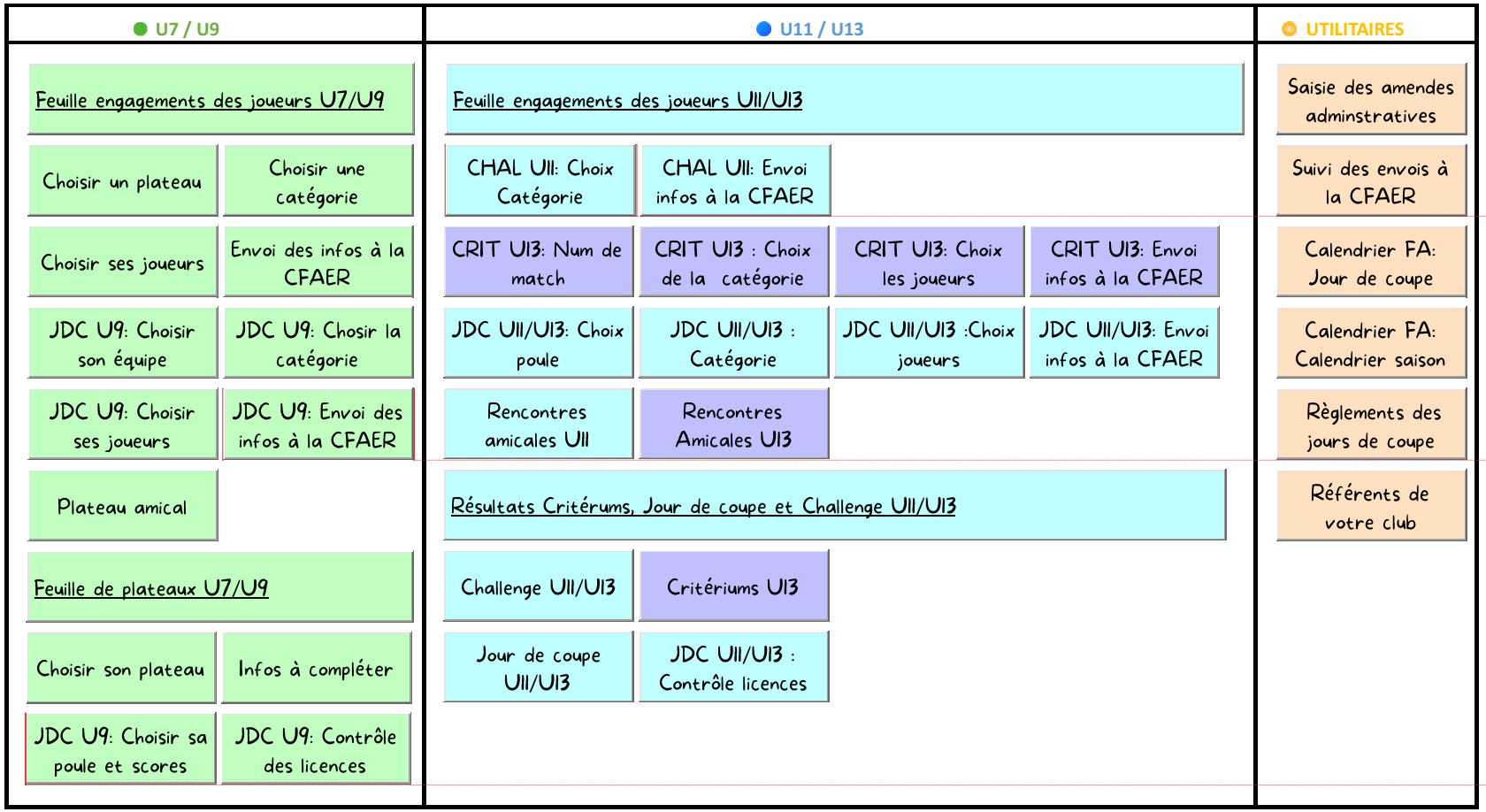
Cliquez sur le bouton concerné pour accéder à l'aide
Dans la fiche, cliquez sur GFER94 pour revenir au début de l'aide ou sur le bouton Accueil

