

FEUILLE DE MATCH INFORMATISEE

PROCEDURE

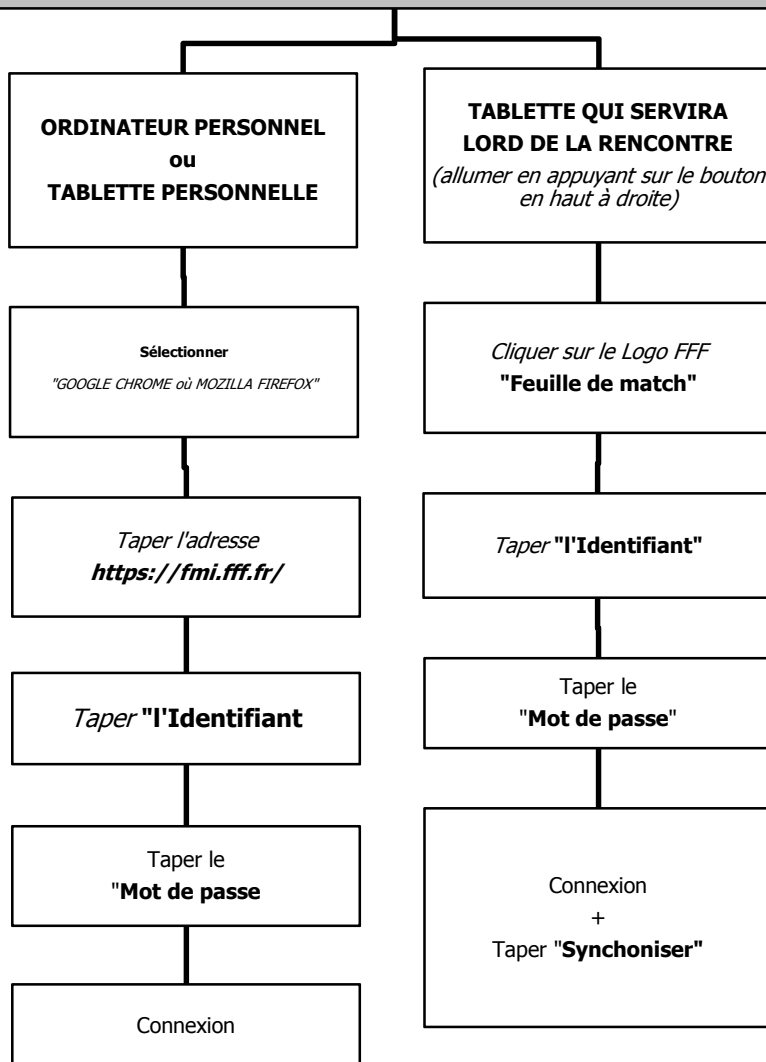
Usf Football



***LA FERTE
SAINT AUBIN***

EQUIPE VISITEUSE - EQUIPE RECEVANTE

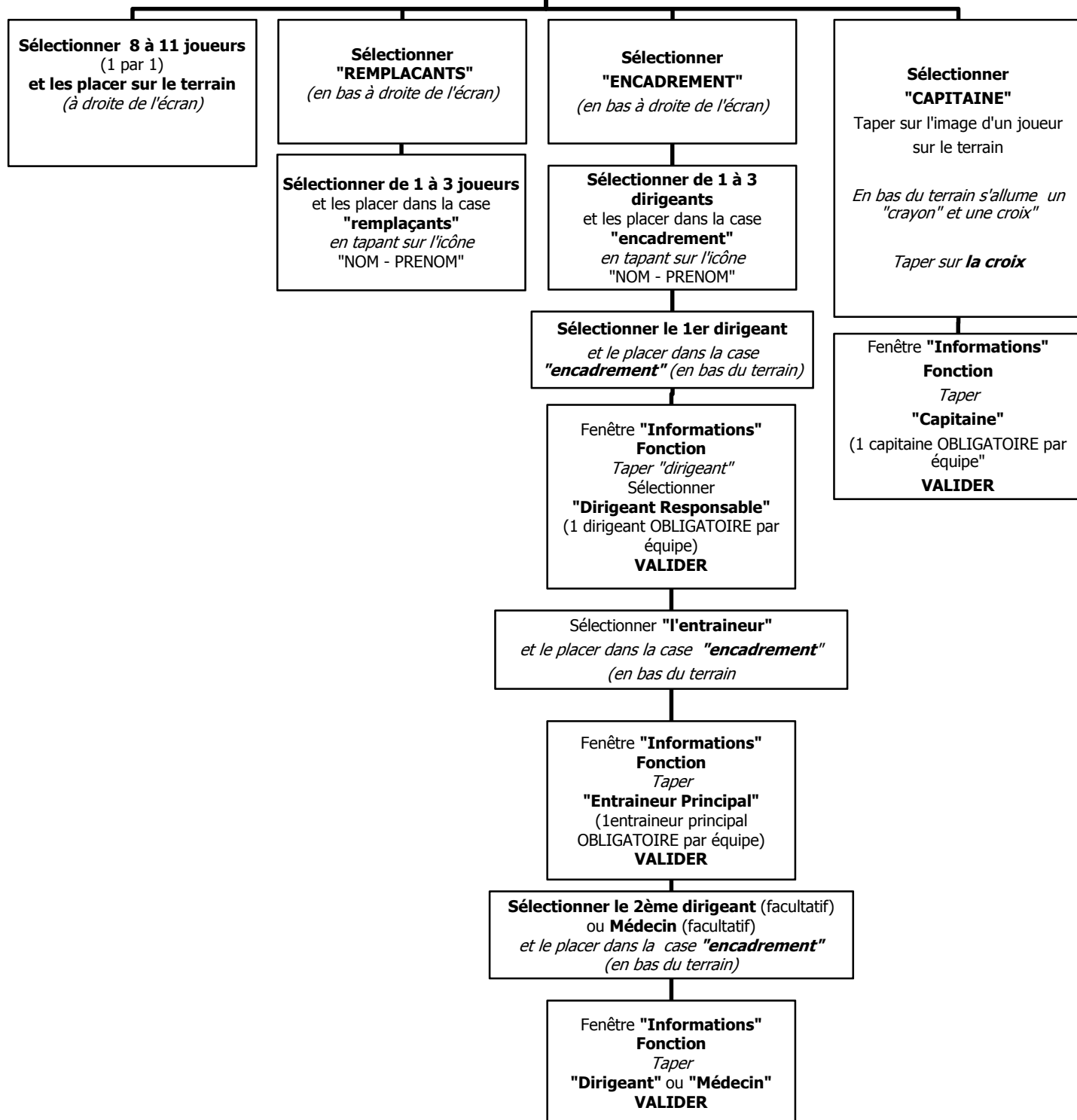
(faire votre préparation jusqu'à la veille du match)



SÉLECTIONNER LE MATCH À PRÉPARER

Taper sur le match
Taper sur "Préparer le match"
(en bas de page)
Attendre l'affichage des licenciés

EFFECTIFS



Si préparation faite sur la tablette du match OU d'un ordinateur

Taper « **ENREGISTRER LA COMPOSITION** »

(en bas de l'écran à droite)

Fenêtre « **Alerte** »

Composition enregistrée

Taper « **OK** » **Enregistrement effectué**

Si préparation d'une autre tablette : Taper en plus d'enregistrer la composition : « transmettre »

« **Transmission en cours** » **100%** - Taper « **OK** »

PREPARATION DE LA FEUILLE DE MATCH LE JOUR DE LA RENCONTRE - EQUIPE RECEVANTE

ALLUMER LA TABLETTE
(bouton sur le côté en haut à droite)
Cliquer sur le LOGO FFF
"Feuille de match"

Taper VOTRE
"Identifiant"

Taper VOTRE
"mot de passe"

Connexion

2 heure avant la rencontre "SYNCHRONISER"
(obligatoire avec connexion WI FI)
(en haut de la tablette)
Taper sur **"OK"**

Cliquer sur le match
"non joué et préparé"

Taper sur "FEUILLE DE MATCH"
(en bas à gauche de la tablette)
(en "bleu" si accessible)

EQUIPE RECEVANTE
1h30 avant la rencontre

Dans "Equipe recevant"
Taper sur **"Identification"**

- Identifiant
- Mot de passe
- Question subsidiaire
(Choisir)
Taper la réponse à la question

Taper sur **"VALIDER"**

Taper sur
"PREPARER"
Finir la préparation

Taper sur **"ENREGISTRER**
la composition"

