



14 rue du Leinster - CS 44502
44245 La Chapelle-sur-Erdre Cedex

W405 - Septembre 2017

Fiche d'aide FMI Partie gérée par l'arbitre

Cette fiche d'aide est destinée à l'arbitre central pour l'accompagner dans l'utilisation de la Feuille de Match Informatisée (FMI). L'utilisation de la FMI est obligatoire en football à 11 libre et en futsal masculin.

- **Arbitre bénévole ou officiel** : que l'arbitre soit désigné par le District/Ligue, ou bénévole, la FMI doit être utilisée. Seul un programme lié au fonctionnement de la tablette ou de l'application pourra justifier l'utilisation d'une feuille papier. Un rapport suite à la non-utilisation de la FMI devra être envoyé avec la feuille papier au District à sduret@foot44.fff.fr

- **Etape 1 (REMISE DE LA TABLETTE)** : après que les deux équipes aient validées leur composition, la tablette est transmise à l'arbitre central désigné officiellement ou bénévolement pour diriger la rencontre.

- **Etape 2 (SAISIE DES INFOS ARBITRES)**

- Cliquez sur Infos Arbitres (fond rouge). Vous accédez à



l'espace destiné à renseigner les trois arbitres et le délégué au match.

- Saisir **NOM** (possibilité de recherche avec la loupe et seulement les trois premières lettres saisies), **PRENOM**, **Type**, **Statut**, **Fonction**, **n° de LICENCE**. Finir par **AJOUTER**. Répéter l'opération pour chaque personne.
- Lorsque les **trois arbitres et le délégué au match** sont saisis, création par l'arbitre central du « mot de passe arbitre »
- **Aucun mot de passe à avoir au préalable**. Création le jour du match. Le saisir deux fois puis **VALIDER LES INFOS ARBITRES**

Infos Arbitre

Liens : EVREUX Médecin :
Terrain : GYMNASIUM DU CANADA Technicien lumière :
Date Heure : 29/07/2016 14 h m Directeur de sécurité :

LISTE DES OFFICIELS

Nom*	Prenom*	Type	Statut	Fonction	Licence
Antoine Dupont	Arbitre	Arbitre centre			
Marc Devill	Arbitre	Arbitre assistant 1			
Gilles Martin	Arbitre	Arbitre assistant 2			

MOT DE PASSE ARBITRE

Mot de passe :
Confirmation mot de passe :

Ajouter Enregistrer

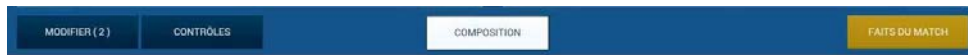
VALIDER LES INFOS ARBITRE

- **Etape 3 (SIGNATURES AVANT-MATCH)**

- Le bouton « INFOS ARBITRES » est passé en fond vert, et les deux équipes sont validées, l'accès aux signatures est possible.
- **En cas d'absence d'une équipe (forfait...)**, il est aussi possible de faire les SIGNATURES AVANT-MATCH, si besoin de **MODIFIER** en cas de changement de dernière minute d'un joueur avant le coup d'envoi, et de **POSER RESERVE**.
- Après contrôle obligatoire par l'arbitre des licences avec la tablette, chaque capitaine ou dirigeant majeur responsable signent la feuille de match en ayant pris connaissance de la liste des joueur(se)s et dirigeant(s) et des numéros de maillots.

