



La FMI est utilisée désormais dans toutes les catégories du foot à 11 y compris les vétérans et la D5. Les rencontres sont dirigées soit par un arbitre bénévole ou soit un arbitre officiel. Vous trouverez dans ces quelques diapos une aide particulière à cette fonction notamment pour la partie administrative à compléter à l'issue du match.

1) Mise à disposition : la tablette doit être transmise à l'arbitre central (bénévole ou officiel) dès que possible et une fois les deux compositions d'équipes validées par les clubs en présence

2) Saisie des infos arbitres:

Cliquez sur Infos Arbitres pour renseigner les coordonnées des trois arbitres et du délégué au match.

Il faut saisir les champs : **NOM, Prénom, Type, Statut, Fonction, n° de Licence.**

Ne pas oublier de faire AJOUTER. A faire pour chaque personne.

Une fois cette opération faite, l'arbitre central doit créer **un mot de passe arbitre** (voir diapo suivante)



Lieu :	EVREUX	Médecin :	
Terrain :	GYMPLASE DU CANADA	Technicien lumière :	
Date Heure :	29/07/2015 14h	Directeur de sécurité :	
Duree de 90'			
LISTE DES OFFICIELS			
Antoine Dupont	Arbitre	Arbitre centre	
Marc Devil	Arbitre	Arbitre assistant 1	
Gilles Martin	Arbitre	Arbitre assistant 2	
MOT DE PASSE ARBITRE			
Mot de passe			
Confirmation mot de passe			
		Nom*	
		Prénom*	
		Type	Arbitre
		Statut	Bénévole
		Fonction	Arbitre assistant 2
		Licence	
		Ajouter	Enregistrer
VALIDER LES INFOS ARBITRE			


Si l'une des équipes est absente ainsi que son assistant bénévole il faut saisir XXX comme nom, YYY en prénom et 00000000 en N° de licence pour pouvoir accéder aux signatures d'avant match. IL EST IMPERATIF DE SAISIR TROIS ARBITRES



Le mot de passe arbitre... à quoi ça sert ?

L'arbitre devra indiquer ici un mot de passe qui lui convient. Ce mot de passe sert uniquement à déverrouiller la Feuille de match. **Choisir le plus simple possible, éviter la ponctuation et les chiffres (attention aux majuscules / minuscules).** Une confirmation de mot de passe lui sera demandée.

Ce mot de passe lui sera toujours demandé en cas de besoin et sera obligatoire pour continuer.

L'œil  permet de vérifier que le mot de passe est bien saisi.

Il ne reste plus qu'à l'arbitre de valider ces informations à l'aide du bouton

VALIDER LES INFOS ARBITRE

Le bouton « INFOS ARBITRES » est passé en fond vert, les deux équipes sont validées et l'accès aux signatures est donc possible.

Il est important de prendre une photo de cette composition (par les clubs en présence et l'arbitre) en cas de dysfonctionnement de la tablette avant la fin du match.



Infos Arbitre



3) Signatures d'avant match:

SIGNATURES D'AVANT MATCH

Il est toujours possible de faire les signatures avant match :

- ✓ en cas d'absence d'une équipe
- ✓ pour faire des modifications (changement de joueur avant le coup d'envoi)
- ✓ pour poser une réserve

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.

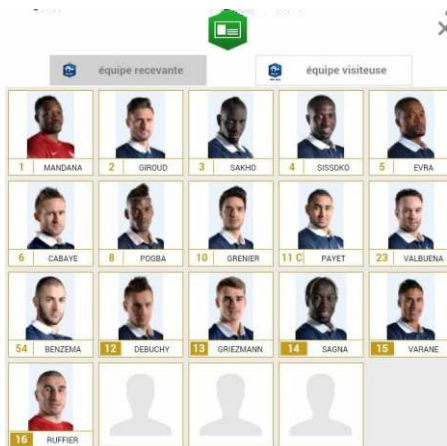
Chaque équipe s'identifie l'une après l'autre

- la personne signataire coche la case "avoir pris connaissance de celle – ci". Elle doit ensuite signer et valider
- Si l'une des équipes est absente, cocher la case "équipe absente"
- L'arbitre signe également en début de rencontre

FMI



rôle de l'arbitre bénévole ou officiel

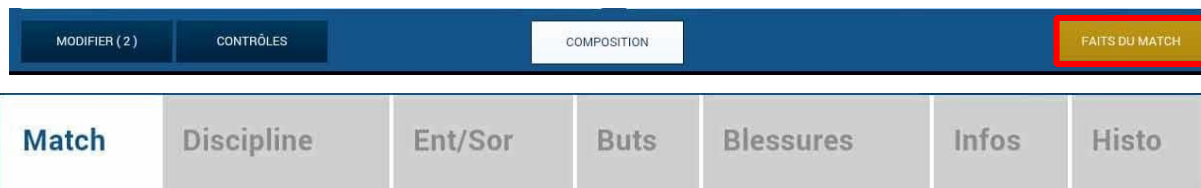


L'arbitre contrôle les licences avec la tablette ou Footclubs compagnon.

