



FEUILLE DE MATCH INFORMATISEE

PROCEDURE A SUIVRE

VENDREDI SOIR AVANT LE MATCH (*)

Club recevant

+

Club visiteur

- Lancer synchronisation tablette : cliquer sur « Récupérer les rencontres » puis sur « Charger les données » du match concerné.

Permet de récupérer les infos sur le match, vos licenciés...

- Faire composition d'équipe et la transmettre.

Possibilité d'utiliser le site internet : <https://fmi.fff.fr/> pour la préparation et la transmission de l'équipe.

Connexion avec codes
Footclubs utilisateur FMI

*(créés par le correspondant
Footclubs)*

**LE CLUB VISITEUR N'A PLUS BESOIN DE SA TABLETTE ET NE DOIT PAS L'AMENER EN DEPLACEMENT
LES MODIFICATIONS EVENTUELLES SE FERONT LE JOUR DU MATCH.**

A PARTIR DU SAMEDI MIDI (*)

Club recevant

- synchronisation de la tablette : « Charger les données » du match concerné
pour récupérer infos équipe adverse (et composition faite sur le site internet)

- charger la tablette

JOUR DU MATCH (**)

Club recevant

- désactiver le wifi

- modifier et valider la composition d'équipe

Club visiteur

- modifier et valider la composition d'équipe

Connexion avec codes
Footclubs utilisateur FMI

+

Création du mot de
passe du match

LA TABLETTE EST ALORS PRISE EN CHARGE PAR L'ARBITRE JUSQU'A LA FIN DU MATCH

Club recevant

- après le match : connecter la tablette à internet et transmettre la feuille de match (*)

() connexion internet nécessaire*

*(**) pas besoin de connexion internet*

RAPPEL CONSEILS D'UTILISATION

- Connexion à l'application : n'oubliez pas vos codes Footclubs. A demander au correspondant Footclubs si vous ne les avez pas. Notez-les quelque part en cas d'oubli.

- Attention à la numérotation des joueurs en cas de changement le jour du match. Bien vérifier que les titulaires ont les numéros de 1 à 11 et les remplaçants 12 à 14.

- **POUR LE MOT DE PASSE DU MATCH : simplifiez-vous la tâche !**

N'UTILISEZ QUE DES LETTRES POUR CE MOT DE PASSE (problème national rencontré avec des chiffres).

Choisissez un mot de passe facile à retenir pour l'entraîneur et le capitaine : simple, court et propre à l'équipe. Il peut être le même pour toute la saison. N'oubliez pas que ce mot de passe est nécessaire à chaque modification et chaque signature le jour du match. Plus votre mot de passe sera simple, moins vous perdrez de temps pour ces opérations.