

COMMENT ACCÉDER À LA FEUILLE DE MATCH ?

Depuis l'écran d'accueil de la tablette, appuyez sur l'icône **Feuille de match**.



Vous serez alors invité à saisir les identifiants FMI qui ont été créés par votre club.

COMMENT METTRE À JOUR LES INFORMATIONS DANS L'APPLICATION ?

Le jour du match, la feuille de match fonctionne seulement sur une seule tablette identifiée par le club recevant. Il est donc important d'utiliser la **synchronisation** afin de récupérer vos rencontres, vos travaux de préparation et ceux du club visiteur.

Le bouton **Synchroniser** est accessible à tout moment en haut de l'écran d'accueil.



| QUAND ? | POURQUOI ? |
|---------------------------------------|--|
| Jusqu'à 7 jours avant le match | Préparer les prochains matchs |
| La veille du match | Réaliser ou finaliser la composition d'équipe |
| Le matin du match | Permettre à l'application de récupérer les données enregistrées (du club visiteur et du club recevant) les plus récentes pour la rencontre en SYNCHRONISANT (club recevant) |
| Après le match | Envoyer les feuilles de matchs |

INFORMATIONS PRATIQUES

Utiliser le mode démonstration pour vous entraîner

Vous pouvez réaliser la simulation d'un match complet afin de pouvoir vous entraîner à utiliser l'application.

Minimum de batterie

ATTENTION : La batterie doit être chargée à **au moins 10%** pour que l'application démarre. Il est recommandé de systématiquement charger la batterie les veilles de match.

Astuce : Désactivez le wifi de votre tablette durant le match pour économiser la batterie. Vous pouvez vous référer au guide utilisateur ARCHOS pour savoir comment réaliser cette manipulation.

Comment transmettre la feuille de match ?

Transmettez la feuille de match au plus tôt après la fin de la rencontre. Si au moment de la clôture de la feuille de match la tablette est connectée à un réseau wifi alors la transmission est automatique.

1. Depuis le terrain, vous pouvez partager la connexion de votre téléphone :

- Activez le Wifi de votre smartphone
- Allez dans les paramètres ou réglages du téléphone puis autorisez le partage de connexion
- Avec la tablette, détectez le WIFI du téléphone et connectez-vous
- La feuille sera automatiquement envoyée au moment où vous appuierez sur le bouton **Clôturer la feuille de match**

CLÔTURER
la feuille de match

2. Si vous n'avez pas de wifi alors en rentrant chez vous :

- Connectez-vous au WIFI
- Depuis la liste des matchs appuyez sur le bouton **Feuille de match à envoyer**

FEUILLE DE MATCH À
ENVOYER

Que faire si la tablette tombe en panne ?

Le club recevant est responsable de la feuille de match donc de la tablette. Si celle-ci tombe en panne, utilisez une feuille de match au format papier.



FEUILLE DE MATCH INFORMATISÉE

JE TROUVE
MES
REPÈRES

Besoin d'aide ou d'informations ?
<https://fdm.fff.fr/assistance/>

AVANT LE JOUR DU MATCH

1. Sélection du match

Sélectionnez le match que vous souhaitez préparer dans la liste.

| 1 SÉLECTIONNEZ LE MATCH | | | |
|---|---|-------------------------|-----------------------------------|
| DATE | MATCH | ETAT | SYNCHRONISATION équipe adverse |
| 23/01/2015 à 20H Dernière synchro : 23/01/2015 10:37:27 | EQUIPE DE FRANCE A - EQUIPE DE FRANCE FÉMININE DEMO - POULE UNIQUE | Non joué et non préparé | |
| 23/01/2015 à 22H Dernière synchro : 23/01/2015 10:37:27 | EQUIPE DE FRANCE FÉMININE - EQUIPE DE FRANCE A DEMO - POULE UNIQUE | Non joué et non préparé | |

Appuyez sur **Préparer votre équipe** pour passer à la composition d'équipe.

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

PRÉPARER votre équipe FEUILLE DE MATCH INFORMATIONS facultatives

2. Préparation de l'équipe

Sur la gauche, la zone «effectif» liste l'ensemble de vos joueurs et dirigeants. Vous pouvez les filtrer par catégories.

EFFECTIF

Fonction Groupe Personne

A coté de chaque joueur se situe le bouton **Information**, celui-ci change de couleur en fonction du statut de la licence.