Connexion à l'application | Menu principal



Commenté [Cfaer3]: Challenge U11 remplace l'ancien Critérium U11 à 2 équipes

Commenté [Cfaer1]: JDC U9/U11/U13 est le jour de coupe. En U11 il remplace le Challenge régional U11 et en U13 le Festival U13

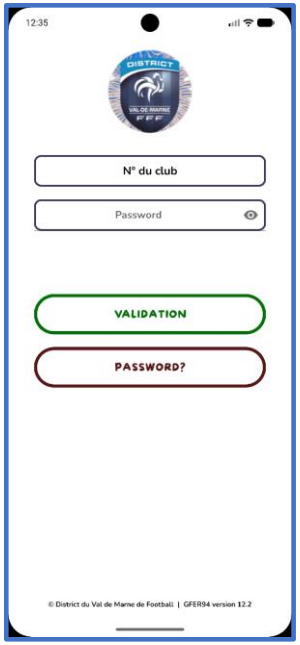
Commenté [Cfaer2]: JDC U9/U11/U13 est le jour de coupe. En U11 il remplace le Challenge régional U11 et en U13 le Festival U13

GFER94

Connexion à l'application

OBJECTIF

Accéder aux fonctionnalités du club.



- Zone de texte « N° du club » : entrez le n° de votre club (6 caractères numériques)
- Zone de texte « Password » : entrez le password associé à votre numéro de club, il est unique pour l'ensemble des membres de votre club
- Le bouton « VALIDATION » : il permet d'accéder au menu si le n° de club et le password correspondant sont corrects
- Le bouton « PASSWORD ? » : il permet de modifier le password (prévenez les utilisateurs concernés)

GFER94

Menu principal

OBJECTIF

Accéder aux différentes pratiques et leurs obligations ou aux utilitaires

- Le 1er block vert correspond aux pratiques U7/U9 du football d'animation classique ou futsal. Le 1er bouton permet de valider les engagements pour chaque pratique (pour certaines, les engagements sont facultatifs). Le 2me bouton permet de valider les plateaux, ces options ne sont pas obligatoires sauf pour le Jour de coupe U9 où les résultats doivent être renseignés sous peine de sanction
- Le 2me block bleu correspond aux pratiques U11/U13 du football d'animation et éventuellement du futsal. Le 1er bouton permet de valider les engagements pour chaque pratique (pour certaines, les engagements sont facultatifs). Le 2me bouton permet de renseigner les résultats, ces options ne sont pas obligatoires sauf pour Jour de coupe U11 et U13 sous peine de sanction
- Les boutons « Suivi amendes », « Suivi envoi FA » « Calendrier FA et « Gestion GFER94 » sont des utilitaires

GFER94

Options des menus déroulants : Feuille d'engagements-Plateaux

OBJECTIF

Accéder à la fonctionnalité associée au choix du menu déroulant

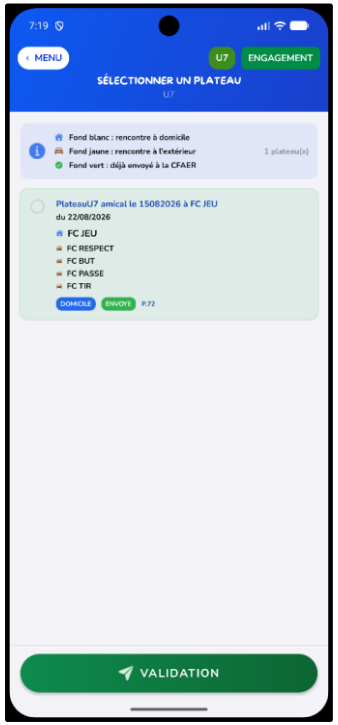
- Chaque bouton correspond à une pratique. Selon la taille des téléphones il faut faire défiler verticalement l'écran
- Jour de match U7 ou U9 correspond à l'ancien Festifoot. Les fonctionnalités sont les mêmes que les Plateaux U7 ou U9

