

FEUILLE DE MATCH INFORMATISÉE

Mot de passe expiré, paramétrage à configurer



Possibilité de voir si des rencontres Vétérans n'ont aucun accès donné à un utilisateur FMI (case non cochée, mot de passe expiré)

- Vigilance au mot de passe qui a expiré ou va expirer
- Les utilisateurs concernés ont reçu un email avant



40 utilisateurs maximum peuvent être déclarés [En savoir +]

Cette fonction permet d'afficher les personnes du club habilitées à utiliser Footclubs. Le Correspondant Footclubs [+] peut afficher les caractéristiques de chacun, les modifier, créer un nouvel utilisateur (dans la limite du nombre de droit du nom. Les modifications et suppressions sont enregistrées en cliquant sur **Valider**.
Fiche : [Les utilisateurs Footclubs](#)

Rencontres dans les 15 jours pour lesquelles aucun utilisateur du club n'est paramétré pour gérer la FMI

Date du match	Compétition	Catégorie licence	Numéro match	Recevant
16/09/2023	Départemental 2 U13 Masculin	Libre / U13 - U12	26964216	50 - F.C.

Supprimer	Utilisateur	Identification	Profil
<input type="checkbox"/>	Adrie		Gestionnaire Compétitions Et Projetclubs
<input type="checkbox"/>	Anai		Gestionnaire Compétitions, Joueurs Fédéraux Et Licences
<input type="checkbox"/>	Benj		Gestionnaire Compétitions Et Projetclubs
<input type="checkbox"/>	Blan		Gestionnaire Compétitions, Coordonnées Bancaires, Joueurs Fédéraux, Licences, Organisation Et Éducateurs
<input type="checkbox"/>	G		Gestionnaire Compétitions Uniquement
<input type="checkbox"/>	G		Information, Compétitions, Coordonnées Bancaires, Dncg, Joueurs Fédéraux, Licences, Organisation, Projetclubs Et Éd

Supprimer Utilisateur

<input type="checkbox"/>		A
<input type="checkbox"/>		Expiration du mot de passe le 02/09/2024
<input type="checkbox"/>		A

FEUILLE DE MATCH INFORMATISÉE

Accès à l'équipe vétérans



Vérifier auprès du Correspondant Footclubs que l'utilisateur a bien accès à l'équipe Vétérans

Saison 2024-2025

Organisation > Utilisateurs Footclubs > Caractéristiques

Utilisateur M
Code d'accès M
Type de profil Gestionnaire Invité

Organisation
Licences
Educateurs
Compétitions
Profil Jumeurs fédéraux
Centre de formation
Projet Club
D.N.C.G.
Coordonnées bancaires

Gestion feuille de match informatisée Compte rattaché à la nouvelle application de gestion des compétitions
Signataire des demandes de licences dématérialisées
Actif Actif
Niveau Footclubs Utilisateur débutant
Téléphone
Adresse mail
Date de dernière connexion 28/08/2024 14:26:17

	Signature	Equipe	Compétition la plus élevée
<input checked="" type="checkbox"/>	Libre / Senior	Nantes	Départemental 3 Masculin
<input type="checkbox"/>	Libre / Senior	Rt	Départemental Vétérans

FEUILLE DE MATCH INFORMATISÉE

Compositions des équipes



Utiliser la fonction prévue pour les compositions des équipes « feuille de presse »

- Aucune composition ou feuille de présence transmise => Problème avec l'assurance

1. Ouverture de la feuille de match

Sélectionnez le match qui va débiter puis appuyez sur le bouton **Feuille de match**.



2. Validation des compositions d'équipes

Les deux équipes devront tour à tour s'identifier et indiquer un mot de passe de session. Elles pourront ensuite finaliser et valider leur composition.

Une fois votre composition terminée, appuyez sur le bouton **Valider**. La mention **Composition non validée** deviendra alors **Composition validée**.



FEUILLE DE MATCH INFORMATISÉE

Compositions des équipes



Possibilité de compléter les compositions si besoin après match
(=> horaires des rencontres affichées à 18h00 pour cette tolérance)

3. Saisie des informations arbitre

Appuyez sur le bouton **Infos Arbitre** en haut à droite. Ce dernier devra saisir et corriger les informations relatives au match.

Infos Arbitre

L'arbitre doit aussi choisir un mot de passe qui devra obligatoirement être saisi en cas de déverrouillage de la feuille de match.

MOT DE PASSE ARBITRE

Mot de passe



Le bouton devient vert pour vous indiquer que toutes les informations sont bien renseignées.

Infos Arbitre

4. Signatures d'avant-match

Appuyez sur le bouton **Signatures d'avant match** afin de signer la feuille de match.

A noter : si une des deux équipes est absente, il est possible de cocher la case **Equipe absente**, le score du match sera indiqué comme non joué.

SIGNATURES D'AVANT MATCH

Equipe absente

Si une équipe n'a pas son accès, l'autre club peut saisir son équipe
=> Dans ce cas, cocher « équipe absente »

FEUILLE DE MATCH INFORMATISÉE

Compositions des équipes



En l'absence de blessure ou fait à signaler

- Après les signatures d'avant-match, cliquez sur le bouton TRANSMETTRE

Le bouton
TRANSMETTRE
permet de faire
parvenir la liste
des joueurs au
District

