



Les officiels – Arbitres et délégués.

L'en-tête :



Le logo de l'équipe recevante, propriétaire de la tablette, les équipes en opposition, le terrain, l'heure et la date du match, l'utilisateur connecté avec la date et l'heure de la dernière synchronisation, l'état du réseau et le bouton retour à l'écran d'accueil sont les principales informations de cet en-tête.

Les infos arbitre



Cette zone présentera les informations concernant les personnes « officielles » ou « non officielles » qui interviendront sur la rencontre (médecin, technicien lumière, directeur de la sécurité, paramètres de la compétition) et des informations sur les officiels de la rencontre.

Ces informations sont modifiables par le bouton « **Infos Arbitre** »

Infos Arbitre



Les officiels – Arbitres et délégués.

Comme toute rencontre l'arbitre d'un match doit prendre en sa possession la Feuille de match, que cette feuille de match soit au format papier ou numérique. Il en est le garant et devra s'acquitter de toutes ses tâches administratives.

Avant la rencontre, il devra vérifier un certain nombre de points importants. Ces points importants se trouvent dans le module  [« Infos Arbitre »](#).

Infos Arbitre

Quand toutes les informations sont **correctes** le bouton « Infos Arbitre » passe au vert. Attention, les postes Arbitre Centre, Arbitre assistants 1 et 2 sont obligatoires.

Infos Arbitre

Outre la vérification des informations liées au terrain, à la date et à l'heure de la rencontre, l'arbitre devra compléter les officiels et/ou bénévoles qui officieront avec lui (délégués, arbitres assistants etc...) s'ils ne sont pas déjà indiqués dans ce menu.



Les officiels – Arbitres et délégués.

Nom*	
Prenom*	
Type	Arbitre ▼
Statut	Bénévole ▼
Fonction	Arbitre assistant 2 ▼
N° de licence*	
Ajouter Enregistrer	

Pour ajouter un officiel, indiquez son nom, son prénom et son numéro de licence. Vous indiquerez aussi :

- son type (arbitre, délégué, observateur ou médecin)
- son statut (officiel ou bénévole).
- sa fonction

N° de Licence

Une fois toutes ces informations renseignées, cliquez sur le bouton « **Ajouter** ».

Le bouton « Enregistrer » permet de sauvegarder les modifications sans que l'arbitre n'ait besoin de saisir son mot de passe de session.

RECHERCHE ARBITRE

IMPORTANT :

Le match ne peut commencer tant que l'arbitre central et les arbitres assistants ne sont pas renseignés. Ainsi le module signatures d'avant-match, réserves et contrôle ne seront pas disponibles tant que l'arbitre ne sera pas connu par la tablette.



Les officiels – Arbitres et délégués.

MOT DE PASSE ARBITRE

Mot de passe

Choisir

L'arbitre devra indiquer ici un mot de passe qui lui convient. Ce mot de passe sert uniquement à déverrouiller la Feuille de match. Il lui sera toujours demandé en cas de besoin et sera obligatoire pour continuer.

De même une question de sécurité est demandée. Vous avez le choix entre :

- Quel est le prénom de votre maman ?
- Votre ville de Naissance ?

En cas d'oubli de votre mot de passe, une réponse positive à la question de sécurité vous permettra de déverrouiller la feuille.

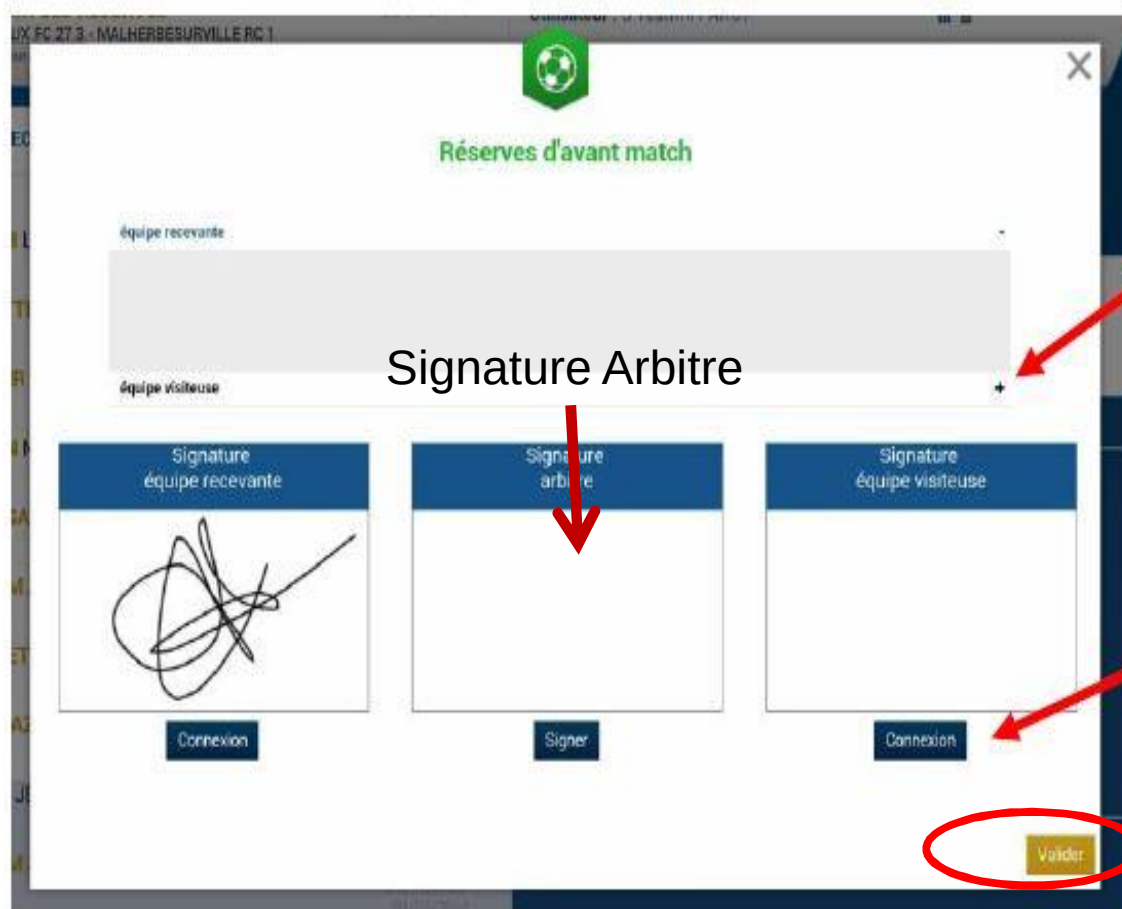
Il ne vous reste plus qu'à valider ces informations à l'aide du bouton

VALIDER LES INFOS ARBITRE

Les officiels – Arbitres et délégués.

