Feuille De Match Dématérialisée



Tutoriel Dirigeant

Version du 07/09/2019

PRECONISATIONS MATERIELLES

L'application **Feuille De Match** est une application multi-support nécessitant de travailler sur un écran suffisamment grand (8" ou 20,3cm) pour pouvoir gérer sa composition d'équipe. Elle est donc destinée aux ordinateurs portables ou fixes, ainsi qu'aux tablettes. Elle est optimisée pour les formats d'écran les plus courants.

L'application **Jour De Match** est une application mobile destinée aux smartphones. Elle nécessite d'avoir un appareil photo à même de scanner les QR codes.

PRECONISATIONS LOGICIELLES

Les applications **Feuille De Match** et **Jour De Match** sont conçues pour fonctionner sur les navigateurs classiques (cf. versions compatibles ci-contre) en y accédant via une url.

Elles peuvent également être installées comme des applications classiques sur votre matériel pour y accéder via une icone sur votre écran d'accueil. Cette possibilité est proposée automatiquement lors de la navigation, libre à l'utilisateur de l'accepter ou non.

L'application **Jour De Match** nécessite d'avoir un appareil photo à même de scanner les QR codes. Si la fonctionnalité de flash des QR codes n'est pas native sur votre smartphone, il sera nécessaire d'installer une application permettant de le faire.

Accéder à **Feuille De Match** : https://fdm.ffr.fr

Accéder à **Jour De Match** : https://jdm.ffr.fr

LE ROLE DE DIRIGEANT SUR FDM

Dans l'application **Feuille De Match**, un **Dirigeant** correspond à une personne en capacité de préparer une feuille de match. C'est-à-dire une toute personne s'étant vu accorder le rôle de **G_FDM** (Gestionnaire de Feuille De Match) sur son club dans Oval-e.

Le **Dirigeant** se connecte avec son numéro de licence et son mot de passe Oval-e. Il accède à la gestion de toutes les rencontres concernant son club d'affiliation, quelle que soit la compétition ou la classe d'âge, y compris les rencontres concernant les rassemblements de son club.

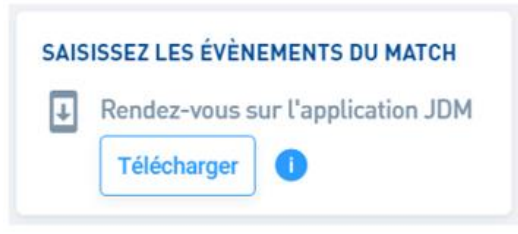
Connexion à **Feuille De Match** avec les identifiants Oval-e

A TOUT MOMENT DE LA SAISON

Le **Dirigeant**, en tant que G_FDM, peut définir et gérer des groupes de joueurs ou dirigeants dans Oval-e. Cela lui permet de se faciliter la vie dans **Feuille De Match** en préfiltrant les joueurs à sélectionner pour la composition (cas des équipes premières et réserves, ou des équipe 1 et 2 dans les compétitions de jeune).

Le **Dirigeant** peut s'exercer sur une rencontre de démonstration présente tout au long de la saison. Il peut ainsi s'entrainer, ou former d'autres dirigeants au sein de son club. Les actions réalisées sur cette rencontre sont sans conséquence dans la vie réelle. Elle peut être réinitialisée à tout moment et autant de fois que nécessaire.

Il est possible d'accéder à l'application JDM, et donc de l'installer sur son smartphone en cliquant sur le bouton **Télécharger**.



