



La Feuille de Match Informatisée

Le Dirigeant



Le dirigeant de club

Introduction : l'écran d'accueil

Quels sont les matchs à votre disposition ?

Quand vous récupérez les rencontres sur votre tablette, vous avez à disposition toutes celles sur lesquelles vous pouvez intervenir.

Il ne s'agit pas seulement des rencontres de votre équipe à domicile, puisque vous devez également préparer les rencontres de vos équipes évoluant à l'extérieur. Vous retrouvez les rencontres jouées et à jouer. Vous avez environ 1 semaine de rencontre.

Quel est l'ordre de tri de vos matches ?

1. « NON SYNCHRONISÉ »
2. « En cours »
3. « Transmettre »
4. « Non joué et non préparé »
5. « Non joué et préparé »
6. « Joué »
7. « Validé »

Quelles sont les traductions des différents états ?

Non joué et non préparé :

Match qui n'a pas encore été joué à la date du jour et dont la composition n'a pas été préparée.

Non joué et préparé :

Match qui n'a pas encore été joué à la date du jour et dont la composition a été préparée.

En cours :

La Feuille de match est en cours, le match est en train de se jouer. Le mot de passe de l'arbitre sera exigé pour ouvrir celle-ci. Vous retrouvez cet état quand la tablette se met en veille ou lors d'un arrêt intempestif de celle-ci.

Transmettre :

La Feuille de match est clôturée mais n'a pas été transmise au système d'information de la F.F.F. Si la tablette est connectée, appuyez sur le bouton « **Feuille de match à envoyer** » pour la transmettre au système d'information de la F.F.F.



Joué :

Match joué et feuille de match transmise. Les informations facultatives peuvent être saisies.

Validée :

Match joué, feuille de match transmise et **intégrée** au SI.

NON SYNCHRONISÉ :

Match qui a eu lieu ou qui doit avoir lieu dans la semaine en cours, pour lequel **aucune donnée du match n'a été rapatriée et dont le statut est inconnu**. Les données de cette rencontre doivent être récupérées.

Avant le jour du match, préparation des rencontres

Dans la semaine, vous pouvez commencer à préparer votre rencontre. Cette opération est optionnelle mais elle a l'avantage de faire gagner du temps le jour du match. Nous verrons dans ce chapitre réservé aux personnes dirigeantes que cette étape préliminaire permet la gestion d'équipe, de tactique et de groupe. Malgré le caractère optionnel de ce menu, nous vous conseillons de le regarder avec attention.

Naturellement, avant de faire cette préparation, vous avez réalisé ces deux actions :

-  [Récupération de rencontres](#)
-  [Charger les données](#)

Les étapes des récupérations des données :



1) Récupérer les données de la rencontre

Récupérer les rencontres



DISTRICT DE FOOTBALL DES DEUX-SÈVRES



2) Les rencontres apparaissent comme étant « **NON SYNCHRONISE** »

Une seule action est possible pour chacune des rencontres.

[Charger les données](#)



3) Sélectionner la rencontre pour laquelle les données doivent être récupérées. La rencontre est surlignée en rose et appuyer sur :

Charger les données



Une fenêtre indique la rencontre qui se synchronise (données récupérées depuis les serveurs fédéraux sur la tablette de l'utilisateur).



DISTRICT DE FOOTBALL DES DEUX-SÈVRES

Utilisateur : XXXXXX Récupérer les rencontres

1 SÉLECTIONNEZ LE MATCH

DATE	MATCH	ETAT	ACTION	TRANSMISSION <i>équipe adverse</i>
28/12/2016	FC ROUEN 1899 6 - GROUPE JEUNE EPIS FC 6 3.4 UNMANIS COPIE DE 3.4 - POULE 0	Non joué et préparé <small>Dernière récup : 28/12/2016 16:20:44</small>	Charger les données	28/12/2016 16:15:49
29/12/2016	GROUPE JEUNE EPIS - EVREUX FC 27 6 FC 6 3.4 UNMANIS COPIE DE 3.4 - POULE 0	NON SYNCHRONISE <small>Dernière récup : -</small>	Charger les données	

2 SÉLECTIONNEZ L'ÉTAPE DE CONSTITUTION DE LA FEUILLE DE MATCH

PRÉPARER votre équipe | FEUILLE DE MATCH

DEMO

4) La récupération des données effectuées le statut du match s'affiche.