Quand toutes les réserves sont posées, vous devez les signer à l'aide du bouton « **Signature** ».

Signature



UX FC 27 3 - MALHERBESURVILLE RC 1

Réserves d'avant match

équipe recevante

équipe visiteuse

Signature Arbitre

Signature équipe recevante

Signature arbitre

Signature équipe visiteuse

Connexion

Signer

Connexion

Valider

Par défaut, vous voyez les réserves posées par l'équipe recevante, et le « + » vous permet de voir les réserves de l'équipe visiteuse.

Chaque équipe se connecte par le bouton connexion à l'aide de son mot de passe de session.

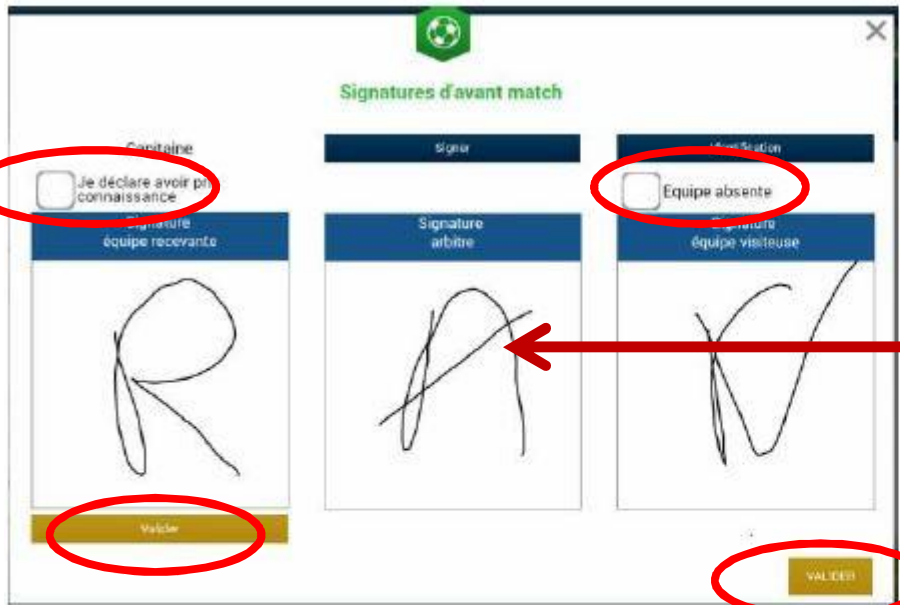
Pour sortir du module des réserves, vous cliquez sur le bouton

Retour
feuille de match

Les officiels – Arbitres et délégués.

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.

SIGNATURES D'AVANT MATCH



Signature Arbitre

Chaque équipe se connecte l'une après l'autre.

- La personne signataire indique en cochant la case avoir pris connaissance de celle-ci.
- Signez et validez votre signature.

L'arbitre signera aussi avant le début de la rencontre.

Si l'une des deux équipes est absente, vous cochez la case « Équipe absente ».



Les officiels – Arbitres et délégués.

Comment contrôler les licences ?

Remarques Importantes :

L'application feuille de match permet de faire un contrôle officiel des licences.

Cependant, dans le cas d'une défaillance matérielle, les équipes devront présenter les licences le jour du match ou à défaut, une pièce officielle d'identité accompagnée d'un certificat médical.

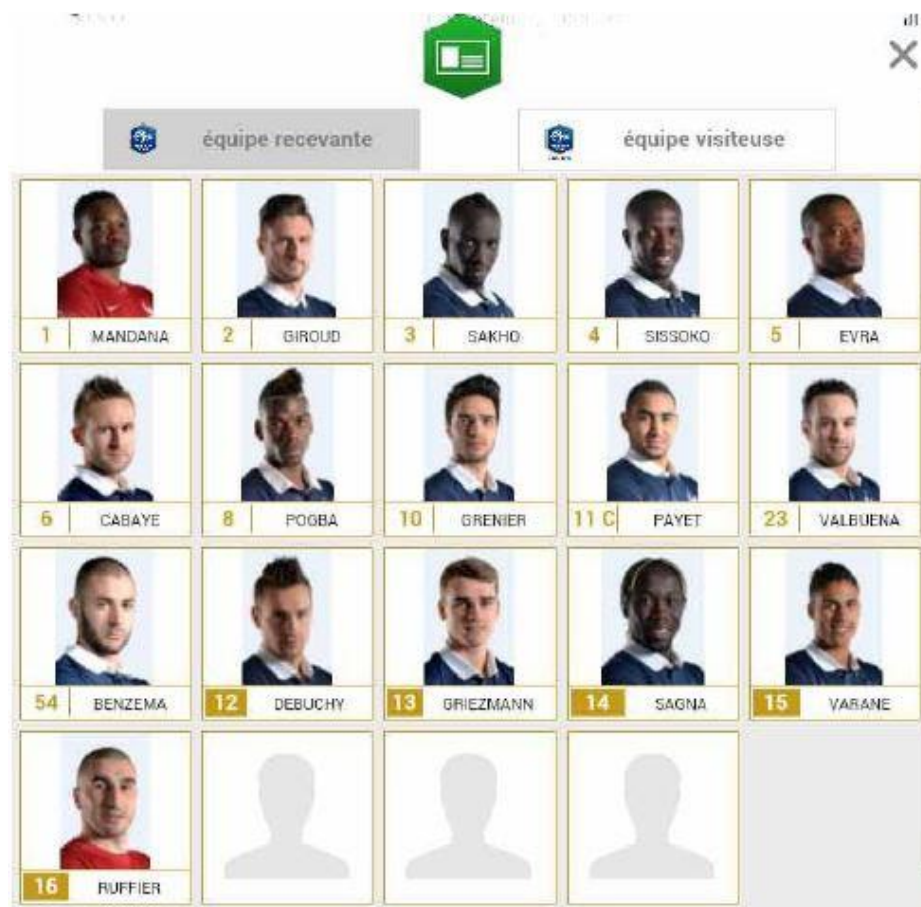
Dans ce dernier cas l'absence de Feuille de match informatisée sera notifiée au SI.