1



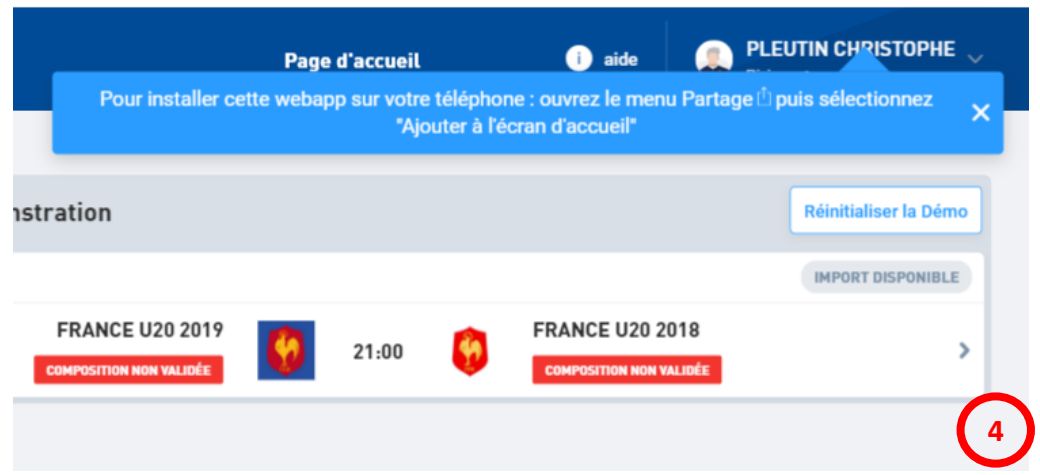
Navigateur Desktop	Version de compatibilité 3
Chrome Desktop	40
Firefox Desktop	44
Edge Desktop	17
Internet explorer Desktop	Non supporté
Safari Desktop	11.1

2



Navigateur Mobile	Version de compatibilité 3
Chrome Android	40
Firefox Android mobile	44.0
Edge Mobile	17
Safari iOS	11.1
Samsung Internet	5.4
IE Mobile	Non supporté
Android Webview	Non supporté

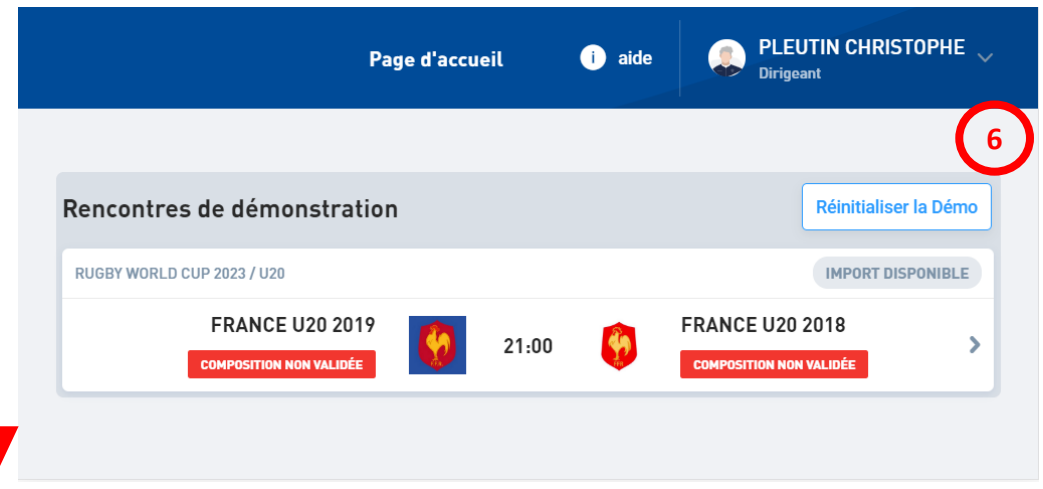
3



4



5



6

SEMAINE PRECEDANT LA RENCONTRE

J-7 : PREPARATION DE LA COMPOSITION

Connexion

En accédant à l'application **Feuille De Match**, je peux :

- ✓ actualiser la liste des matches de la semaine à venir qui me concernent,
- ✓ vérifier le lieu, l'horaire et les officiels des matchs qui me concernent,
- ✓ préparer ma composition d'équipe et la modifier à tout moment,
- ✓ exporter ma composition d'équipe,
- ✓ contacter par mail tous les affiliés positionnés sur ma composition,
- ✓ **VALIDER** mon équipe pour vérifier sa conformité.

