



# L'UTILISATION DE LA FEUILLE DE MATCH DIGITALE

Jean-Pierre Delforge  
jean-pierre.delforge@lffs.eu

(01/07/2023)

# 1. Partie « Equipes » (composition de l'équipe visitée et composition de l'équipe visiteuse)

## Préalables

Pour pouvoir se connecter et utiliser la feuille de match électronique en tant qu'équipe, il faut :

- un support (PC, une tablette, un smartphone)
- une connexion Internet (Wifi, 4G,...)
- l'adresse e-mail et le mot de passe attribués au club afin de pouvoir se connecter à l'application « feuille de match électronique » à l'adresse <https://fdm.lffs.eu/auth/login>
- le code PIN attribué à son équipe, différent pour chacun des matchs et disponible dans l'environnement réservé à chaque club sur Big Captain à l'adresse <https://gestion.lffs.eu/login> et auquel seul le correspondant qualifié du club a accès.

La feuille de match peut être complétée sur PC puis sur smartphone et inversement.

La feuille de match peut être préparée à l'avance, modifiée et/ou complétée jusqu'à quinze minutes avant l'heure prévue pour le début du match.

## **Où trouver le code PIN attribué à l'équipe ? (sur PC)**

Connectez-vous à BigCaptain.



Dans le coin inférieur droit de votre environnement, repérez la fenêtre « Calendrier » et activez les colonnes « Pin visités » et « Pin visiteurs ».

Photo	N°	Nom	Adresse	Statut
	[JEM1]	Hall omnisports	Rue Saint-Martin 21 5190 Jemeppe-sur-Sambre (BE)	Public
	[JEM2]	Hall omnisports	Rue Saint-Martin 21 5190 Jemeppe-sur-Sambre (BE)	Public

Série	Date et heure	Adversaire	Terrain
P1	LU 26/06/2023 20:00	vs. ETRIMUS CHAMPION	JEM1
P1	JE 06/07/2023 20:00	vs. WALCOURT STREE	BEAU
P1	LU 10/07/2023 20:00	vs. A TAVIERS	JEM1
P1	VE 21/07/2023 20:00	vs. BF DINANT	DINA
P1	LU 24/07/2023 20:00	vs. BORUSSIA LOYERS	JEM1
P1	ME 02/08/2023 20:00	vs. BS ANHEE	ANHE
P1	LU 07/08/2023 20:00	vs. I NAMECHE 83	JEM1
P1	VE 18/08/2023 20:00	vs. ETRIMUS CHAMPION	BOUG
P1	LU 21/08/2023 20:00	vs. WALCOURT STREE	JEM1
P1	SA 02/09/2023 20:00	vs. A TAVIERS	EGHE
P1	LU 04/09/2023 20:00	vs. BF DINANT	JEM1
P1	JE 14/09/2023 20:00	vs. BORUSSIA LOYERS	LOYE
P1	LU 18/09/2023 20:00	vs. BS ANHEE	JEM1
P1	MA 26/09/2023 20:00	vs. I NAMECHE 83	ANDE

Les codes Pin apparaissent pour chacun des matchs de vos équipes.

Calendrier Sélectionnez une date

2023-2024 Statut Statut score Rechercher... 20

Série	Date et heure	Adversaire	Terrain	FDM	PIN ...	PIN ...
P1	LU 26/06/2023 20:00	vs.  ETRIMUS CHAMPION	JEM1		6916	
P1	JE 06/07/2023 20:00	@  WALCOURT STREE	BEAU			5341
P1	LU 10/07/2023 20:00	vs.  A TAVIERS	JEM1		2972	
P1	VE 21/07/2023 20:00	@  BF DINANT	DINA			5899
P1	LU 24/07/2023 20:00	vs.  BORUSSIA LOYERS	JEM1		7659	
P1	ME 02/08/2023 20:00	@  BS ANHEE	ANHE			3908
P1	LU 07/08/2023 20:00	vs.  I NAMECHE 83	JEM1		3729	
P1	VE 18/08/2023 20:00	@  ETRIMUS CHAMPION	BOUG			1915
P1	LU 21/08/2023 20:00	vs.  WALCOURT STREE	JEM1		8266	
P1	SA 02/09/2023 20:00	@  A TAVIERS	EGHE			1461
P1	LU 04/09/2023 20:00	vs.  BF DINANT	JEM1		5963	
P1	JE 14/09/2023 20:00	@  BORUSSIA LOYERS	LOYE			1476
P1	LU 18/09/2023 20:00	vs.  BS ANHEE	JEM1		3638	
P1	MA 26/09/2023 20:00	@  I NAMECHE 83	ANDE			6588

14 Total

Sur Smartphone, ils apparaissent en dessous des équipes.

Si vous avez complété une feuille de match, une icône apparaît également en regard de celui-ci dans la colonne « FDM ». En cliquant sur celui-ci, vous pouvez télécharger la version PDF :

Série	Date et heure	Adversaire	Terrain	FDM	PIN ...	PIN ...
P1	LU 26/06/2023 20:00	vs.  ETRIMUS CHAMPION	JEM1		6916	
P1	JE 06/07/2023 20:00	@  WALCOURT STREE	BEAU			5341
P1	LU 10/07/2023 20:00	vs.  A TAVIERS	JEM1		2972	
P1	VE 21/07/2023 20:00	@  BF DINANT	DINA			5899
P1	LU 24/07/2023 20:00	vs.  BORUSSIA LOYERS	JEM1		7659	
P1	ME 02/08/2023 20:00	@  BS ANHEE	ANHE			3908

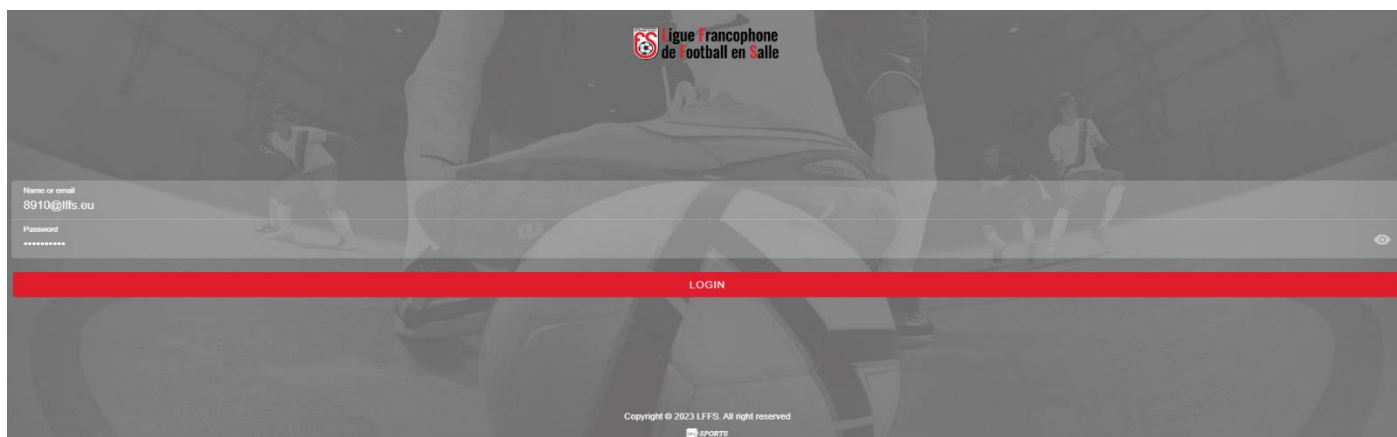
## Feuille de match - Ecran de connexion

Pour accéder à la feuille de match électronique, il faut se connecter à l'adresse <https://fdm.lffs.eu/> et introduire l'identifiant et le mot de passe reçus par le secrétariat général de la L.F.F.S.

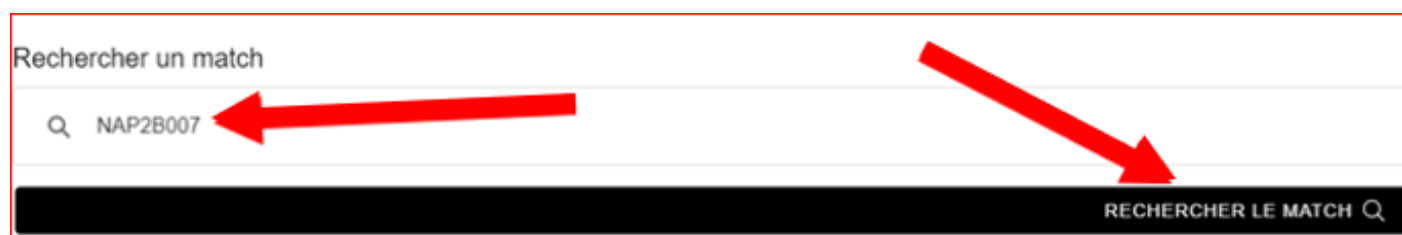
Dès que l'identifiant et le mot de passe sont introduits, cliquer sur « LOGIN ».

### Ecran d'accueil

Après avoir établi la connexion, vous arrivez sur l'écran d'accueil :



**Pour rechercher un match**, introduisez sa référence exacte dans la barre de recherche puis cliquez sur « RECHERCHER LE MATCH »:



Dès que vous avez trouvé le match recherché, cliquez sur « VOIR LE MATCH → »



*Si le bandeau grisé « VOIR LE MATCH » n'apparaît pas, déconnectez-vous de l'application en cliquant sur l'icône qui se trouve à l'extrême droite du bandeau rouge puis sur « LOG OUT » et reconnectez-vous.*

Une nouvelle fenêtre s'ouvre :

FDM LFFS NAP1049

Match n° NAP1049 en Provinciale 1  
18/09/2023 20h00 @ JEM1 (Bloc 2530)

MS JEMEPPE vs. BS ANHEE

Avant match

Composition de l'équipe A  
0 joueur(s), 0 coach(s), 0 officiel(s)

Composition de l'équipe B  
0 joueur(s), 0 coach(s), 0 officiel(s)

Arbitre et validations  
Avant match non signé

← RETOUR

On y voit :

- en tête, les informations relatives au match :
- puis, une partie « Avant match » subdivisée elle-même en trois parties :
  - Composition de l'équipe A (= équipe visitée)
  - Composition de l'équipe B (= équipe visiteuse)
  - Arbitre et validations

**Pour composer votre équipe,** cliquez dans le cadre qui vous concerne (composition de l'équipe visitée et composition de l'équipe visiteuse) :

Avant match

Composition de l'équipe A  
0 joueur(s), 0 coach(s), 0 officiel(s)

Composition de l'équipe B  
0 joueur(s), 0 coach(s), 0 officiel(s)

Arbitre et validations  
Avant match non signé

← RETOUR

Une nouvelle fenêtre s'ouvre, subdivisée en trois parties :

- Joueurs : cette zone permet de sélectionner les membres appelés à jouer
- Coachs : cette zone permet de sélectionner un coach et un coach adjoint
- Officiels : cette zone permet de sélectionner un délégué, un kiné, un médecin, un préposé à la table et maximum deux commissaires au terrain (commissaire 1 et commissaire 2)

Composition  
MINI STAR JEMEPPE

Joueurs (0)  
*Aucun joueur indiqué dans la composition*

Coachs (0)  
*Aucun coach indiqué dans la composition*

Officiel (0)  
*Aucun officiel indiqué dans la composition*

← RETOUR

**Pour accéder à l'une de ces trois parties, cliquez sur « MODIFIER LA COMPOSITION » :**

Une nouvelle fenêtre (« EDITER LA COMPOSITION ») apparaît :

Composition  
MINI STAR JEMEPPE

Joueurs (0)  
*Aucun joueur indiqué dans la composition*

Coachs (0)  
*Aucun coach indiqué dans la composition*

Officiel (0)  
*Aucun officiel indiqué dans la composition*

← RETOUR

MODIFIER LA COMPOSITION

EDITER LA COMPOSITION  
Veuillez rentrer votre pin ou signature pour pouvoir éditer :

ANNULER EDITER

Introduisez le code PIN attribué à votre équipe pour ce match et cliquez sur « EDITER ».

Composition  
MINI STAR JEMEPPE

Joueurs (0)  
*Aucun joueur indiqué dans la composition*

Coachs (0)  
*Aucun coach indiqué dans la composition*

Officiel (0)  
*Aucun officiel indiqué dans la composition*

← RETOUR

MODIFIER LA COMPOSITION

EDITER LA COMPOSITION  
Veuillez rentrer votre pin ou signature pour pouvoir éditer :

3638

ANNULER EDITER

En dessous de chacune des parties apparaît un bandeau grisé éditable (« AJOUTER UN JOUEUR », « AJOUTER UN COACH », « AJOUTER UN OFFICIEL »).

**Pour accéder à chacune de ces zones, cliquez sur le bandeau grisé.**

Composition  
MINI STAR JEMEPPE

Joueurs (0)  
Aucun joueur indiqué dans la composition

+ AJOUTER UN JOUEUR

Coachs (0)  
Aucun coach indiqué dans la composition

+ AJOUTER UN COACH

Officiel (0)  
Aucun officiel indiqué dans la composition

+ AJOUTER UN OFFICIEL

SAUVER

ANNULER

**Pour sélectionner un joueur,** cliquez sur « AJOUTER UN JOUEUR » et une fenêtre avec la liste de tous les membres du club, classés par ordre alphabétique, apparaît :

Ajouter membres

Rechercher un membre...