Le bouton « Contrôle » est disponible après les signatures d'avant-match.

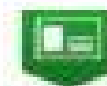


Le bouton « Contrôle » fera apparaître les licences des deux équipes. Chaque équipe peut feuilleter les licences des membres de l'équipe adverse en les visualisant à l'écran. Toutes les informations contenues sur la licence (photo comprise) seront consultables.

Les officiels – Arbitres et délégués.



Ce bouton permet d'afficher un trombinoscope des équipes. Quand on clique sur un joueur on affiche sa licence.

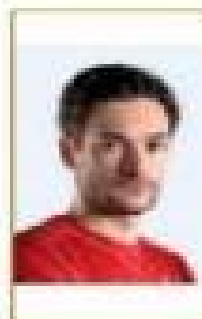


Licence



www.fff.fr

LICENCE 2013-2014
N° 9 999 999 979
Libre / Senior



F.F.F.

Club : Equipe de France A
Club groupement :

LLORIS

Hugo

Né le : 26/12/1985

Nationalité : FRA

Enregistré le : 10/07/2014

M1 Certificat médical de non-contre-indication fourni



CONTRÔLES

RÉSERVES D'AVANT MATCH(0)

COMPOSITION

SIGNATURES D'AVANT MATCH

[illegible]



Les officiels – Arbitres et délégués.

Comme pour une feuille de match papier, l'arbitre doit faire signer les Capitaines (ou les Dirigeants en équipes jeunes sans capitaine majeur) avant le début de la rencontre pour valider la Feuille de match.

Une feuille de match bien que verrouillée par les signatures d'avant-match peut très bien être déverrouillée pour rajouter des informations.

Cependant, comme tout le monde a signé, pour être certain que l'ensemble des protagonistes du match en soient informés, chaque dirigeant devra s'authentifier et les signatures d'avant-match devront être réalisées de nouveau.

Pour cela l'arbitre cliquera sur « Modifier(0) ».

Le mot de passe de l'arbitre sera demandé pour déverrouiller cette feuille. Chaque club devra s'authentifier pour effectuer des changements.

Une fois la rencontre terminée, l'arbitre devra mettre à jour les informations de la Feuille de match.

Cliquez sur le bouton « Faits du Match ».



Les officiels – Arbitres et délégués.

Match	Discipline	Ent/Sor	Buts	Blessures	Infos	Histo
-------	------------	---------	------	-----------	-------	-------

Match non joué ou arrêté

☒ Prolongations
 ☐ Match non joué

☒ Tirs au But
 ☐ Match arrêté

Résultats

Final	Recevant	2	-	2	Visiteur
Après le temps reg.	Recevant	0	-	0	Visiteur
Tirs au But	Recevant	5	-	4	Visiteur

Temps de jeu

1 ^{ère} période : 45' +	0	2 ^{ème} période : 45' +	0
1 ^{ère} prolongation : 15' +	0	2 ^{ème} prolongation : 15' +	0

Pour renseigner le résultat d'un match :

- 1) saisissez le score
- 2) saisissez les temps additionnels si ceux-ci sont exigés par la F.F.F., la Ligue ou le District.

Pour finir appuyez sur le bouton « **Valider** ».

Quand le résultat du match est saisi, le bouton « Signatures d'après-match » est actif.

SIGNATURES D'APRÈS MATCH



Les officiels – Arbitres et délégués.

L'onglet des remplacements est l'onglet « Ent/Sor ».

Match	Discipline	Ent/Sor	Buts	Blessures	Infos	Histo
-------	------------	---------	------	-----------	-------	-------

Pour commencer, choisissez l'équipe recevante ou visiteuse grâce à l'onglet correspondant.

ÉQUIPE RECEVANTE	ÉQUIPE VISITEUSE
------------------	------------------

ÉQUIPE RECEVANTE	ÉQUIPE VISITEUSE	Match	Discipline	Ent/Sor	Buts	Blessures	Infos	Histo
Minute 56 + 0 Entrée ou sortie sans remplacement ☐		Valider						
Sortie :   14 GIROUD Olivier		Vider						
Entrée :   9 POGBA Paul		Vider						
Il y a 0 élément(s) enregistré(s)								

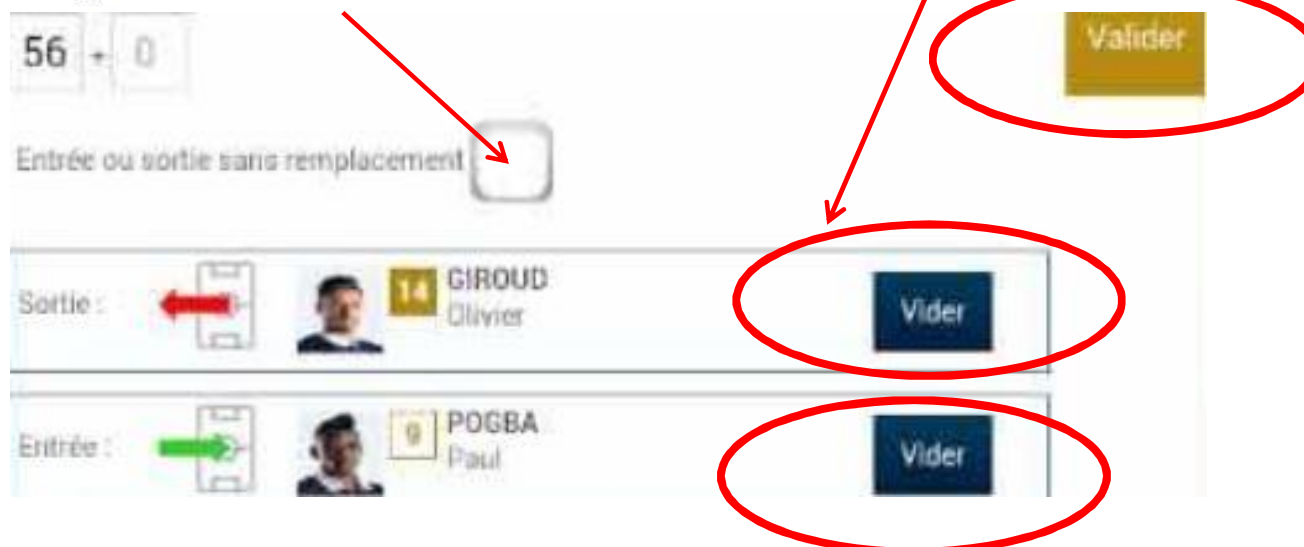
Les officiels – Arbitres et délégués.

