

Compte-à-rebours du match

Les bases incontournables

Chaque club a désigné un Dirigeant Responsable de la FMI. Nous préconisons de former par la suite 1 ou 2 autres dirigeants capables de suppléer le responsable en cas d'absence.

Chacun de ces dirigeants doit avoir des identifiants, créés sur Footclubs par le Correspondant Footclubs. La case « Feuille de match informatisée » doit être cochée sur son profil, ainsi que l'équipe qu'il doit suivre dans ses rencontres.

Les interventions des acteurs de la rencontre seront signalées dans ce document par des pastilles de couleur :

Le Dirigeant Responsable du club recevant	●
Le Dirigeant responsable du club visiteur	●
Les entraîneurs	●●
L'arbitre central	●
Le délégué	●
Les capitaines	●●

Qu'est-ce qu'une synchronisation ?

L'action de « synchroniser » doit s'effectuer lorsque la tablette accède à une connexion internet via un réseau wifi (à votre domicile, à votre travail, au stade...).

Cette action va questionner la « Système d'information » de la FFF (banque de données nationale) et va télécharger ou mettre à jour sur la tablette de nombreuses données concernant le(s) match(s) programmé(s) dans les 7 jours qui suivent, s'il y en a un.

Les données téléchargées sur la tablette, non exhaustives, sont :


- Les informations du match : lieu, date, horaire, compétition, équipes en présence.
- Les licences vétérans, seniors, U19, U18, U17, dirigeants, éducateurs fédéraux, techniques des deux clubs en présence.
- Les officiels désignés
- Les compositions des équipes si elles ont déjà été effectuées

Ces données maintenant chargées sur la tablette permettront d'établir la FMI le jour du match, sans connexion internet.

Il faut bien comprendre que la phase de saisie de la FMI se déroule sans jamais accéder à internet. Les données sont téléchargées (synchronisées) avant, et transmises après.

J'ai un match ce week-end : préparation de la composition

Qui ?

Entraîneurs  ou Dirigeant responsables des équipes. 

Quand ?

La Veille du match, en soirée.

Que faire ?

Je me connecte au site <https://fmi.fff.fr/> pour préparer ma composition d'équipe (les données sont automatiquement et instantanément transmises au « Système d'information » de la FFF).

OU

je me connecte à l'application FMI sur une tablette, je m'assure de la présence d'une connexion internet, je synchronise ma tablette pour obtenir les informations les plus récentes sur les joueurs et la rencontre, je prépare ma composition d'équipe, puis je synchronise de nouveau ma tablette (pour envoyer mes données de composition d'équipe au « Système d'information » de la FFF et assurer une sauvegarde des travaux).

Pourquoi ?

Respecter ce délai permettra au club recevant de télécharger vos données de composition d'équipe afin qu'elles soient disponibles sur la tablette numérique de la rencontre.

Cela permettra aussi, si besoin, au club recevant de récupérer sur sa tablette sa préparation faite par une liaison directe : <https://fmi.fff.fr/>

Je reçois le prochain match : synchronisation de la tablette

Qui ?

Dirigeant responsable recevant (en possession de la tablette). 

Quand ?

Le matin du match.

Que faire ?

J'ouvre l'application FMI de la tablette et lance une synchronisation (pour télécharger et mettre à jour toutes les données du match).

Pourquoi ?

Cette synchronisation « au plus près du match » va permettre de bénéficier de toutes les données à jour concernant la rencontre comme par exemple une demande de licence dirigeant saisie sur Footclubs la veille, une licence de joueur saisie sur Footclubs 5 jours avant, la composition des 2 équipes...

L'avant-match

Matin

Vérification de la charge de la tablette par le Dirigeant Responsable du club recevant. ●

H -1h30

Ouverture du stade par le club recevant.

H -1h15

Arrivée des officiels, accueil.

H -1h00

- Arrivée des équipes, accueil.
- Briefing Arbitres/Délégué.

H - 50 minutes

- Ouverture de l'application FMI par le Dirigeant Responsable du club recevant ● et ouverture de la « Feuille de match ».
- Vérification, ajustement et validation de la composition d'équipe du club recevant par le Dirigeant Responsable ● (tant que composition non définitive, valider sur bouton jaune pour enregistrer les ajustements, **puis bouton vert « valider » quand la composition est définitive et prête à être signée**).

H -45 minutes

Vérification, ajustement et validation de la composition d'équipe du club visiteur par le Dirigeant Responsable ● (tant que composition non définitive, valider sur bouton jaune pour enregistrer les ajustements, **puis bouton vert « valider » quand la composition est définitive et prête à être signée**).

H -40 minutes

Prise en main de la tablette par l'arbitre central. ● Vérifie et complète si besoin les officiels et/ou bénévoles ayant des fonctions pour la rencontre. Choisis un mot de passe et une réponse à une question de sécurité. Valide l'écran.

H -35 minutes

- Consignes aux capitaines par l'arbitre central ● en présence du délégué.
- Vérification des licences par les capitaines ●● (sur la tablette) et dépôt éventuel des réserves d'avant-match.

H -30 minutes

Echauffement des équipes et officiels





H -15 minutes

Rappel des équipes aux vestiaires

H -12 minutes

Appel et vérification d'identité des joueurs des 2 équipes par l'arbitre central ● et les capitaines ●● sur la tablette (contrôle des licences).

H -8 minutes

Signatures d'avant-match par les capitaines  (en présence du Dirigeant responsable   pour saisie des identifiants) des 2 clubs et de l'arbitre. 
Pas d'ordre chronologique obligatoire.

H -3 minutes





- Vérification des équipements par les assistants.
- Protocole d'avant-match.

H

Coup d'envoi.


La mi-temps










En cas d'arrivée tardive de joueur(s), l'arbitre déverrouille la FMI grâce à son mot de passe de match :

- Le Dirigeant Responsable du club concerné   se connecte puis ajoute le(s) joueur(s) à sa composition d'équipe (penser à bien valider 2 fois : bouton jaune, puis bouton vert).
- Les capitaines  et l'arbitre  doivent à nouveau signer pour certifier avoir pris connaissance des modifications (en présence du Dirigeant responsable pour saisie des identifiants). Pas d'ordre chronologique obligatoire.

L'après-match

Immédiatement au retour au vestiaire :

L'arbitre,  à l'aide des informations du délégué,  saisit obligatoirement les faits de match :

- Score, temps additionnel de chaque période.
- Discipline.
- Remplacements.
- Blessures (le délégué se sera renseigné au préalable auprès des deux équipes).
- Buteurs (si demandés pour la compétition).
- Si besoin, Réserve(s) technique(s).
- Si besoin, Observations d'après-match par les clubs (le délégué se sera renseigné au préalable auprès des deux équipes).
- L'arbitre  et le délégué  vérifient la saisie puis l'arbitre valide et passe à l'écran des signatures d'après-match.
- L'arbitre  signe la FMI.
- Le délégué  invite les capitaines  et/ou dirigeants responsables   à venir signer la FMI.
- L'arbitre central,  **clôture la Feuille de match** avant que la tablette soit remise au club recevant  pour transmission. Si l'envoi est réussi, l'état de la rencontre dans la liste des matchs passe à « joué » ; sinon, l'état du match devient « transmettre » dans la liste des rencontres.