La dernière récupération s'affiche sous l'état de la rencontre.

- Comment préparer la rencontre, ou comment modifier une rencontre déjà préparée ?



1) SUR LE SITE INTERNET (RECOMMANDÉ)

<https://fmi.fff.fr>

Feuille De Match x DISTRICT DE FOOTB x

Applications FOOT 2000 - Login tableau de bord DISTRICT DE FOOT SFFA NIORT Ligue de Football N Save Video Me FOOT 2000 Perso - Google Forms Adobe ID

https://fmi.fff.fr

Bienvenue sur votre application
FEUILLE DE MATCH

Identifiant

Mot de passe

Connexion

version 3.6.0.0



2) SUR LA TABLETTE



Dans la liste des rencontres, une fois que les opérations

[Récupération de rencontres](#) et [Charger les données](#)

sont réalisées :

5) Sélectionnez la rencontre que vous souhaitez préparer.



6) Appuyez sur le bouton **Préparer votre équipe**.



• Présentation du menu « Préparer une équipe »

L'écran du menu « **Préparer** » se décompose en 4 zones :

- L'en-tête
- La zone « **Effectif** »
- La zone « **Composition** »
- La validation

L'en-tête

Les informations relatives à l'en-tête sont liées principalement au club connecté, c'est-à-dire à l'utilisateur identifié. Vous retrouvez dans cet en-tête le logo du club, les informations du match (équipes, compétition, poule, date et heure), les informations vous concernant, le bouton retour à l'écran d'accueil et les logos de l'état de la batterie et du réseau.



Le bouton « **Transmettre** » est à disposition, il permet d'effectuer une transmission (équipes types, composition de la rencontre) de ce match.

Ce bouton est grisé ou actif en fonction de vos manipulations. Si vous enregistrez une composition, il vous permettra de transmettre celle-ci avec le système d'information de la Fédération. Ce bouton deviendra actif dès que vous modifiez et enregistrez une donnée.

La transmission ne permet que de mettre à jour vos données de préparation de la tablette vers le SI.

Rappel :

Il est important d'effectuer la transmission des données (bouton transmettre), surtout si vous êtes un club visiteur, pour retrouver ces informations le jour du match. Il est également préférable et recommandé de réaliser votre préparation sur l'interface web :

<https://fmi.fff.fr>

La zone « Effectif »

NOM Prénom	Catégorie / Fonction	NUMERO DE LICENCE Statut de la licence	
JACQUES JACQUES	Technique / Régional	Licence n° 01/07/2014	i
JACQUES JACQUES	Libre / Vétéran	Licence n° 01/07/2014	i
JACQUES JACQUES	Libre / Senior	Licence n° 01/07/2014	i
JACQUES JACQUES	Libre / U19 (- 19 ans)	Licence n° 01/07/2014	i
JACQUES JACQUES	Libre / U19 (- 19 ans)	Licence n° 01/07/2014	i

La zone « **Effectif** » comprend la liste de vos licenciés susceptibles de participer à votre rencontre. Pour chaque licencié, vous pouvez consulter sa licence en cliquant sur le bouton « **Information** » **i**.



DISTRICT DE FOOTBALL DES DEUX-SÈVRES

La liste des membres de cet effectif est triée par ordre alphabétique. Cependant, vous pouvez utiliser les filtres de recherche afin de trier vos licenciés par :

- la fonction (catégorie du joueur, éducateur ou dirigeant)
-  **groupe**
- la première lettre du nom



Bon à savoir :

Une personne peut se retrouver plusieurs fois dans cette liste, notamment si cette personne possède plusieurs licences joueur, dirigeant ou éducateur.

