

Feuille de match électronique

Tutoriel - Feuille de match **simplifiée**

Pour les championnats Acces Reg, Jeunes et Compet'Lib

FDME - Tutoriel - Feuille de match simplifiée

Pour les championnats Accés Reg, Jeunes et Compet'Lib

Dans un premier temps vous devez télécharger l'application « **FFVolley FDME** »



Feuille de Match Electronique

Fédération Française de Volley Ball
Contient des annonces

3,2★
56 avis

5 k+
Téléchargements

PEGI 3

Installer Partager Ajouter à la liste de souhaits



Tablette conseillée, mais fonctionne aussi sur téléphone

FDME - Tutoriel - Feuille de match simplifiée

Pour les championnats Acces Reg, Jeunes et Compet'Lib

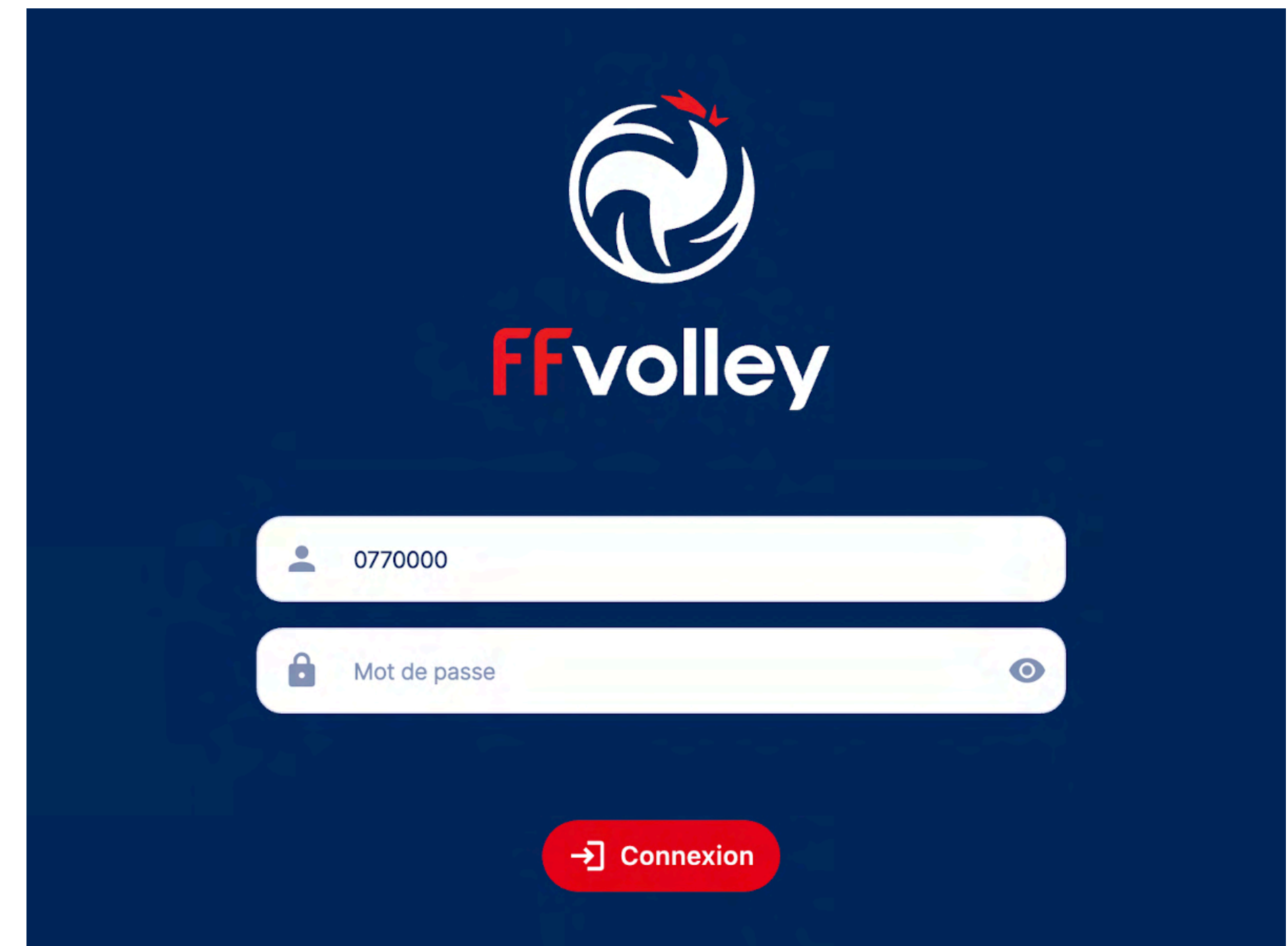
Une connexion internet est indispensable pour charger les matchs et pour l'envoi des résultats.
Une utilisation sans connexion est possible pendant les rencontres