- BARBACH Hamza (19)
- BOUKAFTANE Salim (24)
- CHIUUCH Jérôme (32)
- CORDARO Mirco (27)
- CARMANNE Kevin (34)
- CHELLI Nicolas (36)
- CHENNOU Mohamed (33)
- DEGENEFTE Mory (26)
- FABRIS Jean-Luc (23)
- FORTHOMME Noa (21)

ANNULER

AJOUTER

Les membres qui ne sont pas qualifiés et ne peuvent donc pas être sélectionnés/ajoutés sont repris en bas de la liste avec, sur fond rouge, la raison :

Ajouter membres

Rechercher un membre...

- SEVERINO Alessandro (26)
- TAOUCHANT Medhi (25)
- WARNIER Remi (36)
- YERNAULT Quentin (32)
- ZIDANE Sebaihi (26)
- CHENOY Marilyn (24)  
Non sportif + Genre
- FABRIS Julien (24)  
Non sportif
- TOSCANO Calogero (58)  
Non sportif
- WARNIER Roland (61)  
Non sportif
- WARNIER Renaud (33)  
suspension

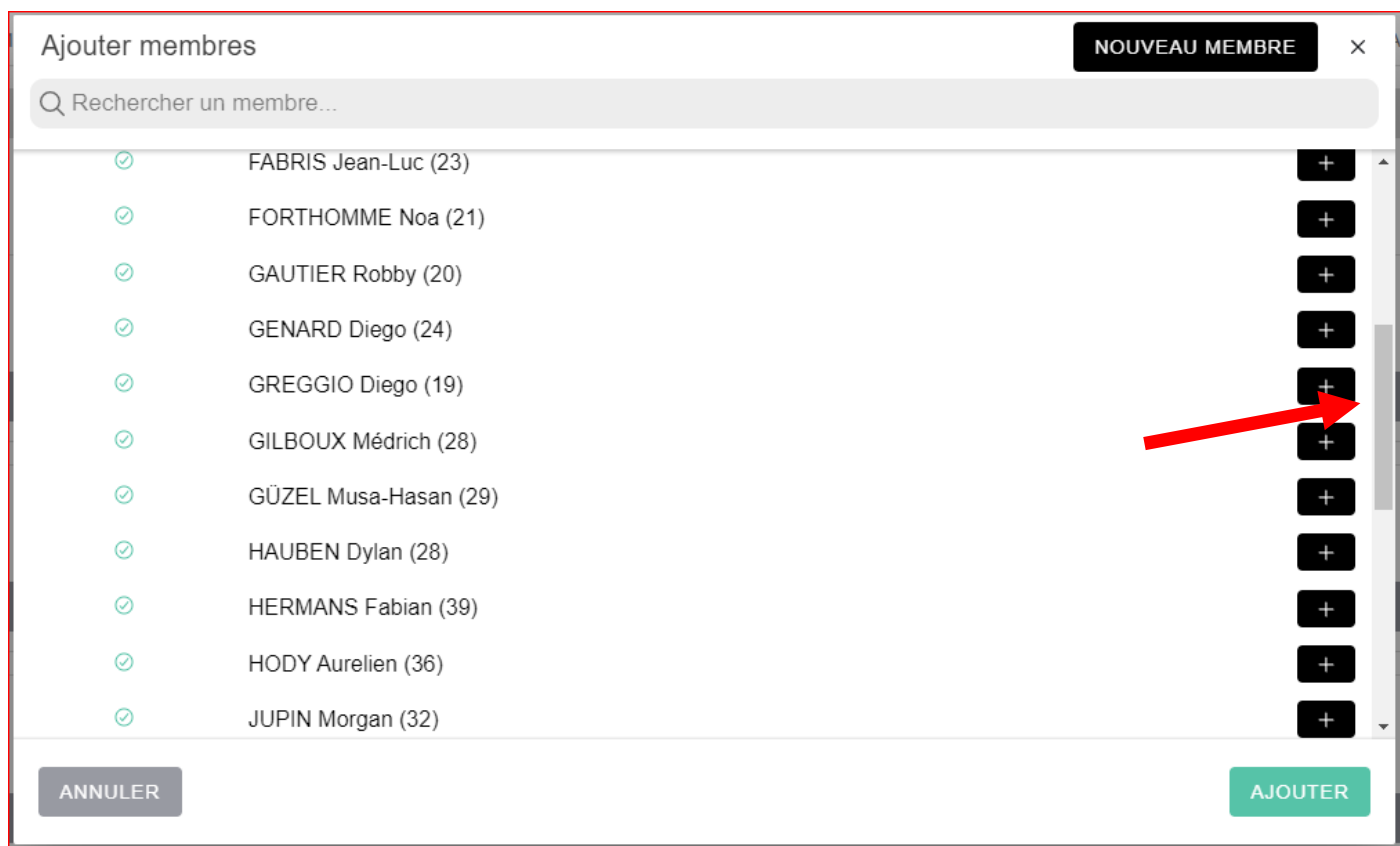
ANNULER

AJOUTER

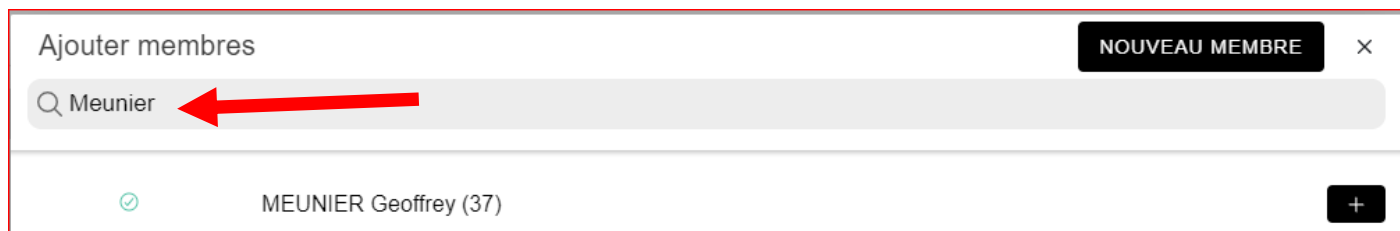
### **ATTENTION**

Les membres suspendus pour abus de cartes jaunes ne sont en principe pas mentionnés dans cette liste.

Pour ajouter un joueur, on le repère :  
- soit grâce à la barre de défilement verticale,



- soit en tapant son nom dans la barre de recherche (« Rechercher un membre »).



Quand il est repéré, cliquez sur le « + » sur fond noir à droite du nom :



Les numéros de 1 à 20 apparaissent par défaut :



Cliquez sur le numéro que vous souhaitez lui attribuer :



Ce n'est cependant pas obligatoire. Vous pouvez lui attribuer un numéro plus tard.



**S'il est capitaine**, cliquez sur « CAPITAINE ». Ce n'est pas obligatoire. Vous pouvez lui attribuer cette fonction ultérieurement.



**S'il est gardien de but**, cliquez sur « GOALKEEPER ». Ce n'est pas obligatoire. Vous pouvez lui attribuer cette fonction ultérieurement.

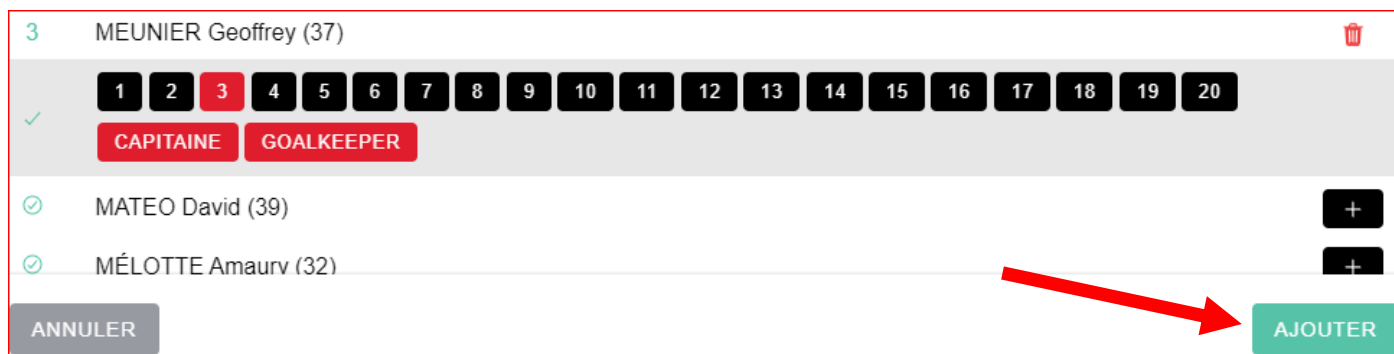


Vous pouvez choisir autant de joueurs que vous le désirez avec un maximum de dix.

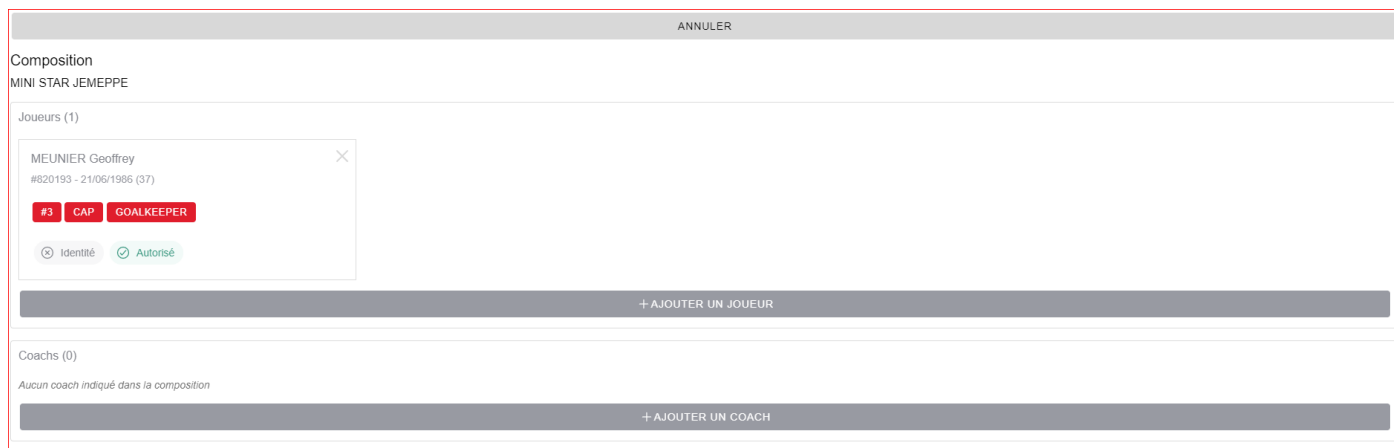
Une fois que vous avez choisi tous les joueurs que vous souhaitez, cliquez sur le bouton « AJOUTER » en bas de la fenêtre.

Vous pouvez ultérieurement supprimer ou ajouter un ou plusieurs joueurs, modifier un numéro.

Pour notre exemple, nous cliquons sur « AJOUTER » après avoir ajouté un seul joueur, lui avoir attribué un numéro et les fonctions de gardien de but et de capitaine :



Une fois que vous avez cliqué sur le bouton « AJOUTER », vous revenez à la fenêtre « COMPOSITION » de votre équipe où apparaît désormais le joueur sélectionné.



**Pour sauvegarder vos données, cliquez sur « SAUVER » :**

Composition  
MINI STAR JEMEPPE

Joueurs (1)

MELNIER Geoffrey  
#820193 - 21/06/1986 (37)

#3 CAP GOALKEEPER

Identité Autorisé

+ AJOUTER JOUEUR

Coachs (0)  
Aucun coach indiqué dans la composition

+ AJOUTER COACH

Officiel (0)  
Aucun officiel indiqué dans la composition

+ AJOUTER OFFICIEL

Validation de la composition

- Il n'y a pas assez de joueur (min 4)
- Il y a des cartes d'identités à contrôler (min 4)
- Il manque un délégué au terrain

SAUVER

A ce stade, l'application vous indique qu' :

- Il n'y a pas assez de joueurs de joueurs (il en faut quatre pour débiter un match),
- Il y a des cartes d'identités à contrôler (min 4) → Cette information est réservée à l'arbitre
- Il manque un délégué au terrain

Si vous souhaitez compléter la feuille plus tard, cliquez sur « ←RETOUR » et déconnectez-vous.

