

Feuille de Match Informatisée (FMI) : les 3 grandes étapes



AVANT LE JOUR DU MATCH

1

Jusqu'à 7 jours avant le match

- ▶ Se connecter à l'application sur la tablette puis « **Synchroniser** » pour obtenir les informations sur les prochains matchs
- ▶ Préparer sa composition d'équipe et « **Transmettre** » de nouveau pour sauvegarder les informations

2

Le matin du match

- ▶ Se connecter à l'application puis « **Synchroniser** » pour récupérer les données les plus récentes (du club recevant et du club visiteur)

LE JOUR DU MATCH AVANT LA RENCONTRE (À TITRE INDICATIF)

3

- ▶ Le club recevant fournit la tablette pour le match.

4

H-1H00

- ▶ Ouverture de la Feuille de Match depuis l'application
- ▶ Dirigeant du club recevant : saisie des identifiants et création du mot de passe, composition d'équipe et validation
- ▶ Dirigeant du club visiteur : saisie des identifiants et création du mot de passe, composition d'équipe et validation

H-0H40

- ▶ L'arbitre central complète les informations de la rencontre puis choisit un mot de passe et une question de sécurité

H-0H35

- ▶ Vérification des licences et dépôt éventuel des « **Réserves** » d'avant match

5

H-0H15

- ▶ Appel et vérification sur la tablette de l'identité des joueurs des deux équipes par l'arbitre central et les capitaines

H-0H10

- ▶ Signatures d'avant match par les capitaines et l'arbitre

LE JOUR DU MATCH APRÈS LA RENCONTRE

6

Immédiatement au retour des vestiaires

- ▶ Saisie des faits de match (Score et temps additionnel – Discipline – Remplacements – Blessures – Buteurs)
- ▶ Si besoin les « **Réserves techniques** » sont saisies et les « **Observations d'après-match** » renseignées
- ▶ Vérification des informations et « **Signatures** » d'après-match par les capitaines ou dirigeants et l'arbitre

7

Clôture et envoi de la Feuille de match

- ▶ Clôture de la Feuille de match par l'arbitre. Si la tablette est connectée à internet alors la feuille de match est automatiquement transmise.
- ▶ Si la tablette n'est pas connectée à internet alors :
 1. On vérifie s'il y a une possibilité de connexion (wifi, connexion partagée depuis un smartphone,...).
 2. Dans le cas contraire, le dirigeant du club recevant se chargera de « **Transmettre** » la Feuille de Match dès que possible.