

MÉMO FMI ARBITRES – APRÈS-MATCH

Conseil :

Après le match, saisie de la FMI au calme, seul dans le vestiaire

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

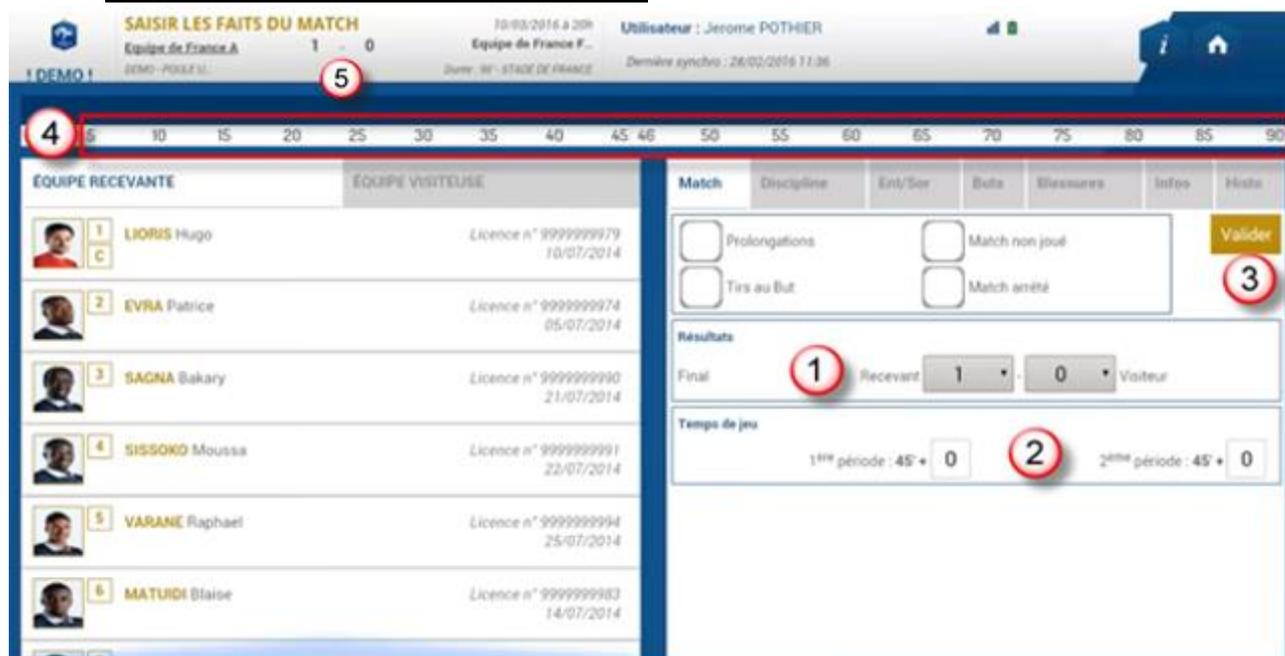
Cliquez sur le bouton «**Faits du Match**», en bas à droite.



COMPLÉTER LA FEUILLE DANS L'ORDRE CHRONOLOGIQUE



1. Onglet MATCH : Résultat du match



La saisie du résultat du match ou toute information concernant l'état du match se renseigne dans l'onglet « **Match** ».

- (1) Saisissez le score
- (2) Saisissez les temps additionnels des 2 mi-temps
- (3) Appuyez sur « **Valider** ».
- (4) La barre de graduation apparaît

Une fois le score validé, merci de vérifier qui est indiqué dans le bon sens en haut à gauche de la FMI (5) pour éviter l'inversion du score.

2. Onglet DISCIPLINE : Sanctions administratives

The screenshot shows a software interface for managing disciplinary actions. On the left, a list of players is shown with their names and license numbers. The 'ÉQUIPE VISITEUSE' tab is selected. The player 'LESOMMER Eugénie' is highlighted. On the right, the 'DISCIPLINE' tab is active. The 'Auteur de la faute' dropdown menu is open, showing a list of players. The 'Carton' section displays four icons representing different types of sanctions: two yellow and two red. The 'Vider' and 'Valider' buttons are visible.