Composition  
MINI STAR JEMEPPE

Joueurs (1)

MEUNIER Geoffrey  
#820193 - 21/06/1986 (37)

#3 CAP GOALKEEPER

Identité Autorisé

Coachs (0)  
Aucun coach indiqué dans la composition

Officiel (0)  
Aucun officiel indiqué dans la composition

Validation de la composition

- Il n'y a pas assez de joueur (min 4)
- Il y a des cartes d'identités à contrôler (min 4)
- Il manque un délégué au terrain

← RETOUR

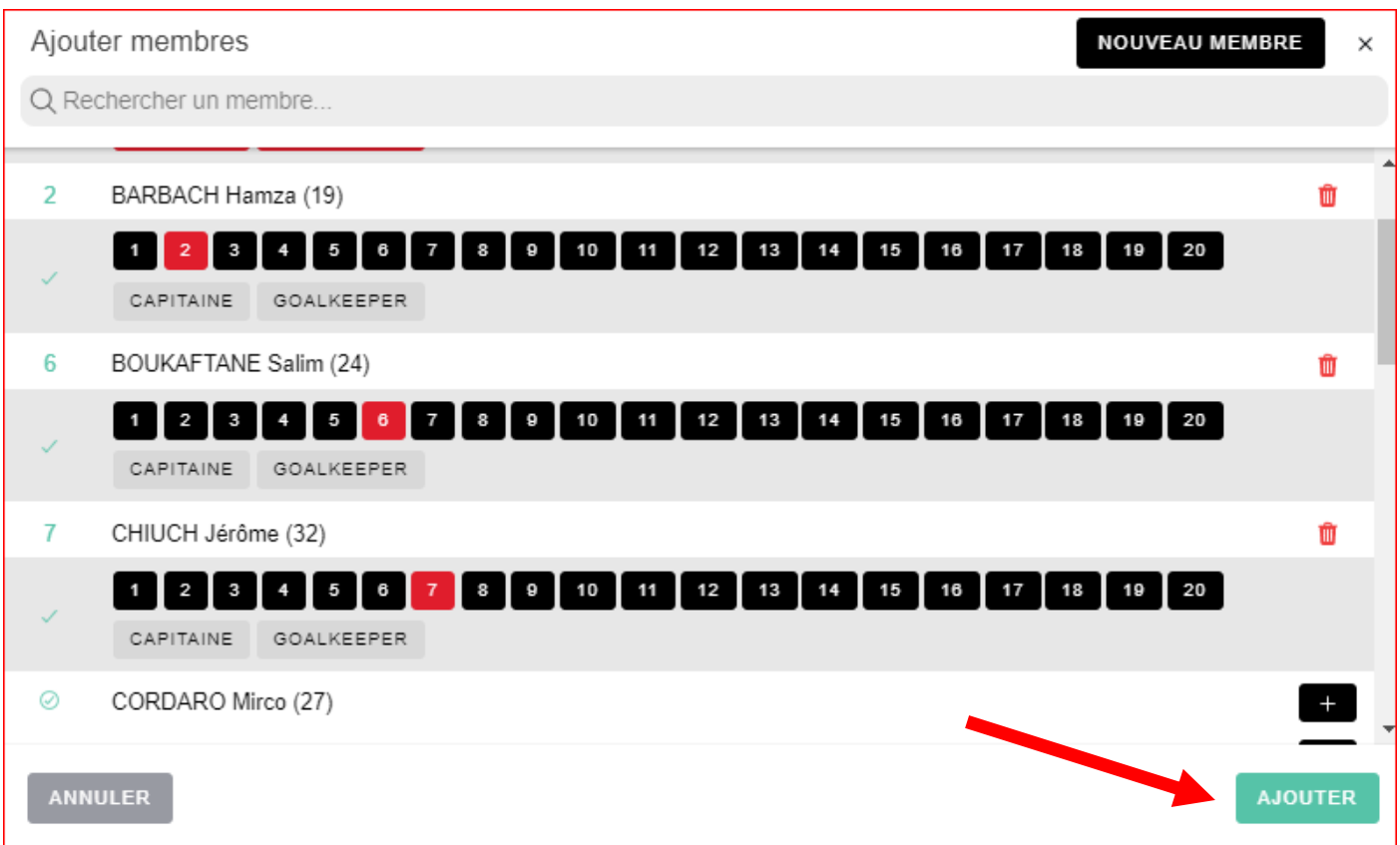
Vos données sont sauvegardées :



Si vous souhaitez continuer à compléter la feuille, cliquez sur « MODIFIER LA COMPOSITION » en haut de la fenêtre, entrez votre code PIN et ajoutez les joueurs :



Une fois que vous avez sélectionné tous les joueurs que vous souhaitez, cliquez sur le bouton « AJOUTER » en bas de la fenêtre.



Dans notre exemple, quatre joueurs apparaissent donc désormais et vous constaterez que la mention « Il n'y a pas assez de joueurs » a disparu.

Composition  
MINI STAR JEMEPPE

Joueurs (4)

BARBACH Hamza #861478 - 09/05/2004 (19) #2 CAP GOALKEEPER Identité Autorisé

MEUNIER Geoffrey #820193 - 21/06/1986 (37) #3 CAP GOALKEEPER Identité Autorisé

BOUKAFTANE Salim #870394 - 14/12/1998 (24) #5 CAP GOALKEEPER Identité Autorisé

CHUICH Jérôme #763898 - 04/09/1990 (32) #7 CAP GOALKEEPER Identité Autorisé

+ AJOUTER UN JOUEUR

Coachs (0)  
Aucun coach indiqué dans la composition  
+ AJOUTER UN COACH

Officiel (0)  
Aucun officiel indiqué dans la composition  
+ AJOUTER UN OFFICIEL

Validation de la composition

- Il y a des cartes d'identités à contrôler (min 4)
- Il manque un délégué au terrain

Pour enlever un joueur (la procédure est identique pour enlever un coach ou un officiel), cliquez sur « MODIFIER LA COMPOSITION » :

Composition  
MINI STAR JEMEPPE

Joueurs (5)

CARMANNE Kevin #763843 - 14/07/1989 (34) # CAP GOALKEEPER Identité Autorisé

BARBACH Hamza #861478 - 09/05/2004 #2 CAP GOALKEEPER Identité Autorisé

MEUNIER Geoffrey #820193 - 21/06/1986 (37) #3 CAP GOALKEEPER Identité Autorisé

BOUKAFTANE Salim #870394 - 14/12/1998 (24) #6 CAP GOALKEEPER Identité Autorisé

Cliquez ensuite sur la croix dans le coin supérieur gauche de la case du joueur que vous souhaitez enlever :

BARBACH Hamza  
#861478 - 09/05/2004 (19)

#2 CAP GOALKEEPER

Identité Autorisé

L'application vous demande de confirmer votre choix. Cliquez sur « OUI ».

BARBACH Hamza  
#861478 - 09/05/2004 (19)

#2 CAP GOALKEEPER

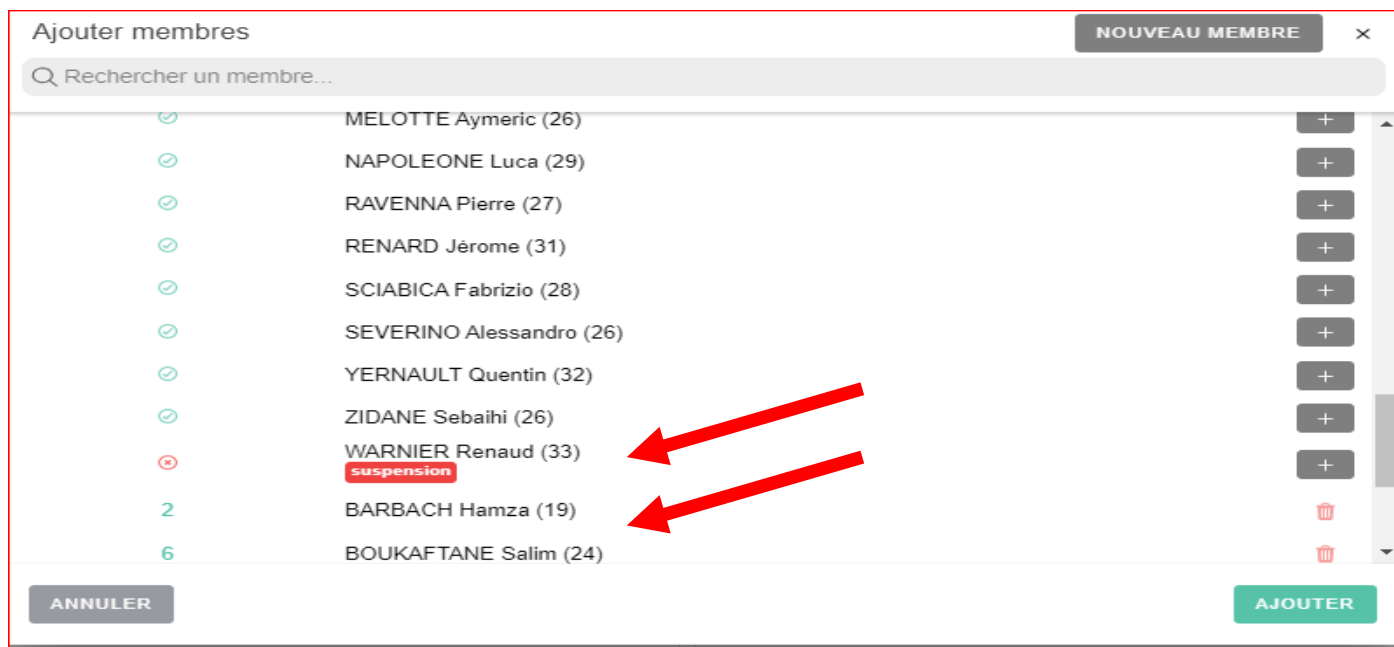
Identité Autorisé

RETIRER MEMBRE  
Êtes-vous sûr de vouloir retirer ce membre ?  
ANNULER OUI

**Pour ajouter un coach**, cliquez sur « AJOUTER UN COACH » et une fenêtre avec la liste de tous les membres du club, classés par ordre alphabétique, apparaît.

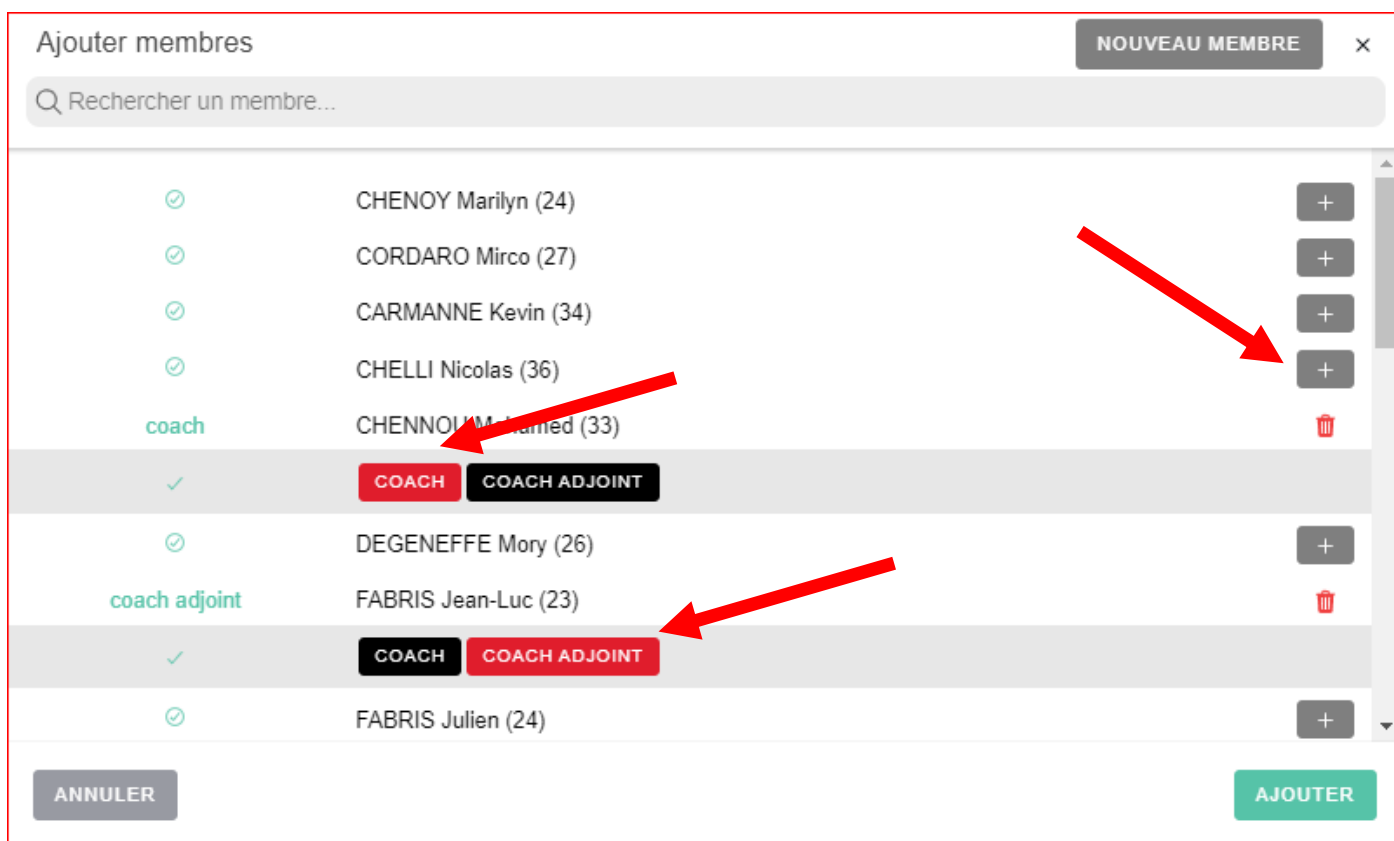


Dans cette zone, il n'y a, cette fois, plus que le membre suspendu qui ne peut pas être sélectionné, de même que les membres qui ont déjà une fonction :



Sélectionnez le coach et éventuellement un coach adjoint : suivez la même procédure que pour l'ajout d'un joueur.