1 - Connexion

Identifiant : votre N° DE CLUB FFVOLLEY

Mot de passe : à demander à vos dirigeants

Accessible et paramétrable
dans votre l'espace club

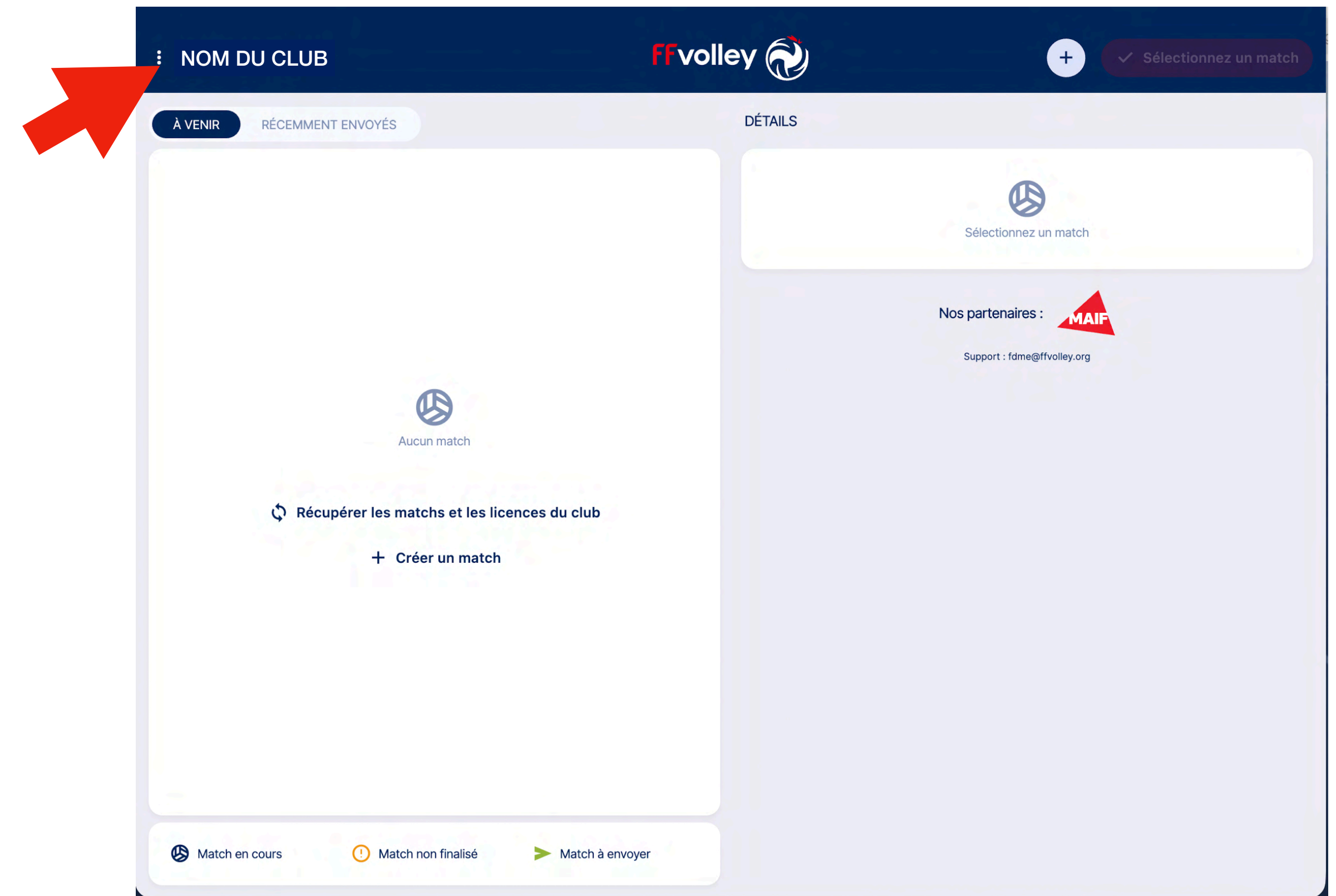


FDME - Tutoriel - Feuille de match simplifiée

Pour les championnats Accés Reg, Jeunes et Compet'Lib

2 - Récupération des matchs du club et des licences

Cliquez sur le **nom du club** en haut à gauche pour accéder au menu.



Le chargement des licences peut prendre un peu de temps...

FDME - Tutoriel - Feuille de match simplifiée

Pour les championnats Acces Reg, Jeunes et Compet'Lib

3 - Liste des matchs

Sélectionnez le match qui vous concerne

Seuls les matchs à domicile apparaîtront !

Vérifier si le match est le bon en contrôlant les informations sur la fenêtre de droite

Attention il arrive que de nombreux matchs soient affichés.

Pour avoir uniquement les matchs à venir (jours à venir) il faut :

- 1 - Vider les données
- 2 - Récupérer les matchs et licences

The screenshot displays the mobile application interface for FFvolley. At the top, there is a dark blue header with the text 'NOM DU CLUB' on the left, the 'FFvolley' logo in the center, and a '+ Sélectionnez un match' button on the right. Below the header, there are two tabs: 'À VENIR' (selected) and 'RÉCEMMENT ENVOYÉS'. The main content area shows a list of matches under the 'À VENIR' tab. The first match is 'Équipe X VS Équipe Y' on '14 OCTOBRE 2025 21:00'. The second match is 'Équipe Z VS Équipe X' on '14 OCTOBRE 2025 21:30'. To the right of the match list is a 'DÉTAILS' panel. This panel contains a 'Sélectionnez un match' button with a volleyball icon, a 'Nos partenaires : MAIF' logo, and a support email 'Support : fdme@ffvolley.org'. At the bottom of the screen, there is a navigation bar with three icons: 'Match en cours', 'Match non finalisé', and 'Match à envoyer'.

