la rencontre, mettez "néant" dans le champ de l'arbitre 2.*

Quand vous avez saisi toutes les informations techniques, vous pouvez passer à la saisie des deux équipes.

À partir de cet écran il vous est également possible d'imprimer la liste des joueurs de

vo  
votre club , aussi bien que celle de votre adversaire  du jour.

#### 4. Saisie des joueurs de l'équipe "à domicile" (A).

L'équipe à domicile (A) est également appelé "équipe home" et l'équipe visiteuse (B) est encore appelé "équipe visit".



Pour saisir les joueurs cliquez sur le bouton , qui affichera une liste du cadre du club à domicile (saisie en début de saison et complétée par la suite).

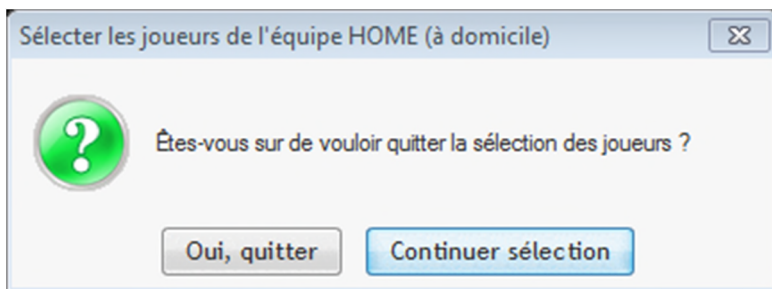
Sélectionner les joueurs de l'équipe HOME (à domicile)

Sél.	Nom	Prénom	No. maillot	Joueur type (J=joueur, O=officiel)
<input checked="" type="checkbox"/>	COLIN	JULIE	01	J
<input checked="" type="checkbox"/>	SCHILT	NICOLE	04	J
<input checked="" type="checkbox"/>	WEINTZEN	JIL	08	J
<input type="checkbox"/>	MILLER	JILL	10	J
<input checked="" type="checkbox"/>	JORDAO DA SILVA	SARA	11	J
<input checked="" type="checkbox"/>	RISCHARD	NATHALIE	16	J
<input checked="" type="checkbox"/>	REINARD	CHRISTELLE	18	J
<input checked="" type="checkbox"/>	MEIS	MANDY	20	J
<input checked="" type="checkbox"/>	THILL	STEPHANIE	21	J
<input checked="" type="checkbox"/>	POCSAI	DORINA	23	J
<input checked="" type="checkbox"/>	RADONCIC	AZRA	24	J
<input checked="" type="checkbox"/>	STEUER	ANNE	44	J
<input checked="" type="checkbox"/>	BAN	DELIA	77	J
<input checked="" type="checkbox"/>	LOPATARU	ROSSANNA	90	J
<input checked="" type="checkbox"/>	PARTSCHEFELD	BJORN	0	O

Cochez la case dans la colonne "Sél" pour les joueurs et les officiels qui vont participer à la rencontre. Si des joueurs ou des officiels ne sont pas prévus dans la liste (déroulante), vous pouvez les rajouter dans l'écran suivant (Grille des joueurs).

**Attention :** Un joueur qui sera sur le banc de remplacement en tant qu'officiel, devra être saisi dans l'écran suivant, donc ne le cochez pas à ce niveau.

Quand vous avez terminé, cliquez sur le bouton Une fenêtre vous demandera de confirmer la saisie.



Cliquez sur "Oui, quitter" pour continuer, ou sur "Continuer sélection" pour retourner dans la fenêtre des joueurs du cadre.

La grille des joueurs de l'équipe home est affichée

Sélection des joueurs / officiels de l'équipe A

No. Lic.	No.	Nom et Prénom
641	1	COLIN JULIE
429	4	SCHILT NICOLE
483	8	WEINTZEN JIL
166	11	JORDAO DA SILVA SARA
111	16	RISCHARD NATHALIE
484	18	REINARD CHRISTELLE
503	20	MEIS MANDY
618	21	THILL STEPHANIE
592	23	POCSAI DORINA
526	24	RADONCIC AZRA
643	44	STEUER ANNE
640	77	BAN DELIA
617	90	LOPATARU ROSSANNA
0	0	
0	0	
0	0	
646	OA	PARTSCHEFELD BJORN
	OB	
	OC	
	OD	