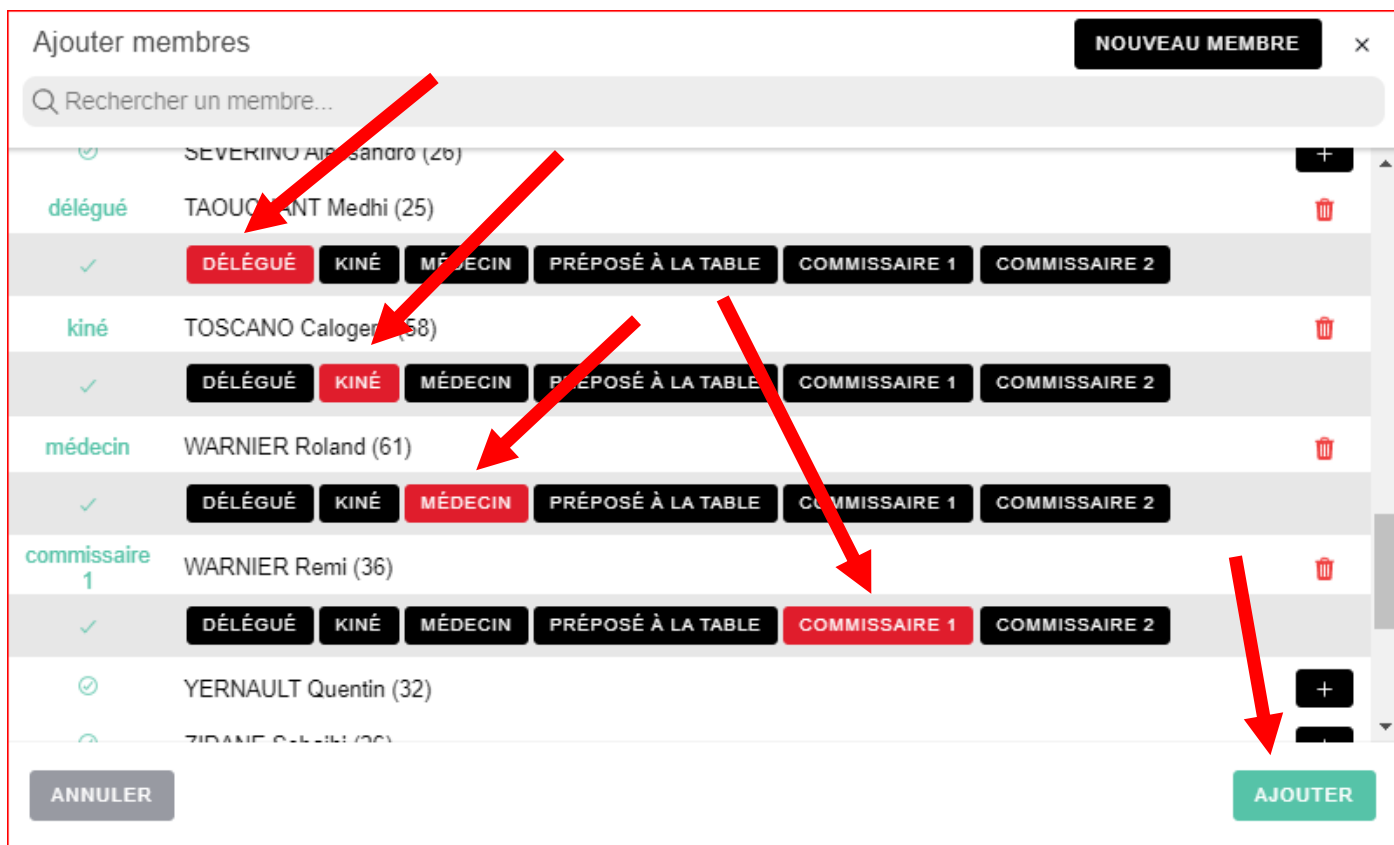
Une fois le membre repéré, cliquez sur le « + » à droite de son nom et cliquez sur « COACH ». Procédez de la même manière pour choisir un coach adjoint. Cliquez sur « AJOUTER » pour sauvegarder votre(vos) choix.



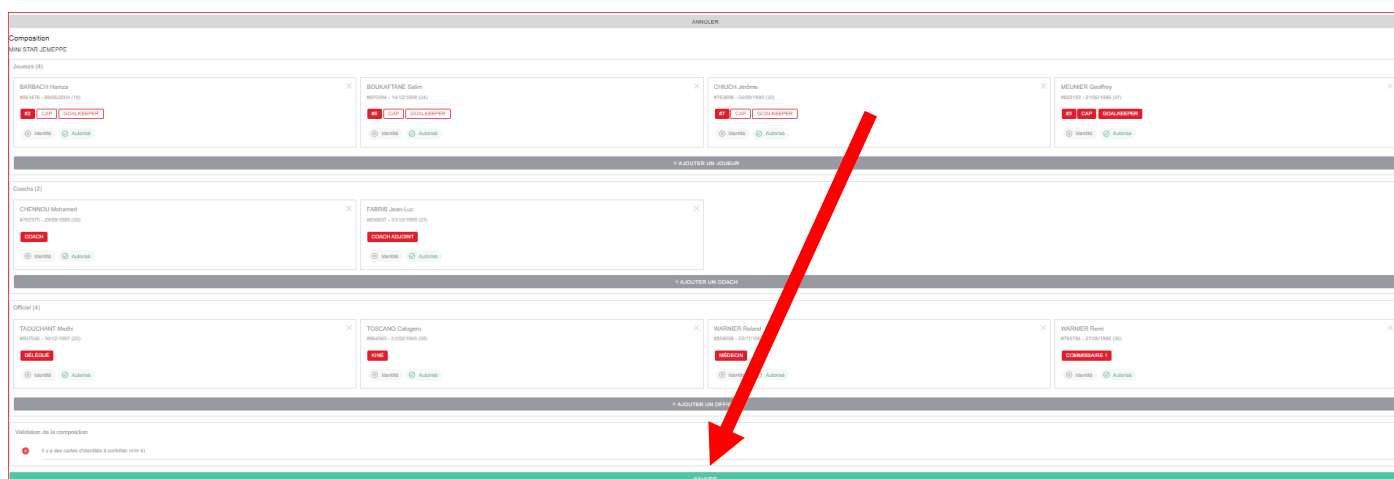
Pour ajouter un officiel, cliquez sur « AJOUTER UN OFFICIEL ».



Une fenêtre avec la liste de tous les membres du club, classés par ordre alphabétique, apparaît. Suivez la même procédure que pour l'ajout d'un joueur ou un coach puis cliquez sur « AJOUTER ».



Vous revenez à la fenêtre « COMPOSITION » :



Cliquez sur « SAUVER » pour sauvegarder vos données.

La mention « Il manque un délégué au terrain » a disparu.

Il ne reste plus qu'à l'arbitre à contrôler les cartes d'identité.

## **2. Partie « Arbitres »**

### **Préalables**

Pour pouvoir se connecter et utiliser la feuille de match électronique, il faut :

- un support (PC, une tablette, un smartphone)
- une connexion Internet (Wifi, 4G,...)
- son adresse e-mail connue de la fédération et le mot de passe y afférent afin de pouvoir se connecter à l'application « feuille de match électronique » à l'adresse <https://fdm.lffs.eu/auth/login>
- sa signature digitale composée de quatre chiffres.

### **Feuille de match - Ecran de connexion**

Pour accéder à la feuille de match électronique, il faut se connecter à l'adresse <https://fdm.lffs.eu/auth/login> et introduire l'identifiant et le mot de passe reçus par le secrétariat général de la L.F.F.S.

Dès que l'identifiant et le mot de passe sont introduits, cliquer sur « LOGIN ».

Name or email  
8910@lffs.eu

Password  
\*\*\*\*\*

LOGIN

Copyright © 2023 LFFS. All right reserved  
eSports

## Ecran d'accueil

Après avoir établi la connexion, vous arrivez sur l'écran d'accueil :

The screenshot shows the top navigation bar with 'FDM LFFS' on the left and a user icon on the right. Below the bar is a search section titled 'Rechercher un match'. It features a search input field with a magnifying glass icon and the placeholder text 'N° match, club, équipe, ...'. Below the input field, it says 'Dernière recherche:' followed by a vertical scrollbar. At the bottom of the search section, it reads 'Dernières feuilles de match' and 'Vous n'avez pas de feuille de match'.

**Pour rechercher un match**, introduisez sa référence exacte dans la barre de recherche puis cliquez sur « RECHERCHER LE MATCH » :

This screenshot shows the search bar with 'NAP2B007' entered. A red arrow points from the search button, labeled 'RECHERCHER LE MATCH', towards the search bar. Another red arrow points from the search bar towards the search button.

Dès que vous avez trouvé le match recherché, cliquez sur « VOIR LE MATCH → »

The screenshot shows the match details page. At the top, it says 'FDM LFFS' and 'Rechercher un match'. The search bar contains 'NAP1049'. Below the search bar, the match details are displayed: 'Match n° NAP1049 en Provinciale 1', '18/09/2023 20h00 @ JEM1 (Bloc 2530)'. The teams are 'MS JEMEPPE' and 'BS ANHEE'. A red arrow points to the 'VOIR LE MATCH →' button at the bottom.

Une nouvelle fenêtre s'ouvre :

This screenshot shows the 'Avant match' section of the match details page. It features three rows of information:

- Row 1: 'Composition de l'équipe A' with '0 joueur(s), 0 coach(s), 0 officiel(s)'. A shirt icon is on the left.
- Row 2: 'Composition de l'équipe B' with '0 joueur(s), 0 coach(s), 0 officiel(s)'. A shirt icon is on the left.
- Row 3: 'Arbitre et validations' with 'Avant match non signé'. A checkmark icon is on the left.

At the bottom, there is a '← RETOUR' button.



On y voit :

- en tête, les informations relatives au match :
- puis, une partie « Avant match » subdivisée elle-même en trois parties :
  - Composition de l'équipe A (= équipe visitée)
  - Composition de l'équipe B (= équipe visiteuse)
  - Arbitre et validations

**Pour accéder à la partie qui concerne l'arbitre**, cliquez dans le cadre « Arbitre et validations » :

Avant match

	Composition de l'équipe A 0 joueur(s), 0 coach(s), 0 officiel(s)
	Composition de l'équipe B 0 joueur(s), 0 coach(s), 0 officiel(s)
	Arbitre et validations Avant match non signé

← RETOUR

La fenêtre suivante apparaît, avec le nom de l'arbitre qui a été désigné, l'indemnité et les frais de déplacement auxquels il a droit, le total puis d'autres informations relatives à la validation de l'avant-match:

FDM LFFS NAP1049

Match n° NAP1049 en Provinciale 1  
18/09/2023 20h00 @ JEM1 (Bloc 2530)

MS JEMEPPE vs BS ANHEE

MODIFIER AVANT MATCH

Arbitre et instances du match

COLLIN Michael  
#777704 - 23/05/1974 (49)

ARBITRE:	
22	€
41	€
Total :	66 €

Validation de l'avant match

COMPOSITIONS

- Equipe A: compo non valide
- Equipe B: compo non valide

ARBITRES

- "Arbitre 1" ok

MATCH NON JOUÉ ?