CABAYE Yohan Libre / Senior Licence n° 999999971 02/07/2014

Sur la droite se trouve la zone «composition». Pour la remplir :

- 1) sélectionnez un joueur dans la zone «effectif»
- 2) sélectionnez un poste sur la composition
- 3) enregistrez votre composition

COMPOSITION

Equipe type 1 4-4-2 Enregistrer Vider Charger

ENREGISTRER la composition

N'oubliez pas de **Transmettre** votre composition d'équipe afin que celle-ci soit enregistrée dans le système d'information.

Transmettre Dernière synchro : 29/01/2015 09:59

N'oubliez pas de réaliser la synchronisation le matin du match. Le club recevant fournit la tablette et est responsable de la synchronisation.

LE JOUR DU MATCH AVANT LA RENCONTRE

1. Ouverture de la feuille de match

Sélectionnez le match qui va débiter puis appuyez sur le bouton **Feuille de match**.

FEUILLE DE MATCH

2. Validation des compositions d'équipes

Les deux équipes devront tour à tour s'identifier et indiquer un mot de passe de session. Elles pourront ensuite finaliser et valider leur composition.

Composition

Identifiant

Mot de passe

Mot de passe répéter

Question Choisir

Choisir

Une fois votre composition terminée, appuyez sur le bouton **Valider**. La mention **Composition non validée** deviendra alors **Composition validée**.

Valider

3. Saisie des informations arbitre

Appuyez sur le bouton **Infos Arbitre** en haut à droite. Ce dernier devra saisir et corriger les informations relatives au match.

Infos Arbitre

L'arbitre doit aussi choisir un mot de passe qui devra obligatoirement être saisi en cas de déverrouillage de la feuille de match.

MOT DE PASSE ARBITRE

Mot de passe

Question de sécurité

Choisir

Le bouton devient vert pour vous indiquer que toutes les informations sont bien renseignées.

Infos Arbitre

4. Contrôles des licences et réserves d'avant-match

Le bouton **Contrôles** en bas à gauche de la feuille est maintenant disponible. Vous pourrez passer en revue les différentes licences et poser des réserves à l'aide du bouton **Réserves d'avant match**.

CONTRÔLES

RÉSERVES D'AVANT MATCH(0)

5. Signatures d'avant-match

Appuyez sur le bouton **Signatures d'avant match** afin de signer la feuille de match.

A noter : si une des deux équipes est absente, il est possible de cocher la case **Equipe absente**, le score du match sera indiqué comme non joué.

SIGNATURES D'AVANT MATCH

Equipe absente

LE JOUR DU MATCH APRÈS LA RENCONTRE

1. Saisie des faits de match

L'arbitre appuie sur le bouton **Faits Du Match** et réalise la saisie des faits de jeux.

FAITS DU MATCH

Match Discipline Ent/Sor Buts Blessures Infos Histo

Astuce : l'onglet **Histo** récapitule l'ensemble des données saisies. Il est possible de modifier ou de supprimer une information depuis cet onglet.

2. Saisie des observations d'après-match

L'arbitre peut recueillir les observations après la rencontre en appuyant sur le bouton **Observations d'après match**.

OBSERVATIONS D'APRÈS MATCH (0)

Il devra indiquer si un rapport suit l'observation. Les responsables de chaque équipe et l'arbitre doivent signer l'observation pour la valider.

3. Saisie des réserves techniques

Toute réserve technique formulée pendant le match doit être retranscrite en appuyant sur le bouton **Réserves techniques**.

RÉSERVES TECHNIQUES (0)

4. Signatures d'après-match

Le bouton **Signatures d'après match** permet de contrôler l'ensemble des informations saisies (Réserves et observations, compositions d'équipes, faits de jeu). L'arbitre et les responsables de chaque équipe sont alors invités à signer la feuille de match.

SIGNATURES D'APRÈS MATCH

5. Clôture du match

Pour terminer le match, appuyez sur le bouton **Clôturer la feuille de match**. Si la tablette est connectée au wifi alors l'envoi est automatique.

CLÔTURER la feuille de match

Si vous n'avez pas de wifi lors de la clôture du match :
- Connectez-vous à un réseau wifi dès que possible
- Appuyez sur le bouton **Feuille de match à envoyer** à partir de la liste des matchs

FEUILLE DE MATCH À ENVOYER