

TIMING PROCESSUS FMI – N3/R1/Coupe de France REPARTITION DES ACTIONS DES OFFICIELS

- H - 100' Ouverture du stade par le club recevant
- H - 90' Arrivée des officiels du match – Accueil du club recevant
- H - 75' Arrivée des équipes – Vérification des équipements (Réf. Loi 1) par les officiels du match - Briefing Arbitres / Délégué
- H - 65' Récupération de la tablette FMI par le délégué dans son local
Pré-remplissage INFOS ARBITRES (Lieu, date, officiels, médecin, responsable sécurité, technicien lumière)
- H - 60' Ouverture de l'application FMI par le dirigeant responsable du club recevant et ouverture de la « feuille de match »
Authentification, création mot de passe rencontre, modification/validation composition
- H - 55' Vérification, ajustement et validation de la composition d'équipe du club visiteur par le dirigeant responsable (Authentification, création mot de passe rencontre, modification/validation composition)
- H - 50' Prise en main de la tablette par l'arbitre central
Finalisation INFOS ARBITRES (création d'un mot de passe arbitre)
- H - 45' Consignes aux capitaines par l'arbitre
Vérification des licences par les capitaines sur la tablette et dépôt éventuel des réserves d'avant match
Accès tablette aux 2 capitaines pour signatures et signature Arbitre
Récupération de la tablette par l'arbitre qui vérifiera les licences des Educateurs présents sur les bancs
Impression si possible de la feuille d'avant-match (délégué, journalistes, ...)
- H - 40' Echauffement des équipes et des arbitres
- H - 12' Fin de l'échauffement des équipes et des arbitres
- H - 10' Entrée aux vestiaires



H - 7' Vérification des identités et numérotation joueurs par les arbitres DANS LE TUNNEL D'ACCES (ou couloir des vestiaires) avant entrée sur le terrain, sur la tablette (fonction CONTROLE)

L'arbitre bloque l'accès au match via l'icône « MAISON » en haut, à droite (l'application revient sur la liste des rencontres. Le match peut débuter)

H - 3' Vérification des équipements (Réf. Loi 4) par les arbitres assistants

H- 2' Entrée des équipes précédées du trio arbitral

H- 1' Mise en place du protocole d'avant match (joueurs, bancs de touche)

H Coup d'envoi de la rencontre



AM Fin de la rencontre

AM + 5' L'arbitre sélectionne la rencontre et choisit FEUILLE DE MATCH

Il rentre son code pour rouvrir la rencontre.

Saisie des faits de jeu par l'arbitre (Score, Discipline, Blessures, Remplacements, Infos)



AM + 10' Vérification dans l'onglet « Histo » de toutes les informations saisies par tous les officiels.

AM + 12' Appel des capitaines pour observations d'après match éventuelles

Vérification des faits de jeu

Signatures d'après match

Si possible, activation du wifi par le club recevant par box ou partage de connexion via smartphone pour une transmission immédiate après clôture

AM + 15' Clôture de la FMI par l'arbitre (code)

Remise de la tablette au club recevant par le délégué

L'observateur ne peut commencer sa mission (15' maxi) qu'une fois la partie Arbitre saisie des faits de jeu réalisée, et devra s'interrompre obligatoirement au retour du délégué pour la signature finale de l'arbitre et la clôture de la feuille.