- Absence Equipe A
- Absence Equipe B
- Autre (voir commentaires)

COMMENTAIRE

Ajouter un commentaire

SIGNATURE DE L'ARBITRE

← RETOUR

Pour l'éditer, cliquez sur « MODIFIER AVANT-MATCH » :

Match n° NAP1049 en Provinciale 1  
18/09/2023 20h00 @ JEM1 (Bloc 2530)

MS JEMEPPE vs BS ANHEE

MODIFIER AVANT MATCH

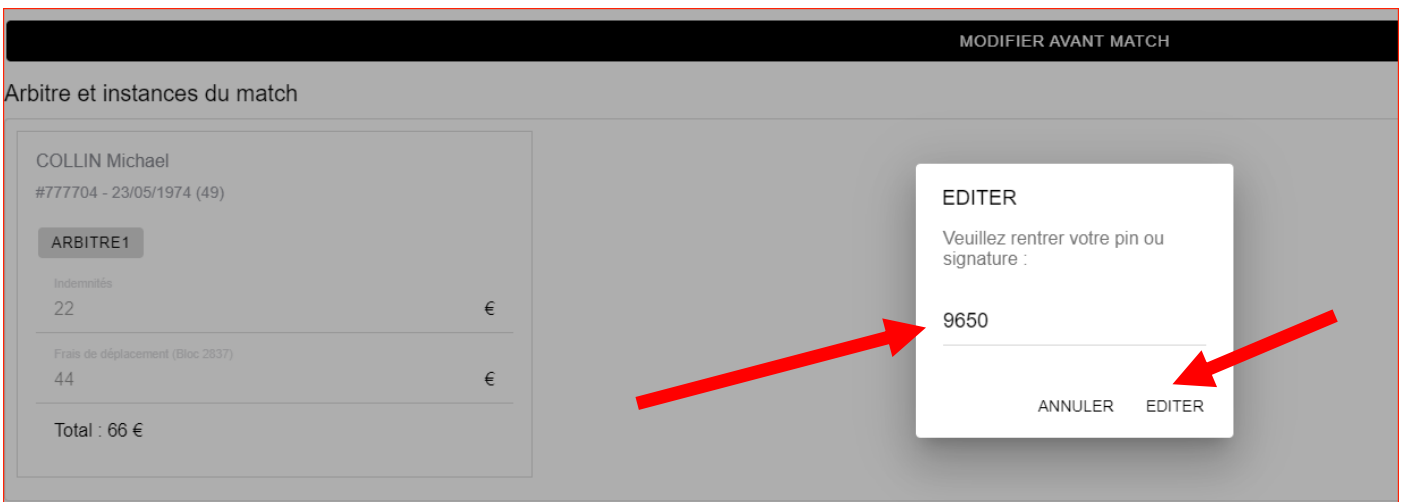
Arbitre et instances du match

COLLIN Michael  
#777704 - 23/05/1974 (49)

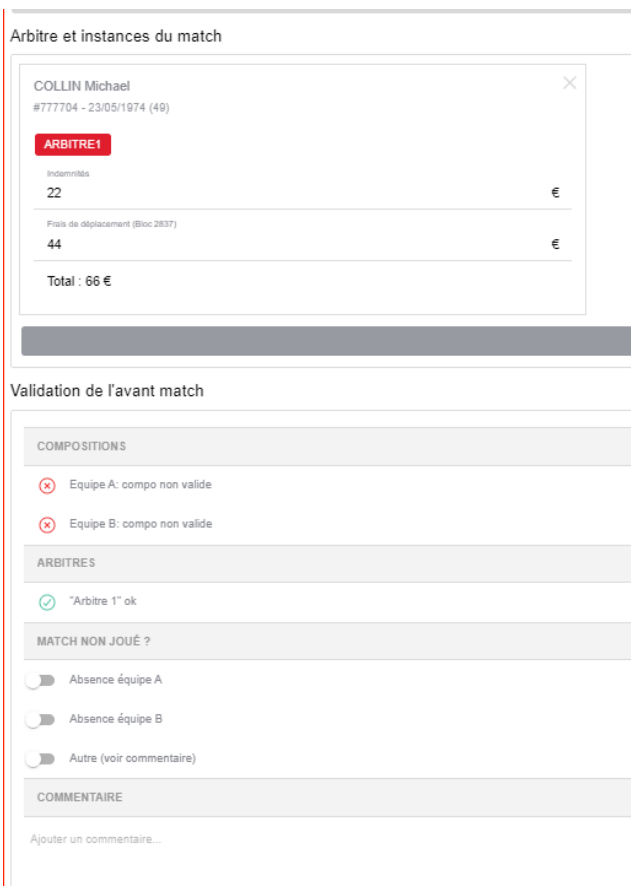
Une nouvelle fenêtre (« EDITER LA COMPOSITION ») apparaît :



Introduisez votre signature digitale et cliquez sur « EDITER ».



Tous les champs sont désormais éditables :



**Si ce n'est plus l'arbitre désigné ou qu'un second arbitre ou un officiel doit être ajouté, cliquez sur « MODIFIER ARBITRE » :**

Arbitre et instances du match

COLLIN Michael  
#777704 - 23/05/1974 (49)

**ARBITRE1**

Indemnités  
22 €

Frais de déplacement (Bloc 2837)  
44 €

Total : 66 €

MODIFIER ARBITRE

Apparaît la liste de tous les arbitres et membres d'instances.

**Si vous souhaitez changer d'arbitre,** recherchez-le dans la liste, cliquez sur son nom puis sur sa fonction et « AJOUTER » .

Ajouter membres

NOUVEAU MEMBRE

Rechercher un membre...

COLLIN Michael (49)

ARBITRE1 ARBITRE2 FORMATEUR 1 FORMATEUR 2 INSTANCE 1 INSTANCE 2

Arbitre1 ABBOUDI Youness (38)

ARBITRE1 ARBITRE2 FORMATEUR 1 FORMATEUR 2 INSTANCE 1 INSTANCE 2

AKKUS Huseyn (35)

AOULAD EL GHAZI Jawad (36)

ASKALI KARROUCH Chafik (26)

ATTAF Abdelhakim (53)

ADELIN Jonathan (42)

AKKEDDIOU Chakib (46)

ANNULER

AJOUTER

Arbitre et instances du match

COLLIN Michael  
#777704 - 23/05/1974 (49)

Indemnités  
22 €

Frais de déplacement (Bloc 2837)  
44 €

Total : 66 €

ABBOUDI Youness  
#796648 - 05/06/1985 (38)

**ARBITRE1**

Indemnités

Frais de déplacement

Total : 0 €

RETIRER MEMBRE

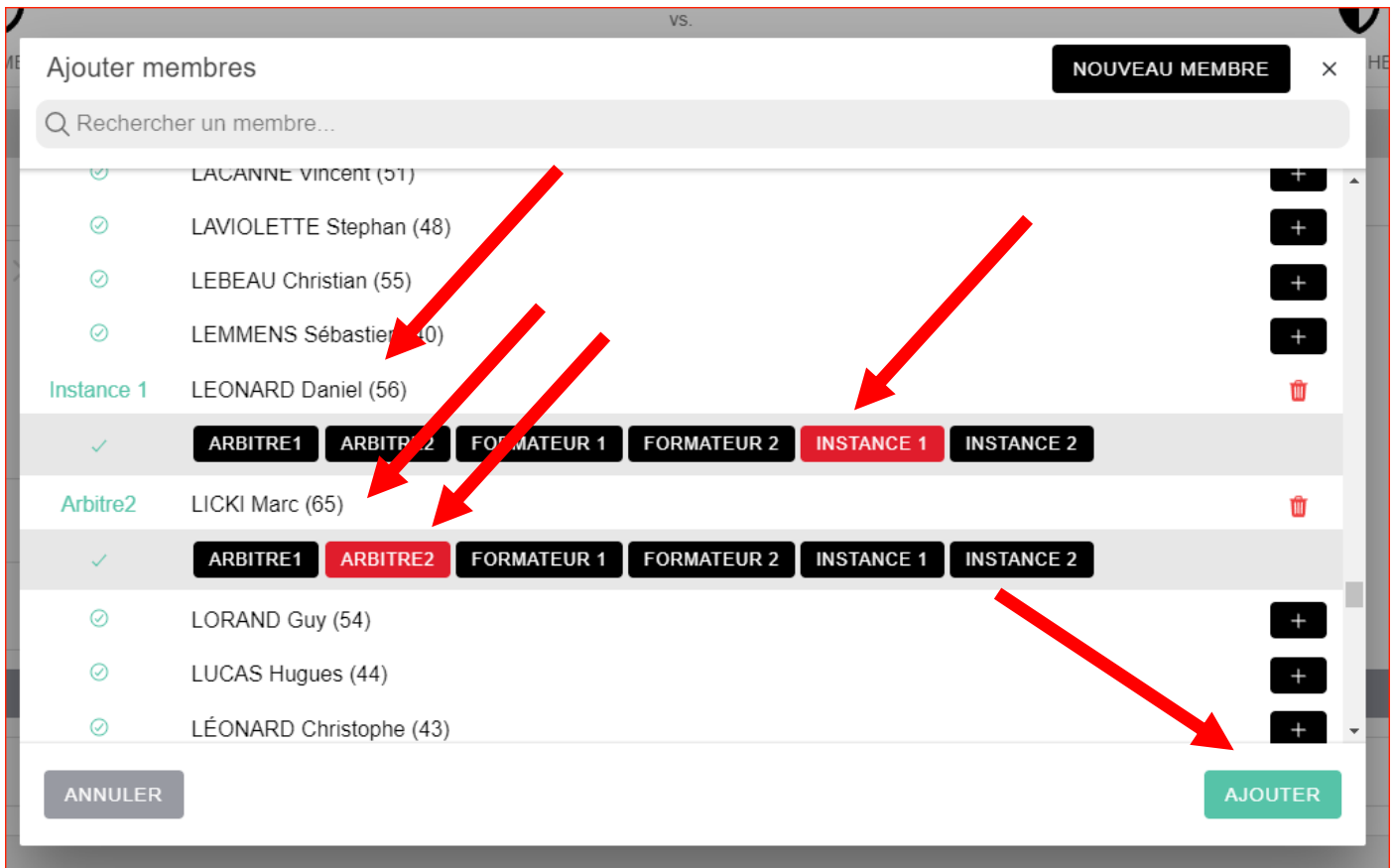
Êtes-vous sûr de vouloir retirer ce membre ?

ANNULER OUI

Pour enlever l'ancien arbitre en cliquant sur la croix dans le coin supérieur droit puis sur « OUI ».

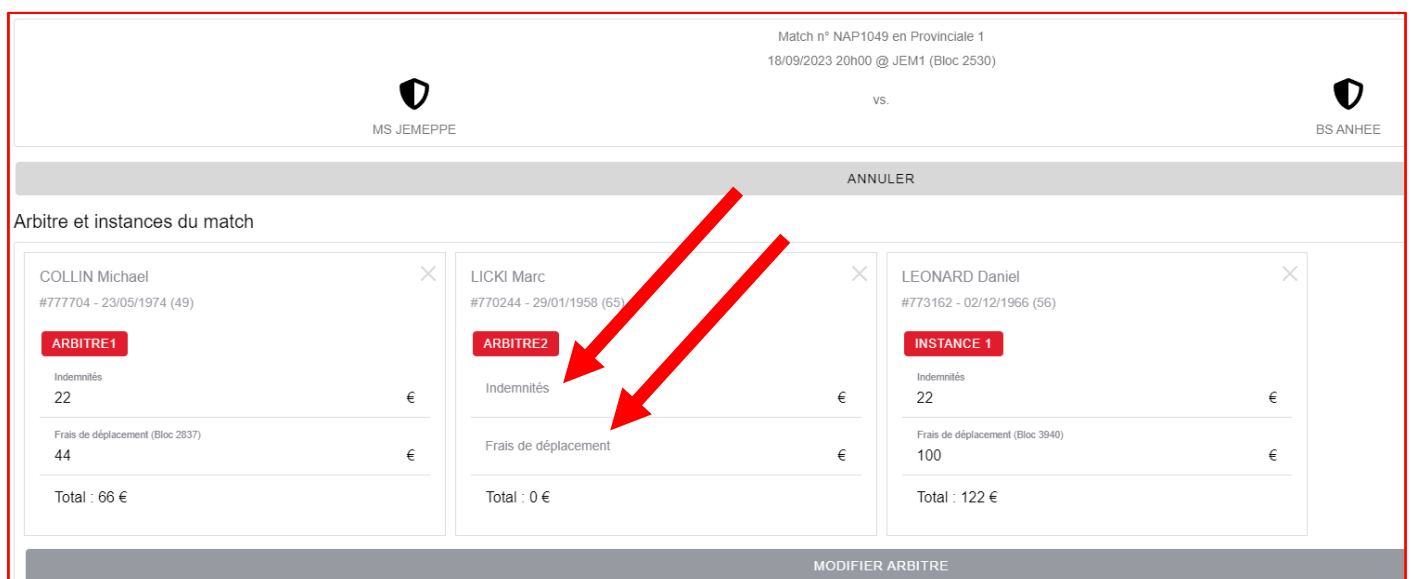
## Vous souhaitez ajouter un arbitre, un formateur ou un membre d'instance ?

Après l'avoir repéré dans la liste déroulante, choisissez le membre que vous souhaitez ajouter en cliquant sur son nom ; cliquez sur sa fonction puis sur « AJOUTER » :



Les données sauvegardées apparaissent sous cette forme.

Dans cet exemple, on constate que les indemnités et les frais de déplacement de Monsieur Licki n'apparaissent pas.



Cliquez dans les champs ad hoc, ajoutez-les et cliquez sur « SAUVER » :

Arbitre et instances du match

<b>COLLIN Michael</b> #777704 - 23/05/1974 (49) <b>ARBITRE1</b> Indemnités 22 € Frais de déplacement (Bloc 2837) 44 € Total : 66 €	<b>LICKI Marc</b> #770244 - 29/01/1958 (65) <b>ARBITRE2</b> Indemnités 22 € Frais de déplacement 24 € Total : 46 €	<b>LEONARD Daniel</b> #773162 - 02/12/1966 (56) <b>INSTANCE 1</b> Indemnités 22 € Frais de déplacement (Bloc 3940) 100 € Total : 122 €
---	---	---

MODIFIER ARBITRE

Validation de l'avant match

COMPOSITIONS

- Equipe A: compo non valide
- Equipe B: compo non valide

ARBITRES

- "Arbitre 1" ok

MATCH NON JOUÉ ?

- Absence équipe A
- Absence équipe B
- Autre (voir commentaire)

COMMENTAIRE

Ajouter un commentaire...

SAUVER

### Si le match ne peut se dérouler :

- parce qu'une équipe est absente, cliquez sur le curseur devant l'équipe qui est absente et ajoutez une éventuelle explication dans la zone « Commentaire » ;
- pour une autre raison, cliquez sur le curseur devant « Autre » et dans la zone « Commentaire », indiquez la raison (exemple : eau sur le terrain).