Taper sur **"Valider"**
(composition validée en "VERT")

EQUIPE VISITEUSE
Après l'équipe recevante

Idem
EQUIPE RECEVANTE

ARBITRE

Taper sur
"Infos Arbitres"

Ajouter (Arbitre)

- Nom
- prénom
- Type + Statut + Fonction
- N° licence

Taper **"Ajouter"**

IDEM pour

- Assistant 1 et 2
- Délégué
- Observateur

Taper

- le mot de passe **"Arbitre"**
- Choisir **"votre ville de naissance"**
- Taper le nom de la ville

Taper **"VALIDER LES INFOS ARBITRES"**

Contrôles

(Vérification des licences)

Réserves d'avant match

Poser une réserve

Signature de la réserve par les capitaines

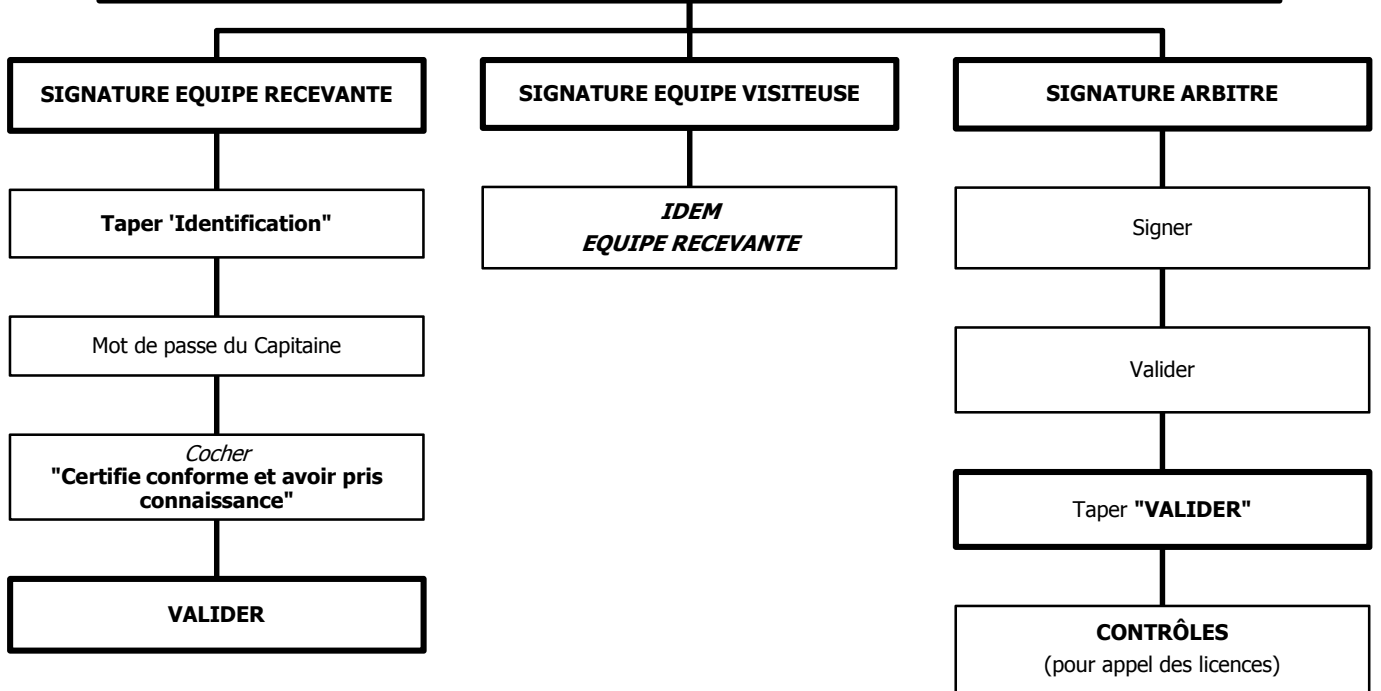
Taper sur **"identification"**,

Taper dans la case **"Certifie conforme et avoir pris connaissance"**

signer et taper **"Valider"**

Taper **"VALIDER"**

SIGNATURES D'AVANT MATCH



**NE JAMAIS ETEINDRE LA
TABLETTE PENDANT LE MATCH**

FIN DU MATCH

ARBITRE

Taper "**FAITS DU MATCH**"