FDME - Tutoriel - Feuille de match simplifiée

Pour les championnats Acces Reg, Jeunes et Compet'Lib

4 - Lancement du match

Cliquez « Lancer le match » en haut à droite



5 - Officiels

Les « **officiels** » sont les arbitres.
L'arbitre présent doit s'ajouter à la composition en cliquant sur +

*Ne rien saisir ici en Compet'Lib sauf dans le cas où un **arbitre non joueur** officierait durant toute la rencontre*

FDME - Tutoriel - Feuille de match simplifiée

Pour les championnats Accés Reg, Jeunes et Compet'Lib

6 - Composition des Équipes

Cliquez sur « + » en haut à droite du pavé de votre équipe pour ajouter des joueurs.



Si vous avez enregistré votre collectif dans votre espace club, retrouvez-le ici

Cliquez sur « + » en haut à droite du pavé de l'encadrement votre équipe pour ajouter des entraîneurs



Licence éducateur sportif exigée !

En Compet'Lib, ne pas remplir ce pavé sauf si un entraîneur avec la licence requise manage

FDME - Tutoriel - Feuille de match simplifiée

Pour les championnats Accés Reg, Jeunes et Compet'Lib

7 - Joueurs

Avant que le match ne soit lancé, il est toujours possible d'ajouter, de modifier ou de supprimer un joueur.

N°	Joueurs (1)	N° Licence		
2	DUPONT Michel	1000000		

Cliquez sur le n° du joueur du **capitaine**.

Impossible de signer tant que les joueurs des deux équipes n'ont pas été enregistrés.

8 - Validation avant match

Avant le début du match :
tous les joueurs et entraîneurs doivent être enregistrés,
l'équipe au service au 1er set doit être mentionnée,
les capitaines et entraîneurs doivent
signer la feuille de match.