Pour supprimer un joueur, sélectionner le joueur et cliquer ici


Recherche Joueur/Off. par nom F10

Pour ajouter le staff médical, utilisez le code KIN ou MED

✓

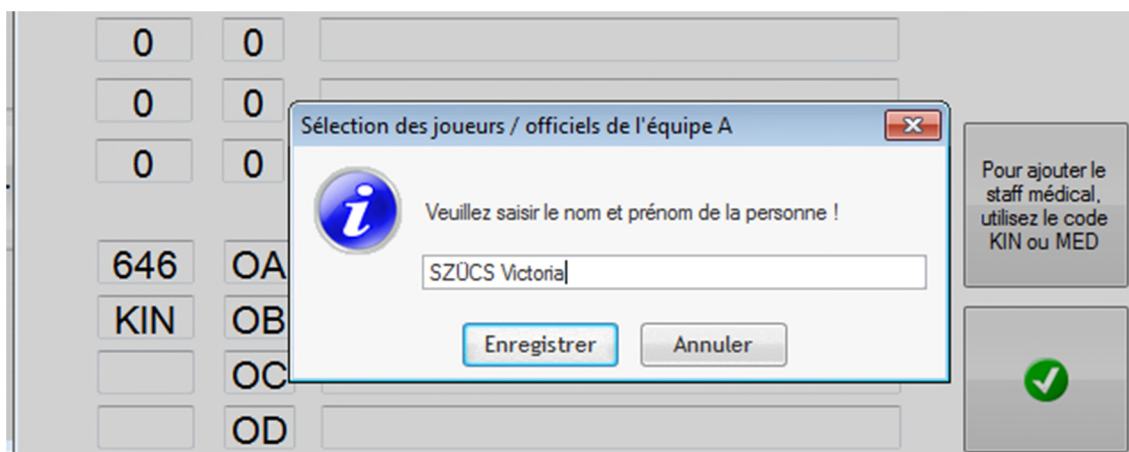
Vous pouvez ajouter ou supprimer des joueurs et des officiels.

### Ajoute :

Pour cela, vous devez évidemment connaître le numéro de licence des personnes en question (ou vous pouvez sélectionner à l'aide du bouton  10.

Tapez le numéro de licence soit dans le premier champ "No. Lic." libre pour un joueur, soit dans le premier champ "No. Lic." libre pour un officiel. Le programme vérifiera la validité de la licence.

*Pour un physiothérapeute veuillez utiliser le code "KIN" et pour un médecin le code "MED". (Le nom de la personne vous sera demandé par la suite, veuillez saisir le nom de famille en majuscules).*

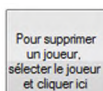



L'ajoute d'un joueur est possible pendant la durée de toute la rencontre et sera accessible sur l'écran "live" du programme.

### Suppression :

La suppression d'un joueur sur la grille (feuille de match) est possible aussi longtemps que la rencontre n'a pas débuté.

Pour supprimer placez le curseur dans le champ "licence" du joueur (ou de l'officiel) à



supprimer, puis cliquez sur le bouton , après demande de confirmation, le joueur sera retiré de la feuille de match.



Valider votre saisie en cliquant sur le bouton .

Une correction est toujours possible soit dans l'écran "Préparer la rencontre - saisie des données techniques", soit dans l'écran "live"



## **5. Saisie des joueurs de l'équipe "visiteuse" (B).**

Identique à la saisie des joueurs de l'équipe à domicile

## 6. Terminer la préparation de la rencontre Terminer la saisie des données techniques

Quand vous avez saisi toutes les informations (n'oubliez pas de saisir le nom du hall sportif), vous pouvez passer au "live", c'est-à-dire à l'action (buteurs, avertissements, etc.).

Deux particularités sont encore à noter pour cet écran.



- a) le bouton "Libérer Transactions".

Ce bouton permet de réaliser un dépannage en cas de blocage du fichier. Regarder le détail sous le point "Transactions : blocages et déblocages".



- b) le bouton "Quitter"

Si vous quittez le programme à ce stade de la saisie, vous pouvez reprendre la rencontre à partir de cette étape. Regarder le détail sous le point "Reprise d'une rencontre déjà commencée".