La tablette doit être mise dans un lieu sécurisé pendant la durée de la rencontre.

De retour aux vestiaires et pour revenir à la feuille de match, le mot de passe arbitre sera demandé. Il s'agit de celui créé avant match dans INFOS ARBITRES.

4) Faits du match :



L'arbitre central doit saisir tous les onglets : **SCORE, DISCIPLINE, ENT/SOR, BLESSURE** et les valider les uns après les autres

SCORE : saisir le score, ou match non joué, match arrêté avec le motif puis VALIDER

DISCIPLINE : voir diapo suivante



4) Faits du match :

L'arbitre central doit saisir tous les onglets : **SCORE, DISCIPLINE, ENT/SOR, BLESSURE** et les valider les uns après les autres

DISCIPLINE : saisir la discipline (cartons jaune, blanc, rouge) en ajoutant le joueur(se) dans AUTEUR DE LA FAUTE, puis en saisissant la minute de la sanction et le motif. Il est impératif de faire un complément d'informations dans la case prévue sous onglet déroulant. Terminer par VALIDER

The screenshot shows the 'Discipline' tab in the FMI software. On the left, there is a list of players with their names and license numbers. The central form allows the referee to select the author of the foul (e.g., SAGNA Bakary), the type of foul (e.g., 'Comportement antisportif'), and the minute of the sanction. There are also options for 'Expulsion hors match' (before or after the match) and 'Carton' (yellow, white, red). At the bottom, there are buttons for 'OBSERVATIONS D'APRÈS MATCH' and 'SIGNATURES D'APRÈS MATCH'.

The screenshot shows the 'Observations d'après match' form. It features a large text area for entering observations, limited to 1024 characters. Below this, there are checkboxes for 'Rapport complémentaire arbitre suit' and 'Equipe absente'. There are also three signature fields: 'Signature équipe recevant', 'Signature arbitre', and 'Signature équipe visiteuse'. At the bottom, there are buttons for 'MODIFIER' and 'VALIDER'.

En tant qu'arbitre, vous devez également remplir la rubrique observation d'après match (complément sur les cartons rouges, faits en dehors de la rencontre, observation des clubs etc..) Ne pas oublier de faire signer, de valider. **PENSEZ AUSSI A L'ENVOI DE VOTRE RAPPORT AU DISTRICT**



ENT/SOR : l'arbitre doit **obligatoirement** indiquer les premières entrées en jeu des remplaçant(e)s de chaque équipe afin d'indiquer qu'ils ont participé à la rencontre. L'arbitre indique la première entrée en jeu de chaque remplaçant.

EQUIPE RECEVANTE	EQUIPE VISITELISE	Match	Discipline	Ent/Sor	Buts	Blessures	Infos	Histo
12 BENZEMA Karim Licence n° 999999970 01/07/2014		Minute 56						Valider
13 GRIEZMANN Antoine Licence n° 999999977 08/07/2014		Entrée ou sortie sans remplacement <input type="checkbox"/>						
14 GIROUD Olivier Licence n° 999999975 06/07/2014		Sortie : 14 GIROUD Olivier <input type="button" value="Vider"/>						
A LE GALL Franck Licence n° 999999976 08/07/2014		Entrée : 9 POGBA Paul <input type="button" value="Vider"/>						
D PRAUD Cyrill Licence n° 999999986 17/07/2014		Il y a 0 élément(s) enregistré(s).						
E DESCHAMPS Didier Licence n° 999999973 04/07/2014								

BLESSURE : saisir le joueur(se) et la localisation de la blessure. Il est important de saisir cet onglet en cas de blessure importante et grave pour des questions d'assurance

HISTO : cet onglet permet de récapituler toutes les infos saisies, de vérifier et si besoin de corriger ou supprimer les éventuelles erreurs avant signature