Attention la FDME n'empêche pas la présentation des licences avec photos (imprimées ou pdf) à l'arbitre

FDME - Tutoriel - Feuille de match simplifiée

Pour les championnats Accés Reg, Jeunes et Compet'Lib

9 - Début du match

Une fois la composition validée, le match débute.

Une fois le match lancé, **seul l'arbitre est habilité à intervenir sur la FDME.**
Il saisit les scores, les sanctions, valide les sets, etc.

En Compet'Lib, la personne faisant office d'arbitre saisira les scores.

En cas de sanction, l'Arbitre doit informer la CDS et la CDA par e-mail sous 48h, des circonstances.

Adresses : sportive@cdvb77.fr - arbitrage@cdvb77.fr

FDME - Tutoriel - Feuille de match simplifiée

Pour les championnats Acces Reg, Jeunes et Compet'Lib

10 - Correction, commentaire et forfait

Si vous constatez une erreur, l'accès arbitre permet de corriger :

- Une erreur de composition : sur un joueur, un arbitre, ... (1 fois)
- Une erreur de score
- Un ajout ou une erreur de sanction



Accès arbitre :
Code = Saison en cours
ex : **2526**

Avec le même accès il est possible **d'ajouter un commentaire ou déclarer un forfait.**

Art 24.1 du RGES : Pour être retenue, la réclamation sur l'application ou l'interprétation des règles du jeu doit être signalée au premier arbitre par le capitaine aussitôt après la décision contestée et être enregistrée sur la feuille de match à l'issue de la rencontre, par le marqueur ou avec l'autorisation préalable du premier arbitre, par le capitaine contestataire (celui-ci, dans les catégories jeunes, peut recevoir l'aide de l'entraîneur pour déposer la réclamation).

Les réclamations portant sur la qualification des participants doivent être inscrites sur la feuille match avant la signature de cette dernière par les capitaines avant le début de la rencontre, sauf si des éléments nouveaux sont connus pendant ou après la rencontre. (...)

Si un surclassement non mentionné sur la licence a été présenté sous la forme d'un certificat papier, alors **l'arbitre** doit le mentionner dans l'espace commentaire.

Les commentaires ne seront pas visibles du public mais uniquement par la commission sportive et la commission d'arbitrage.

FDME - Tutoriel - Feuille de match simplifiée

Pour les championnats Accés Reg, Jeunes et Compet'Lib

11 - Fin du match

Une fois le dernier set saisi, la FDME affiche un récapitulatif des scores. Les éventuelles sanctions sont mentionnées en bas.

Les **capitaines** de chaque équipe doivent **signer** les résultats pour les valider. 

Une fois signée. **Validez la feuille de match.**



RÉSULTATS

X - A					Y - B				
T	R	G	Pts	Set (Durée)	Pts	G	R	T	
0	0	1	25	1 (48:21)	10	0	0	0	
0	0	1	25	2 (00:07)	10	0	0	0	
0	0	1	25	3 (00:06)	6	0	0	0	
0	0	3	75	Total 48:35	26	0	0	0	

Heure début du match
16:53:33

Durée totale match
48:35

Heure fin du match
17:42:09

Vainqueur : X, sur le score de 3 - 0

SIGNATURE

Capitaine - DUPONT Michel

Apposez votre signature ici

Capitaine - GG Mm

Apposez votre signature ici

Sanctions

A (Averti.)	P (Pénali.)	E (Expuls.)	D (Disqual.)	Équipe	Set	Score
 Aucune donnée						

FDME - Tutoriel - Feuille de match simplifiée

Pour les championnats Acces Reg, Jeunes et Compet'Lib

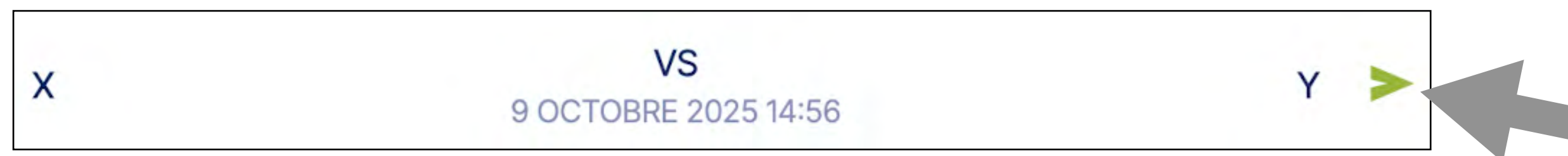
12 - Envoi des résultats

Une fois validée, le bouton « **Envoyer le résultat** » apparaît en haut à droite.