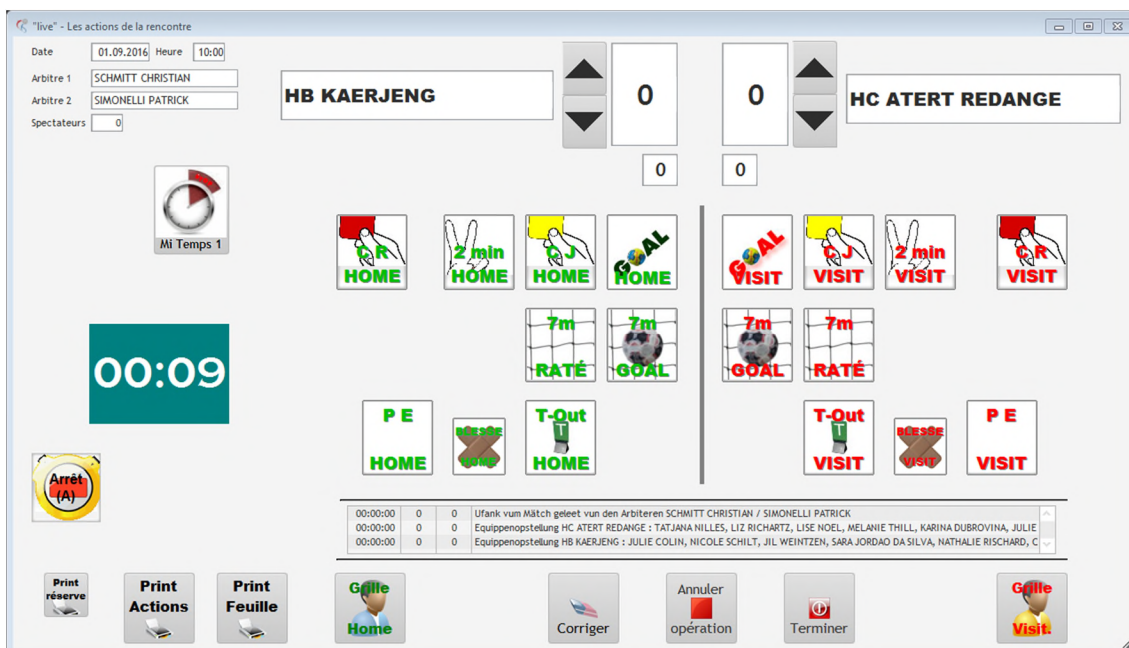


Pour passer à l'action (écran suivant) cliquez sur le bouton



Vous pouvez également imprimer la feuille de match pour la presse (FdM condensée) .

## 7. Les actions de la rencontre



### 7.1. Démarrer / Terminer une mi-temps

#### 7.1.1. Démarrer la première mi-temps



#### 7.1.2. Terminer la première mi-temps



Conseil : Si vous avez oublié d'arrêter la première mi-temps après 30 minutes, le chrono continuera à faire son rebours, toutefois les actions que vous ajouterez, seront tous mis à 30:00 minutes. En cliquant sur le bouton "fin mi-temps 1", le chrono sera remis à 30:00 minutes.

#### 7.1.3. Démarrer la deuxième mi-temps



#### 7.1.4. Terminer la deuxième mi-temps



Conseil : Si vous avez oublié d'arrêter la deuxième mi-temps après 60 minutes, le chrono continuera à faire son rebours, toutefois les actions que vous ajouterez, seront tous mis à 60:00 minutes. En cliquant sur le bouton "fin mi-temps 2", le chrono sera remis à 60:00 minutes. Laissez donc continuer le chrono au-delà des 60 minutes, ceci vous permettra d'enregistrer encore des actions de fin de rencontre.

#### 7.2. Les différentes actions.

##### 7.2.1. Un but



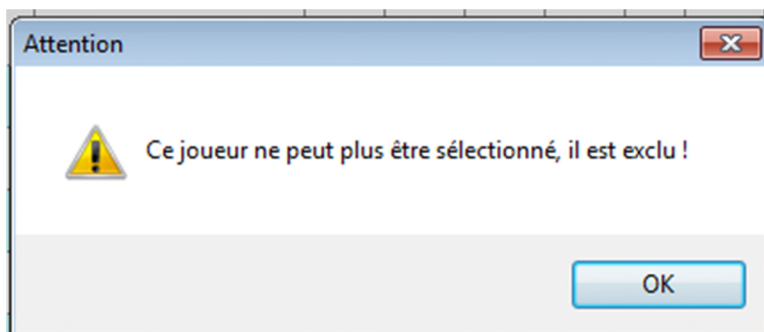
Cliquez le bouton (de l'équipe en question) et sélectionnez le joueur de l'action dans l'écran suivant (voir validation d'une action)

### 7.2.2. Valider une action

L'écran "Action Joueurs HOME" (ou VISIT) est affiché.

GOAL			HB KAERJENG							
Nom	Prénom	No.	Buts	7 <sup>m</sup> tirés	7m	C.J.	2 M.	CR	PE	BL
COLIN	JULIE	01	0	0	0	0	0	0	0	0
SCHILT	NICOLE	04	0	0	0	0	0	0	0	0
WEINTZEN	JIL	08	0	0	0	0	0	0	0	0
JORDAO DA SILVA	SARA	11	0	0	0	0	0	0	0	0
RISCHARD	NATHALIE	16	0	0	0	0	0	0	0	0
REINARD	CHRISTELL	18	0	0	0	0	0	0	0	0
MEIS	MANDY	20	0	0	0	0	0	0	0	0
THILL	STEPHANIE	21	0	0	0	0	0	0	0	0
POCSAI	DORINA	23	0	0	0	0	0	0	0	0
RADONCIC	AZRA	24	0	0	0	0	0	0	0	0
STEUER	ANNE	44	0	0	0	0	0	0	0	0
BAN	DELIA	77	0	0	0	0	0	0	0	0
LOPATARU	ROSSANNA	90	0	0	0	0	0	0	0	0
PARTSCHEFELD	BJORN	OA	0	0	0	0	0	0	0	0
SZÜCS Victoria		OB	0	0	0	0	0	0	0	0

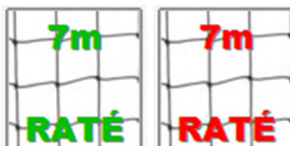
Vous devez sélectionner le joueur ayant déclenché l'action, soit en double-cliquant la ligne, soit en sélectionnant la ligne et en cliquant sur le bouton "Valider".  
Si le joueur sélectionné est déjà exclu de la rencontre, un message d'attention vous signalera cette situation.