Rec	56'		Avertissement : 3 - DEBUCHY Mathieu	<input type="button" value="✎"/>	<input type="button" value="✕"/>
Rec	34'		Changement : 10 - PAYET Dimitre <=> 12 - BENZEMA Karim	<input type="button" value="✎"/>	<input type="button" value="✕"/>
Rec	56'		Changement : 10 - PAYET Dimitre <=> 14 - GIROUD Olivier	<input type="button" value="✎"/>	<input type="button" value="✕"/>
Rec	89'		Changement : 11 - GRENIER Clement <=> 13 - GRIEZMANN Antoine	<input type="button" value="✎"/>	<input type="button" value="✕"/>
Rec			Blessure : 11 - GRENIER Clement	<input type="button" value="✎"/>	<input type="button" value="✕"/>

FMI



rôle de l'arbitre bénévole ou officiel



SAISIR LES FAITS DU MATCH

10/03/2016 à 20h Utilisateur : Jerome POTHIER

Equipe de France A 1 - 0 Equipe de France F. Dernière synchronisation : 28/02/2016 11:36

0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 46 50 55 60 65 70 75 80 85 90

Match	Discipline	Ent/Sor	Buts	Blessures	Infos	Histo
Rec 34'	Yellow card				Avertissement : 12 - GRENIER Clement	[Edit] [X]
Rec 12'	Substitution				Changement : 7 - MANGALA Eliaquim par 12 - GRENIER Clement	[Edit] [X]
Rec 34'	Red cross				Blessure : 8 - GRIEZMANN Antoine	[Edit] [X]
Rec 45'	Goal				But : 11 - POGBA Paul	[Edit] [X]

RESERVES TECHNIQUES (0)

OBSERVATIONS D'APRES MATCH (0)

SIGNATURES D'APRES MATCH

- Possibilité de poser une réserve technique
- De faire des observations d'après match

5) signature d'après match:

Avant les signatures, il est important de bien vérifier avec les équipes en présence que les informations saisies soient correctes (score, composition, faits de match).

FMI



rôle de l'arbitre bénévole ou officiel



The screenshot shows the 'Signatures' tab in the FMI interface. It contains several sections: 'RESERVES AVANT MATCH' with dropdowns for 'Équipe recevante' and 'Équipe visituse'; 'RESERVES TECHNIQUES' with a dropdown for 'Reserves techniques'; 'OBSERVATIONS D'APRES MATCH' with a dropdown for 'Observations d'apres match'; and 'SIGNATURES D'APRES MATCH' with checkboxes for 'Equipe absente' and 'Equipe absente', and three signature boxes for 'Signature équipe recevante', 'Signature arbitre', and 'Signature équipe visituse'. Each signature box has an 'Identification' button below it. A 'Retour faits de jeu' button is located at the bottom left, with a red arrow pointing to it.

Le bouton « **Retour faits de jeu** » permet de revenir aux faits de match pour corriger une information. Attention : ce bouton ne fonctionne que si aucune signature n'est présente. Dans le cas contraire, un déverrouillage est obligatoire.

This screenshot shows the 'SIGNATURES D'APRES MATCH' section. It features a 'Capitaine' section with a green checkmark and the text 'Avoir pris connaissance de l'onglet Rencontre, Compo et Faits de jeu'. Below this is a 'Signature équipe recevante' section with a handwritten signature 'VR' and a 'Valider' button. A 'Retour faits de jeu' button is located at the bottom left.

Les signatures d'après-match s'effectuent sur le même principe qu'avant match.



6) Clôture de la feuille de match :

Quand l'arbitre et les équipes auront signé la feuille de match et quand les signataires auront déclaré avoir pris connaissance des trois onglets, les boutons « **Modifier** » et « **Clôturer** » seront accessibles.

Le bouton « **Modifier** » permet à l'arbitre, si besoin, de revenir à la saisie d'informations complémentaires ou à l'étape de vérification des informations.

Attention : Les équipes et l'arbitre signeront de nouveau la Feuille de match

Lorsque toutes les infos ont été saisies, l'arbitre clôture la feuille de match en cliquant sur le bouton dédié et saisit son mot de passe arbitre.



Quand l'arbitre clique sur le bouton « clôturer », le mot de passe de l'arbitre sera exigé

Si la tablette est connectée à Internet, la Feuille de match est transmise directement par l'arbitre à la F.F.F., à la Ligue Régionale ou au District dès l'appui sur la touche « clôturer ».

Dans le cas contraire, la feuille de match sera envoyée à partir du menu d'accueil (liste des matches) via le bouton « Transmettre » du match concerné, ou lors de la prochaine récupération générale ou récupération des données de la rencontre.



FMI



rôle de l'arbitre bénévole ou officiel



Si vous souhaitez plus d'informations sur la FMI en général vous pouvez consulter à tout moment le guide utilisateur en utilisant ce lien

<https://fmi.fff.fr/assistance/>