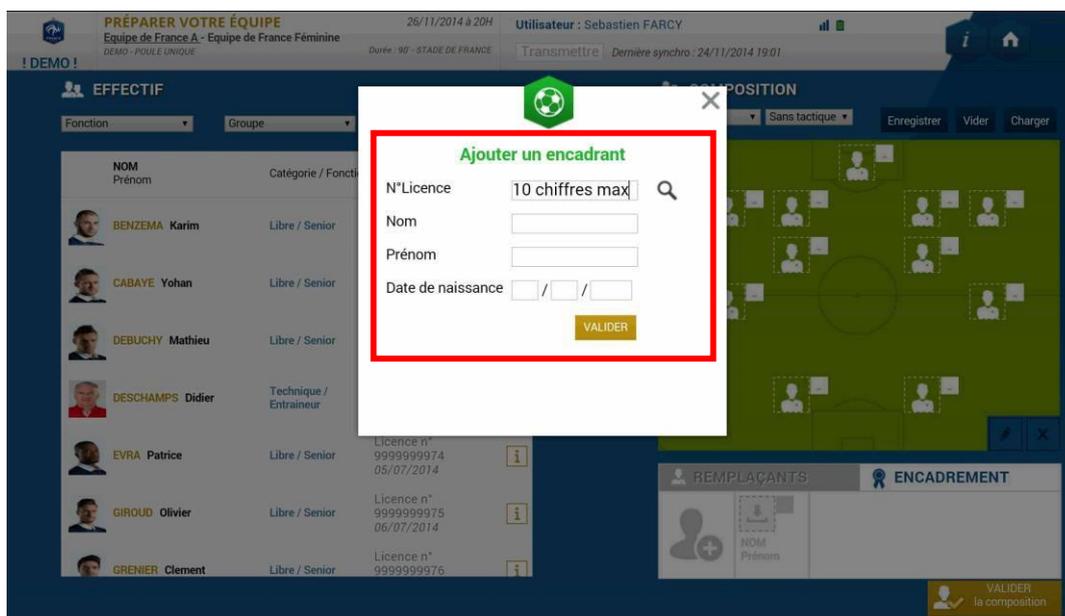
Quand cette personne possède plusieurs licences dans la liste de l'effectif global, seule la licence dirigeant, éducateur ou technique peut être positionnée dans la zone encadrement.

Attention, une personne possédant uniquement une licence joueur ne peut pas être positionnée à la fois dans la zone encadrement et composition. Elle ne peut figurer que dans l'une des zones.

Si la licence joueur n'est pas présente dans la liste globale des licenciés (joueurs seniors pour un match de jeunes), vous pouvez saisir cette personne à l'aide de cette fonction.



Il vous suffit de saisir son numéro de licence ou à défaut ses nom, prénom, date et lieu de naissance.



NOM	Prénom	Catégorie / Fonction
BENZEMA	Karim	Libre / Senior
CABAYE	Yohan	Libre / Senior
DEBUCHY	Mathieu	Libre / Senior
DESCHAMPS	Didier	Technique / Entraîneur
EVRA	Patrice	Libre / Senior
GIROUD	Olivier	Libre / Senior
GRENIER	Clement	Libre / Senior

E : Entraîneur principal
A : Éducateur
D : Dirigeant
M : Corps médical

Quand on place une personne sur la zone encadrement, la fenêtre s'ouvre automatiquement pour choisir sa fonction.



La zone « Composition »



C'est dans cette zone qu'apparaissent les joueurs qui participent au match indiqué dans l'en-tête. Vous retrouvez ainsi la photo de chaque joueur ainsi que son numéro de maillot.

Quand le match est non préparé, la zone composition est vide comme indiqué sur la figure ci-contre.

C'est à partir des listes déroulantes que vous pourrez sélectionner **des équipes types** avec ou sans **tactique**.



Le bouton « ENREGISTRER la composition »

Le bouton « **ENREGISTRER la composition** » vous permet de confirmer toutes les modifications appliquées à votre équipe.



Bon à savoir :

Attention, si vous chargez une équipe type, si vous changez un ou deux joueurs et si vous validez par ce bouton, vous aurez validé votre composition pour le match.

Pour modifier et enregistrer l'équipe type, vous devez utiliser le bouton « enregistrer ». N'oubliez pas la transmission.