### 7.2.3. Un tir de 7 mètres marqué



### 7.2.4. Un tir de 7 mètres raté



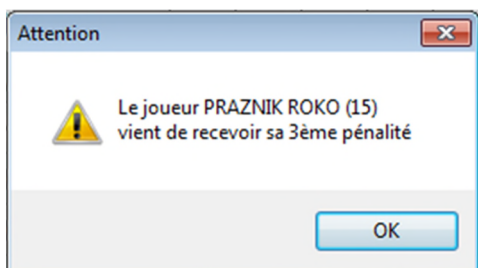
### 7.2.5. Un avertissement (carte jaune)



### 7.2.6. 2 minutes



Si le joueur sélectionné a déjà pris trois sanctions "2 minutes", le programme vous le signalera par un message d'attention.



### 7.2.7. Carte rouge



### 7.2.8. PE Pénalité d'équipe



### 7.2.9. Blessure



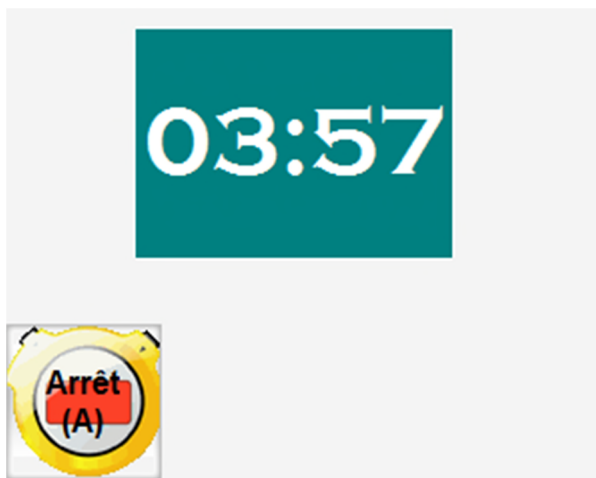
### 7.2.10. Team Timeout



Si une équipe a épuisé ses team-timeout par mi-temps, le bouton sera rendu invisible. Il sera de nouveau accessible pour la mi-temps suivante.

### 7.3. Manipuler le chrono



#### 7.3.1. Arrêter le chrono



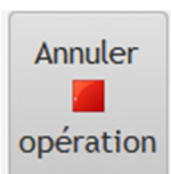
#### 7.3.2. Reprendre le chrono



Après avoir arrêté le chrono, vous pouvez ajuster le temps écoulé (minutes et se-

condes) à l'aide des flèches "avant"  et "arrière" . Puis cliquez le bouton "Reprise (R)" pour continuer.

### 7.4. Annuler la dernière action



Vous pouvez annuler la dernière action enregistrée. En cliquant deux fois vous annulez deux actions, et ainsi de suite....

Un petit historique des dernières actions est affiché en permanence dans l'écran "live".

00:00	0	0	Ufank vum Mätch geleet vun den Arbiteren FACCHIN JEAN-MARC / SARAC BRANCO	▲
00:00	0	0	Equippenopstellung RED BOYS DIFFERDANGE : CHAREL HEIM, DAMIR REZIC, TOM QUINTUS, MARIN KNEZ, ERIC MANDERSCHIED, ALEN	
00:00	0	0	Equippenopstellung HANDBALL KÄERJENG : CHRIS AUGER, VLADIMIR TEMELKOW, ALEX WASMES, FRANCESCO VOLPI, MAREK HUMMEL	▼



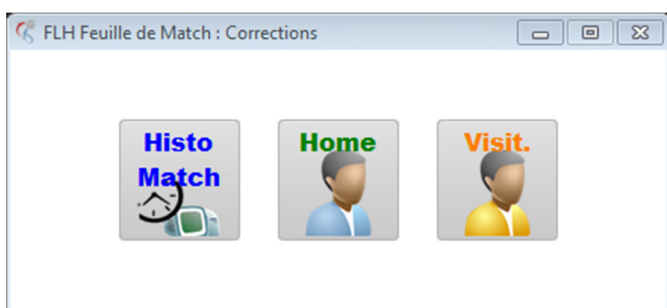
## 7.5. Changer la composition d'une des deux équipes.



Si vous devez changer la composition d'une équipe (avant ou pendant la rencontre) pour rajouter ou rayer un joueur.

Si vous avez commis une erreur lors de la saisie initiale, vous devez d'abord supprimer le joueur, puis rajouter le joueur correct. La suppression n'est plus possible en cours de rencontre.

