



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)



Si l'une des équipes est absente ainsi que son assistant bénévole il faut saisir XXX comme nom, YYY en prénom et 000000000 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.

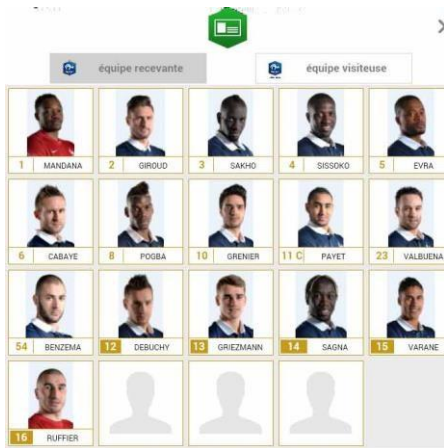
Chaque équipe s'identifie l'une après l'autre

- 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

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 VISITEUSE	Match	Discipline	Ent/Sor	Data	Blessures	Infos	Histo
<div>12 BENZEMA Karim</div> <div>Licence n° 999999970 01/07/2014</div>		Minute 56 + 0		<div>Entrée ou sortie sans remplacement</div> <div>Sortie : </div> <div>Entrée : </div>				Valider
<div>13 GRIEZMANN Antoine</div> <div>Licence n° 999999977 08/07/2014</div>				<div>Sortie : </div> <div>Entrée : </div>				
<div>14 GIROUD Olivier</div> <div>Licence n° 999999975 06/07/2014</div>				<div>Sortie : </div> <div>Entrée : </div>				
<div>A LE GALL Franck</div> <div>Licence n° 999999978 04/07/2014</div>								
<div>D PRAUD Cyril</div> <div>Licence n° 999999986 17/07/2014</div>								
<div>E DESCHAMPS Didier</div> <div>Licence n° 999999973 04/07/2014</div>								

**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		
Rec	34'		Changement : 10 - PAYET Dimitre <=> 12 - BENZEMA Karim		
Rec	56'		Changement : 10 - PAYET Dimitre <=> 14 - GIROUD Olivier		
Rec	89'		Changement : 11 - GRENIER Clement <=> 13 - GRIEZMANN Antoine		
Rec			Blessure : 11 - GRENIER Clement		

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.

DEMO - POULE D

Score: 00 - STAGE DE FRANCE

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

ÉQUIPE RECEVANTE ÉQUIPE VISITEUSE

14/07/2014

7 MANGALA Eliaquim Licence n° 9999999982 13/07/2014

8 GRIEZMANN Antoine Licence n° 9999999977 08/07/2014

9 REMY Loïc Licence n° 9999999987 18/07/2014

10 CABAYE Yohan Licence n° 9999999971 02/07/2014

11 POGBA Paul Licence n° 9999999985 16/07/2014

12 GRENIER Clement Licence n° 9999999976 07/07/2014

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

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



Rencontre	Composition	Faits de jeu	Signatures	
<b>RÉSERVES AVANT MATCH</b> <div> <div>Equipe recevant</div> <div>+</div> </div> <div> <div>Equipe visitant</div> <div>-</div> </div>			<b>RÉSERVES TECHNIQUES</b> <div> <div>Réserves techniques</div> <div>-</div> </div> <div>C'est des réserves techniques</div>	<b>OBSERVATIONS D'APRÈS MATCH</b> <div> <div>Observations d'après match</div> <div>-</div> </div> <div>C'est des observations d'après match</div>
<b>SIGNATURES D'APRÈS MATCH</b> <div> <input type="checkbox"/> Equipe absente             </div> <div> <div>Signature</div> <div>équipe recevant</div> <div>Identification</div> </div> <div> <div>Signature</div> <div>arbitre</div> <div>Signer</div> </div> <div> <div>Signature</div> <div>équipe visitant</div> <div>Identification</div> </div> <div> <input type="checkbox"/> Equipe absente             </div> <div> <div>Nombre de déverrouillages : 0</div> </div> <div> <div>Retour</div> <div>faits de jeu</div> </div>				

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.

<b>SIGNATURES D'APRÈS MATCH</b> <div>Capitaine</div> <div> <input checked="" type="checkbox"/> Avoir pris connaissance de l'onglet Rencontre, Compo et Faits de jeu                 </div> <div> <div>Signature</div> <div>équipe recevant</div> <div> </div> <div>Valider</div> </div> <div> <div>Retour</div> <div>faits de jeu</div> </div>	
---	--

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.

