

Formation FMI Foot à 8







Mise en place de la FMI en FOOT à 8

- Critériums U13 (U13 Elite, D1, D2, D3, D4)
- Critérium U12
- U13F à 8
- U15F à 8
- U18F à 8

Applicable uniquement si un match « sec » FMI Non applicable dans les Challenges, Festival Foot...



Première étape : création des accès FMI aux dirigeants via Footclubs





Footclubs et accès

Identifications FMI

Le compte Footclubs et le compte FMI sont les mêmes. Si vous modifiez un mot de passe sur Footclubs il est modifié également sur la feuille de match informatisée.

3.2.1 Validité du Mot de passe.

Les mots de passe Footclubs (=Feuille de match informatisée) ont une validité de 6 mois. Quand le mot de passe n'est plus valide, vous ne pouvez plus accéder à Footclubs (et donc à la FMI).

Il est conseillé de mettre à jour son mot de passe en début de saison puis de le réinitialiser lors de l'intersaison/trêve hivernale. Deux possibilités, sur https://footclubs.fff.fr et sur https://fmi.fff.fr/assistance/



Mot de passe modifié ou expiré

https://footclubs.fff.fr

https://fmi.fff.fr/assistance/

Documentations		
> 2 Garantie Archos		
• 3 Versions Disponibles		
• 4 Mot de Passe Oublié ou Expiré		
	Vous avez oublié votre Vous	mot de passe ou il arrive à expiration ? êtes au bon endroit !
	Compte utilisateur Adresse Email	
	Vér	ification de sécurité
	Entrez le code tel qu'il apparaît. Il ne peut pas y avoir de zéro.	N J G N 8 V Régénérer le code : ♂
	Code de confirmation	
	En	ivoyer ma demande



Wifi

Le paramétrage de votre tablette d'une borne Wi-Fi s'effectue à partir du menu Paramètre + Wi-Fi. Le bouton doit être sur OUI. On sélectionne le nom du réseau Wi-Fi.

Vous devez indiquer le mot de passe du réseau Wi-Fi et cliquer sur connexion

Attention, vous pouvez détecter un Wifi mais ne pas y avoir accès, le message « Vous devez être connecté à un Internet » s'affiche

		🐨 🖩 16:49
🗴 wi-Fi	\$ +	• 1
SANS FIL ET RÉSEAUX	FFF_Private_2	a .
🗢 Wi-Fi 🛛 🚺 oui	Connecté	
Bluetooth NON	FFF_Public_2 Securise par WPA/WPA2	2
Consommation des données	FFF_Private Hors de portée	
Plus	iPhone de Sébastien Hors de portée	
€ I Son	Livebox-34F4	
O Affichage		
🔲 Hdmi		
Stockage		
Batterie		
Applications		



Compte GooglePlay

Un compte Google Play vous est demandé pour charger l'application sur chaque tablette. Il serait souhaitable qu'il n'y ait qu'un seul compte Google Play au sein de chaque club sur chacune des tablettes.

L'adresse e-mail Gmail générée à ce compte Google Play n'est à utiliser que pour vos communications internes.

Sans compte Google Play, vous ne pouvez pas charger l'application FMI





Ouverture de l'application et connection avec ses accès Footclubs





Préparation avant le jour du match Sans utiliser la tablette, depuis n'importe quel ordinateur sur <u>https://fmi.fff.fr</u>





Version de démo





Préparation avant le jour du match

Club visiteur A réaliser sur fmi.fff.fr Non obligatoire mais conseillée. A réaliser au plus tard la veille du match

Club recevant

A réaliser également sur fmi.fff.fr, avant d'avoir charger les données des rencontres dans la tablette (de préférence, chargement avant samedi 13h00)



Chargement des données par le club recevant



Chargement des données du match sur la tablette de la rencontre par le club recevant



Deux étapes pour charger les données





Jonglerie

- Un seul document par équipe et par phase
- L'éducateur est en charge de compléter le document après chaque journée

- A l'issue de chaque phase, ce document est à renvoyer au secrétariat U13 dans la semaine qui suit la dernière rencontre

- Renvoi de chaque fiche d'équipe

Ou

- un seul document par club avec le récapitulatif de tous les jongleries

Date de retour à <u>iperrette@foot44.fff.fr</u> 1re phase : 12 octobre 2018 2e phase : 1er février 2019 3e phase : 31 mai 2019