## 7.6. Corriger certaines opérations manuellement.



Il est possible de corriger manuellement certaines actions que vous avez déjà enregistrées. Veuillez utiliser cette méthode uniquement si toutes les autres possibilités offertes ne fonctionnent plus.

## 7.7. Les impressions

### 7.7.1. Imprimer la feuille de match



Imprimer la feuille de match après avoir saisi les données techniques avant le début de la rencontre pour faire vérifier et signer par les officiels A.

### 7.7.2. Imprimer les actions de la rencontre



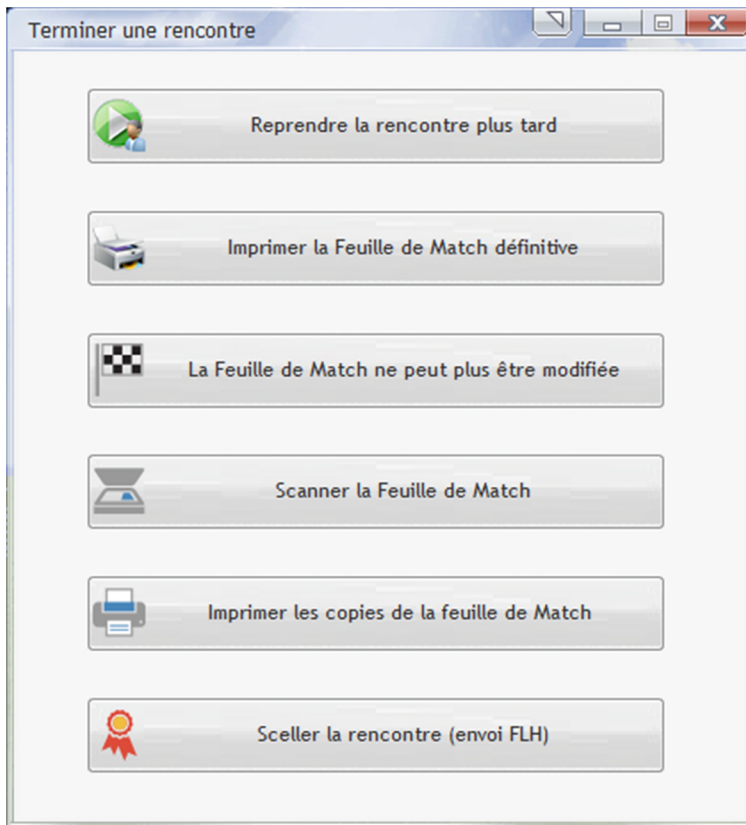
Imprimer ce relevé pour voir l'historique des actions, éventuellement pour l'envoyer par email aux journalistes.

### 7.7.3. Imprimer une feuille de match de réserve (en cas d'arrêt de programme)



Imprimer ce relevé pour éventuellement l'utiliser en cas de non-fonctionnement du programme pour pouvoir compléter en cas de reprise du programme (fin première mi-temps ou fin rencontre).

## 7.8. Terminer la rencontre



### 7.8.1. Interrompre pour reprendre plus tard

Arrêter le programme avec possibilité de reprise plus tard (par exemple pour redémarrer le programme ou l'ordinateur).

### 7.8.2. Imprimer la Feuille de Match définitive

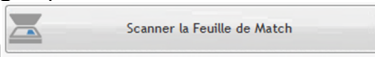
Utiliser ce bouton pour imprimer la feuille de match définitive qui sera ensuite signée par les différentes parties.

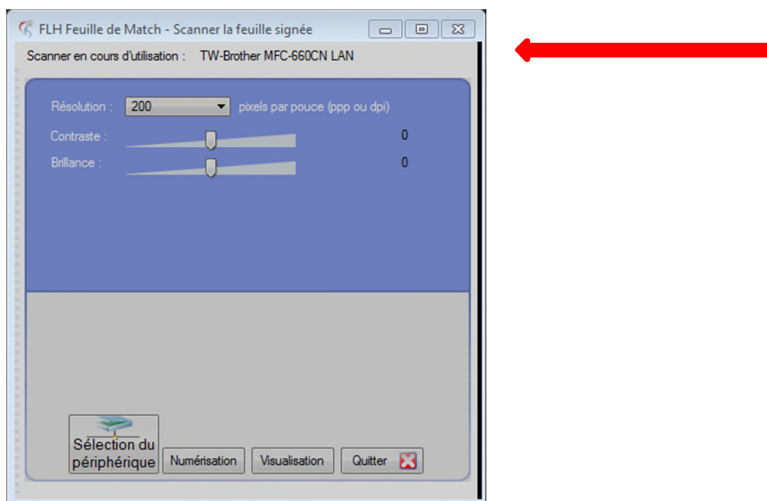
### 7.8.3. Bloquer la Feuille de Match (plus aucune modification ne sera possible)

Si vous cliquez ce bouton aucune donnée de la feuille de match ne pourra plus être modifiée.

