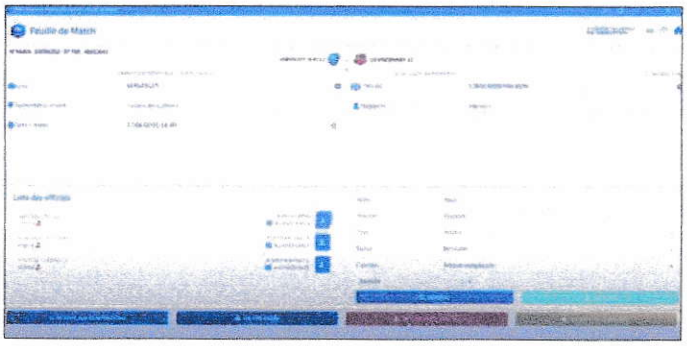
Memento d'utilisation de la tablette pour l'arbitre

Dans le module





- Vérifier les informations matchs (date - horaire - lieu)
- Vérifier les noms et prénoms des officiels désignés
  les modifier si nécessaire
- Compléter le mot de passe arbitre
- Inscrire vous-même ou faire inscrire :
  les arbitres assistants bénévoles des 2 équipes
  les autres officiels (selon dispositions locales)

Avec les 2 capitaines ou dirigeants responsables en jeunes (en U19 : capitaine s'il est majeur)





- Aller faire l'appel des joueurs
  A l'aide de la tablette, le capitaine (ou dirigeant responsable en jeune) vérifie l'identité des joueurs adverses en présence de l'arbitre

Dans votre vestiaire avec les 2 capitaines

- Demander s'ils ont des réserves, leur faire inscrire et signer si nécessaire



- Faire signer les compositions d'équipe aux capitaines (ou dirigeants responsables en jeunes)



- Signer vous aussi les compositions d'équipe