- (1) Choisissez l'onglet de l'équipe concernée (fond blanc) ;
- (2) Sélectionnez un joueur/dirigeant qui doit être sanctionné ;
- (3) Cliquez sur « **Auteur de la faute** » . En cas d'erreurs de sélection, cliquez sur « Vider » (8) ;
- (4) Sélectionnez le type de sanction administrative ;

The screenshot shows the same software interface, but now the 'Minute Carton 1' field is set to 5. The 'Motif Carton 1' dropdown menu is open, showing the selected reason 'Comportement antisportif'. The 'Valider' button is highlighted. The 'Vider' button is also visible.

- (5) Indiquez la minute de la sanction ;
- (6) Sélectionnez le motif du carton ;
- (7) Appuyez sur « **Valider** ».
- **Procéder de la même manière de 1 à 7 pour les autres joueurs sanctionnés, en prenant bien soin de sélectionner la bonne équipe (1)**

-  : 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.
-  Un carton blanc, pour les ligues ou les Districts qui utilisent cette réglementation. Cette icône sera disponible uniquement pour ces matches.

Expulsion hors match

avant-match après-match

- Les expulsions d'avant match et d'après match sont également saisissables les minutes ne sont pas à saisir

EN CAS DE CARTON ROUGE, VEUILLEZ NOTER SUR VOTRE CARNET OU PRENDRE EN PHOTO LES NOMS-PRENOMS, N° DE MAILLOT ET N° DE LICENCE DES FAUTIFS AINSI QUE DES VICTIMES QUAND IL Y EN A.

=> CELA VOUS SERVIRA POUR LA REDACTION DE VOTRE RAPPORT

3. Onglet Ent/Sor : Remplacements

- (1) Choisissez l'onglet de l'équipe concernée (fond blanc) ;
- (2) Indiquez à quelle minute a eu lieu le remplacement
- (3) Sélectionnez le remplacé puis cliquez sur  dans la zone « **Sortie** » (4)
- (5) Sélectionnez le remplaçant qui entre au cours du match et cliquez sur  dans la zone « **Entrée** » (6)
- (7) En cas d'erreur de sélection de joueur, cliquez sur « **Vider** »
- (8) Appuyez sur « **Valider** ».
- **Procéder de la même manière de 1 à 8 pour les autres remplacements en prenant bien soin de sélectionner la bonne équipe (1)**

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.

4. Onglet Blessures

The screenshot shows the 'SAISIR LES FAITS DU MATCH' interface. At the top, it displays the match date (10/03/2016 à 20h), score (1 - 0), and user information (Utilisateur : Jerome POTHIER). The main area is divided into two sections: 'ÉQUIPE RECEVANTE' (highlighted with a red circle 1) and 'ÉQUIPE VISITEUSE'. A list of players is shown on the left, with Antoine Griezmann selected (highlighted with a red circle 2). On the right, the 'Blessures' tab is active. The form includes a 'Blessé' field with a dropdown arrow (highlighted with a red circle 3) and a 'Vider' button (highlighted with a red circle 4). Below this, there are checkboxes for 'Sortie sur blessure' (highlighted with a red circle 7) and a 'Minute' input field (highlighted with a red circle 8). A 'Localisation' dropdown menu is set to 'Autre' (highlighted with a red circle 5), and a text input field below it (highlighted with a red circle 6) is for specifying the injury location. A human silhouette diagram on the right (highlighted with a red circle 5) is used to select the injury location. A 'Valider' button is at the bottom right (highlighted with a red circle 9).