RAPPEL

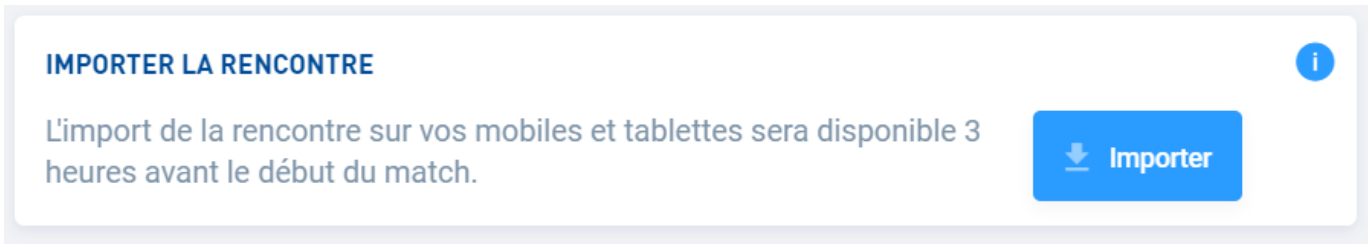
Les joueurs non qualifiés, suspendus ou sous carton bleu ne peuvent pas être positionnés sur une composition d'équipe. Pour les compositions à liste déclarative, seuls les joueurs déclarés sur la liste dans Oval-e peuvent être positionnés sur la composition.

LE JOUR DE LA RENCONTRE – 3H AVANT LE COUP D'ENVOI

H-3 : IMPORT DES DONNEES

Connexion

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.

JOUR DU MATCH – AVANT MATCH

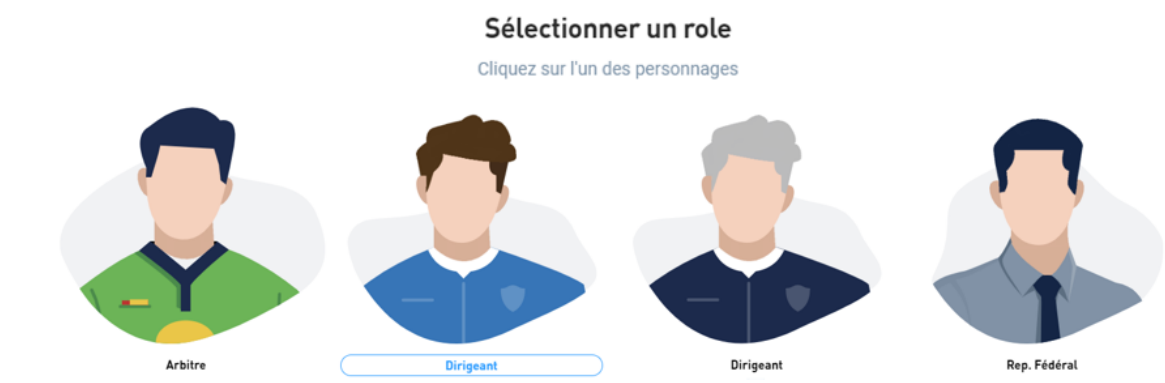
CHOIX DU MATERIEL UTILISÉ

Hors Connexion

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.



L'ABSENCE D'ARBITRE OFFICIEL

En cas de match sans arbitre officiellement désigné, il est possible de désigner un des entraîneurs comme arbitre de la rencontre. Pour plus de détails, merci de vous reporter au tutoriel spécifique disponible dans l'aide en ligne.