- **Comment repérer les informations sur les licences (indicatif) ?**

Dans la zone « **Effectif** », vous pouvez trouver des personnes qui peuvent ou non participer à votre rencontre.

Cela peut arriver si cette personne n'est pas qualifiée le jour du match ou si elle est en état de suspension pour cette rencontre.

Remarques Importantes :

L'application feuille de match à travers son icône « i » transmet des informations qui sont affichées à titre « **INDICATIF** » sur un licencié.

Il est de la responsabilité du club de vérifier par les voies officielles la qualification/participation de ses joueurs/joueuses à une rencontre.

La FMI dans ce cas de figure n'est pas une voie officielle.

Comment visualiser le détail d'une licence ?

Pour consulter la licence d'un de vos licenciés, cliquez sur  correspondant au joueur souhaité. Vous pouvez ainsi connaître les différents cachets sur la licence, le numéro de la personne, sa photo, son nom, son prénom et l'état de sa licence.

Comment repérer les joueurs potentiellement non qualifiés ?

Si un joueur est potentiellement non qualifié pour une rencontre (suite à une licence incomplète), alors l'icône  est colorisée en orange.





Nouveauté

Comment visualiser une potentielle sanction en cours pour un licencié ?

Si un joueur est potentiellement suspendu pour votre rencontre, alors l'icône  est colorisée en rouge.

Il est possible de consulter le contenu de la sanction en cliquant dessus.



La gestion des purges et la multitude de cas particuliers dans la gestion des sanctions ne permettent pas à ce jour d'assurer une information pertinente aux clubs, ce qui peut être source de contentieux.

- En conséquence, jusqu'à nouvel ordre, il n'y aura pas d'alertes disciplinaires dans le menu PRÉPARER (I en rouge) SAUF pour les sanctions à date (ex : suspension de telle date à telle date) qui resteront actives et visibles.

Pour information, nous vous rappelons le texte voté lors de l'Assemblée Fédérale de Tours :

« RESPONSABILITÉ DES CLUBS MÊME EN L'ABSENCE D'ALERTE »

Application des dispositions réglementaires :

« L'ensemble des Statuts et Règlements Généraux de la FFF ainsi que les dispositions réglementaires propres à chaque compétition sont applicables dans le cadre de la FMI. Tous les utilisateurs de la FMI sont responsables des informations à renseigner comme ils peuvent l'être pour une feuille de match papier (par exemple : la composition des équipes, la liste des encadrants, la signature de la FMI par les capitaines et les dirigeants, les sanctions et incidents à reporter sur la FMI par l'arbitre, les réserves à reporter sur la FMI pour les clubs). Toute forme d'alerte informatique à destination des utilisateurs de la FMI est fournie à titre purement informatif et indicatif, sans valeur juridique contraignante. L'absence d'alerte lors de la préparation de la FMI n'exonère pas le club fautif de sa responsabilité en cas d'infraction ».



Est-ce qu'il existe d'autres alertes ?

Si un cachet est positionné sur une licence, dans la liste globale de l'effectif, l'icône  est colorisée en **jaune**.



Remarques Importantes : L'absence de coloration sur un « i » ne signifie pas que le ou la licencié/licenciée peut participer à la rencontre.

Les paragraphes précédents du présent chapitre sont donnés à titre d'exemple pour comprendre le code couleur.

Où retrouver les alertes sur la composition ?

Quand vous remplissez une feuille de match, il est possible d'effectuer des erreurs dans votre composition.

Voici quelques exemples d'erreurs fréquentes :

- Une personne de la zone de composition est sous le coup d'une suspension
- une personne possède un statut de licence invalide
- aucun capitaine n'est désigné
- un ou plusieurs joueurs n'ont pas de numéro de maillot attribué
- un ou plusieurs joueurs n'ont pas de poste attribué



Afficher les erreurs

Quand l'application détecte une erreur dans vos choix, une ligne rouge représentée ci-dessous traverse l'écran. En cliquant sur l'aide (le symbole + situé à droite), vous pouvez afficher toutes les erreurs non corrigées.

Remarques Importantes :

Il n'y a aucune alerte bloquante au niveau de la préparation.