- (1) Choisissez l'onglet de l'équipe concernée (fond blanc) ;
- (2) Sélectionnez la personne correspondante ;
- (3) Cliquez sur  dans la zone « **Blessé** » ;
- (4) En cas d'erreur de sélection de joueur, cliquez sur « **Vider** » ;
- (5) Indiquez la localisation de la blessure à choisir sur la silhouette qui permet de filtrer la liste déroulante sur la localisation. Si l'endroit de la blessure n'est pas indiqué dans la liste déroulante, sélectionnez « Autre » et précisez sur la zone en-dessous (6) ;
- (7) S'il s'agit d'une sortie sur blessure pendant la rencontre, cochez « **Sortie sur blessure** » et renseignez la « Minute » de sortie (8) ;
- (9) Appuyez sur « **Valider** ».
- **Procéder de la même manière de 1 à 9 pour les autres blessures en prenant bien soin de sélectionner la bonne équipe (1)**

Bon à savoir : Les blessures déclarées à l'issue du match doivent être saisies sans rien cocher (7) et sans « minutage ».

5. Onglet Infos

The screenshot shows the 'SAISIR LES FAITS DU MATCH' interface. At the top, it displays the match date '10/03/2016 à 20h', the user 'Utilisateur : Jerome POTHIER', and the score '1 - 0'. Below this, there are two columns: 'EQUIPE RECEVANTE' and 'EQUIPE VISITEUSE'. The 'EQUIPE RECEVANTE' column lists players with their jersey numbers and names: 7 MANGALA Eliaquim, 8 GRIEZMANN Antoine, 9 REMY Loic, 10 CABAYE Yohan, 11 POGBA Paul, and 12 GRENIER Clement. The 'EQUIPE VISITEUSE' column is currently empty. To the right, there are tabs for 'Match', 'Discipline', 'Ent/Sor', 'Buts', 'Blessures', 'Infos', and 'Histo'. The 'Infos' tab is active, showing fields for 'Recette (euros)' (10000) and 'Nombre de spectateurs' (56), both marked with a red circle '1'. Below this, there is a 'RÈGLEMENTS LOCAUX' section with a 'District' field marked with a red circle '2'. A 'Valider' button is marked with a red circle '3'.

- (1) Dans la partie Organisation, indiquez « 0 » dans les recettes et nombre de spectateurs
- (2) Dans les règlements locaux, indiquez :
 - RAS si rien à signaler
 - Certains protocoles spécifiques du district ou ligue pourront être saisies dans cette zone
 - Les éducateurs suspendus avec leur numéro de licence
- (3) Appuyez sur « Valider ».

6. Onglet Histo

L'onglet « Histo » a une double fonction :

- 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 (1).

The screenshot shows the 'Histo' tab with a list of match events. Each event row includes the time (Rec), a small icon, and a description. To the right of each row are two icons: a pencil for editing and an 'X' for deleting. A red circle '1' highlights the edit and delete icons for the first event.

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		

IMPORTANT : MERCI DE VERIFIER AVEC UN DIRIGEANT OU CAPITAINE DE CHAQUE EQUIPE QUE TOUTES LES INFORMATIONS SAISIES SOIENT CORRECTES

SAISIR LES FAITS DU MATCH 10/03/2016 à 20h Utilisateur : Jerome POTHIER

Equipe de France A 1 - 0 Equipe de France F... Dernière synchro : 28/02/2016 11:36

! DEMO ! DEMO - POULE U... Durée : 90' - STADE DE FRANCE

Match	Discipline	Ent/Sor	Buts	Blessures	Infos	Histo
Rec 34'	Yellow card				Avertissement : 12 - GRENIER Clement	[Edit] [X]
Rec 12'	Substitution				Changement : 7 - MANGALA Eliaquim par 12-GRENIER Clement	[Edit] [X]
Rec 34'	Red card				Blessure : 8 - GRIEZMANN Antoine	[Edit] [X]
Rec 45'	Goal		11		But : 11 - POGBA Paul	[Edit] [X]

RÉSERVES TECHNIQUES (0) OBSERVATIONS D'APRÈS MATCH (0) SIGNATURES D'APRÈS MATCH

7. Observations d'après-match (2)

(Après le coup de sifflet et en dehors des limites du terrain)

- L'arbitre doit pouvoir recueillir des observations après la rencontre : Le chiffre entre parenthèses qui suit le libellé de ce bouton correspond au nombre d'observations recueillies par ce menu.
- 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, ainsi que l'arbitre.