Arbitre et instances du match

<b>COLLIN Michael</b> #777704 - 23/05/1974 (49) <b>ARBITRE1</b> Indemnités 22 € Frais de déplacement (Bloc 2837) 44 € Total : 66 €	<b>LICKI Marc</b> #770244 - 29/01/1958 (65) <b>ARBITRE2</b> Indemnités 22 € Frais de déplacement 24 € Total : 46 €	<b>LEONARD Daniel</b> #773162 - 02/12/1966 (56) <b>INSTANCE 1</b> Indemnités 22 € Frais de déplacement (Bloc 3940) 100 € Total : 122 €
---	---	---

MODIFIER ARBITRE

Validation de l'avant match

COMPOSITIONS

- Equipe A: compo non valide
- Equipe B: compo non valide

ARBITRES

- "Arbitre 1" ok

MATCH NON JOUÉ ?

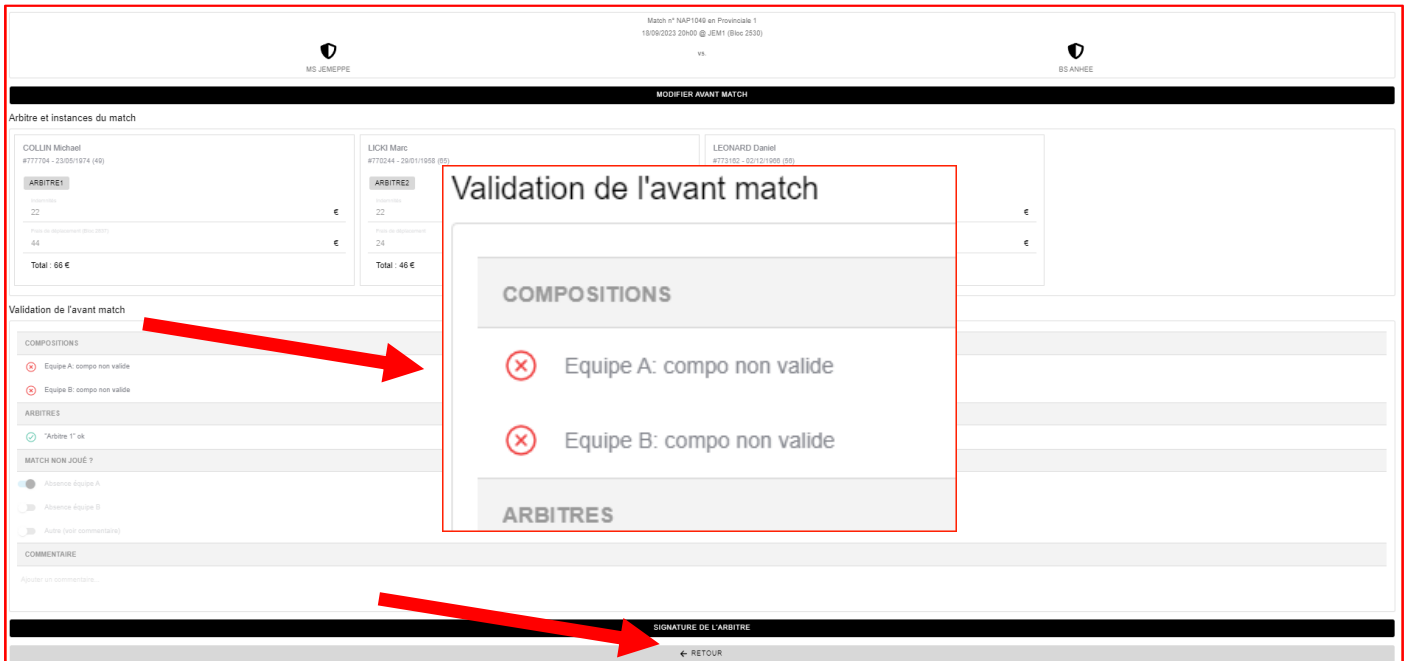
- Absence équipe A
- Absence équipe B
- Autre (voir commentaire)

COMMENTAIRE

Ajouter un commentaire...

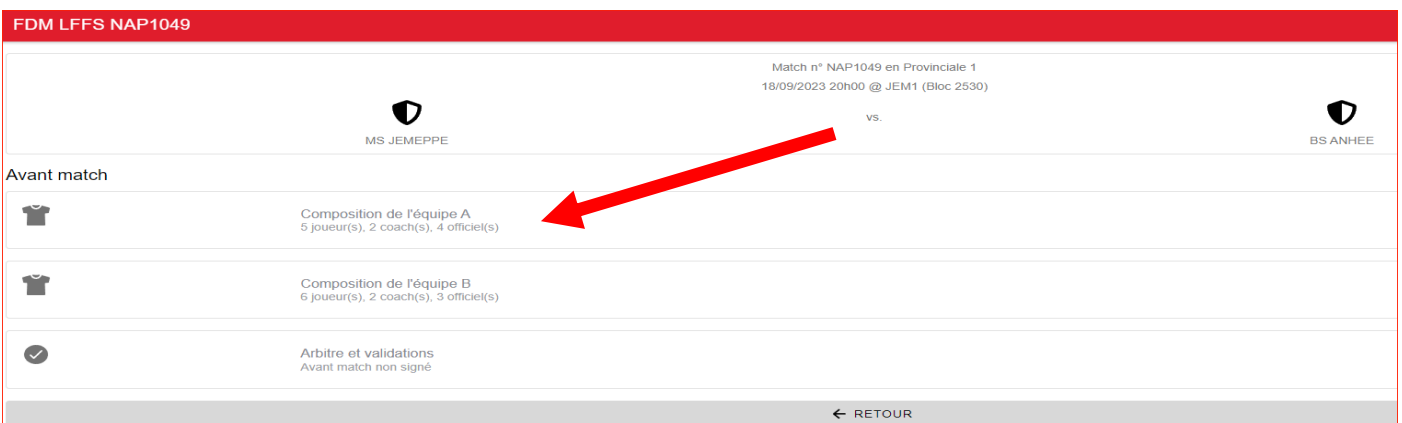
SAUVER

Quand vous avez cliqué sur « SAUVER », l'écran suivant apparaît avec toutes les informations ajoutées et/ou sauvegardées.  
 A ce stade, l'application indique que la composition des équipes A (visitée) et B (visiteuse) est non valide.  
 Il convient en effet que l'arbitre vérifie les cartes d'identité. Pour ce faire, cliquer sur « ←RETOUR ».

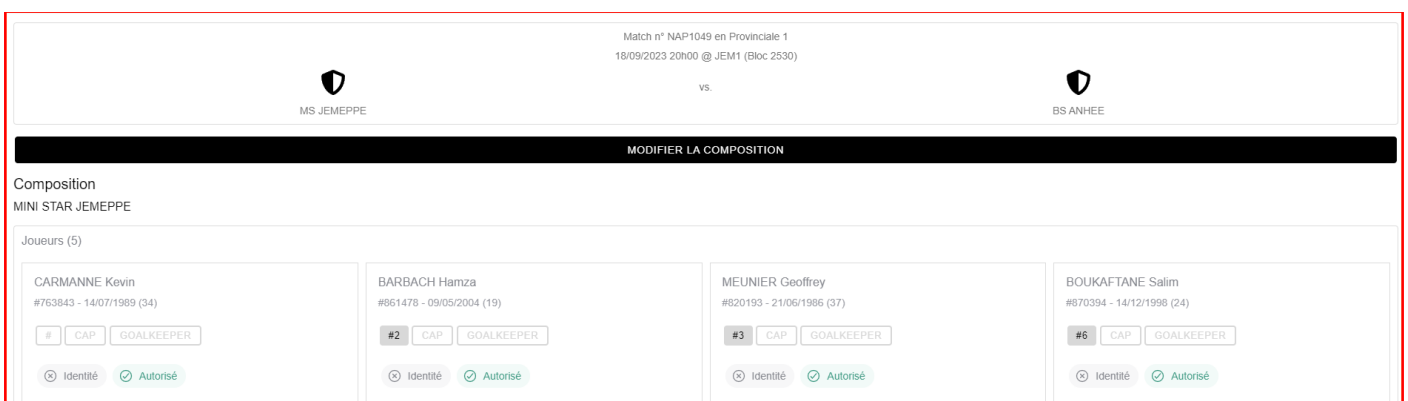


Vous revenez à l'écran ci-après.

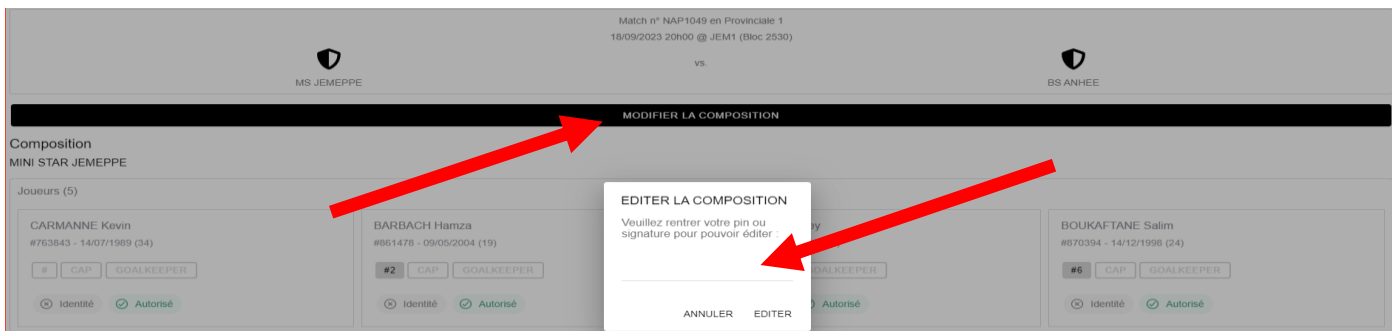
**Pour vérifier les cartes d'identité d'une équipe,** cliquez dans le cadre correspondant à l'équipe (équipe A = équipe visitée, équipe B = équipe visiteuse).



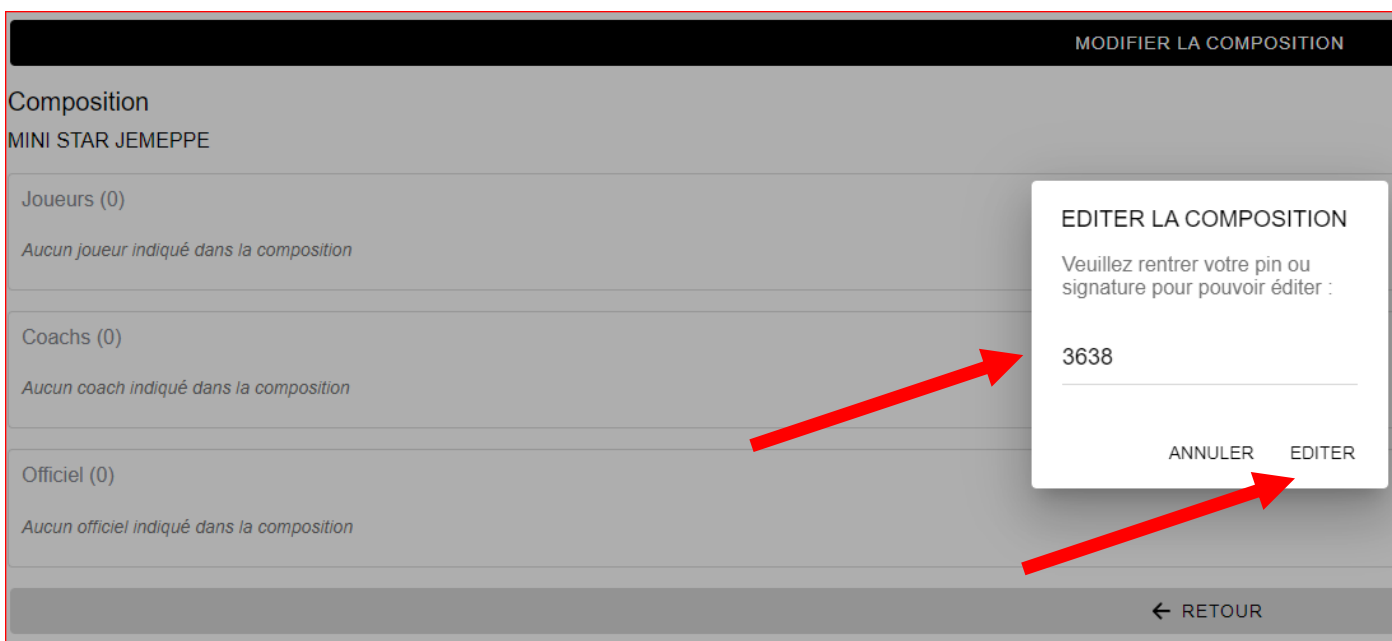
La composition de l'équipe apparaît :