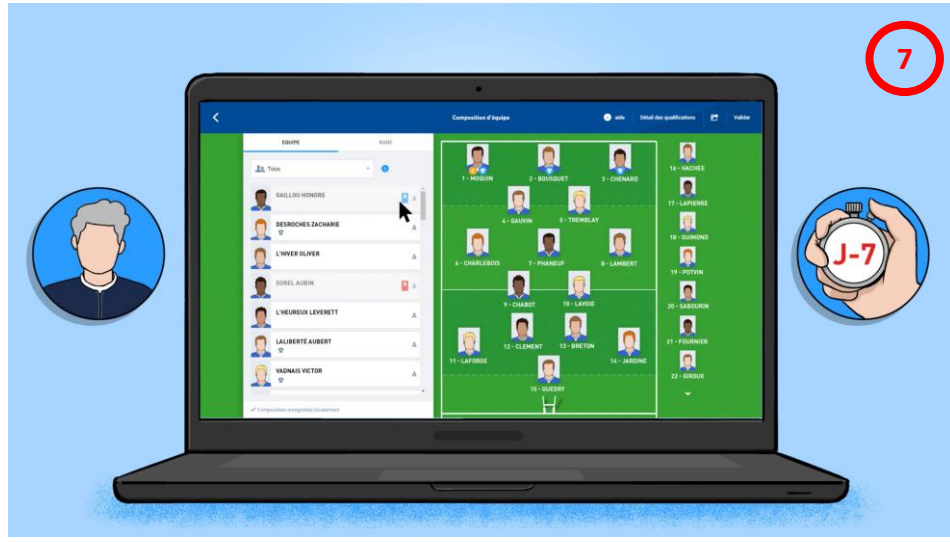
FINALISATION DES COMPOSITIONS

Hors Connexion

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.

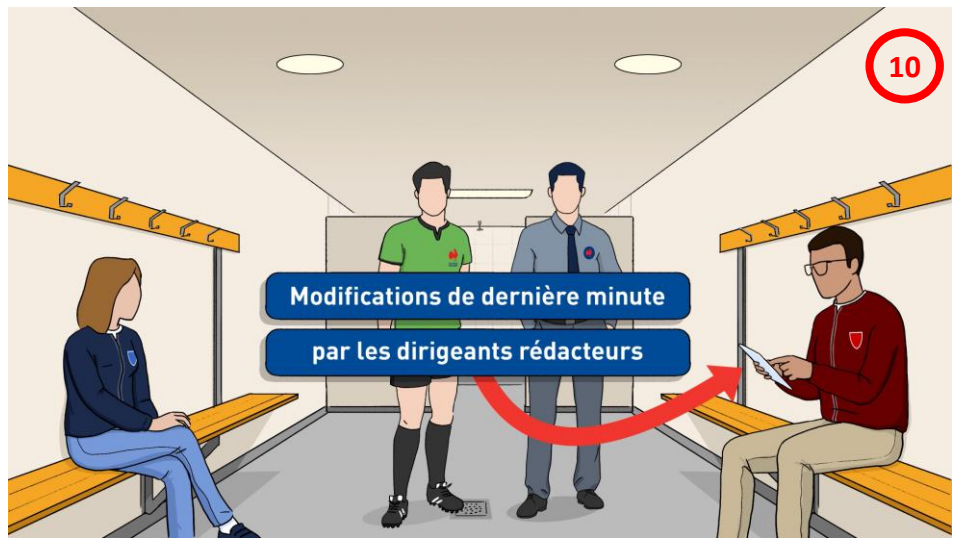
Après avoir vérifié les compositions, l'arbitre demande aux dirigeants d'apposer leur **SIGNATURE**, puis il **VERROUILLE** la feuille de match. Cette étape marque la fin de l'avant match, **et les compositions ne sont dès lors plus modifiables**.

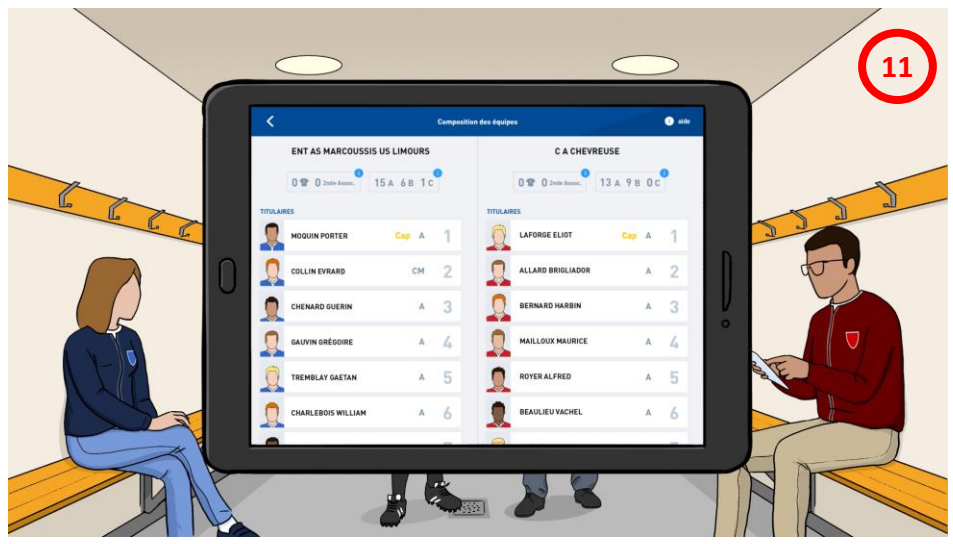
Une fois la feuille de match verrouillée, le QR code destiné à **Jour De Match** est généré et peut maintenant être flashé (cf. page suivante).

