

L'arbitre, officiel ou bénévole, n'a pas besoin de code d'accès pour ouvrir la **Feuille de Match Informatisée**. C'est toujours le club recevant qui fournit la tablette pour établir la FMI et qui s'y connecte. **En cas de problème avec la tablette ou avec la FMI, le club recevant doit impérativement appeler le 06 10 99 04 57 dès le constat du dysfonctionnement.**

QUI	QUAND	QUOI
 	J - 1 avant 15h00	Les clubs font leur composition d'équipe et la transmettent
	J - 1 après 15h00	Charger les données
	H - 1 heure	Ouverture de l'application FMI Ouverture de la « feuille de match »
 	H - 45 mn	Les deux clubs s'identifient et valident leur composition d'équipe.
	H - 40 mn	Prise en main de la tablette par l'arbitre central, il remplit la partie infos arbitre et communique son mot de passe au délégué de terrain ou aux assistants
	H - 30 mn	S'il subsiste ou survient un problème avec la FMI, l'arbitre fait établir une feuille de match papier, sans interrompre la tentative de résolution du problème FMI. En cas de feuille papier, l'arbitre envoie un rapport à direction@cotedopale.fff.fr avec copie à la CDA et à jhenon@cotedopale.fff.fr
	H - 30 mn	L'arbitre part à l'échauffement
  	H - 10 mn	Rentrée des équipes aux vestiaires. Contrôle des licences. Signature des capitaines ou des dirigeants responsables et de l'arbitre qui signe en dernier.
	H	Coup d'envoi
	Fin du match	L'arbitre saisit obligatoirement les faits de match : - Score - Discipline - Remplacements - Blessures Il retranscrit les éventuelles réserves techniques L'arbitre ne peut s'opposer au dépôt d'observations d'après-match.
  		Signature des capitaines ou des dirigeants responsables et de l'arbitre qui signe en dernier.
		Clôture de la FMI et remise de la tablette au dirigeant du club recevant.
	Le dimanche avant 20h00	Transmission de la FMI

 Club visiteur	 Club recevant	 Arbitre
---	---	---