

REEMPLIR LA FEUILLE DE MATCH

Règles d'or



YouTube

CONNECTION FDM

SE CONNECTER

LOGIN : 5142039
MDP : Bureau.42570@
⚠ Il se peut que le MDP change
voir un membre du bureau

1

OUVRIR LE LOGICIEL



2



3

IMPORTER LES DONNES



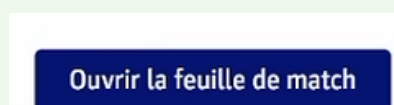
4

SELECTIONNER LA FDM

2e journée 30 mai 2026 16:00:00	CHAVAGNES* MONTAIGU vs HB Clisson	U17FPL ; U17 Feminine Regionale ; 2EME Phase Phase : U17FPL ; Inter-poules Poule : U17FPL ; Interpoules	En cours de préparation 30/05 à 11:10	Info
---------------------------------------	---	---	--	------

5

OUVRIR LA FDM



/Liste des officiels

	Nom	Prénom	Poste	Statut	Statut
1			Arbitre		
2			Chronométrateur		
3			Secrétaire		
4			Juge Arbitre 1		
5			Juge Arbitre 2		
6			Tuteur de table		
7			Juge Accompagnateur		
8			Juge Délégué		
9			Speaker		



SAISIR LA FDM

Règles d'or

1

REEMPLIR LES OFFICIELS

Tu peux te référer à **Kalisport** les officiels sont convoqués.

Si les arbitres, Délégués ont été désignés, ils apparaissent dans la colonne « Désigné »

2

REEMPLIR LES JOUEURS

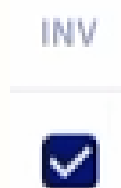
Renseigner les joueurs de votre équipe de même pour l'équipe visiteur

Colonne rôle cliquer sur le CAP pour le joueur désigné CAPITAINE

3

DECOCHER I.NV

C'est de la responsabilité de l'**arbitre** ou des **officiels de table** en jeunes. L'arbitre peut indiquer ses observations dans l'encart "observations"



4

VERIFIER LES ANOMALIES

Match de simulation : Aucune donnée ne sera enregistrée. **3 anomalies.** **Voir**

Les anomalies constatées sont indiquées, il faut donc les étudier et prendre les dispositions nécessaires et modifier en cas d'erreur de saisie. Utiliser cette fonction ne dispense pas le respect des règlements fédéraux.

Après la saisie des officiels de table, l'arbitre valide son nom (en cas de désignation) ou saisit son nom et vérifie les 3 onglets.

2 cas se présentent : présence d'un arbitre officiel (obligatoire en +16 et -18) ou non présence d'un arbitre officiel (en catégories jeunes)
Précision sur la saisie de l'onglet arbitre et que faire en cas d'absence de l'arbitre désigné

Si les arbitres ont été désignés et si ce sont ces derniers qui officient, cliquer sur la flèche bleue et les noms des arbitres seront transférés sur la feuille.
S'ils n'ont pas été désignés ou si ce n'est pas ceux qui officient, procéder à la saisie manuelle sans oublier au préalable de cliquer sur le bouton correspondant : arbitre neutre, arbitre club ou tirage au sort

Dans le cas d'un arbitre tiré au sort, 2 champs sont à renseigner : Arbitre tiré au sort et joueur tiré au sort

L'ARBITRE CLIC SUR ETAPE SUIVANTE VEROUILLE LA FEUILLE EN METTANT UN MDP + VERIFIE LES PARAMETRES DE LA FDM

Les Bonnes Pratiques pendant le match

Règles d'or

OUVRIR LA FDM

Au coup de sifflet de l'arbitre, clique sur PLAY et le chrono part.
Ne pas oublier de rappuyer sur PLAY après un temps-mort

Temps mort recevant : TME

Temps mort visiteur : TME

The screenshot shows a match management interface. At the top, there's a navigation bar with 'RETOUR', 'TRC', 'Période 1 / 2', '00:00', 'GESTION DES ÉQUIPES', 'PARAMÈTRES DU MATCH', and 'FIN DU MATCH'. Below this, the score is 'EQUIPE A 0 - 0 EQUIPE B'. On the left, a roster for 'Équipe recevant' lists players: Camille DUBOIS (2), Ananya SINGH (3), Maria SANCHEZ (4), Adam KOWALSKI (5), Antoine LEFEBVR (6), Hans SCHMIDT (7), Elena ROSSI (12), and Adam KOWALSKI (A). On the right, a roster for 'Équipe visiteuse' lists: Ana SILVA (1), Antoine FAURE (2), Carlos FERNAND (3), Chloé LEBLANC (4), Claire DUBOIS (5), David COHEN (6), Erik ANDERSSON (7), and Ana SILVA (A). In the center, there are two large numeric pads for 'Faits de match'. The left pad (blue) has buttons 2, 3, 4, 5, 6, 7, 12, and 'A'. The right pad (red) has buttons 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, and 'A'. A 'TME' button is above each pad. A 'Passer cette feuille et renseigner les scores' button is between the pads.

INDIQUER UNE ACTION : cliquer sur le joueur les actions apparaissent renseigner en fonction du jeu

A dropdown menu for player actions, titled '12 Appliquer une action à Elena ROSSI'. It lists various actions with their corresponding keyboard shortcuts: 'But' (Ctrl ou B), 'But 7m' (Alt ou 7), 'Tir' (Maj ou T), 'Arrêt' (A), 'Avertissement' (J), '2 minutes' (2), 'Disqualification' (D), 'Disqual. rapport' (R), 'Commotion cérébrale' (C), 'Déposer une réclamation', 'Fermer' (Échap).

ANNULER UNE ACTION : cliquer sur les 3 petits points

A close-up of the 'Faits de match' panel. It shows a list of actions: '05:56 4 Commotion cérébrale' and '05:51 5 Disqual. rapport'. Each action has a three-dot menu icon to its right, which can be clicked to cancel the action.

FIN DU MATCH

1

L'ARBITRE REPREND LA MAIN ET CLIC SUR FIN DU MATCH EN REMETTANT SON MDP

2

L'ARBITRE VERIFIE LES SCORES, LES FAITS IL PEUT MODIFIER ET RAJOUTER DEMANDER AUX OFFICIELS S'ILS ONT DES RECLAM.

3

SAISIR LES BLESSES ET INDiquer S'IL Y A EU UNE INTERVENTION DU CORPS MEDIAL (ICM) OU EVACUTION SANITAIRE (ES)

4

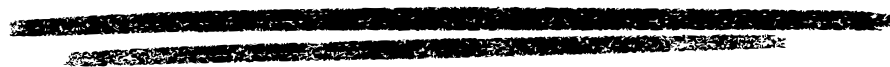
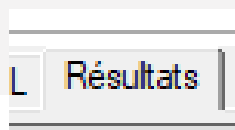
SIGNER LA FDM

1- Responsable de salle
2- Officiels table
3- Arbitre

5

CLOTURER LA FDM

+ QUITTER ELLE ENVOYER AUTOMATIQUEMENT A GESTHAND SI CONNEXION A INTERNET



Tu peux te déconnecter et fermer l'ordi, bien tout ranger : temps mort, ordinateur dans la sacoche et dans le meuble bas en rentrant à droite dans le local ... et bien sûr la table de marque dans le placard derrière toi 😊

EN TOUT CAS NOUS TE REMERCIIONS DE TON AIDE ET DE TON SOUTIEN C'EST GRÂCE A TOI QUE LE CLUB PEUT VIVRE !