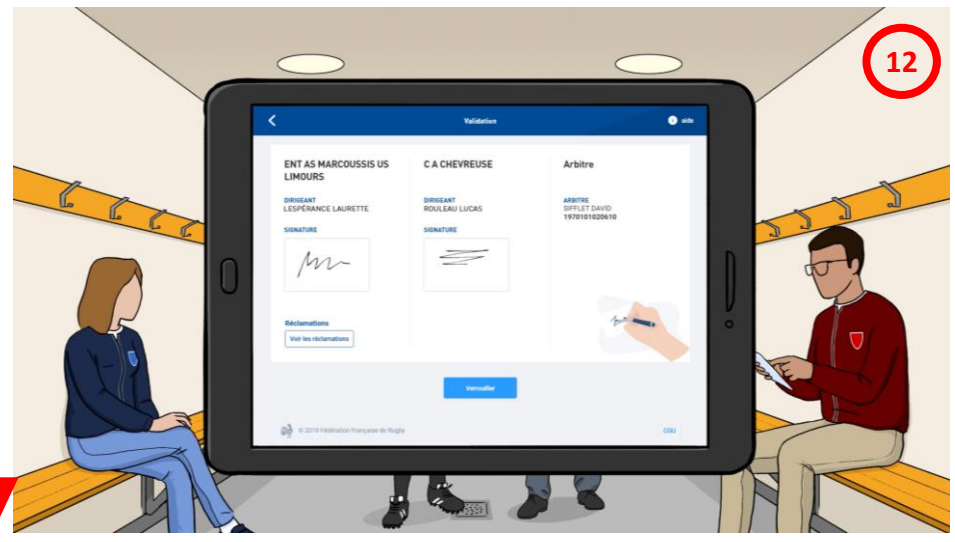












10 11 12

PENDANT LE MATCH

SAISIE DES EVENEMENTS VIA JOUR DE MATCH

Connexion

L'application **Jour De Match** nécessite un smartphone connecté à internet.

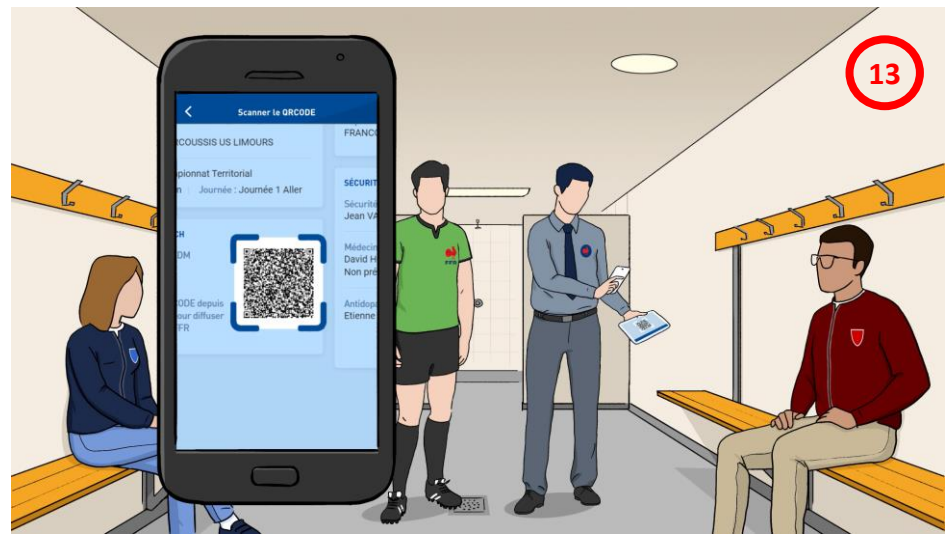
- Si un Représentant Fédéral est présent, c'est lui qui doit saisir les événements sur Jour de match. Si besoin, il peut se faire aider de la personne de son choix et lui dicter les événements à saisir au fur et à mesure du match.
- S'il n'y a pas de Représentant Fédéral, les dirigeants des deux équipes 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.