1. Indiquez à quelle minute a eu lieu le remplacement
2. sélectionnez le remplacé puis cliquez sur la zone « Remplacé »
3. sélectionnez le remplaçant qui entre au cours du match puis cliquez sur la zone « Remplaçant »
4. validez par le bouton « Valider ».

Si vous avez commis une erreur de sélection de joueur, les boutons « Vider » sont prévus à cet effet.

L'onglet « Ent/Sor. » doit être validé par le bouton « Valider ».

Il est possible de faire sortir un joueur sans en faire rentrer un nouveau et vice-versa, naturellement en respectant les règles du football.



The screenshot shows a substitution interface. At the top, there is a timer displaying '56 + 0'. Below it, a button labeled 'Entrée ou sortie sans remplacement' is highlighted with a red arrow. The main section is divided into two rows: 'Sortie' (Exit) and 'Entrée' (Entry). The 'Sortie' row shows a red arrow icon, a player photo, a yellow card icon with the number 14, the name 'GIROUD Olivier', and a blue button labeled 'Vider' which is circled in red. The 'Entrée' row shows a green arrow icon, a player photo, a yellow card icon with the number 9, the name 'POGBA Paul', and a blue button labeled 'Vider' which is also circled in red. A yellow button labeled 'Valider' is located at the top right and is circled in red. A red arrow points from the 'Valider' button to the 'Vider' button in the 'Sortie' row.



Les officiels – Arbitres et délégués.

L'onglet qui permet de saisir les dossiers de type administratif est l'onglet « Discipline ».



Pour commencer, choisissez un joueur qui doit être sanctionné dans l'équipe recevante ou visiteuse grâce à l'onglet correspondant.



Sélectionnez la personne correspondante et cliquez sur « Auteur de la faute ».

Les officiels – Arbitres et délégués.

Motif Discipline

Sélectionnez le type de sanction administrative :



Auteur de la faute : SAGNA Bakary

Carton : [Yellow] [Red] [Yellow] [Red] []

Minute Carton 1 : 45 + 0

Motif Carton 1 : Comportement antisportif

Informations Complémentaires Carton 1 :

Minute Carton 2 : 67 + 0

Motif Carton 2 : Comportement antisportif

Informations Complémentaires Carton 2 :

Il y a 2 élément(s) enregistré(s).

 : Un carton jaune sur le match pour la personne sélectionnée. Un seul motif devra être sélectionné dans la liste. La minute d'attribution de cette sanction devra être saisie.

 : Un carton rouge sur le match pour la personne sélectionnée. Un seul motif devra être sélectionné dans la liste. La minute d'attribution de cette sanction devra être saisie.

 : Deux cartons jaunes qui donnent un rouge pour la personne sélectionnée. Deux motifs devront être sélectionnés dans les listes. Les minutes d'attributions de ces sanctions devront être saisies.

 : Un carton jaune puis un carton rouge pour la personne sélectionnée. Deux motifs devront être sélectionnés dans les listes. Les minutes d'attribution de ces sanctions devront être saisies.

L'onglet « Discipline » doit être validé, par le bouton « Valider ».



Les officiels – Arbitres et délégués.

Sur une feuille de match, l'arbitre a le devoir de signaler à la demande de l'équipe les joueurs blessés. L'onglet pour signaler les blessures est l'onglet « Blessures ».

Match	Discipline	Ent/Sor	Buts	Blessures	Infos	Histo
-------	------------	---------	------	------------------	-------	-------

Pour commencer, choisissez un joueur blessé dans l'équipe recevante ou visiteuse grâce à l'onglet correspondant.

ÉQUIPE RECEVANTE

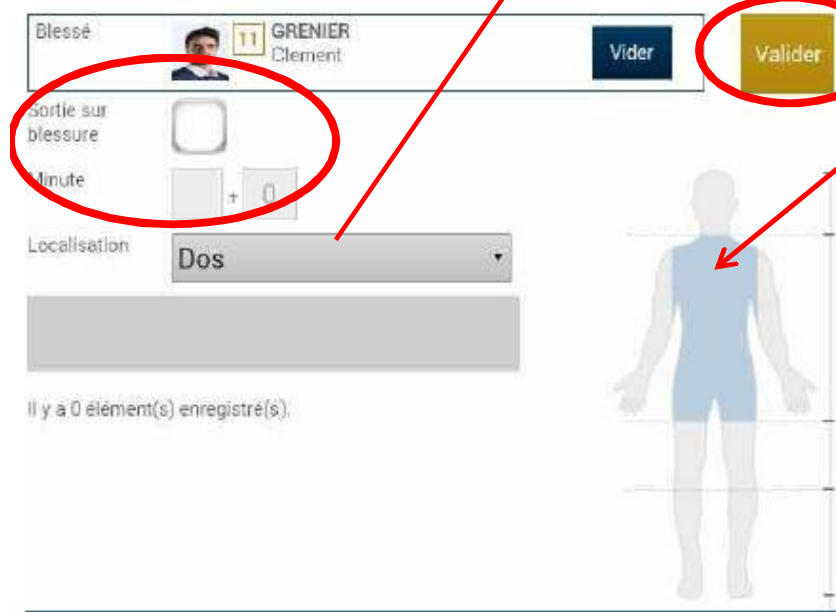
ÉQUIPE VISITEUSE

Sélectionnez la personne correspondante et cliquez sur « Blessé ». Le bouton « Vider » permet d'annuler son choix.

Indiquez à quelle minute cette blessure est apparue.