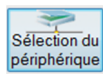

### 7.8.4. Scanner la Feuille de Match signée

Faites signer la feuille de match par les différentes parties (responsables d'équipes, arbitres et délégué). Mettez la feuille de match signée dans le

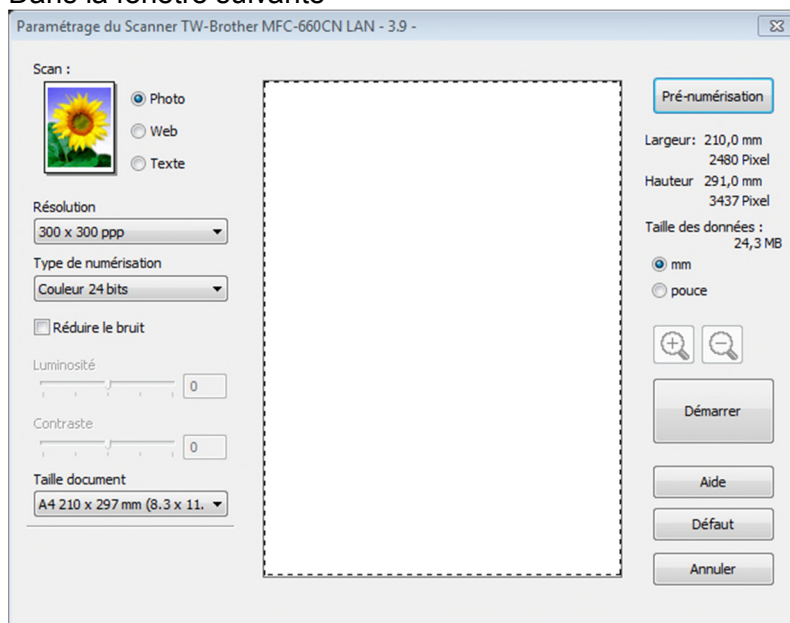
scanneur, cliquez le bouton . Pour commencer.

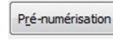



Vérifier que vous avez sélectionné le bon scanneur, sinon utilisez le bouton

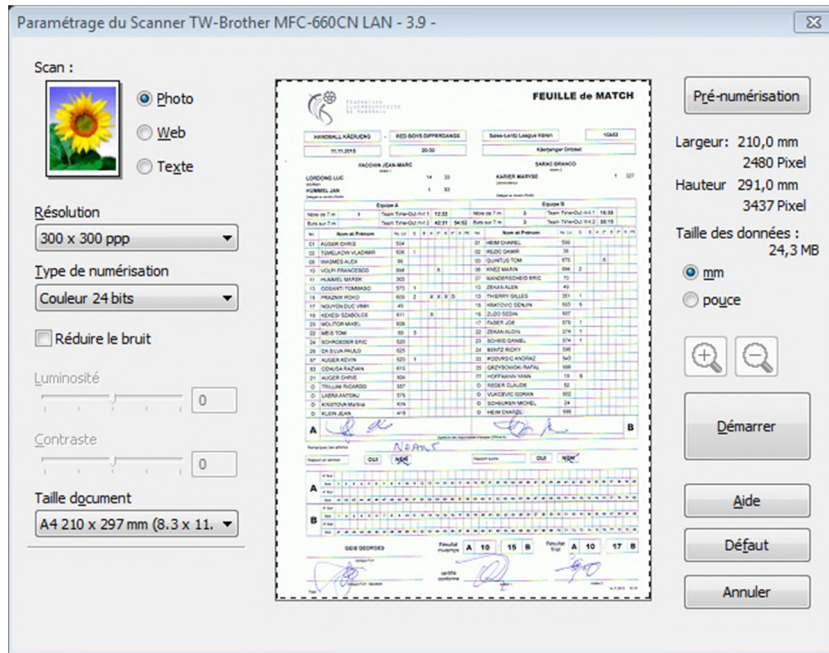
 pour changer la sélection, ensuite cliquez  pour continuer.

Dans la fenêtre suivante



cliquez sur le bouton  pour avoir un aperçu de votre scan, ou cliquez

sur le bouton  si vous voulez scanner immédiatement.



La feuille de match sera ainsi intégrée dans le programme. Cette feuille de match signée est à envoyer à la FLH.

### 7.8.5. Imprimer les copies de la Feuille de Match

À l'aide de ce bouton vous pouvez imprimer les copies pour les équipes et pour les arbitres.