Si l'application **Jour De Match** n'est pas installée sur le smartphone choisi , il suffit de flasher le QR code disponible en cliquant sur le bouton **Télécharger**.

Depuis l'application **Jour De match**, le flash du QR code, affiché suite au verrouillage de la feuille de match, permet de charger automatiquement la rencontre dans l'application.

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.



GESTION DU CHRONOMETRE

Le chronométrage officiel du match est géré par l'Arbitre de champ. Le chronomètre de JDM est utilisé pour alimenter le minutage des événements lors de leur saisie. Ce minutage reste modifiable, ce qui permet des saisies ou des corrections à postériori. Pour une utilisation optimale, il est conseillé de **Démarrer** le chronomètre en même temps que le coup d'envoi du match par l'Arbitre.

LE JOUR DE LA RENCONTRE – APRES MATCH

SAISIE DES INFORMATIONS DU RESSORT DES OFFICIELS

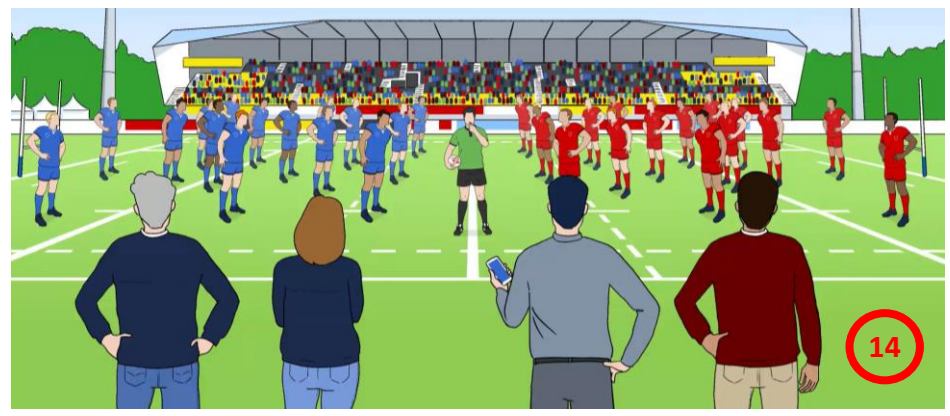
Hors Connexion

Le **DEVERROUILLAGE** de la feuille de match est effectué par l'Arbitre du match. Après avoir importé les données provenant de **Jour De Match** via le bouton **JDM**, ce dernier complète les informations dont il est responsable :

- le résultat du match
- les aspects disciplinaires et réglementaires,
- les cartons bleus

En cas de présence d'un Représentant Fédéral, il complète 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.





IMPORTANT

C'est toujours le matériel qui a servi pour les compositions qui est utilisé lors de la gestion de l'après match. Il est de nouveau partagé successivement par tous les acteurs de la rencontre, pour compléter les informations dont ils ont la responsabilité, via le changement de rôle.