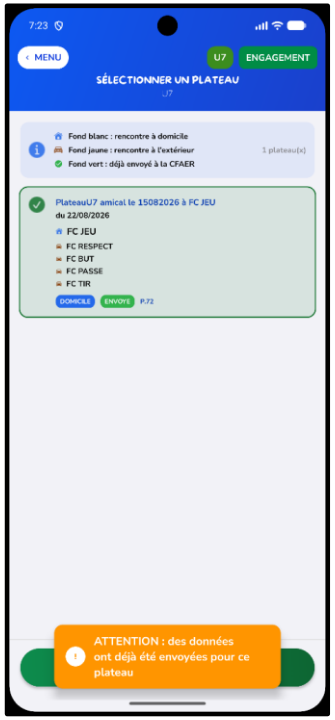
GFER94

Feuille d'engagement de joueurs plateaux U7 ou U9 : Choisir un plateau

OBJECTIF

Choisir un plateau





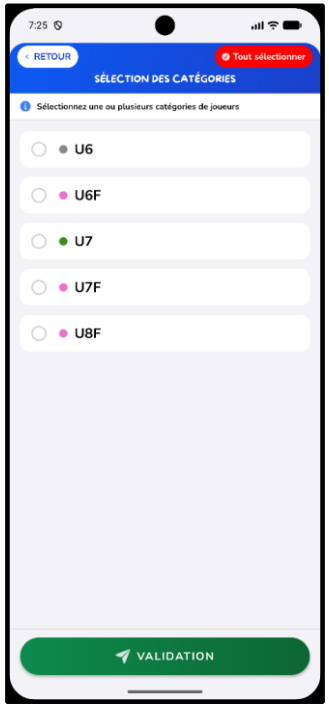
- Il suffit de choisir le plateau concerné puis d'appuyer sur le bouton « VALIDATION »
- Si des informations ont déjà été envoyées, le fond est en vert. Vous pouvez corriger autant de fois que nécessaire
- Le principe est le même pour Jour de match U7/U9, pour les plateaux U9 ou pour le Futsal

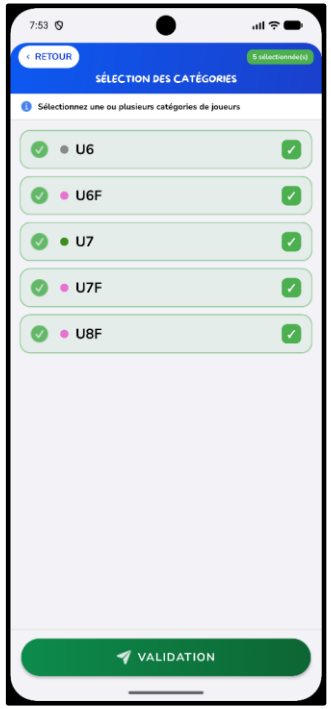
GFER94

Feuille d'engagement de joueurs plateaux U7 ou U9 : Choisir une ou plusieurs catégories

OBJECTIF

Choisir une ou plusieurs catégories





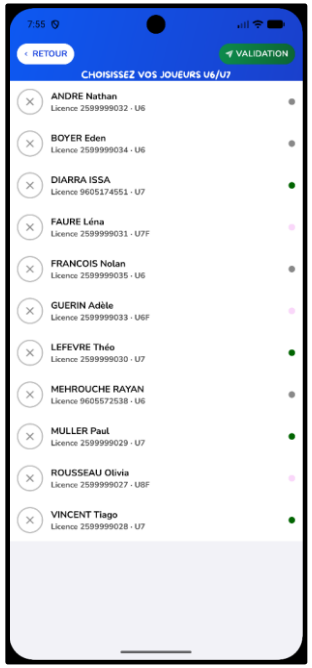
- Vous pouvez sélectionner une ou plusieurs catégories
- Le bouton rouge « Tout sélectionner » permet de sélectionner toutes les catégories qui sont affichées
- Le principe est le même pour Jour de match U7/U9, pour les plateaux U9 ou pour le Futsal