• Comment valider votre préparation ?

Une fois que vous avez terminé votre préparation pour le match, elle n'est naturellement





pas définitive. Vous pouvez toujours la modifier le jour du match. Pour l'enregistrer, vous avez juste à cliquer sur le bouton :

- **Comment récupérer votre préparation le jour du match si vous êtes un club visiteur ou si vous utilisez votre tablette personnelle ?**

Si vous utilisez du matériel (tablette, PC) qui ne sera pas la tablette du jour du match, il est indispensable de  récupérer les données pour récupérer vos travaux.

- **En tant que club recevant, devez-vous faire une  [Récupération de rencontres](#) et  [Charger les données](#) ?**
 - Dans tous les cas,  [Récupérer les données](#) doit être réalisée pour récupérer les travaux du club visiteur sur la rencontre.
 - Cette action permettra aussi de récupérer votre composition si jamais vous l'avez faite depuis une tablette personnelle ou via l'accès web sécurisé (<https://fmi.fff.fr/>)

IMPORTANT:

Nous préconisons au club recevant de réaliser une récupération des données le matin du match. Surtout s'il n'existe pas de réseau sur le lieu où se dérouleront les rencontres.

En conséquence, nous conseillons au club visiteur de ne plus faire de transmission après la veille du match au soir afin d'éviter une perte d'information.

- **Existe-t-il des bons réflexes à avoir le jour d'un match ?**

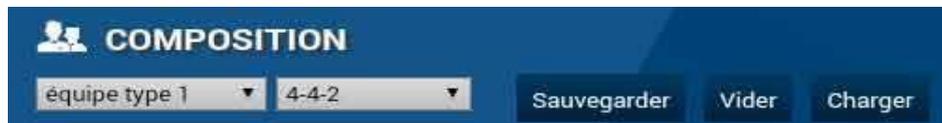
Naturellement, comme toute utilisation de matériel informatique, il existe de bons réflexes à posséder :

1. La tablette doit être chargée. Nous vous conseillons de la mettre en charge dans la nuit qui précède le match.
2. Le stylet et le chargeur doivent être disponibles avec la tablette.
3. Une récupération des données, donc des dernières informations « Si besoin » doit être réalisée le matin du match sinon la veille.
4. L'écran de la tablette doit être bien nettoyé (traces).



→ Comment créer une équipe type pour votre équipe ?

Une équipe type est une composition type que vous pouvez enregistrer pour votre équipe. Dans une équipe type, vous pouvez indiquer les numéros des maillots, les joueurs, les remplaçants et l'encadrement.



- Sélectionnez une des 3 équipes type à l'aide de la liste déroulante.
- Pour enregistrer votre composition en tant qu'équipe type, cliquez sur « **Sauvegarder** ».
- Pour charger votre équipe type sélectionnée, cliquez sur « **Charger** ».

Faire cette opération permet de retrouver toute la saisie des informations de base. Ensuite, il ne vous restera plus qu'à faire des modifications.

Le jour du match, avant le match

Le menu Feuille de match sera utilisable uniquement le jour du match.



Quand il est grisé, la feuille de match est inaccessible.



Quand il est actif, la feuille de match est accessible : nous sommes le jour du match.