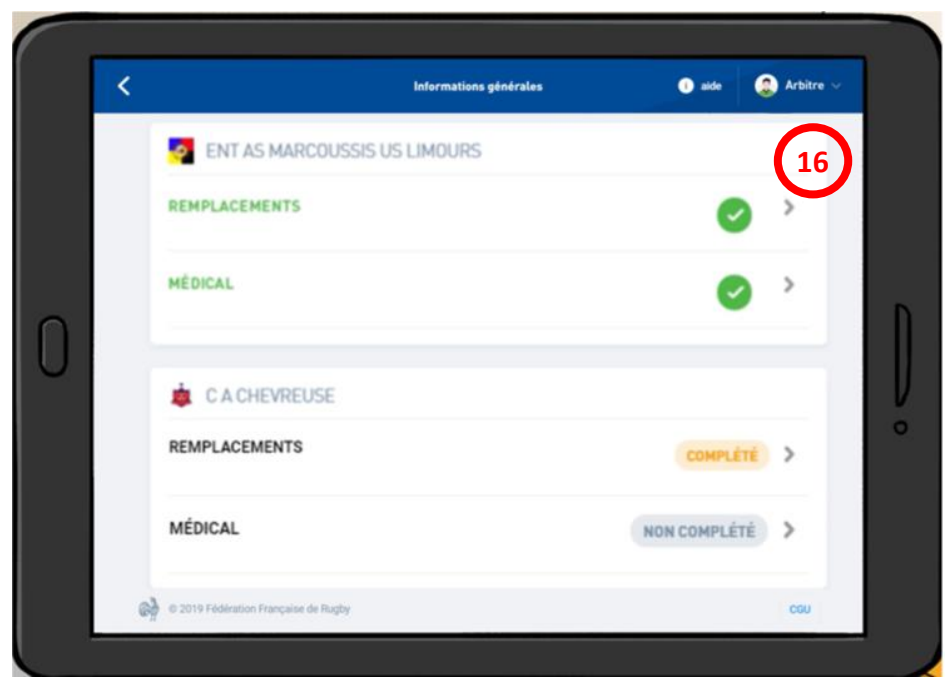
SAISIE DES REMPLACEMENTS

Hors Connexion

La saisie des remplacements est de la responsabilité des dirigeants de club. Si l'application **Jour De Match** a été utilisée, le bloc remplacement apparait comme complété en **orange**. Il suffit alors de **VERIFIER** les remplacements pré-saisis, les **MODIFIER** si nécessaire, puis de 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 confirmation entraîne le passage du bloc remplacement en **vert**.



SAISIE DES BLESSURES

Hors Connexion

La saisie des blessures est de la responsabilité 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.

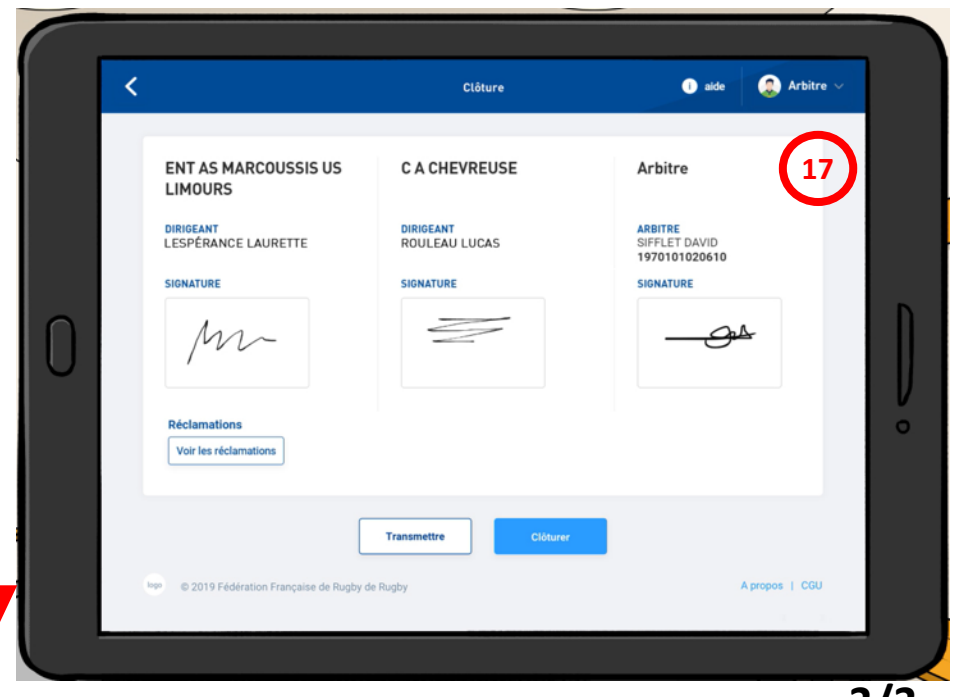
La confirmation entraine le passage du bloc remplacement en **vert**..

VALIDATION DE LA FEUILLE DE MATCH

Connexion

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 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.



RECLAMATIONS

Les Dirigeants Rédacteurs de chaque équipe peuvent déposer une réclamation avant de signer lors de l'avant match et de l'après match. Pour plus de détails, merci de vous reporter au tutoriel spécifique disponible dans l'aide en ligne.