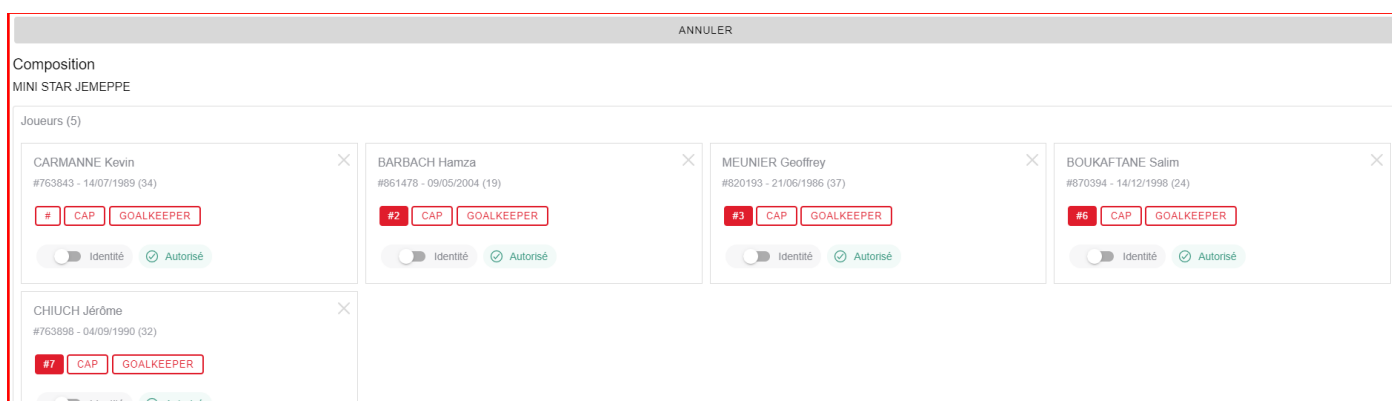
Cliquez sur « MODIFIER LA COMPOSITION » ; une nouvelle fenêtre (« EDITER LA COMPOSITION ») apparaît :



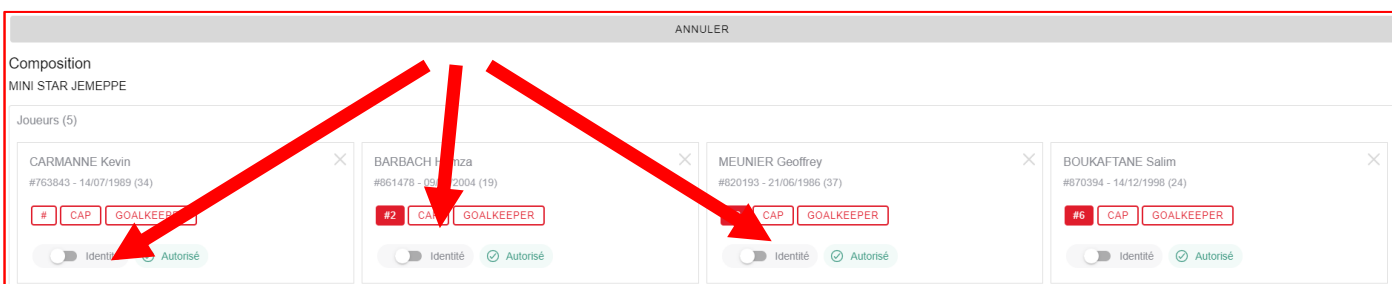
Entrez votre signature digitale et cliquez sur « EDITER » :



La fiche de chaque membre de l'équipe est cette fois éditable.



Cliquez sur le curseur une fois que vous avez contrôlé un document d'identité :



L'aplat « identité » devient vert.

Si un membre n'était pas présent et que son identité n'a donc pas pu être contrôlée, comme c'est le cas dans notre exemple, vous ne cliquez pas sur le curseur, qui reste gris. S'il se présente en cours de match, vous pourrez signaler sa présence au moment de la clôture du match.

MINI STAR JEMEPPE

Joueurs (5)

CARMANNE Kevin  
#763843 - 14/07/1989 (34)  
# CAP GOALKEEPER  
Identité Autorisé

BOUKAFTANE Salim  
#870394 - 14/12/1998 (24)  
# CAP GOALKEEPER  
Identité Autorisé

CHIUCH Jérôme  
#763898 - 04/09/1990 (32)  
#7 CAP GOALKEEPER  
Identité Autorisé

COACHS (2)

FABRIS Jean-Luc  
#836637 - 31/12/1999 (23)  
COACH ADJOINT  
Identité Autorisé

CHENNOU Mohamed  
#767375 - 29/09/1989 (33)  
COACH  
Identité Autorisé

+ AJOUTER UN JOUEUR

+ AJOUTER UN COACH

Une fois toutes les cartes contrôlées, cliquez sur « SAUVER » dans le bas de la page.

Officiel (4)

WARNIER Remi  
#765784 - 27/08/1986 (36)  
COMMISSAIRE 1  
Identité Autorisé

TAOUCHANT Medhi  
#837546 - 10/12/1997 (25)  
DÉLÉGUÉ  
Identité Autorisé

WARNIER Roland  
#858558 - 23/11/1961 (61)  
MÉDECIN  
Identité Autorisé

TOSCANO Calogero  
#864563 - 01/02/1965 (58)  
KINÉ  
Identité Autorisé

+ AJOUTER UN OFFICIEL

Validation de la composition

- ✘ Certains joueurs n'ont pas de numéro
- ✘ Il manque un capitaine
- ✘ Il manque un gardien

SAUVER

ANNULER

Dès lors que la composition est valide, l'application vous le signale. Cliquez sur « ← RETOUR ».

Validation de la composition

✓ Composition valide

← RETOUR



Cliquez ensuite dans le cadre « Arbitre et validations ».

Avant match

	Composition de l'équipe A 5 joueur(s), 2 coach(s), 4 officiel(s)
	Composition de l'équipe B 6 joueur(s), 2 coach(s), 3 officiel(s)
	Arbitre et validations Avant match non signé

← RETOUR

Il vous reste à **valider l'avant-match**. Pour ce faire, cliquez sur « SIGNATURE DE L'ARBITRE », puis introduisez votre signature digitale et cliquez sur « SIGNER » :

Equipe B: compo valide

ARBITRES

✓ "Arbitre 1" ok

MATCH NON JOUÉ ?

Absence équipe A

Absence équipe B

Autre (voir commentaire)

COMMENTAIRE

Ajouter un commentaire...

SIGNATURE

Veillez rentrer votre pin ou signature

3830

ANNULER SIGNER

SIGNATURE DE L'ARBITRE

← RETOUR

Le bandeau « SIGNATURE DE L'ARBITRE » devient vert et si vous cliquez sur « ←RETOUR », vous constaterez qu'une nouvelle rubrique dénommée « FIN DE MATCH » apparaît. Pour compléter la feuille de match, cliquez sur « Clôture du match » :

Avant match

	Composition de l'équipe A 5 joueur(s), 2 coach(s), 4 officiel(s)
	Composition de l'équipe B 6 joueur(s), 2 coach(s), 3 officiel(s)
	Arbitre et validations Avant match signé

Fin de match

	Clôture du match Feuille non signée
--	--

Télécharger PDF

← RETOUR

Dès que vous avez cliqué sur « Clôture du match », apparaît la fenêtre suivante :

The screenshot shows the 'Clôture du match' (Match Closure) interface. At the top, there is a black bar with the text 'CLÔTURER LE MATCH'. Below this, the interface is divided into several sections: 'HEURE DE DÉBUT DU MATCH' (Match Start Time) showing '00:00', 'SCORE FINAL' (Final Score) showing a dash, and 'PARTICIPATION DES JOUEURS' (Player Participation). Under 'PARTICIPATION DES JOUEURS', there are two teams: 'MS JEMEPPE' and 'BS ANHEE'. MS JEMEPPE players are listed as #2 BARBACH HAMZA, #3 MEUNIER GEOFFREY, #4 CARMANNE KEVIN, #7 CHIUCH JÉRÔME, and #18 BOUKAFTANE SALIM. BS ANHEE players are listed as #1 ARNDT KEVIN, #2 BATTEL ALEXIAN, #3 BEAUFAYT NATHAN, #4 BINAME JÉRÉMY, #5 COLOT BJORN, and #6 DROUSSIN JAMIE. Each player name is in a colored box with a checkmark or an 'X' icon.

Cliquez sur « CLOTURER LE MATCH » (bandeau noir), introduisez votre signature digitale et cliquez sur « EDITER » pour éditer cette partie :

This screenshot shows the same 'Clôture du match' interface as above, but with a modal dialog box overlaid. The dialog is titled 'CLÔTURER LE MATCH' and contains the text 'Veillez rentrer votre pin ou signature pour pouvoir éditer :'. Below the text is a text input field containing the number '9650'. At the bottom of the dialog are two buttons: 'ANNULER' and 'EDITER'. Red arrows point from the 'CLÔTURER LE MATCH' button in the background to the dialog, and from the dialog to the 'EDITER' button.

**Pour indiquer l'heure à laquelle a débuté le match**, cliquez sur l'heure de début de match affichée par défaut, indiquez l'heure puis cliquez sur « OK » :

This screenshot shows the 'Clôture du match' interface with a time selection modal dialog. The dialog is titled 'HEURE DE DÉBUT DU MATCH' and shows a list of times from 18:00 to 22:00. The time '20:00' is highlighted. Red arrows point from the 'HEURE DE DÉBUT DU MATCH' field in the background to the '20:00' option in the dialog, and from the dialog to the 'OK' button. The 'OK' button is located at the top right of the dialog, next to the 'ANNULER' button.

**Si le membre qui n'avait pas présenté sa carte d'identité avant le match s'est présenté durant ce dernier et l'a montrée, cliquez sur son nom.**

HEURE DE DÉBUT DU MATCH

SCORE FINAL

PARTICIPATION DES JOUEURS

MS JEMEPPE

#2 BARBACH HAMZA ✓	#3 MEUNIER GEOFFREY ✓
#18 BOUKAFTANE SALIM ✗	

BS ANHEE

#1 ARNDT KEVIN ✓	#2 BATTTEL ALEXIS ✓
#5 COLOT BJORN ✓	#6 DROUSSIN JAMIE ✓

CARTES ET BLESSURES

Son nom n'est plus barré et l'aplac noir devient vert.

PARTICIPATION DES JOUEURS

MS JEMEPPE

#2 BARBACH HAMZA ✓	#3 MEUNIER GEOFFREY ✓	#4 CARMANNE KEVIN ✓	#7 CHIUCH JÉRÔME ✓
#18 BOUKAFTANE SALIM ✓			

BS ANHEE

#1 ARNDT KEVIN ✓	#2 BATTTEL ALEXIS ✓	#3 BEAUFAYT NATHAN ✓	#4 BINAME JÉRÉMY ✓
#5 COLOT BJORN ✓	#6 DROUSSIN JAMIE ✓		

**Pour ajouter une carte jaune, une carte rouge ou une blessure, cliquez sur l'onglet correspondant.**

Exemple avec la carte jaune.

Deux nouveaux onglets apparaissent avec les noms des équipes :

CARTES ET BLESSURES

Ni carte, ni blessure.

+ JAUNE + ROUGE + BLESSURE

Sélectionner une équipe

MS JEMEPPE BS ANHEE

ANNULER

Pour ajouter une carte jaune à un membre d'une des deux équipes, cliquez sur l'onglet de l'équipe à laquelle il appartient. Tous les membres alignés par cette équipe apparaissent :

CARTES ET BLESSURES

Ni carte, ni blessure.

+ JAUNE + ROUGE + BLESSURE

Sélectionner une équipe

MS JEMEPPE BS ANHEE

Sélectionner un joueur, coach ou officiel

Joueurs

#2 BARBACH HAMZA	#3 MEUNIER GEOFFREY	#4 CARMANNE KEVIN	#7 CHIUCH JÉRÔME
#18 BOUKAFTANE SALIM			

Coach(s)

[COACH ADJOINT] FABRIS JEAN-LUC	[COACH] CHENNOU MOHAMED
---------------------------------	-------------------------

Officiel(s)

[COMMISSAIRE 1] WARNIER REMI	[DÉLÉGUÉ] TAOUCHANT MEDHI	[MÉDECIN] WARNIER ROLAND	[KINÉ] TOSCANO CALOGERO
------------------------------	---------------------------	--------------------------	-------------------------

ANNULER

Cliquez sur le nom du joueur qui a reçu la carte. Le nom du joueur apparaît sur fond rouge et les minutes apparaissent. Cliquez sur la minute à laquelle la carte a été donnée. L'aplat devient à son tour rouge. Cliquez sur « AJOUTER » :

MS JEMEPPE BS ANHEE

Sélectionner un joueur, coach ou officiel

Joueurs

#2 BARBACH HAMZA	#3 MEUNIER JOFFREY	#4 CARMANNE KEVIN	#7 CHIUCH JÉRÔME
#18 BOUKAFTANE SALIM			

Coach(s)

[COACH ADJOINT] FABRIS JEAN-LUC	[COACH] CHENNOU MOHAMED
---------------------------------	-------------------------

Officiel(s)

[COMMISSAIRE 1] WARNIER REMI	[DÉLÉGUÉ] TAOUCHANT MEDHI	[MÉDECIN] WARNIER ROLAND	[KINÉ] TOSCANO CALOGERO
------------------------------	---------------------------	--------------------------	-------------------------

Sélectionner une minute de jeu

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54
55	56	57	58	59	60

AJOUTER

Sur l'écran suivant, celle-ci apparaît :

CARTES ET BLESSURES

BARBACH Hamza [2]  
MS JEMEPPE  
Minute 8

+ JAUNE + ROUGE + BLESSURE

MATCH ARRÊTÉ ?