Les officiels – Arbitres et délégués.

Les blessures



Blessé  11 GRENIER Clement

Sortie sur blessure ☒

Minute

Localisation

Il y a 0 élément(s) enregistré(s).

Indiquez la localisation de la blessure à choisir sur la silhouette qui permet de filtrer la liste déroulante sur la localisation.

S'il s'agit d'une sortie sur blessure pendant la rencontre, cochez « Sortie sur blessure » et renseignez la « Minute » de sortie.

Validez l'onglet par le bouton « **Valider** ».

Les officiels – Arbitres et délégués.

Quand les buteurs et passeurs sont exigés par le centre de gestion organisateur de la compétition, utilisez l'onglet « **Buts** ».

Match	Discipline	Ent/Sor	Buts	Blessures	Infos	Histo
-------	------------	---------	-------------	-----------	-------	-------

Pour commencer, choisissez le joueur qui a marqué le but dans l'équipe recevante ou visiteuse grâce à l'onglet correspondant.

ÉQUIPE RECEVANTE	ÉQUIPE VISITEUSE
------------------	------------------

Buteur	 5 EVRA Patrice	Vider
Minute	12 + 0	
Type de but	Du pied, ▼	
Action précédant le but	Coup franc ▼	
Passeur	 11 PAYET Dimitre	Vider

Il y a 0 élément(s) enregistré(s).

Valider

Cliquez sur la zone « **Buteur** ». Réalisez la même opération pour le passeur éventuel, en cliquant sur la zone réservée nommée « **Passeur** ».

Notez à quelle minute a eu lieu ce but, choisissez le type de but (Corner direct, Penalty, de la tête...) et l'action précédant le but (centre, coup franc ...).

Validez l'onglet par le bouton « **Valider** ».



Les officiels – Arbitres et délégués.

La F.F.F., la Ligue Régionale ou le District demandent un certain nombre d'informations concernant le match. Ces informations doivent être renseignées à partir de l'onglet « **Infos** ».

Match	Discipline	Ent/Sor	Buts	Blessures	Infos	Histo
-------	------------	---------	------	-----------	-------	-------

SECURITÉ	
Minute	34 + 0 Valider
Type d'évènement	Fumigènes ▾
Dénombrement	4
Tribune	France A
Détail	
Rapport délégué	☐
Il y a 0 élément(s) enregistré(s).	
.....	
ORGANISATION	
Recette (euros)	Valider
Nombre de spectateurs	

La sécurité

Indiquez la minute, le type d'évènement (laser, objet, banderole, fumigène).

Indiquez le nombre de lasers etc.,.

Saisissez la tribune, un détail supplémentaire et une case à cocher pour indiquer qu'un rapport du délégué suivra.

L'organisation

Le montant de la recette ainsi que le nombre de spectateurs.

Les règlements locaux

Un protocole spécifique ou autre règlement spécifique organisé par la F.F.F., la Ligue ou le District pourra être saisi à cet endroit (zone libre).



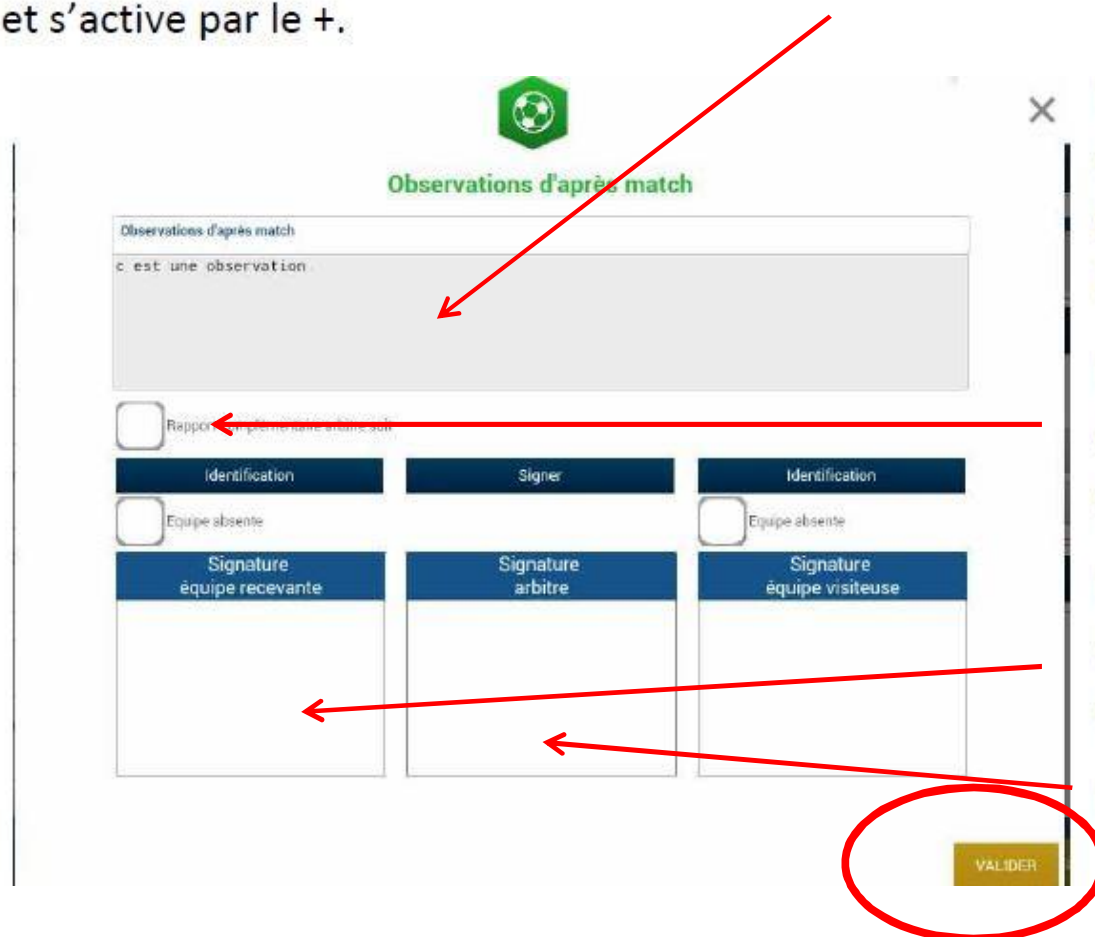
- Il permet à l'arbitre de retrouver toutes les informations qu'il a saisies sur la Feuille de match.
- Il permet également de modifier ou de supprimer une information.