Jonglerie



			FEUILLE	- [DEF	110	NG	LAC	GE U	12	/U1	3														Are	envoyer	sous	une	semai
Co	thez la c espond	ase ante	CLUBS :	Da	te :					Da	te :					Da	te :					Date	:					Date	e :	
U13	U12	U11	NOM PRENOM	Ei N°	Niv.	Pd D	Pd G	Tête	TOTAL	Ec N°	Niv.	Pd D	PdG	Tête	TOTAL	Ec N°	Niv.	Pd D	Pd G	Tête	TOTAL	Equip N* N	Pe P	d D	Pd G	Tête	TOTAL	Equ N*	Niv.	Pd D I
																								_				\square		_
				_																		_		_	_			\square		\rightarrow
				-																		_		_	_			\square	-	_
				-																		_	-	_	_			\vdash	-	-
				-																		-	-	-				\vdash	-	
				-									_								-	-	+	-	-			\vdash	-	-
				-																		-		-				\vdash	-	-
				-																	-	-	+	-	-			\vdash	-	-
				-																	-	-		-	-			H	-	-
																									-	-		H		-
																												H		-
																												H	-	-



Rédaction de la feuille de match



Formation FMI



Mot de passe à créer

Identificati	ion
Identifiant	
Mot de passe	
Mot de passe rencontre	0
Confirmation	ø

Les compositions de chaque équipe sont sécurisées par les identifiants Footclubs Pour la rencontre, vous devez créer pour chaque match un « mot de passe rencontre » Vous pouvez reprendre le même chaque week-end. Nous vous conseillons de choisir un mot de passe simple à saisir et retenir (1 caractère est suffisant).

Il est ensuite procédé pour chaque club à la rédaction de la feuille de match (possibilité de modifier sa préparation d'avant-match ou de tout saisir le jour même)



Rédaction de la feuille de match

	PRÉPARER V FRANCE A Match arricel	OTRE ÉQUIPE FRANCE FÉMININE	14/06/2014 à 15h30 Durée : 90° Stàde de Frence	UTILISATEUR : Didler DESCHAMPS all average and a second se
EFFE	CTIF	Groupe	· Persone ·	
	NOM Prénom	Catégorie Fonction	NUMERO DE LICENCE Statut de la licence	
	BENZEMA Karim	Libre / Sénior	Licence #13434310018	
	CABAYE Yohan	Libre / Sénior	Licence # 3205853510	
	DEBUCHY Mathieu	Libre / Sénior	License n°2027857060	
	DESCHAMPS Deler	Entraineur	Licence #"2846780709	
	DIGNE Lucas	Libre / Sénior	Licence n°8364035178	K BENZEMA
	EVRA Patrice	Libre / Sénior	Licence #12764146272	
	GIROUD Divier	Libre / Sénior	Incomplete	
	GRIEZMANN Antoine	Libre / Sénior	Licence nº 1410791098	NOM DESCHAMPS Dider
1	LLORIS	Libra / Sérier	Licence n*3528240398	VALIDER la composition

Spécificités Foot à 8

Catégories autorisées (U13) : U13, U12, U11 (3 max) Catégories autorisées (U12) : U12, U11, U10 (3 max) Catégories autorisées (U13F) : U13F, U12F, U11F (3 max) Catégories autorisées (U15F) : U15F, U14F, U13F (3 max)

- 8 joueurs titulaires 7 a minima
- 1 capitaine
- 4 remplaçants maximum
- 1 à 3 dirigeants (Bien veiller à cocher un dirigeant responsable => son nom figurera en tant que signataire)



Saisie des infos arbitres

Line :	EVREUX	Médecia :	Nom*		Q
Terrain : Date Heure :	GYMNASE DU CANADA 29/07/2016	Technicien lu Directeur de l	Prenom*		
ISTE DES OFFICIE			Туре	Arbitre	
Antoine Dupont	Arbitre Arbitre centre	×	Statut	Bénévol	e
Marc Devil	Arbitre Arbitre assistant 1	×	Fonction	Arbitre a	assistant 2
Gilles Martin	Arbitre Arbitre assistant 2	×	Licence	* *	
MOT DE PASSE AF	INITRE		Ajoute	er	Enregistrer
Mot de passe		0			Licence
		_	Licence	•	Carte d'identité
Confirmation mot o	fe passe	0			Passeport

Valider les infos en créant le mot de passe arbitre. Aucun mot de passe n'est demandé au préalable.

Il est à créer le jour du match après avoir saisi les noms des trois arbitres et du délégué au match.

Trois arbitres à saisir (centre, assistant 1, assistant 2) + le responsable de plateau

Impératif de saisir 3 arbitres :

Pour les arbitres assistants, saisir le dirigeant accompagnateur qui assiste le jeune joueur dans l'arbitre à la touche

Responsable de plateau : peut être commun à deux matchs U13 sur le même terrain, le saisir en tant que « délégué bénévole »

En l'absence d'une équipe et de son arbitre bénévole, saisir X en nom et prénom, et 0 en numéro de licence pour avoir ensuite accès aux signatures d'avant-match et établir la feuille de match malgré le forfait.