Répétez l'opération autant de fois que vous avez donné de cartes.

**Pour signaler une blessure**, cliquez sur « Blessure ».

Deux nouveaux onglets apparaissent avec les noms des équipes.

Cliquez sur l'onglet de l'équipe à laquelle appartient le membre blessé et les noms de tous les joueurs et officiels de cette équipe apparaissent :

+ JAUNE + ROUGE BLESSURE

Sélectionner une équipe

MS JEMEPPE BS ANHEE

Sélectionner un joueur, coach ou officiel

Joueurs

#1 ARNDT KEVIN	#2 BATEL ALEXIAN	#3 BEAUFAYT NATHAN	#4 BINAME JÉRÉMY
#5 COLOT BJORN	#6 DROUSSIN JAMIE		

Coach(s)

[COACH ADJOINT] COLOT TIMÉO	[COACH] BAUDOT RAPHAËL
-----------------------------	------------------------

Officiel(s)

[DÉLÉGUÉ] AMEL OLIVIER	[MÉDECIN] DEKONINCK AURÉLIEN	[KINÉ] DEHARD CLÉMENT
------------------------	------------------------------	-----------------------

AJOUTER

Cliquez sur le nom du joueur blessé. Son nom apparaît sur fond rouge et un nouveau champ vous permet de noter l'endroit de la blessure :

+ JAUNE + ROUGE BLESSURE

Sélectionner une équipe

MS JEMEPPE BS ANHEE

Sélectionner un joueur, coach ou officiel

Joueurs

#1 ARNDT KEVIN	#2 BATEL ALEXIAN	#3 BEAUFAYT NATHAN	#4 BINAME JÉRÉMY
#5 COLOT BJORN	#6 DROUSSIN JAMIE		

Coach(s)

[COACH ADJOINT] COLOT TIMÉO	[COACH] BAUDOT RAPHAËL
-----------------------------	------------------------

Officiel(s)

[DÉLÉGUÉ] AMEL OLIVIER	[MÉDECIN] DEKONINCK AURÉLIEN	[KINÉ] DEHARD CLÉMENT
------------------------	------------------------------	-----------------------

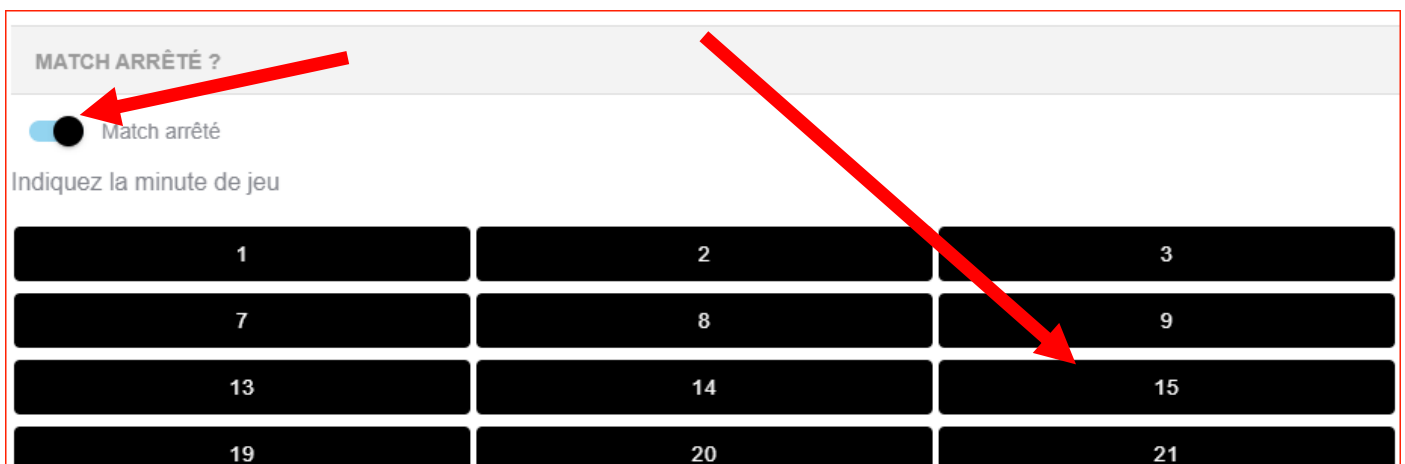
Indiquez le type de blessure

Mollet droit

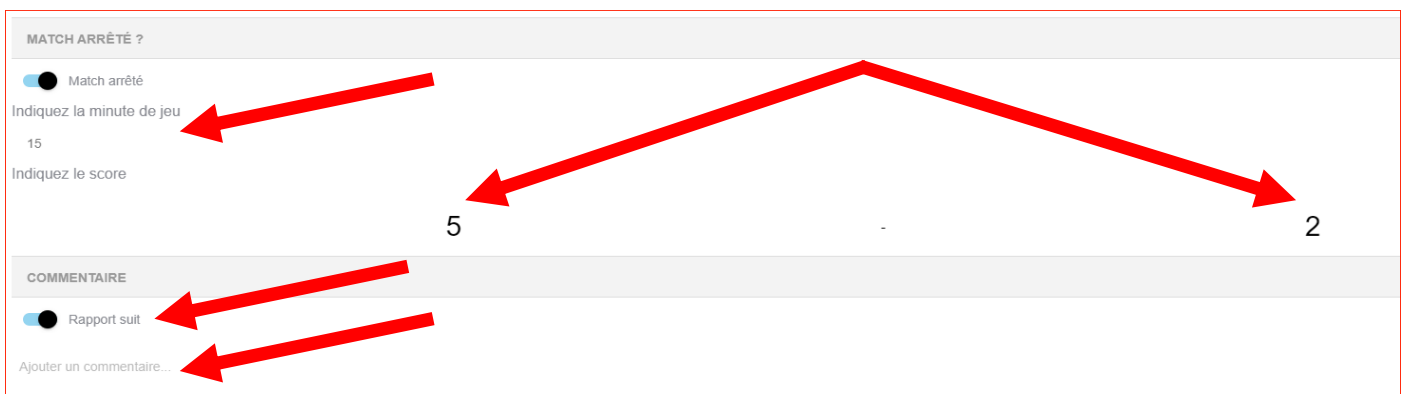
Ne pas oublier de cliquer sur « AJOUTER » en bas de la fenêtre pour valider l'information, qui apparaît dans l'écran suivant :



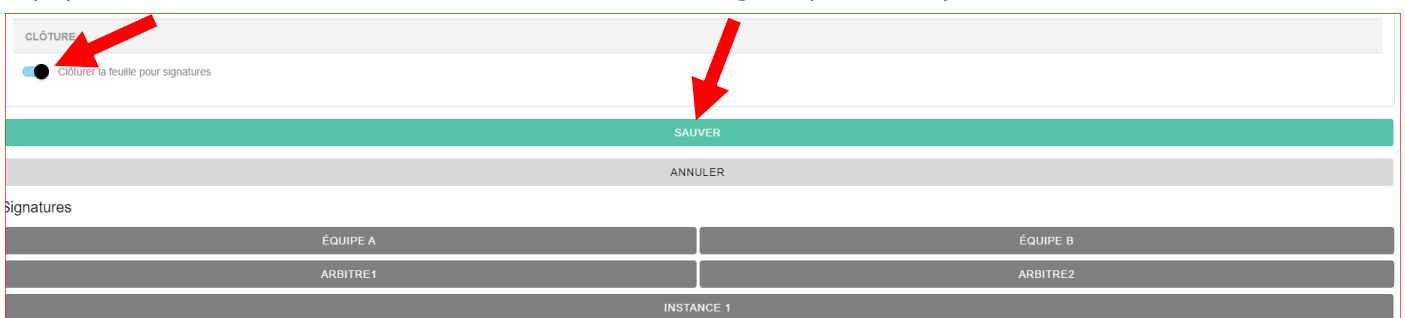
**Si le match a été arrêté**, cliquez sur le curseur « Match arrêté ». Les minutes apparaissent. Cliquez sur la minute, par exemple la 15<sup>e</sup>.



Vous revenez à l'écran suivant avec, cette fois, un espace pour indiquer le score. Indiquez-le. Cliquez ensuite sur le curseur « Rapport suit » et ajouter un éventuel commentaire dans l'espace prévu à cet effet.



Il vous reste à activer le curseur « Clôturer la feuille pour signatures » afin de permettre aux équipes, à l'arbitre et aux éventuels officiels de la signer puis à cliquer sur « SAUVER » :

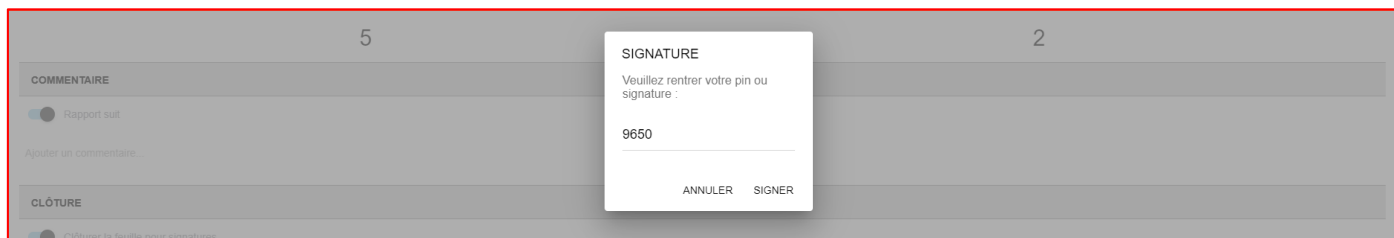


Les aplats des signatures deviennent noirs :



Le délégué de l'équipe visitée, sur son smartphone, clique sur « EQUIPE », tape le code PIN qu'il a reçu pour le match puis sur « SIGNER ».

Le délégué ou capitaine de l'équipe visiteuse, sur son smartphone, clique sur « EQUIPE », tape le code PIN qu'il a reçu pour le match puis sur « SIGNER ».



L'application étant synchronisée, dès que le délégué de l'équipe A et le délégué ou capitaine de l'équipe B ont signé, les aplats des équipes A et B deviennent verts et l'arbitre peut signer à son tour. Pour ce faire, il doit taper sa signature digitale puis cliquer sur « SIGNER ».

L'aplat de l'arbitre devient également vert.

S'il y avait d'autres officiels, ils signent à leur tour et la feuille est complète dès que tous les aplats des signatures sont devenus verts.

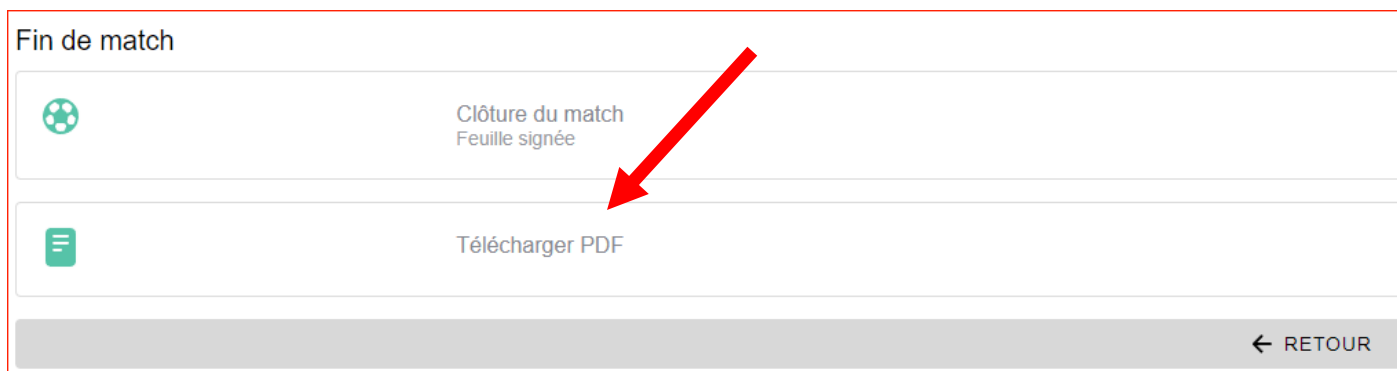
Il reste alors à l'arbitre à cliquer sur le bandeau « FINALISER ET ENVOYER SCORE » qui deviendra à son tour vert.

Le score est immédiatement transmis à BigCaptain et est publié sur le site public [www.lffs.eu](http://www.lffs.eu)



**ATTENTION : dès lors que l'arbitre a signé la feuille de match, les équipes ne peuvent plus la signer. Autrement dit, les responsables des équipes doivent signer la feuille avant l'arbitre.**

Il vous est possible de générer un document PDF en cliquant sur « RETOUR » puis sur « TELECHARGER PDF ».



Cliquez sur retour pour revenir à l'écran d'accueil.

Quittez l'application en cliquant sur l'icône dans le coin supérieur droit puis sur « LOG OUT ».