Une échelle de temps du match se trouve au-dessus de l'écran et permet de visualiser l'ensemble d'informations.

Les officiels – Arbitres et délégués.

OBSERVATIONS D'APRÈS MATCH (0)

Les textes indiqués dans cette zone sont des textes libres. Une zone est réservée pour chaque équipe et s'active par le +.



The screenshot shows a web form titled 'Observations d'après match' with a green soccer ball icon. The form includes a large text area for observations, a checkbox for 'Rapport complémentaire arbitre suit', and three columns for signatures: 'Signature équipe recevante', 'Signature arbitre', and 'Signature équipe visiteuse'. Each column has an 'Identification' header and a checkbox for 'Equipe absente'. A yellow 'VALIDER' button is at the bottom right. Red arrows point from the explanatory text on the right to the observation text area, the 'Rapport complémentaire arbitre suit' checkbox, the 'Signature arbitre' field, and the 'VALIDER' button.

× La personne habilitée à renseigner des observations d'après-match (capitaine ou dirigeant responsable en fonction du match) signera dans la zone le concernant.

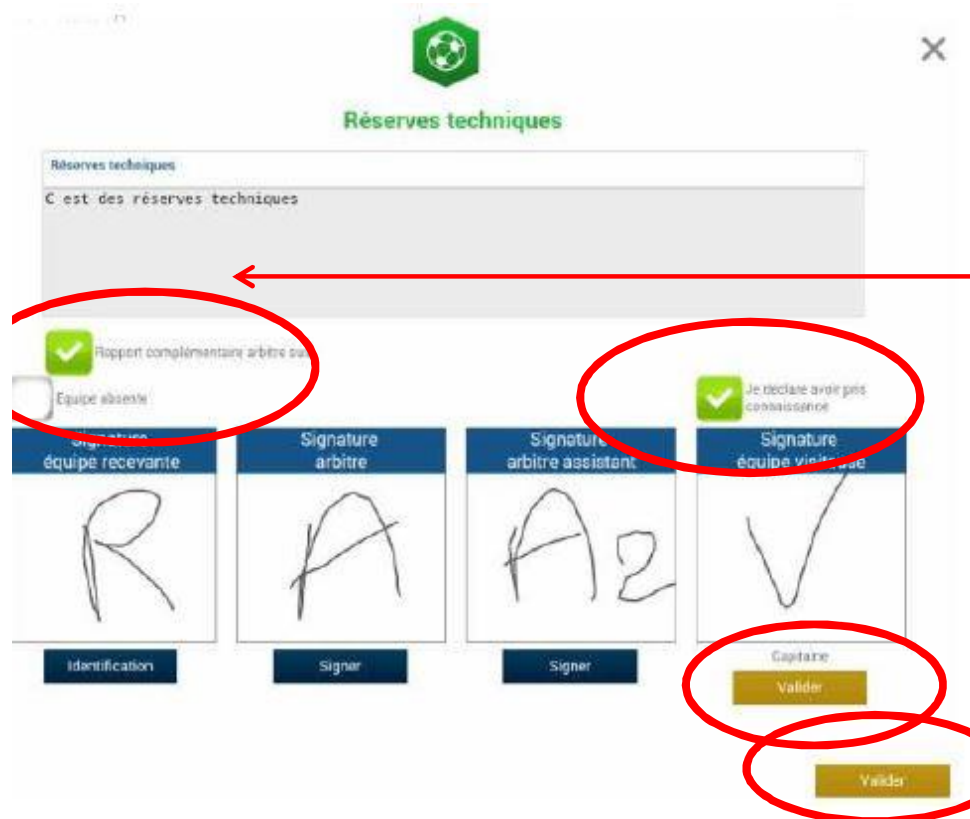
L'arbitre cochera la case « Rapport complémentaire arbitre suit » s'il estime qu'il doit faire un rapport sur le sujet.

Les capitaines ou les dirigeants signeront en déclarant avoir pris connaissance de ces observations.

L'arbitre signera avec ces personnes.

Les officiels – Arbitres et délégués.

Comment renseigner les réserves techniques ?



The screenshot shows a digital form titled 'Réserves techniques' with a green hexagonal icon containing a soccer ball. Below the title is a text box labeled 'C'est des réserves techniques'. To the left of the text box is a green checkmark icon and the text 'Rapport complémentaire arbitre suit'. Below the text box are four signature boxes: 'Signature équipe recevant', 'Signature arbitre', 'Signature arbitre assistant', and 'Signature équipe visitée'. Each signature box contains a handwritten signature. Below the signature boxes are four buttons: 'Identification', 'Signer', 'Signer', and 'Valider'. The 'Valider' button is highlighted with a red circle. Below the 'Valider' button is another 'Valider' button, also highlighted with a red circle. A red arrow points from the 'Rapport complémentaire arbitre suit' text to the 'Valider' button.

- × Quand une réserve technique est formulée, elle l'est en présence d'un des deux arbitres assistants et du capitaine ou du dirigeant responsable. Cette réserve technique est formulée sur le terrain et doit être retranscrite par l'arbitre sur la Feuille de match.

L'arbitre retranscrira les réserves formulées par le capitaine ou le dirigeant responsable sur la Feuille de match. Il cochera la case « Rapport complémentaire arbitre suit ».

Les deux capitaines ou les deux dirigeants responsables (Article 146 des RG de la F.F.F.) signeront cette feuille de match ainsi que l'arbitre du centre et l'arbitre assistant témoin de ce dépôt.



Les officiels – Arbitres et délégués.

Le module d'observation d'après-match est accessible si un résultat est validé dans l'onglet match et si la case aucune observation d'après-match n'est pas cochée.

Le module « Réserves techniques » est accessible si un résultat est validé dans l'onglet match et si la case aucune réserve technique n'est pas cochée.

Quand les observations d'après-match et les réserves techniques sont transcrites sur la Feuille de match et que toutes les informations OBLIGATOIRES sont saisies par l'arbitre ou les délégués, l'arbitre peut clôturer sa feuille de match. Pour cela, il doit faire signer toutes les informations.

