

## Avant le match

1. Remplir la feuille de match électronique (FDME)
2. Entrer les acteurs de la rencontre (clic droit sur 1669032=équipe dernier match)
3. Vérifier et corriger les erreurs
4. Verrouiller la feuille par un arbitre
5. Lancer la feuille de table électronique (FDTE) avec les touches ALT+T
6. Paramétrer la rencontre dans la FDTE

## Pendant le match

- **Suivre la rencontre dans la FDTE**
  - Durée de jeu, des interruptions, et des temps morts d'équipe
  - Clic sur le numéro d'un joueur, puis clic sur l'action réalisée
  - Nouveau joueur ou officiel : arrêt du temps, puis clic droit sur une case vide de l'équipe, puis saisie du licencié pour ajout.
- **Raccourcis (souris nécessaire)**
  - **Barre d'espace** : Chronomètre Start / Stop
  - Maintenir la touche enfoncée et cliquer sur le joueur concerné
    - **B** : But
    - **A** : Arrêt
    - **T** : Tir
    - **P** : Pénalty
    - **J** : Carton Jaune
    - **E** : Exclusion temporaire
    - **R** : Carton Rouge
- **Annulation et corrections**
  - Touche **Echap / Esc** : Annulation dernière action
  - **Clic droit sur une action** lors d'un arrêt du temps (attendre la fin d'un 2min)
    - Modification du joueur concerné
    - Annulation de l'action
  - **Double clic sur le chronomètre** (attendre la fin d'un 2min)
    - Flèche haut pour augmenter le temps
    - Flèche bas pour diminuer la durée du chrono.

## Après le match

1. Terminer les corrections sur la FDTE et la fermer
2. Ajouter les joueurs et officiels arrivés en cours de match si nécessaire
3. Déverrouiller la FDME puis importer la FDTE dans la FDME
4. Vérifier la feuille manuellement et automatiquement
5. Remplir les blessures, réclamations, et observations
6. Verrouiller la feuille en faisant signer tous les acteurs requis
7. Proposer à chaque signataire une copie de sauvegarde sur clé USB

*Ces informations, comme d'autres plus détaillées sont disponibles sur le PC et dans la rubrique à propos du logiciel.*