Equipe Recevante		Arbitre Central	Equipe Visiteuse	
Maillot	Nom Prénom	MICHEL PLATIN	Maillot	Nom Prénom
2	BARON ANTHONY		1	BOTHUREL ANTOINE
3	ARKOUB HECHAM		2	BRAL S BRUNO
4	EDMUND IMAI OUBIN		4	CARRIERE VINCENT
5	KONDE ABOUBACAR		5	CAPON LAURENT
6	BENAL AL MARWAN		6	BONNET MARLOW
7	CUSTOS ARNAUD	C	7	BRAL S GUILLAUME
8	BONHES FAYALISSIM		8	CATALA SERGE
9	SOUMGO ANDRE TITI		9	GAMIE VALENTIN
10	BOURNE ABOU		10	BONHES FREDERIC
11	DESSPORTS JULIEN		21	ATAOUS REDAH
12	ADJESAM RAHMAN		99	ALLES JULIEN
12	EDOUARD CORENTIN	R	12	CASERIS BRANDON
13	GOVET HELJOT	R	13	CAUSSE ROKAN
14	KRASSI ENZO	R	14	CAUVEL VINCENT
15	BAHREY SEBASTIEN	R	15	FERBER STANLEY
17	SENIBA MARTIN	R	16	KIDOLIT LENNY
	FERNANDES GEORGES	A		CASTEL CHRISTOPHE
	FLAHAUT DOMINIQUE	D		CHABERT MATHIEU
	PERTEL GREGORY	EGR		SABANEL OUDER
	DURAND OLYVIER	M		

• **Etape 4 (FAITS DU MATCH)**



- Pour revenir à la feuille de match, le mot de passe arbitre peut vous être demandé. Il s'agit de celui créé avant match dans INFOS ARBITRES.
- Tous les éléments sont à saisir par l'arbitre du centre en prenant dans l'ordre des onglets : SCORE, DISCIPLINE, ENT/SOR, BLESSURE
- **SCORE** : saisir le score, ou match non joué, match arrêté avec le motif puis VALIDER
- **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. Terminer par VALIDER

- **ENT/SOR** : *il est obligatoire d'indiquer les premières entrées en jeu des remplaçant(e)s de chaque équipe afin d'indiquer qu'ils ont participé à la rencontre. Saisir minute (approximative si non notée), joueur sorti, joueur entré. Indiquer la première entrée en jeu de chaque remplaçant. A défaut, vous engagez à indiquer qu'il n'a pas participé à la rencontre.*

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		

- **BLESSURE** : saisir le joueur(se) et la localisation de la blessure
- **HISTO** : ce dernier onglet permet de récapituler toutes les infos saisies, de vérifier et si besoin de corriger ou supprimer.

• **Etape 5 (SIGNATURES D'APRES MATCH)**

- Il est important de bien vérifier avec chaque équipe que les informations saisies sont correctes en prenant onglet par onglet (score, composition, faits de match).



- **RENCONTRE** : vérifier le score

- **COMPOSITION** : vérifier les joueur(se)s ayant participé à la rencontre. Pour les remplaçants, le carré avec le numéro sera de couleur différente si le joueur est entré ou non. Carré sur fond blanc, comme les titulaires, s'il a participé à la rencontre. Sur fond doré, s'il n'a pas indiqué entré en jeu.

3	DEBUCHY Mathieu	Licence n° 999999972
4	MANGALA Eliaquim	Licence n° 999999982
6	CABAYE Yohan	Licence n° 999999971
7	MATUIDI Blaise	Licence n° 999999983
8	EVRA Patrice	Licence n° 999999974
9	POGBA Paul	Licence n° 999999985
10	PAYET Dimitre	Licence n° 999999984
11	GRENIER Clement	Licence n° 999999975

12	BENZEMA Karim
13	GRIEZMANN Antoine
14	GIROUD Olivier

- **FAITS DE JEU** : vérifier la liste des sanctions et les blessures.

- Pour toute correction ou ajout, avant les signatures, il est possible de retourner aux faits de jeu en cliquant sur l'onglet SIGNATURES puis en bas à gauche sur RETOUR FAITS DE JEU. Après la signature et avant la clôture, il faudra cliquer sur MODIFIER.

- Après toutes les vérifications, les signatures d'après-match peuvent être effectuées sur le même principe qu'avant match.

• **Etape 6 (CLÔTURE DE LA FEUILLE)**

- Lorsque toutes les infos ont été saisies, l'arbitre clôturer la feuille de match en cliquant sur le bouton dédié et saisit son mot de passe arbitre. **Le club recevant est chargé du renvoi de la feuille.**



En cas de problème avec le mot de passe arbitre à la clôture de la feuille de match, merci d'avertir le numéro d'urgence au 02 28 01 21 03 pour connaître la procédure à suivre.