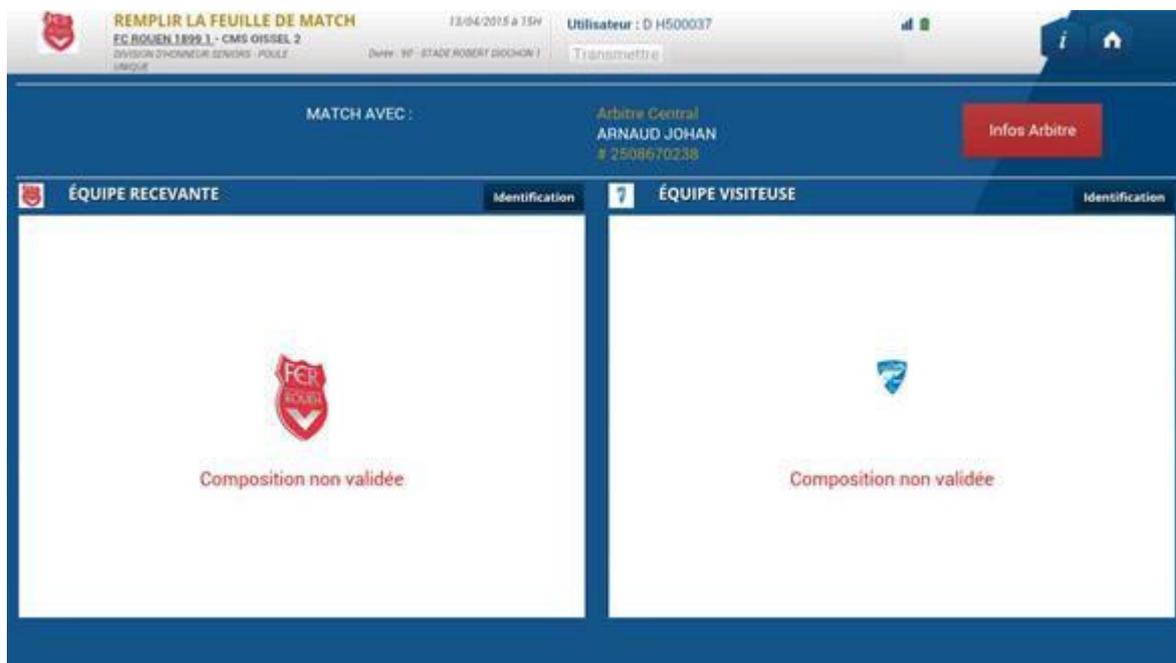
RAPPEL :

Le fait de faire figurer, pour un club, une personne sur la feuille de match informatisée est de l'entière responsabilité de ce club.



DISTRICT DE FOOTBALL DES DEUX-SÈVRES

Préparation et validation de la composition d'équipe Comment est
présenté votre écran Feuille de Match ?



L'en-tête



Le logo de l'équipe recevante, propriétaire de la tablette, les équipes en opposition, le terrain, l'heure et la date du match, l'utilisateur connecté, l'état du réseau et le bouton retour à l'écran d'accueil sont les principales informations de cet en-tête.

Les infos arbitres:



Cette zone présentera les informations concernant les personnes « officielles » ou « non officielles » qui interviendront sur la rencontre (médecin, technicien lumière, directeur de la sécurité, paramètres de la compétition) et des informations sur les officiels de la rencontre.

Infos Arbitre

Ces informations sont modifiables par le bouton « **Infos Arbitre** »



Les informations liées aux arbitres et délégués sont renseignées par  l'arbitre.

➔ Comment visualiser et si besoin modifier votre préparation ?

Pour modifier votre préparation vous devez vous identifier. Pour cela, cliquez sur le bouton « **Identification** » de votre équipe.



Une fenêtre d'identification apparaît. Elle est constituée de deux parties :

Nouveauté

- Le Dirigeant du club ayant les droits d'accès à la Feuille de match informatisée renseigne son nom utilisateur et son mot de passe. Cette opération est obligatoire.

- Le Dirigeant indique ensuite le mot de passe de son choix. Ce mot de passe sera le seul utilisé pour identifier le club pour la totalité de cette rencontre. Une confirmation lui sera demandée.

À chaque fois que le capitaine ou que le dirigeant responsable se connectera, il saisira ce mot de passe.

L'œil  permet de vérifier que le mot de passe saisi

(Attention de ne pas faire cette manipulation en présence du

club adverse)



DISTRICT DE FOOTBALL DES DEUX-SÈVRES



Quand vous êtes identifié, l'équipe que vous avez préparée pendant la semaine apparaît automatiquement.

Nous pouvons remarquer que l'équipe visiteuse n'est pas visible.

Pour voir et modifier votre préparation, cliquez sur le bouton « **Préparer** ».



Bon à savoir :

Dans le cas où vous n'avez pas fait votre préparation, cliquez également sur le bouton préparer pour réaliser votre composition d'équipe.

