



Mémento Officiels et Dirigeants

7 JOURS AVANT LE MATCH

Dans l'application **Feuille De Match**, les Officiels désignés ainsi que les clubs ont accès à la rencontre, seuls les dirigeants peuvent agir pour commencer la rédaction d'une composition d'équipe, titulaires, remplaçants et bancs de touche.

Chacun se connecte avec son numéro de licence et son mot de passe Oval-e. Le dirigeant accède à la gestion de toutes les rencontres concernant son club d'affiliation, quelque soit la compétition ou la classe d'âge.

L'officiel ne voit que la ou les rencontres pour lesquelles il est désigné.

Le Dirigeant a le choix de commencer sa composition d'équipe, de la valider ou ne pas valider.

Une composition validée peut être revue à n'importe quel moment jusqu'au verrouillage de la rencontre.

Feuille De Match :

<https://fdm.ffr.fr>

Jour De Match :

<https://jdm.ffr.fr>



 **VAL-e**

Connexion à **Feuille De Match**
avec les identifiants Oval-e

3 HEURES AVANT L'HEURE DU COUP D'ENVOI

C'est le moment à partir duquel tous les acteurs identifiés sur la rencontre peuvent importer les données du match sur leur outil personnel, dans les faits on aura tous les joueurs de la classe d'âge ainsi que les dirigeants de sorte de pouvoir le cas échéant modifier une composition .

L'importer sur chacun des outils sécurise de l'avoir à disposition au moins sur un.

Importer une rencontre permet à chacun des quatre acteurs de voir la ou les compositions validées.

Les officiels et dirigeants ne travailleront que sur un seul et même outil dès que celui-ci est choisi.

A tous moments je me réfère à l'aide et aux tutoriels Officiels et Dirigeants rédigés pour moi



AVANT LE COUP D'ENVOI

Les officiels contrôlent les cartes de qualification soit par l'environnement Arbitre soit par l'environnement RF au choix.

Le verrouillage fige les compositions il convient donc de ne pas se précipiter et plutôt attendre le dernier moment avant le coup d'envoi.

Le verrouillage libère le code du match qu'il convient de flasher avec un smartphone, soit depuis l'application JDM résidente sur son smartphone soit en téléchargeant le code JDM, le flasher, puis flasher le code de la rencontre.

L'ouverture de la rencontre sur JDM par la sélection de la couleur des maillots des équipes ouvre le démarrage du chronomètre et la saisie des événements.

Le chronomètre s'arrête à 40 minutes de chaque mi temps.

Des changements sont possibles à la mi temps du match.

A LA FIN DU MATCH

Le RF ou un dirigeant si RF absent, renvoie les éléments JDM vers FDM.

Pour récupérer les éléments dans FDM il faut déverrouiller la rencontre puis, en étant connecté appuyer sur le bouton JDM, qui rapatrie les informations saisies pendant la rencontre.

Il est possible de les modifier sur FDM si une erreur de saisie s'est produite.

Il faut confirmer chaque ligne des que celle-ci est conforme.

Toutes les lignes peuvent se saisir de part l'environnement arbitre sauf les blessés qui sont saisis par les dirigeants des clubs respectifs dans leur environnement et le rapport RF dans l'environnement RF.

La validation et la clôture se font dans l'environnement arbitre.

Pour être envoyée FDM doit être connecté, sinon la procédure est interrompue et ne pourra se faire qu'au retour de réseau.

APRES LE MATCH

Si l'arbitre ou le RF ont mentionné l'existence d'un rapport à rédiger, celui-ci se fera dans Ovale, l'ouverture du dossier est automatisé à la réception de FDM dans Ovale.

A tous moments je me réfère à l'aide et aux tutoriels Officiels et Dirigeants rédigés pour moi



Sélectionner un rôle
Cliquez sur l'un des personnages



MES ACTIONS

JE SUIS DIRIGEANT

Je compose mon équipe, titulaires, remplaçants et bancs de touche,
Je valide ma composition quand je le souhaite
Je signe ma composition définitive avant le verrouillage
Je vérifie les informations remontées par JDM dans FDM
Je renseigne mes blessés à partir de mon environnement
Je signe la feuille de match avant clôture par l'arbitre de la rencontre

JE SUIS ARBITRE

Je délègue ou vérifie à partir de mon compte ou celui du RF les compositions des équipes et les cartes de qualification des joueurs et des bancs,
Je verrouille ou délègue au RF le verrouillage des compositions signées par les dirigeants,
Je déverrouille FDM pour récupérer de JDM les éléments saisis pendant la rencontre,
Je vérifie avec le RF les éléments et les confirme
Je signe après les dirigeants
Je clôture la FDM
Si j'ai un rapport à rédiger c'est dans Ovale que je le ferai

JE SUIS REPRESENTANT FEDERAL

Je contrôle les cartes de qualification et les compositions dans mon environnement ou celui de l'arbitre,
Je verrouille FDM après signature des compositions
Je flashe le code du match libéré après le verrouillage
Je saisis les événements de la rencontre sur JDM
Je renvoie les informations de JDM vers FDM
Je vérifie avec ou pour le compte de l'arbitre les éléments renvoyés
Je saisi mes propres éléments dans mon environnement RF
Si j'ai un rapport à rédiger c'est dans Ovale que je le ferai

A tous moments je me réfère à l'aide et aux tutoriels Officiels et Dirigeants rédigés pour moi



CHRONOLOGIE DES ACTIONS

Sélectionner un role

Cliquez sur l'un des personnages



Arbitre



Dirigeant



Dirigeant



Rep. Fédéral

JE SUIS DIRIGEANT

JE SUIS ARBITRE

JE SUIS REPRESENTANT FEDERAL

7 JOURS AVANT LE MATCH

Je compose mon équipe, titulaires, remplaçants et bancs de touche,
Je valide ma composition quand je le souhaite

3 HEURES AVANT LE MATCH

Je peux importer la rencontre sur mon matériel
ordinateur ou tablette

Je peux importer la rencontre sur mon matériel
ordinateur ou tablette

Je peux importer la rencontre sur mon matériel
ordinateur ou tablette

APRES IMPORT DE LA RENCONTRE SUR MON MATERIEL

Je vérifie ma composition la valide et la signe avant clôture par le RF
ou l'arbitre

Je contrôle les cartes de qualifications
Je verrouille la rencontre avant le coup d'envoi

Je contrôle les cartes de qualifications
Je verrouille la rencontre avant le coup d'envoi
Je flashe le code FDM avec JDM

PENDANT LA RENCONTRE

Je saisi les éléments du match dans JDM

APRES LA RENCONTRE

Je vérifie les informations FDM
Je renseigne mes blessés
Je signe FDM

Je déverrouille la rencontre
Je vérifie les informations FDM
Je renseigne les éléments de discipline nécessitant un rapport dans
Ovale
Je signe FDM et je clôture

J'envoie les éléments JDM vers FDM
Je récupère les informations
Je vérifie les informations FDM
Je renseigne mon environnement et renseigne les éléments
nécessitant un rapport dans Ovale