Vous devez être connecté à internet pour envoyer les résultats !



Vous avez la possibilité d'envoyer les résultats plus tard.
Une icône verte apparaît à droite des matchs où les résultats n'ont pas été envoyés



 **Afficher les résultats**

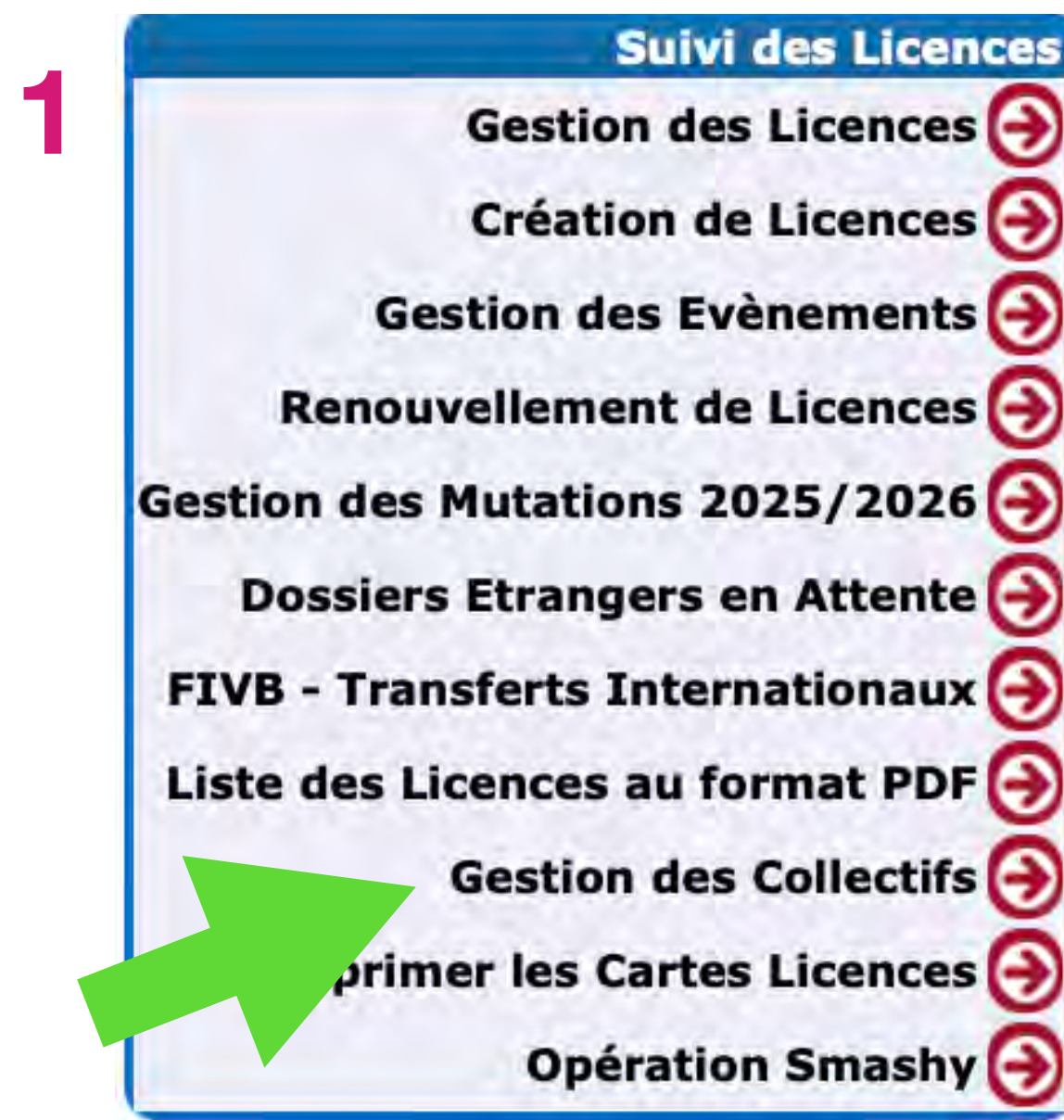
Sélectionnez le match en question puis cliquez sur « **Afficher les résultats** » puis « **Envoyer les résultats** »

