



2 Bis Pierre de COUBERTIN
38 SASSENGE

Aout 2023

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, en Féminines et en jeunes à partir de U13

Arbitre bénévole ou officiel : que l'arbitre soit désigné par le District/Ligue, ou bénévole, la FMI doit être utilisée. Seul un problème lié au dysfonctionnement de la tablette ou de l'application pourra justifier l'utilisation d'une feuille papier après validation par le référent FMI du District

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 MDP arbitre (MDP pas de majuscule, pas de chiffre, pas de signes.) Le saisir deux fois puis VALIDER LES INFOS ARBITRES



LISTE DES OFFICIELS		Nom*	Prénom*	Type	Statut	Fonction	Licence
Antoine Dupont	Arbitre	Arbitre centre		Arbitre	Bénévole	Arbitre assistant 2	
Marc Devill	Arbitre	Arbitre assistant 1					
Gilles Martin	Arbitre	Arbitre assistant 2					

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.

Les Capitaines ou les dirigeants responsables vérifient les licences, posent éventuellement des réserves

Puis font les signatures d'avant match
Ensuite vérification de l'identité des joueurs à la sortie des vestiaires

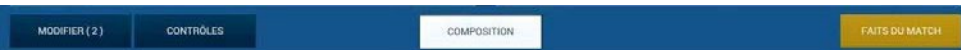
Rappel

En cas d'absence d'une équipe (forfait...), il est aussi possible de faire les SIGNATURES AVANT-MATCH

Equipe Recevante		Arbitre central:	Equipe Visiteuse	
Maillot	Nom Prénom	MICHEL PLATIN	Maillot	Nom Prénom
2	BARON ANTHONY		1	BOTHOREL ANTOINE
3	BARON HICHAM		2	BRALLS BILAND
4	BERNARD HARRY OLIVIER		4	CARROUX VIRGENT
5	BOURDEAU ABDOUSCAR		5	CAPON LAURENT
6	BENALI MAHDIAN		6	BONNET MAURICW
7	COSTO ARNAUD	C	7	BRAS SULLAUME
8	BOURDEL LA NASSIM		8	CATELLA SERGE
9	BUENZO ANDRÉ YVI		9	GAMBE VALENTIN
10	BOURNE ARDOU		10	BONNIN FREDERIC
11	BRUNOETI HARRY		20	ATAVOU PHELIX
16	ADJEKAMP RAPHAEL		99	ALLIES JOSEPH
32	ELLOUENI CORENTIN	R	12	CASERIS BRANDON
33	COFFRET HENRIOT	R	13	CAUSSE SOIXAN
14	BRASSO ENZO	R	14	CAVALI VINCENT
15	HAURRY SEBASTIEN	R	15	CEBRAC STANLEY
37	OMIBA MARTIN	R	16	CELOIT LENNY
	FERNANDES GEORGES	A		CASTEL CHRISTOPHE
	ELAHAIT GOMPHOSE	D		CHASSOT MATHEU
	PERTEL GREGOIRE	S/R		CARVALS GUYEN
	DURAND SYLVIE	M		

Tant que le coup d'envoi n'est pas donné on peut modifier la FMI, mais il faudra refaire les signatures

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, 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.*

OBSERVATION APRES MATCH

Bien cocher s'il y a un rapport autre qu'un fait de jeu ayant entraîné un carton

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.

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		

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.

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.

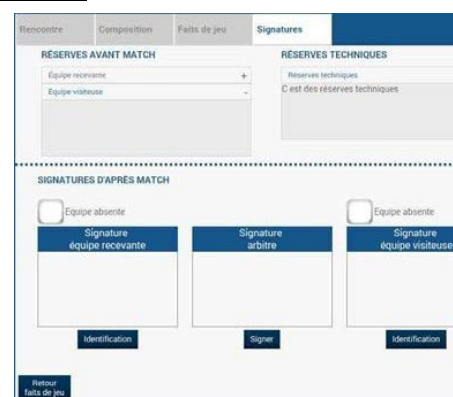
Après toutes les vérifications, les signatures d'après-match peuvent être effectuées sur le même principe qu'avant match.



Etape 6 (CLÔTURE DE LA FEUILLE)

Lorsque toutes les infos ont été saisies, l'arbitre clos 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 référent FMI du District pour connaître la procédure à suivre.