Vous retrouvez les écrans du [menu « Préparer »](#) et n'avez plus qu'à saisir votre composition.

Attention

Dans le menu « Feuille de match », vous n'avez plus aucune alerte concernant les joueurs non qualifiés ou éventuellement suspendus.

Une fois que votre composition est terminée, cliquez sur « **Valider** ».

Le bouton « **Valider** » permet de valider la composition définitive du match.





Bon à savoir :

Lorsque les deux compositions sont validées et que l'arbitre a validé les informations du match (bouton infos arbitre en vert), alors les compositions ne pourront plus être modifiées à moins d'être invalidées.

Quand elles sont validées, les boutons « **Contrôles** » et « **Réserves** » sont disponibles.

Comment savoir si votre composition est validée ?



Quand la composition n'est pas validée, l'application nous le signale par une information en rouge.



Dans le cas contraire l'information est en vert.

Comment poser des réserves d'avant match ?

Une fois les licences contrôlées, les équipes peuvent si elles le souhaitent poser des réserves d'avant-match. Pour accéder au module des réserves, cliquez sur « **Réserves d'avant-match** ».

RÉSERVES D'AVANT MATCH(1)

Le chiffre entre parenthèses correspond au nombre de réserves posées.

Dans cet écran, vous retrouvez les deux compositions au travers des boutons : « **Equipe recevante** » et « **Equipe** ». Pour poser une réserve d'avant-match, suivez les étapes ci-dessous :

	ÉQUIPE RECEVANTE	ÉQUIPE VISITEUSE
1.	1 LIORIS Hugo - Capitaine	Licence n° 9999999979 10/07/2014
2.	2 SAGNA Bakary	Licence n° 9999999990 21/07/2014
3.	3 DEBUCHY Mathieu	Licence n° 9999999972 03/07/2014
4.	4 MANGALA Eliaquim	Licence n° 9999999982 13/07/2014
5.	6 CABAYE Yohan	Licence n° 9999999977 02/07/2014
6.	7 MATUIDI Blaise	Licence n° 9999999983 14/07/2014
7.	8 EVRA Patrice	Licence n° 9999999974 05/07/2014
8.	9 POGBA Paul	Licence n° 9999999985 16/07/2014
9.	10 PAYET Dimitre	Licence n° 9999999984 15/07/2014
10.	11 GRENIER Clement	Licence n° 9999999976 07/07/2014
11.	12 BENZEMA Karim	Licence n° 9999999970 01/07/2014
12.	13 GRIEZMANN Antoine	Licence n° 9999999977 09/07/2014

POSER UNE RÉSERVE

Type de réserve

DESCRIPTION

Poser réserve

RESERVES

CABAYE Yohan : Nombre de mutés hors période est.

Je soussigné(e) LESOMMER Eugénie licence n° 9999999957 Capitaine du club Equipe de France Féminine formule des réserves sur la qualification et/ou la participation du joueur CABAYE Yohan, du club Equipe de France A, pour le motif suivant : sont inscrits sur la feuille de match plus de 2 joueurs mutés hors période.

Annuler

Retour feuille de match

Signature



Étape 1 : sélectionnez les joueurs

Sélectionnez un ou plusieurs joueurs pour le(s)quel(s) vous souhaitez poser des réserves. Le fond sera colorisé en bleu pour les joueurs qui seront sélectionnés.

Bon à savoir

Quand vous sélectionnez des réserves sur la totalité d'une équipe, il est inutile de sélectionner des joueurs.

Étape 2 : sélectionnez le type de réserve

Sélectionnez un type de réserve, parmi la liste définie.

POSER UNE RÉSERVE
Type de réserve ▼



Type de réserve
Joueur dont le délai de qualification n'est pas respecté
Licencié suspendu
Nombre de mutés hors période est supérieur à celui autorisé
Participation en équipe inférieure d'un joueur ayant participé au dernier match d'une équipe supérieure lorsque celle-ci ne joue pas le même jour ou le lendemain
Participation à une rencontre dans une équipe de catégorie d'âge inférieure
Joueur interdit de surclassement
Match à rejouer et joueur non licencié / non qualifié à la date de la rencontre initiale
Licencié après le 31 janvier
Participation à plus d'un match le même jour ou au cours de 2 jours consécutifs
Nombre de mutés supérieur à celui autorisé
Limitation d'équipiers supérieurs
Réserves autres sur l'équipe recevante
Réserves autres sur l'équipe visiteuse

Une réserve de type « **autre** » est dans la liste des motifs. Cette réserve doit être saisie dans son intégralité.