Le module de signatures d'après-match permet un résumé complet de la rencontre.

Il est composé de 4 onglets. Tous ces onglets doivent être lus par les capitaines ou Dirigeants responsables.



Les officiels – Arbitres et délégués.

L'onglet « Rencontre » résume la liste des officiels si le match est arrêté ou non joué, ou le résultat du match.

Rencontre | Composition | Faits de jeu | Signatures

Localité: ST DENIS
Terrain: STADE DE FRANCE
Date Heure: 20h

Médecin
Technicien lumière
Directeur de sécurité

LISTE DES OFFICIELS

a a	Arbitre	Arbitre centre
b b	Arbitre	Arbitre assistant 1
c c	Arbitre	Arbitre assistant 2

☒ Prolongations ☐ Match non joué
☒ Tirs au But ☐ Match arrêté

Résultats

Final	Recevant 2 - 2 Visiteur
Après le temps rég.	Recevant 2 - 2 Visiteur
Tirs au But	Recevant 5 - 4 Visiteur

Temps de jeu

1 ^{ère} période : 45' + 0'	2 ^{ème} période : 45' + 0'
1 ^{ère} prolongation : 15' + 0'	2 ^{ème} prolongation : 15' + 0'

C'est un aperçu rapide du match.

Les officiels – Arbitres et délégués.

Rencontre

Composition

Faits de jeu

Signatures

1. 1 LIORIS Hugo - Capitaine

Licence n° 999999979

10/07/2014

2. 2 SAGNA Bakary

Licence n° 999999990

21/07/2014

3. 3 DEBUCHY Mathieu

Licence n° 999999972

03/07/2014

4. 4 MANGALA Eliaquim

Licence n° 999999982

13/07/2014

5. 5 CABAYE Yohan

Licence n° 999999971

02/07/2014

6. 7 MATUIDI Blaise

Licence n° 999999983

14/07/2014

7. 8 EVRA Patrice

Licence n° 999999974

05/07/2014

8. 9 POGBA Paul

Licence n° 999999985

16/07/2014

9. 10 PAYET Dimitre

Licence n° 999999984

15/07/2014

10. 11 GRENIER Clement

Licence n° 999999976

07/07/2014

ÉQUIPE RECEVANTE

ÉQUIPE VISITEUSE

1

C

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

REMPLAÇANTS

ENCADREMENT

NOM

Prénom

12

BENZEMA

Karim

13

GRIEZMAN

Antoine

14

GIROUD

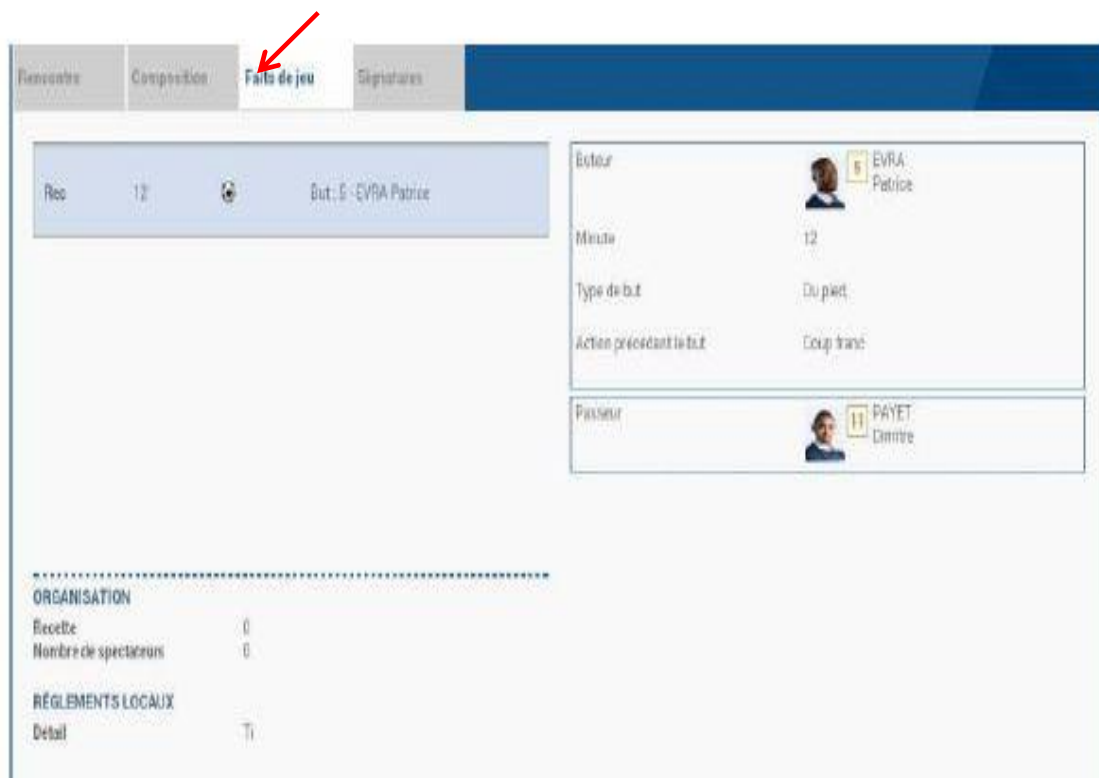
Olivier

Les personnes signant la feuille de match doivent vérifier les compositions.

Vous avez deux onglets permettant d'afficher les deux compositions.

Les officiels – Arbitres et délégués.

