

FMI : l'essentiel pour l'arbitre bénévole

AVANT LA RENCONTRE

Une fois les deux compositions validées par les clubs.

Infos Arbitre

Aller sur info Arbitre :

Infos Arbitre

Lieu : EVREUX Médecin :
Terrain : GYMNASE DU CANADA Technicien lumière : Durée de 90'
Date Heure : 29/07/2016 h m Directeur de sécurité :

LISTE DES OFFICIELS

| | | | |
|----------------|---------|---------------------|---|
| Antoine Dupont | Arbitre | Arbitre centre | × |
| Marc Devil | Arbitre | Arbitre assistant 1 | × |
| Gilles Martin | Arbitre | Arbitre assistant 2 | × |

MOT DE PASSE ARBITRE

Mot de passe

Choisir

Saisissez une réponse de sécurité

Nom*

Prenom*

Type

Statut

Fonction

Licence*

VALIDER LES INFOS ARBITRE

Pour pouvoir débiter la rencontre, il faut ensuite **ajouter 3 Arbitres**

- Un Arbitre Centre,
- Un Arbitre Assistant 1,
- Un Arbitre Assistant 2,

Indiquez le nom, le prénom et le numéro de licence ou le numéro de carte d'identité le numéro de passeport de l'arbitre.

Pour ces saisies elle se fait via le formulaire à droite :

- Pour le Type choisir : Arbitre.
- Pour le statut : bénévole
- Pour la Fonction (choisir arbitre centre ; Arbitre Assistant 1, Arbitre Assistant 2)
- Au niveau de la case licence renseigner un numéro.

FMI : l'essentiel pour l'arbitre bénévole

Nom*

Prenom*

Type Arbitre ▼

Statut Bénévole ▼

Fonction Arbitre assistant 2 ▼

Licence*

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

Après la saisie des 3 arbitres, L'arbitre devra ensuite indiquer un mot de passe qui lui convient.

Ce mot de passe sert uniquement à déverrouiller la Feuille de match et à la clôturer. Il lui sera toujours demandé en cas de besoin et sera obligatoire pour continuer.

De même une question de sécurité est demandée :

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

Vous avez le choix entre :

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

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

VALIDER LES INFOS ARBITRE

MOT DE PASSE ARBITRE

Mot de passe

Choisir ▼

Infos Arbitre

Le bouton infos arbitre passe au Vert :

IMPORTANT : Le match ne peut pas commencer tant que l'arbitre central et les arbitres assistants ne sont pas renseignés

SIGNATURES D'AVANT MATCH

Vous pouvez ensuite faire les signatures d'avant match.

Chaque équipe se connecte (bouton identification » l'une après l'autre.

- La personne signataire indique en cochant la case avoir pris connaissance de celle-ci.
- Signez et validez sa signature.
- L'arbitre signera aussi en cliquant sur le bouton « signer »

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.



- L'arbitre doit ensuite saisir le résultat dans l'onglet match puis valider.

Prolongations Match non joué
 Tirs au But Match arrêté

Valider

Résultats
Final Recevant **2** **2** Visiteur

Temps de jeu
1^{ère} période : 45' + **0** 2^{ème} période : 45' + **0**
1^{ère} prolongation : 15' + **0** 2^{ème} prolongation : 15' + **0**

SIGNATURES D'APRÈS MATCH

Nous pouvons ensuite passer au

RECOUPEZ Composition Faits de jeu Signatures

RESERVES AVANT MATCH
Equipe recevante
Equipe visiteuse

RESERVES TECHNIQUES
Reserves 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
Signature équipe recevante
Signature arbitre
Signature équipe visiteuse
Nombre de déverrouillages : 0

Retour faits de jeu

Nombre de déverrouillages : 0

MODIFIER

CLÔTURER
la feuille de match

Après les signatures veuillez **CLÔTURER** la feuille de match