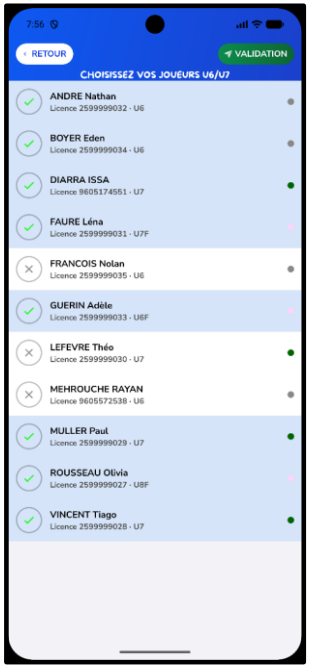
GFER94

Feuille d'engagement de joueurs plateaux U7 ou U9 : Choisir ses joueurs

OBJECTIF

Choisir les joueurs





- Sélectionnez chaque joueuse ou joueur que vous souhaitez sélectionner
- Le bouton vert « VALIDATION » permet d'enregistrer votre sélection et d'aller à l'écran suivant
- Le principe est le même pour Jour de match U7/U9, pour les plateaux U9 ou pour le Futsal

GFER94

Feuille d'engagement de joueurs plateaux U7 ou U9 : Envoi des informations à la CFAER

OBJECTIF

Compléter les informations et envoi à la boite cfaer94@gmail.com

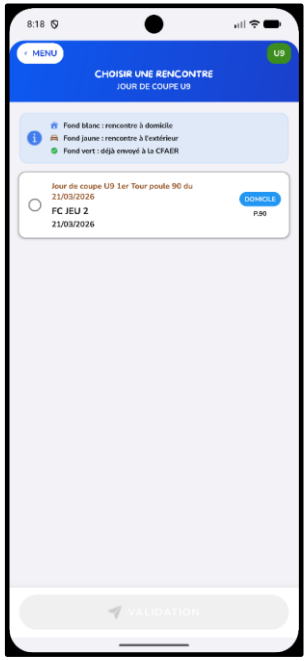
- Il suffit d'indiquer le nom du dirigeant et son n° de licence, puis appuyez sur le bouton « VALIDATION »
- Une alerte sur fond vert confirme l'envoi des informations dans la boite mail de la CFAER
- Le principe est le même pour Jour de match U7/U9, pour les plateaux U9 ou pour le Futsal

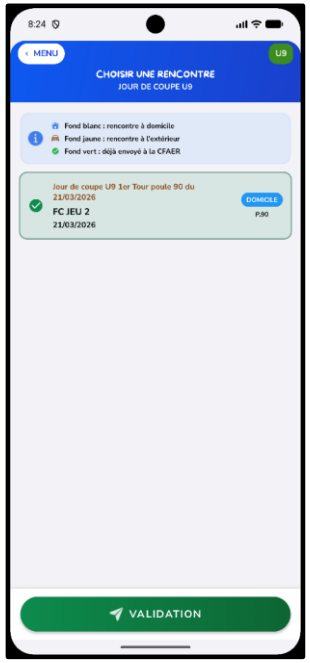
GFER94

Jour de coupe U9 : Choisir sa poule et son équipe

OBJECTIF

Choisir sa poule et son équipe





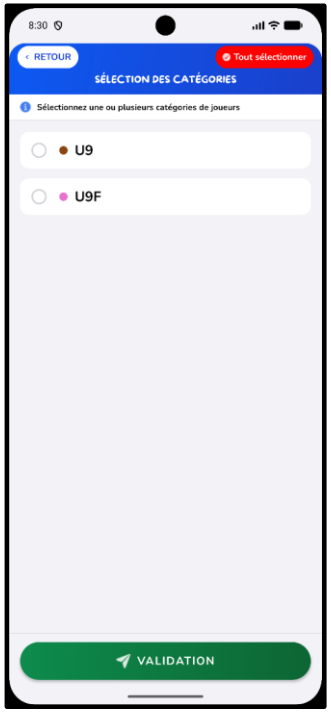
- Il faut choisir sa poule et son équipe, il peut y en avoir plusieurs si votre club a engagé plus d'une équipe
- Des indications vous sont données si vous recevez ou si vous vous déplacez