**Originał signé FEUILLE de MATCH**

Handball Kärléjeng - RED BOYS DIFFERDANGE

Sales-Lentz League Hém. 15A53

11.11.2015 20:30 Kärléjeng Dribbel

FACCHIN JEAN-MARC (Arbitre) SARAC BRANCO (Arbitre 2)

LORDONG LUC (Arbitre 1) KARER MARYSE (Arbitre 3)

HUMMEL JAN (Arbitre 4)

Equipe A													Equipe B												
Nbre de 7 m						Team Time-Out m4 1						13:23	Nbre de 7 m						Team Time-Out m4 1						16:55
Buts sur 7 m						Team Time-Out m4 2						42:31	Buts sur 7 m						Team Time-Out m4 2						55:15
No.	Nom et Prénom	No. Lic.	G.	R.	A.	P.	D.	P.	No.	Nom et Prénom	No. Lic.	G.	R.	A.	P.	D.	P.								
01	AUGER CHRIS	504							01	HEIM CHAREL	599														
02	TEMLIKOW VLADIMIR	505	1						02	REZIC DAMIR	36							X							
05	WASMES ALEX	55							03	QUINTUS TOM	573														
10	VOLPI FRANCESCO	554		X					06	KNEZ MARIN	504	2													
11	HUMMEL MAREK	303							07	MANDERSCHIED ERIC	70														
13	COSANTI TOMMASO	573	1						10	ZEXAN ALEN	49														
15	PRAZNIK ROKO	609	2	X	X	X	D		13	THERRY GILLES	261	1													
17	NGUYEN DUC VINH	49							15	KRATOVIC SENAN	593	5													
18	KEKESI SPARKOS	611		X					16	ZULO SEDIN	587														
20	MOLTOR MIKEL	608							17	FABER JOE	575	1													
22	MEIS TOM	85	5						22	ZEXAN ALDIN	374	1													
24	SCHROEDER ERIC	520							23	SCHIED DANIEL	574	1													
25	DA SILVA PAULO	625							24	BENTZ RICKY	596														
27	AUGER KEVIN	523	1						33	PODVRSCIC ANDRIAZ	543														
83	CENUSA RAZVAN	610							35	GRZYBOWSKI RAFAL	598														
01	AUGER CHRIS	504							77	HOFFMANN YANN	19	6													
O	TRILLINI RICARDO	557							O	REDER CLAUDE	32														
O	LAERMANANTONJ	576							O	VANCEVIC GOKAN	602														
O	KINTOUR MARTINA	429							O	SCHLEUREN MICHEL	24														
O	KLEIN JEAN	419							O	HEIM CHAREL	599														

Resultat mi-temps: A 10 - 15 B Resultat Final: A 10 - 17 B

### 7.8.6. Sceller la rencontre (envoi FLH)

Ceci terminera définitivement le programme. Les informations de la rencontre seront mises à jour sur le serveur et seront disponibles pour le secrétariat de la fédération.

## 8. Instructions pour compléter le cadre des joueurs

Vous recevez un fichier Excel avec tous les licenciés (espoirs, seniors et vétérans) de votre club.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
	ID	SELECTER	NO. UNIFORME	NOM	PRENOM	DATE NAISS	CLUB	NO LIC	CATEG	
1										
2			O				1		O	201501
3			O				1		O	201501
4			O				1		O	201501
5			O				1		O	201501
6			O				1		O	201501
7			O				1		O	201501
8										
9	37			AUGER	CHRIS	11.07.1983	1	504	3	201501
10	41			AUGER	KEVIN	22.12.1986	1	523	3	201501
11	33			BERG	FLORIAN	20.08.2000	1	475	7	201501
12	16			BIANCHINI	IVANO	15.08.1998	1	131	6	201501
13	10			BIANCHINI	NICANDRO	09.03.1990	1	89	3	201501
14	53			BIS	LAURENT	22.12.1972	1	560	3	201501
15	22			BRIX	JEFF	02.10.1997	1	192	6	201501
16	60			CARON	JACQUES	13.11.2000	1	585	3	201501
17	61			CARON	MATTHIEU	17.05.1999	1	587	3	201501
18	68			CENUSA	RAZVAN	24.05.1978	1	610	3	201501
19	54			CIRAC GASCON	MANEL	21.03.1988	1	561	3	201501
20	58			COSANTI	TOMMASO	07.12.1988	1	573	3	201501
21	48			DA SILVA MANAIA	STEPHANE	24.08.2001	1	542	3	201501
22	2			DELGADO	JOE	11.07.1991	1	11	3	201501
23	65			DELTGEN	RENALDO	12.10.2001	1	598	3	201501
24	18			DESONNIAUX	TOM	27.07.1998	1	156	6	201501
25	70			DICKES	MIKE	29.03.1993	1	612	3	201501
26	64			DUARTE MENDES	FREDERIC	13.09.1998	1	597	3	201501
27	17			DUBLIN	LORIS	27.06.1999	1	541	3	201501

Dans cette feuille de calcul, seuls les champs "SELECTER" et "NO UNIFORME" sont accessibles pour les **joueurs**. Pour les officiels, en plus des champs déjà cités, les champs "NOM", "PRENOM", "DATE NAISS", "NO LIC" sont également accessibles.