FDME - Tutoriel - Feuille de match simplifiée

Pour les championnats Acces Reg, Jeunes et Compet'Lib

13 - Saisir ses collectifs dans l'espace club

Rendez-vous dans votre « espace club » : https://www.ffvbbeach.org/ffvbapp/weblic/acces_licences.php



Allez dans
Gestion des Collectifs



Allez dans
Ajouter un Collectif

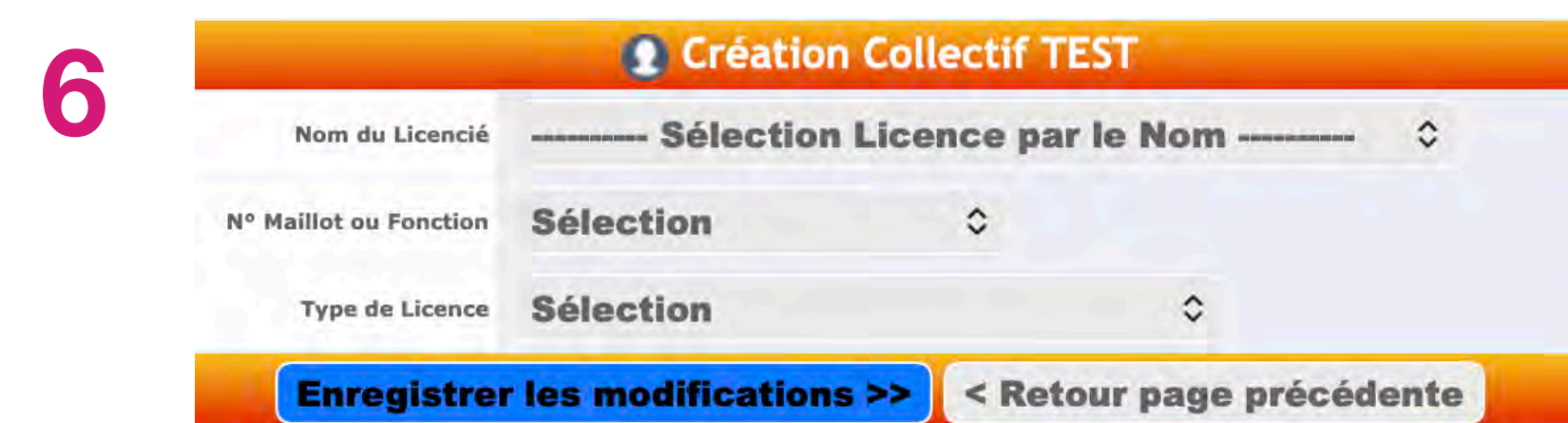


Donnez un nom à votre collectif et surtout n'oubliez pas de l'associer à une compétition !



Cliquez sur le personnage
pour ajouter des licenciés

5 Ajouter une Licence du club au Collectif >>



1- Sélectionnez le licencié

2- Ajoutez le n° de maillot du joueur ou sa fonction (libero, entraîneur etc.) Ce n° pourra être modifié sur la FDME.

3- Choisissez la licence correspondante !
Si un joueur est également entraîneur alors il faut l'ajouter deux fois, une fois en tant que joueur et une autre en tant qu'entraîneur (licence éducateur sportif nécessaire)

Dans la gestion des collectifs vous pouvez également **exporter vos licences au format PDF**

Tutoriel vidéo pour les entraîneurs

Réalisé par la FFVolley :

https://fdme.ffvolley.org/assets/video/FDME_formation_ent.mp4

Des questions ?

Commission d'Arbitrage : Kim TRUONG : kim.truong@cdvb77.fr

Autre : Manuel GESLIN manuel.geslin@cdvb77.fr