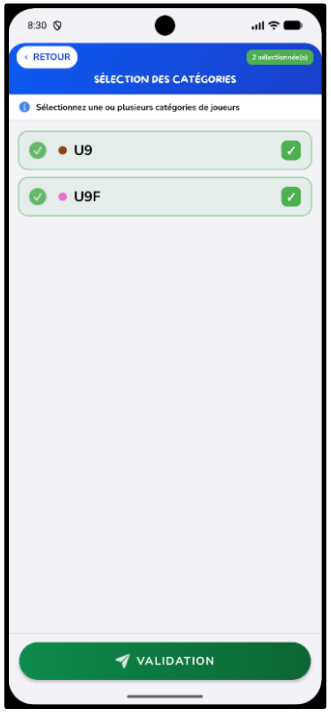
GFER94

Jour de coupe U9 : Choisir la catégorie

OBJECTIF

Choisir la catégorie





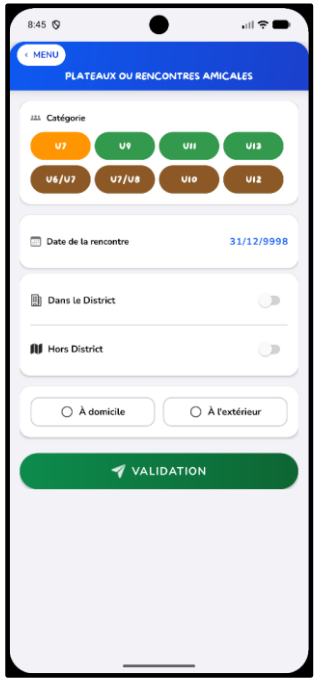
- Seuls les U9 peuvent participer à Jour de coupe U9

GFER94

Plateau amical

OBJECTIF

Permettre de créer un plateau amical



- Il faut d'abord choisir la catégorie (par défaut c'est la catégorie U11 qui est affectée)
- Ensuite il faut choisir la date du plateau amical.
- Si le club adverse est un club du District du Val de Marne, cliquez sur le bouton à côté de « Dans le District », puis sélectionnez le club dans la liste. Si le club est hors District du Val de Marne, cliquez sur le bouton à côté de « Hors District », une zone de texte va apparaitre dans laquelle il faudra indiquer le nom du club
- Choisissez ensuite si le plateau se joue à domicile ou à l'extérieur
- Cliquez enfin sur le bouton « VALIDATION », le nouveau plateau créé apparaîtra dans la sélection des plateaux (suivre la procédure **Feuille d'engagement de joueurs plateaux U7 ou U9 : Choisir un plateau**)

GFER94

Options des menus déroulants : Feuille de plateaux

OBJECTIF

Permettre d'envoyer les documents concernant les plateaux ou les résultats pour Jour de coupe U9

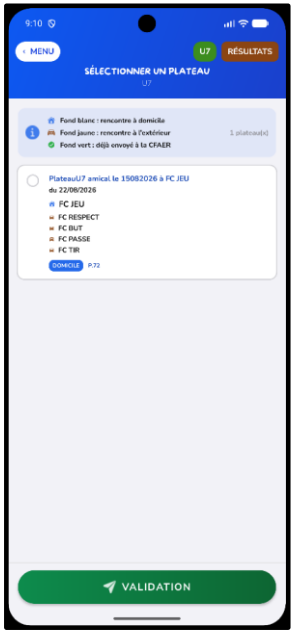
- Chaque bouton correspond à une pratique. Selon la taille des téléphones il faut faire défiler verticalement l'écran
- Jour de match U7 ou U9 correspond à l'ancien Festifoot. Les fonctionnalités sont les mêmes que les Plateaux U7 ou U9

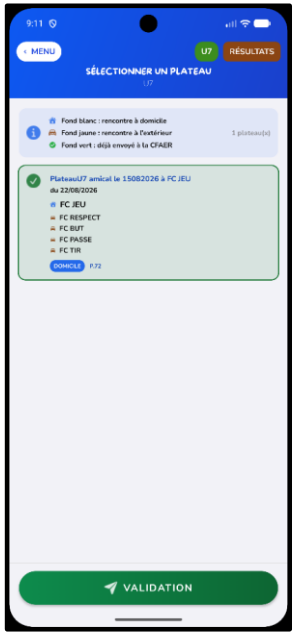
GFER94

Feuille de plateaux : Choisir son plateau

OBJECTIF

Permettre de faire le suivi des documents non reçus et éventuellement de poster des amendes





