

Le Guide Pratique de la Feuille de Match Informatisée (FMI) v5



Page 1 : Prérequis et Installation de la FMI v5



Qu'est-ce que la FMI ?

Application FFF gratuite, obligatoire pour compétitions régionales et départementales (U13 à Seniors) pour remplacer la feuille de match papier.

Nouveauté de la Version 5 :
L'installation se fait via navigateur web (n'est plus sur les stores).
Version actuelle : 5.0.5.

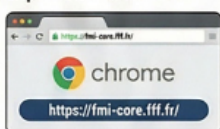
1 Étape 1 : Vérifier la compatibilité de votre tablette

Vérifier la compatibilité de votre tablette

2 Étape 2 : Mettre à jour (si nécessaire)

Désinstaller l'ancienne version, vider le cache du navigateur, puis installer la nouvelle version.

3 Étape 3 : Installer la FMI v5



Matériel Adéquat (Requis vs Recommandé)

	Requis	Recommandé
Taille d'écran	10,4 pouces	11 pouces
Mémoire (RAM)	2 Go	4 Go
Processeur	2 GHz	2 GHz
Système d'exploit.	Android (12+) / iOS	Android (12+) / iOS
Marques agréées	Samsung, Apple, Lenovo	Samsung, Apple, Lenovo

Page 2 : Obtenir les accès et configurer son compte



Condition N°1 : Avoir un compte FootClubs

Connexion avec identifiants FootClubs. Fonction "mot de passe oublié" sur footclubs.fff.fr.

Le rôle clé du "Correspondant FootClubs" :
Seul lui peut créer des utilisateurs et donner les droits d'accès.

1 Créer ou modifier un utilisateur ?



2 Attribuer les droits

Gestion feuille de match informatisée

3 Sélectionner les équipes et valider

Catégorie	Statut	Extension à plus courts
U13 - Senior	Non	Seniors Départemental (1)
U13 - Senior	Non	Seniors Départemental (2)
Foot Local / Foot Local	Non	FF Seniors (1)
Foot Local / Foot Local	Non	FF Seniors (2)
Foot Local / Foot Local	Non	Seniors Pyrénées (1)
Foot Local / Foot Local	Non	Seniors Pyrénées (2)

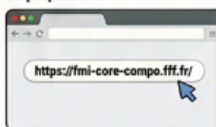
Page 3 : Préparation de la rencontre (J-7 à J-1)



La préparation se fait en ligne

Préparer la composition sur le site dédié depuis ordinateur ou tablette avant le match.

1 Connectez-vous sur le portail de préparation



2 Saisissez votre composition d'équipe



Bonnes pratiques avant le match

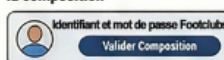
Charger complètement la tablette et vérifier le mot de passe FootClubs.



1 Étape 1 : Fournir et synchroniser la tablette



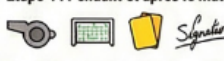
2 Étape 2 : S'identifier et valider la composition



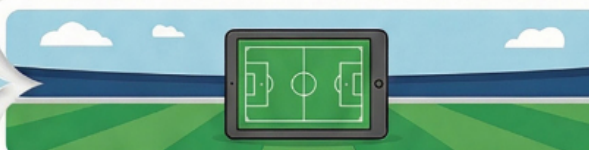
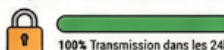
3 Étape 3 : Contrôler les licences



4 Étape 4 : Pendant et après le match



5 Étape 5 : Clôturer et transmettre



Rôle du Club Visiteur



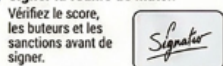
1 S'identifier sur la tablette du club recevant



2 Valider la composition



3 Signer la feuille de match



Rôle de l'Arbitre



4 Vérifier les licences et compositions

Vérification des licences
Présence aux signatures
Inscription des officiels



5 Gérer les faits de jeu



6 Clôturer la feuille de match