Pour toute réserve vous pouvez utiliser 1024 caractères maximum.

POSER UNE RÉSERVE
Type de réserve ▼
DESCRIPTION
Saisissez ici le motif de la réserve dans la limite de 1024 caractères
Poser réserve



Bon à savoir :

Deux réserves permettent de prendre en compte les exigences réglementaires locales, elles sont désormais modifiables :

Nombre de mutés supérieur à celui autorisé
Limitation d'équipiers supérieurs



Étape 3 : posez la réserve

Poser réserve

Une fois sélectionnée, la réserve arrive dans le champ prévu à cet effet. Cliquez sur le bouton « **Poser réserve** ».

Étape 4 : vérifiez la réserve

Vous pouvez relire la réserve, ou la supprimer en cliquant sur le bouton « **Annuler** », mais aussi poser une autre réserve.

POSER UNE RÉSERVE

Type de réserve ▼

DESCRIPTION

Poser réserve

RESERVES

CABAYE Yohan : Nombre de mutés hors période est s.

Je soussigné(e) LESOMMER Eugénie licence n° 9999999957 Capitaine du club Equipe de France Féminine formule des réserves sur la qualification et/ou la participation du joueur CABAYE Yohan, du club Equipe de France A, pour le motif suivant : sont inscrits sur la feuille de match plus de 2 joueurs mutés hors période.

Annuler

Étape 5 : signez la réserve

Quand toutes les réserves sont posées, vous devez les signer à l'aide du bouton « **Signature** ».

Signature

Réserves d'avant match

équipe recevante

équipe visiteuse +

Signature équipe recevante

Signature arbitre

Signature équipe visiteuse

Connexion

Signer

Connexion

Valider

Par défaut, vous voyez les réserves posées par l'équipe recevante, et le « + » vous permet de voir les réserves de l'équipe visiteuse.

Chaque équipe se connecte par le bouton connexion à l'aide de son mot de passe de session.

Pour sortir du module des réserves, vous cliquez sur le bouton

Retour
feuille de match



Comment réaliser les signatures d'avant-match ?

Une fois que les démarches administratives d'avant-match sont réalisées, comme pour la feuille de match papier, chaque partie prenante de la rencontre doit signer avant-match.

SIGNATURES D'AVANT MATCH

Chaque équipe se connecte l'une après l'autre.

- La personne signataire indique en cochant la case avoir pris connaissance de celle-ci.
 - Signez et validez votre signature.
- L'arbitre signera aussi avant le début de la rencontre.
Si l'une des deux équipes est absente, vous cocherez la case « **Équipe absente** ».

Bon à savoir :

Si une équipe avant le début du match est désignée comme absente, il sera impossible de saisir un score à la fin du match. Il est donc impératif de faire signer l'ensemble des équipes et de ne pas remettre à plus tard cette opération.

Après le match

- **Comment transmettre la Feuille de match ?**

Si votre tablette est connectée au réseau internet (Wifi ou partage de connexion via smartphone), la Feuille de match est transmise dès les signatures d'après-match, en cliquant sur le bouton « **Clôturer la Feuille de match** ».

👉 [Signatures.](#)

Si pas de réseau disponible dès la fin du match, vous pouvez transmettre la feuille de match plus tard, une fois le réseau disponible, à partir de l'écran d'accueil de l'application :

1. en cliquant sur le bouton « transmettre » à côté de votre match (état du match) 👉 [Liste des matches.](#)
2. en cliquant sur le bouton 👉 [Récupérer les rencontres](#) (cette action fera partir toutes les feuilles en attente)

IMPORTANT : une fois l'envoi de la feuille réussi, l'état du match devient « joué » (pour voir le statut effectué

👉 [Récupérer les données.](#))