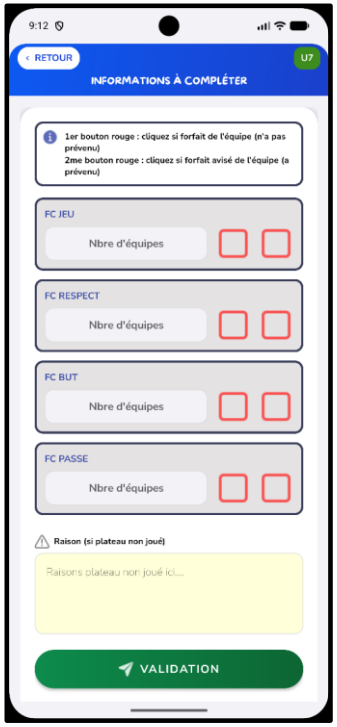
- Il suffit de choisir le plateau concerné puis d'appuyer sur le bouton « VALIDATION »
- Si des informations ont déjà été envoyées, le fond est en vert. Vous pouvez corriger autant de fois que nécessaire
- Le principe est le même pour Jour de match U7/U9, pour les plateaux U9 ou pour le Futsal

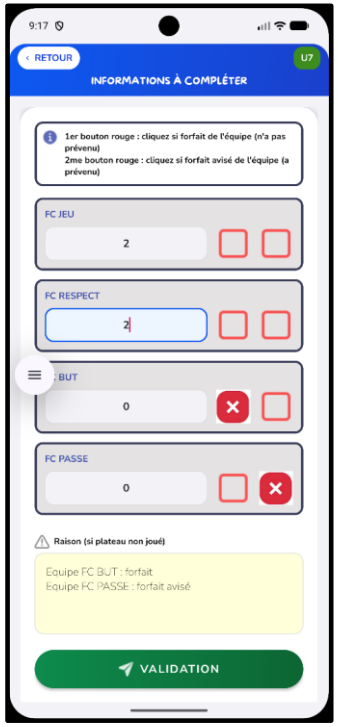
GFER94

Feuille de plateaux : Informations à compléter

OBJECTIF

Compléter les informations sur le nombre d'équipes ayant participé au plateau





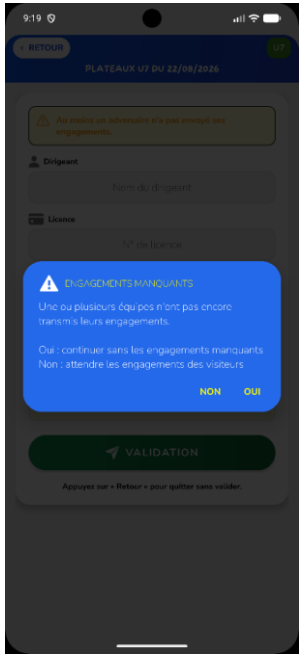
- Les boutons rouges permettent de signaler un forfait (1er bouton) ou un forfait avisé (2eme bouton). En cas de forfait une confirmation vous sera demandée
- Le bouton « VALIDATION » permet d'enregistrer les informations et d'aller à l'écran de finalisation