### Que faut-il faire ?

Ajouter les officiels (licenciés) de votre club dans les six premières lignes de la feuille. Indiquez un X dans la colonne "SELECTER" (B) et remplissez le nom, le prénom et le numéro de licence dans les colonnes respectives. Ne saisissez pas les personnes qui sont occasionnellement appelés à être assis sur le banc de l'équipe. Les physiothérapeutes (kiné) ou médecins non licenciés ne sont pas à saisir dans cette étape.

Ensuite sélectionner les joueurs qui font partis du cadre de votre équipe. Marquer un X dans la colonne "SELECTER" (B) et remplissez le numéro (habituel) dans la colonne C. Les autres colonnes ne sont pas accessibles.

Si des joueurs manquaient dans la liste veuillez-nous les communiquer par email.

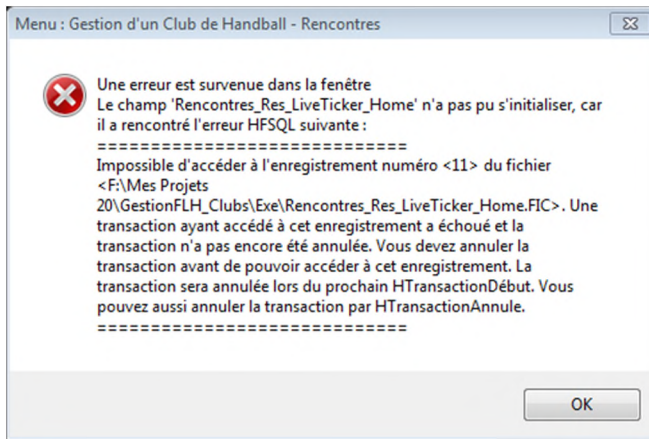
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
	ID	SELEC TER	NO. UNIFORME	NOM	Prénom	Date Naiss	Club	No. Licence	Catégorie	
1										
2		x	O	TRILLINI	Riccardo		1	557		201501
3		x	O	LAERA	Antonj		1	576		201501
4		x	O	GABELLINI	Raul		1	614		201501
5			O				1			201501
6			O				1			201501
7			O				1			201501
8										
9	37	x	1	AUGER	CHRIS	11.07.1983	1	504	3	201501
10	41	x	57	AUGER	KEVIN	22.12.1986	1	523	3	201501
11	33			BERG	FLORIAN	20.08.2000	1	475	7	201501
12	16			BIANCHINI	IVANO	15.08.1998	1	131	6	201501
13	10			BIANCHINI	NICANDRO	09.03.1990	1	89	3	201501
14	53			BIS	LAURENT	22.12.1972	1	560	3	201501
15	22			BRIX	JEFF	02.10.1997	1	192	6	201501
16	60			CARON	JACQUES	13.11.2000	1	585	3	201501
17	61			CARON	MATTHIEU	17.05.1999	1	587	3	201501
18	68	x	57	CENUSA	RAZVAN	24.05.1978	1	610	3	201501
19	54			CIRAC GASCON	MANEL	21.03.1988	1	561	3	201501
20	58	x	13	COSANTI	TOMMASO	07.12.1988	1	573	3	201501
21	48			DA SILVA MANAIA	STEPHANE	24.08.2001	1	542	3	201501
22	2			DELGADO	JOE	11.07.1991	1	11	3	201501
23	65			DELTGEN	RENALDO	12.10.2001	1	598	3	201501
24	18			DESONNIAUX	TOM	27.07.1998	1	156	6	201501
25	70	x	39	DICKES	MIKE	29.03.1993	1	612	3	201501
26	64			DUARTE MENDES	FREDERIC	13.09.1998	1	597	3	201501
27	17			DUBLIN	LORIS	27.06.1999	1	511	3	201501

La feuille de calcul ainsi complétée doit être envoyée dans les meilleurs délais au secrétariat de la fédération (mail@flh.lu).



## 9. Trucs et Astuces - Résolution de problèmes

### 9.1. Message : Une transaction a échoué et la transaction n'a pas encore été annulée.



Dans les écrans "Login" et/ou "Préparer la rencontre" vous trouvez un bouton qui permet de résoudre ce problème.



Cliquez sur le bouton , et réessayez d'accéder à nouveau à la rencontre.

## **10. Configuration requise**

Système d'exploitation : WINDOWS (7, 8.1 ou 10 / 32 et 64 bits / ttes versions)  
Mémoire RAM : minimum 4GB Ram  
Disque dur : minimum 10 GB libre  
Ecran : 15 pouces - résolution min. 1366 x 768  
Imprimante

Connexion internet pour télécharger (download) les données de la rencontre (avant match)

Connexion internet optionnelle pour garantir le "live-ticker" (pendant la rencontre)

Connexion internet pour télécharger (upload) les données de la rencontre (après match)

Scanneur (optionnel) pour imprimer la feuille de match signée et l'envoyer électroniquement à la fédération pour compléter le dossier online.