L'onglet « Faits de jeu » permet de consulter en sélectionnant un à un :



Rec	12	But : G - EVRA Patrice
Buteur	12	EVRA Patrice
Minute	12	
Type de but	Du pied	
Action précédant le but	Coup franc	
Passeur		PAYET Clément

ORGANISATION

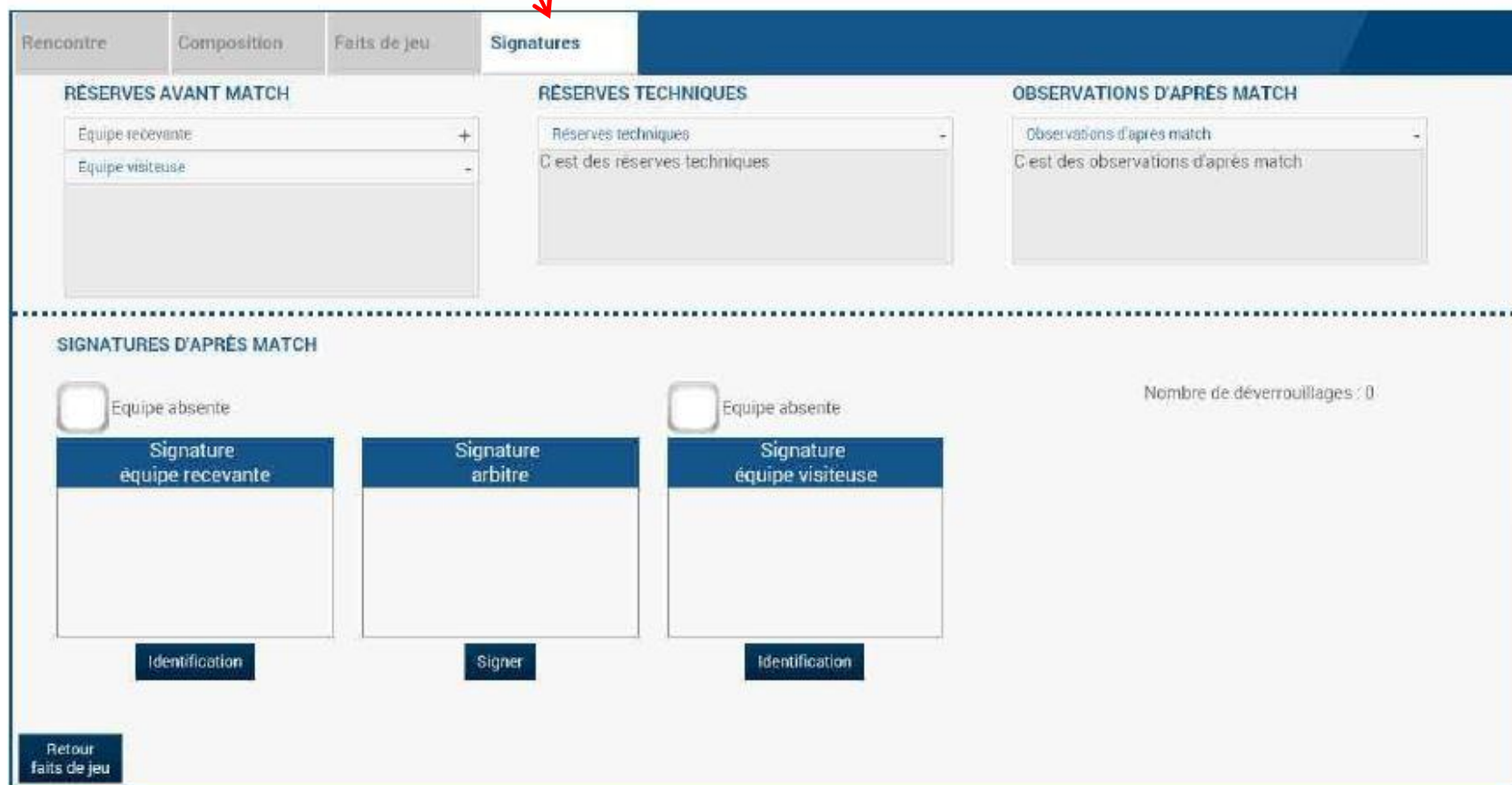
Recette	0
Nombre de spectateurs	0

RÈGLEMENTS LOCAUX

Détail	71
--------	----

- Les faits de jeu (discipline, remplacement(s), but(s), blessure(s))
- Les informations liées à la sécurité si elles existent
- Les informations liées à l'organisation si elles existent
- Les informations liées aux règlements locaux si elles existent.

Les officiels – Arbitres et délégués.



Rencontre Composition Faits de jeu **Signatures**

RÉSERVES AVANT MATCH

Equipe recevant +

Equipe visiteuse -

RÉSERVES TECHNIQUES

Réserves techniques -

C'est des réserves techniques

OBSERVATIONS D'APRÈS MATCH

Observations d'après match -

C'est des observations d'après match

SIGNATURES D'APRÈS MATCH

☐ Equipe absente

☐ Equipe absente

Nombre de déverrouillages : 0

Signature
équipe recevant

Signature
arbitre

Signature
équipe visiteuse

Identification

Signer

Identification

Retour
faits de jeu

Dans cet onglet, les réserves d'avant-match, les réserves techniques et les observations d'après-match sont rappelées aux signataires. Ces informations ont déjà été visées dans leurs modules spécifiques.

Les officiels – Arbitres et délégués.

Le bouton retour 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.

Retour
faits de jeu

Chaque club s'identifie pour signer la Feuille de match avec son compte habituel en cliquant sur « Connexion ».



The screenshot shows a digital form titled "SIGNATURES D'APRÈS MATCH". Under the heading "Capitaine", there is a green checkmark icon and the text "Avoir pris connaissance de l'onglet Rencontre, Compo et Faits de jeu". Below this is a blue box labeled "Signature équipe recevante" containing a handwritten signature. At the bottom of the signature box is a yellow button labeled "Valider". In the bottom left corner of the form is a blue button labeled "Retour faits de jeu".

Chaque signataire déclarera avoir pris connaissance des trois onglets précédents.

L'arbitre s'authentifiera aussi par sa signature.

Dans le cas où une équipe est partie sans signer la feuille de match, une case à cocher est à disposition de l'arbitre pour signaler l'absence de l'équipe à cette étape.

IMPORTANT : Cette absence ne bloque donc pas le processus de remplissage et d'envoi de la Feuille de match, mais le Centre de gestion sera alerté de cette absence de signature.

Chaque signataire validera sa signature à l'aide du bouton « Valider ».



Les officiels – Arbitres et délégués.

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 « Déverrouiller » 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.

Les officiels – Arbitres et délégués.

Quand l'arbitre clique sur le bouton « clôturer », le mot de passe de l'arbitre sera exigé.



Si la tablette est en ligne, 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 synchronisation générale.