8. Réserves Techniques (3)

Cette partie est spécifique donc fera l'objet d'un document séparé.

9. Signature d'après-match (1)

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, cliquez sur « **Signatures d'après match** » (1).

- Onglet Rencontre : **Vérifier le score du match saisi**

Rencontre

Localité : ST DENIS

Terrain : STADE DE FRANCE

Date Heure : 20h

Médecin

Technicien lumière

Directeur de sécurité

LISTE DES OFFICIELS

toto 00 : Arbitre / Arbitre centre

titi 00 : Arbitre / Arbitre assistant 1

toto tutur : Arbitre / Arbitre assistant 2

Prolongations

Tirs au But

Match non joué

Match arrêté

Résultats

Final

Recevant 1 - 0 Visiteur

Temps de jeu

1^{ère} période : 45 + 3''

2^{ème} période : 45 + 1''

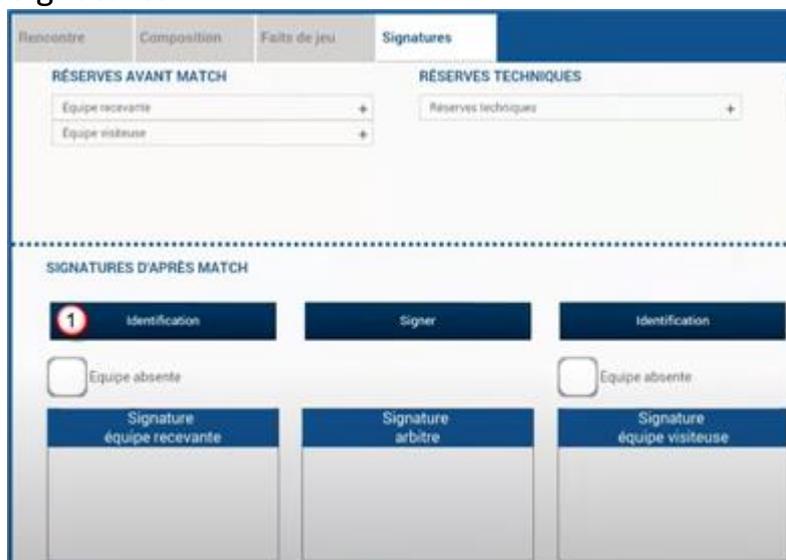
- Onglet Composition résume les « participations » : Le numéro du joueur qui a participé est dans un carré blanc. Le numéro du joueur qui n'a pas participé est dans un carré doré.



- Onglet Faits du jeu :
 - Les sanctions
 - Les blessures
 - Les informations liées à l'organisation et aux règlements locaux si elles existent



- Onglet Signatures



- (1) Chaque partie via son signataire doit cliquer sur « **Identification** »

SIGNATURES D'APRÈS MATCH

Capitaine
 Je déclare avoir pris connaissance

Signer Identification

Signature
 équipe recevante

Signature
 arbitre

Signature
 équipe visiteuse

Valider

Retour faits de jeu

- (2) Cochez « Je déclare avoir pris connaissance »
- (3) Signez
- (4) Appuyez sur « **Valider** ».
- (5) Le bouton « **Retour faits de jeu** » permet de revenir aux faits de match pour corriger une information. Attention : il ne fonctionne que si aucune signature n'est présente. Dans le cas contraire, un déverrouillage est obligatoire.

10. Clôture de match

Une fois que tout le monde a signé, les boutons « **Modifier** » 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.
- Dernière étape : Cliquez sur « **Clôturer** », le mot de passe de l'arbitre sera exigé.