- Dans l'acase "**Résultats**"
- **RECEVANT** *mettre le score*
- **VISITEUR** *mettre le score*
Taper "**Valider**" - Alerte Validé , taper "**OK**"

DISCIPLINE

- Auteur de la faute
- carton (*jaune ou rouge*)
- Minute + Motif (choisir le motif)
Taper "**Valider**"

Ent/Sor (REPLACANT(S))

- Sélectionner le joueur sortant
- Saisir la minute
- Sélectionner le joueur entrant
Taper "**Valider**"

BUT(S)

- Sélectionner le buteur
- Sélectionner le passeur
- Mettre les minute
- L'endroit du corps avec lequel le joueur a marqué
Taper "**Valider**"

Blessures

- Sélectionner le blessé
- Localisation

Taper "**Valider**"

Infos (si événement durant la rencontre)

- saisir la minute
- Type d'événement
- Détail

Taper "**Valider**"

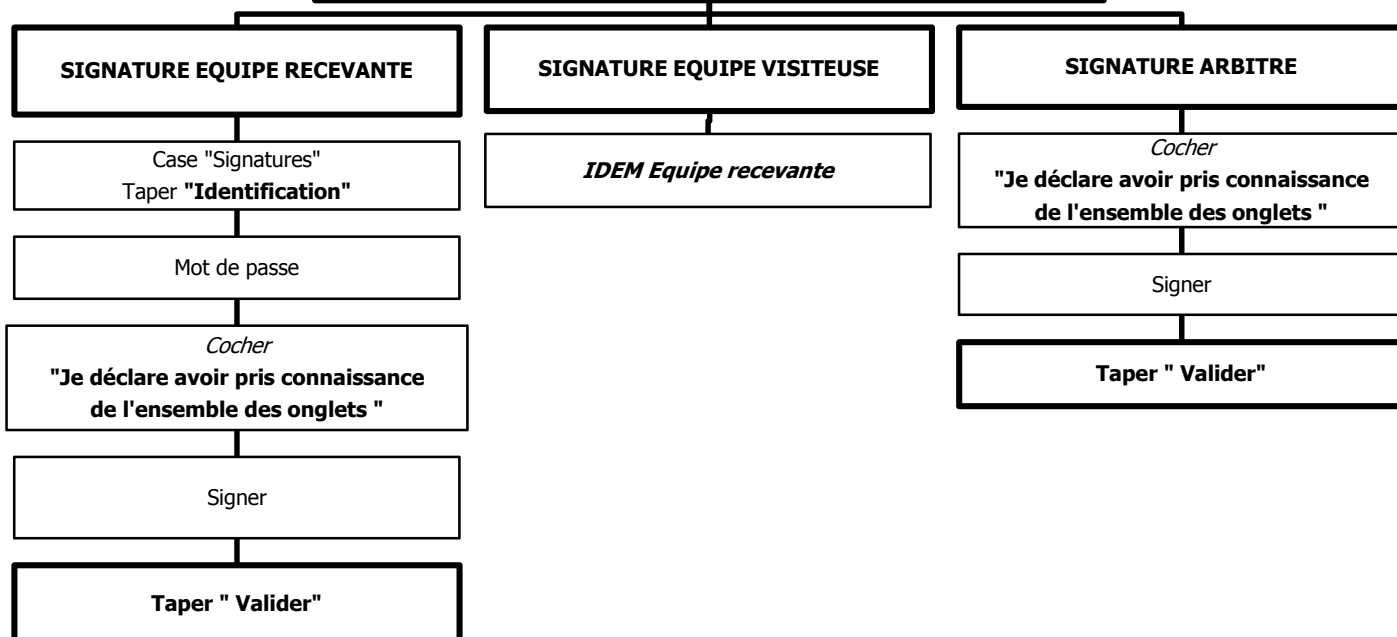
Histo

Visualiser l'historique du match
Eventuellement changer des infos

Si carton rouge

Taper "**OBSERVATION D'APRES MATCH**" en bas de la tablette
- Saisir l'observation : exemple : "j'ai exclu le n°... M... n° de licence du club de pour le motif, ... à la ...minutes. le score était de"
- Taper sur "Rapport complémentaire suit"
Faire signer les capitaines

SIGNATURES D'APRES MATCH



CLÔTURER LA FEUILLE DE MATCH