Appel et vérification des licences

L'appel s'effectue avec la tablette après les signatures d'avant match et en cliquant sur le bouton contrôle.

En cas de problème d'utilisation de la FMI, dès l'avant-match, il faudra utiliser soit :

- l'application Footclubs Compagnon
- Éditer le listing des licences depuis footclubs
- à défaut la demande de licence imprimée ou pièce d'identité avec photo + certificat médical.

Dans le remplissage de la feuille de match, il convient de s'assurer que les personnes inscrites correspondent aux licences fournies.

La signature du dirigeant majeur responsable d'équipe implique la vérification des personnes inscrites sur la feuille de match et des numéros de maillot des joueurs inscrits.



Transcription des faits de match par l'arbitre





Vérifier les infos saisies avant la clôture de la feuille de match

	TERE DIVISION SEALING OR	OUPE B	Durée : 90 - STADE DE L	EVIN Definiere synchro (12/03)	2016 17	33	· ·
ncontre	Composition	Faits de jeu	Signatures				
RÉSERVE	S AVANT MATCH		RÉSERVES TECH	NIQUES		OBSERVATIONS D'APRÈS MATCH	
Èquipe rec	cevante	+	Réserves technique	8	+	Observations d'après match	+
Equipe vis	iiteuse	+					
SIGNATUR	ES D'APRÈS MATCH		Signer	Identification		Nombre de déverrouil	lages : 0
Equip	oe absente			Equipe absente		MUDIFIEH	
éq	Signature uipe recevante		Signature	Signature		CLOTURER la feuille de mate	ch
	ż	i			e		
		7					

Si problème à la clôture de la feuille de match, après les trois signatures, la feuille pourra être transmise par le club recevant malgré tout :

- Revenez sur la liste des matchs
- Cliquez sur « récupérer les rencontres »
- Les données seront clôturées par le District

Prévenir le numéro d'urgence au : 02 28 01 21 03 <u>urgences@foot44.fff.fr</u>



Transmission de la feuille de match

Transmission le dimanche soir

ESERVES AVANT MATCH		RÉSERVES TECHNIQ	UES	OBSERVATIONS D'APRÈS MATCH	
Équipe recevante	+	Réserves techniques	+	Observations d'après match	+
duibe visitense	+				
SNATURES D'APRÈS MATCH		Signer	Identification	Nombre de dév	verrouillages : 0
Identification		Signer	Identification	Nombre de dév Moc	verrouillages : 0 XFIER URER
Identification Equipe absente Signature équipe recevante		Signer Signature arbitre	Identification Equipe absente Signature équipe visiteuse	Nombre de dév Moc CLÓT la feuille	verrouillages : 0 XFIER URER de match



Partage de connexion avec un Smartphone

Très utile pour la transmission de la feuille de match après une rencontre.

Il faut aller dans les paramètres de votre téléphone, l'intitulé est différent selon les marques « Connectivité », « Point d'accès Wifi », « Point d'accès mobile », « Partage de connexion »...

Vous l'activez, un code sur votre téléphone est précisé. Le réseau est détecté par votre tablette, vous saisissez ce code. Il reste le même et n'est plus à saisir la fois suivante.

Attention, pensez à le désactiver après utilisation de votre téléphone.



Transmission de la feuille de match

nar le club recevant



Match « joué » Transmission terminée

DEMO



Envoi de la feuille de match par le club recevant



Formation FM



Incident FMI

En cas d'impossibilité de mettre en œuvre ou de transmettre la FMI,

un document spécifique « Rapport suite à échec FMI »

devra être rempli le jour du match par les acteurs concernés du match (équipe recevante, équipe visiteuse et arbitre)

Ce document devra être transmis au District avec la feuille de match papier sous 24 heures,



Répondre OUI ou NON	Utilisateur (Nom Prénom)	Connexion FMI jour du match	Création mot de passe rencontre	Composition validée	Signature avant match	Signature après match
Club recevant						
Club visiteur						
Arbitre						

Précisez exactement les raisons q	uin 'ont pas permis l'utilisatio	n de la FMI iusqu'au terme	
Remarques de l'arbitre			
Remarques du dub recevant			
Remarques du dub visiteur			
Cive et une et de une en unet	Ciara etcura, entritue	Circumstance all the visition	
Signature club recevant	signature arbitre	Signature dub Visiteu	I



Contact avec le District :

sduret@foot44.fff.fr

Référent FMI