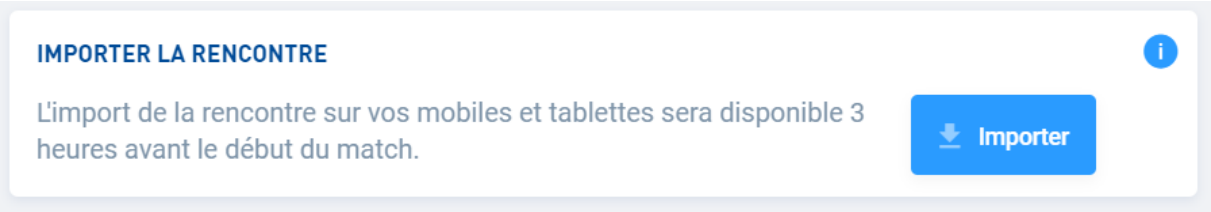
FFR
LIGUE RÉGIONALE
NORMANDIE

Utilisation Feuille de match et Jour de match

- **Le jour de la rencontre - 3H avant le coup d'envoi**

H-3 IMPORT DES DONNEES (une connexion internet est requise)
A partir de 3 heures avant le coup d'envoi, il devient possible d'IMPORTER la rencontre pour chacun des acteurs (Dirigeants des deux clubs, Arbitre, Représentant Fédéral) sur son propre matériel
L'étape d'import n'est possible que si l'on a de la connexion et entraine la sauvegarde des effectifs des deux
équipes en local sur le matériel



Un matériel sur lequel on a importé les données devient donc utilisable pour la gestion de la rencontre, même si on ne dispose pas de connexion sur le lieu du match. Une fois la rencontre importée, toute modification n'est prise en compte que localement sur le matériel

- **Le jour de la rencontre - avant le coup d'envoi**

CHOIX DU MATERIEL UTILISÉ
Sur le lieu du match, **un matériel est choisi parmi ceux des acteurs de la rencontre** (Dirigeants des deux clubs, Arbitre, Représentant Fédéral) Le matériel retenu est celui qui sera utilisé tout au long de gestion de la feuille de match (lors de l'avant match et de l'après match) Il sera partagé successivement par tous les acteurs de la rencontre, via le changement de rôle, disponible depuis que la rencontre a été importée



FINALISATION DES COMPOSITIONS
En cas de changement de dernière minute, ou même dans le cas où une des deux équipes n'aurait pas préparé sa composition au préalable, chaque Dirigeant d'équipe peut finaliser sa composition sur le matériel partagé

VERROUILLAGE DE LA FEUILLE DE MATCH
Après avoir vérifié les compositions et les qualifications des joueurs et des bancs de touche, l'arbitre demande aux dirigeants d'apposer leur **SIGNATURE** puis il **VERROUILLE** la feuille de match **(il faut être connecté pour générer le QR Code de JDM)**. Cette étape marque la fin de l'avant match, et **les compositions ne sont dès lors plus modifiables**

- **Pendant le match**

SAISIE DES EVENEMENTS VIA JOUR DE MATCH (JDM) ***L'application Jour De Match nécessite un smartphone connecté à internet.***

Si un Représentant Fédéral est présent, c'est lui qui doit saisir les événements sur Jour de match. Si besoin, il peut se faire aider de la personne de son choix et lui dicter les événements à saisir au fur et à mesure du match.

S'il n'y a pas de Représentant Fédéral, les dirigeants des deux équipes s'accordent pour désigner celui qui saisira les événements de la rencontre.

Il n'y a donc qu'un smartphone qui doit servir pour Jour De Match, il faut s'assurer qu'il a assez de batterie et qu'il est connecté à internet

Tous les événements saisis lors du match sont automatiquement envoyés vers les sites internet de la FFR, permettant ainsi de suivre leur déroulé à distance



- **Le jour de la rencontre - après le match**

SAISIE DU RESULTAT, DE LA DISCIPLINE ET DES REGLEMENTS
Le **DEVERROUILLAGE** de la feuille de match est effectué par l'Arbitre du match. Si l'application Jour De Match a été utilisée, l'Arbitre importe les données via le bouton JDM et les blocs Résultat et Discipline/Incident(s) apparaissent comme complétés en orange Il suffit alors de **VERIFIER** le score et les cartons pré saisis les **MODIFIER** si nécessaire, puis de les **CONFIRMER**
Si Jour De Match n'a pas été utilisée, l'arbitre doit saisir puis confirmer l'intégralité des blocs Résultat et Discipline/Règlement
La confirmation entraîne le passage du bloc remplacement en vert



SAISIE DES INFOS GENERALES RF

En cas de présence d'un Représentant Fédéral, il COMPLETE et CONFIRME le bloc Informations Générales, qui relève de sa responsabilité. S'il n'y a pas de Représentant Fédéral, ce bloc reste au statut non complété, sans impact sur la finalisation de la feuille de match. La confirmation entraîne le passage du bloc remplacement en vert

SAISIE DES REMPLACEMENTS ET DES BLESSURES

La saisie des remplacements est du ressort des dirigeants de club. Si l'application Jour De Match a été utilisée, les dirigeants n'ont plus qu'à **VERIFIER** les remplacements pré saisis, les **MODIFIER** si nécessaire, puis les **CONFIRMER**.

Si Jour De Match n'a pas été utilisée, les dirigeants doivent saisir puis confirmer l'intégralité des remplacements ayant eu lieu pendant le match

La saisie des blessures est également du ressort des dirigeants de club. Elles ne peuvent pas être saisies par l'application Jour De Match. Les Dirigeants doivent
donc **SAISIR** puis **CONFIRMER** l'intégralité des blessures à déclarer

VALIDATION DE LA FEUILLE DE MATCH (une connexion internet est requise)

Seul l'Arbitre peut **VALIDER** la feuille de match, une fois que les blocs obligatoires de l'après match ont été complétés les dirigeants de chaque équipe, le représentant fédéral si présent et l'arbitre apposent alors leur **SIGNATURE** Une fois la feuille de match signée, l'Arbitre peut la **CLOTURER**, il n'est dès lors plus possible de la modifier.
Il ne reste plus qu'à **TRANSMETTRE** la feuille de match Cela nécessite d'avoir de la connexion et permet d'envoyer la feuille de match à Oval-e, ce qui officialisera les résultats et les éléments de discipline.

RAPPPORTS

Les Arbitres et les Représentants Fédéraux ne saisissent par leurs rapports dans l'application Feuille De Match sur le lieu de la rencontre. Ils le font depuis chez eux sur Oval-e