



## FEUILLE DE MATCH INFORMATISEE

### Saisir les délégués des clubs sur la feuille de match :

Cette saisie est à faire par l'arbitre de la rencontre dans la partie réservée aux officiels.

Elle se fera au moment des vérifications des licences dans le vestiaire des arbitres en présence des dirigeants !

### PROCEDURE DE CONTRÔLE DES LICENCES ET CONTRÔLE D'IDENTITE – AVANT LE MATCH :

**H-0H40 :** L'arbitre central complète les informations de la rencontre puis choisit un mot de passe et une question de sécurité.

Si besoin, il enregistre avec la présence des dirigeants des équipes, les délégués du club sur la feuille de match.

**H-0H35 :** Vérification des licences sur la tablette avec la présence des dirigeants et/ou capitaines des deux équipes.

Dépôt éventuel des « Réserves » d'avant match – signatures des réserves si nécessaire

Signatures d'avant match des 3 parties à l'aide du mot de passe du match propre à chacun.

A ce moment deux nouvelles fenêtres apparaissent à l'écran « CONTRÔLES » et

« COMPOSITION ».

« **CONTRÔLES** » => permet de procéder au contrôle d'identité grâce à un trombinoscope des deux équipes avec le numéro du maillot et la photo des joueurs.

« **COMPOSITION** » => permet d'afficher la composition des deux équipes, pourra servir à la presse ou au speaker. Possibilité de prendre la composition en photo ou de faire une capture d'écran afin de pouvoir l'imprimer à l'aide du câble qui se trouve dans la boîte FFF et qui permet de relier la tablette vers une imprimante.

Après l'échauffement des deux équipes

**H-0H15 – H-0H10 :** Appel et vérification sur la tablette de l'identité des joueurs des deux équipes (à l'aide du bouton « CONTRÔLES » trombinoscope) par l'arbitre central et les capitaines dans chaque vestiaire.

Il faut toujours avoir les licences le jour du match – cependant elles ne sont qu'à utiliser en cas de dysfonctionnement de la tablette !

## BON MATCH