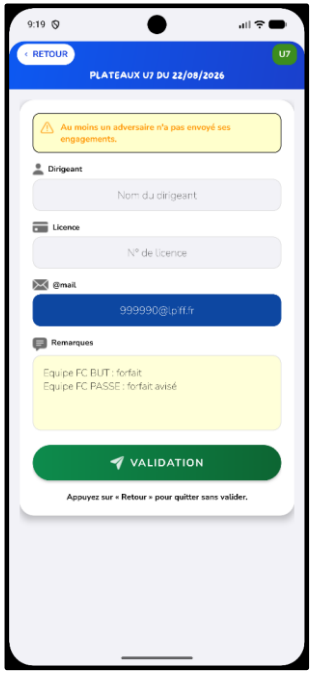
GFER94

Feuille de plateaux : Envoi des informations à la CFAER

OBJECTIF

Compléter les informations et envoi à la boite cfaer94@gmail.com





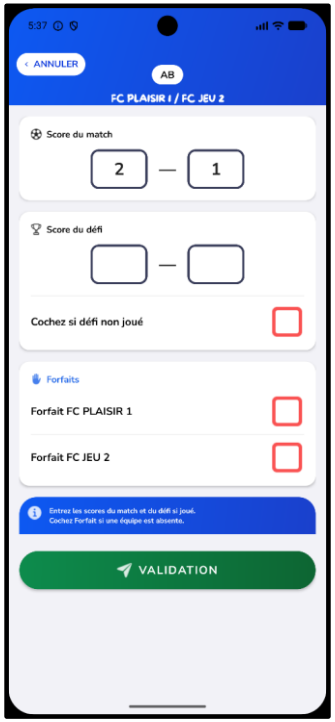
- Si vos adversaires n'ont pas envoyé leur feuille d'engagement de joueurs une invite vous le signalera. Vous pouvez passer outre en répondant OUI ou attendre que vos adversaires envoient leurs données en répondant non
- Comme pour les plateaux U9, il suffit d'indiquer le nom du dirigeant et son n° de licence, puis appuyez sur le bouton « VALIDATION »
- Une alerte sur fond vert confirme l'envoi des informations dans la boite mail de la CFAER
- Le principe est le même pour Jour de match U7/U9, pour les plateaux U9 ou pour le Futsal

GFER94

Jour de coupe U9 : Choisir sa poule

OBJECTIF

Choisir sa poule et indiquer les informations complémentaires



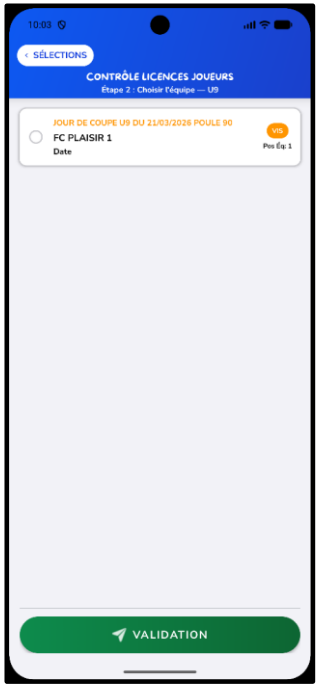
- Il faut d'abord indiquer la poule, puis appuyez sur la loupe pour la rechercher dans la base de données
- Si la poule est trouvée et si vous êtes club recevant une information sur fond bleu apparaîtra en dessous de la poule
- A ce moment vous pouvez cliquer sur « Saisir les résultats ».
- Si des résultats ont déjà été enregistrés ils vont apparaitre comme c'est le cas dans cet exemple sur fond vert. Vous pouvez les modifier à tout moment. Sélectionnez la rencontre concernée
- Le troisième écran vous permet d'entrer les scores des rencontres et des défis s'ils ont été joués. S'il n'y a pas eu de défi Sélectionnez le bouton rouge à droite de « Cochez si défi non joué »
- S'il y a un forfait, Sélectionnez le bouton rouge correspondant au club forfait
- Vous devez faire cette opération pour toutes les rencontres jouées ou non
- Ensuite vous finalisez en entrant le nom du dirigeant et son n° de licence et vous envoyez vos données en appuyant sur le bouton « VALIDATION »

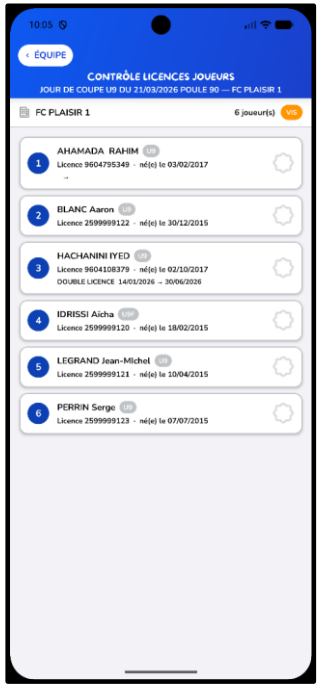
GFER94

Contrôle des licences

OBJECTIF

Contrôler les licences des autres équipes participant à Jour de coupe U9





- Il est impossible et interdit de télécharger les photos des joueurs depuis FOOT2000
- Pour pouvoir contrôler les licences il faut que la ou les équipes adversaires aient enregistrées leur feuille d'engagement de joueurs
- Il faut indiquer le n° de poule et cliquer sur la catégorie concernée
- Il faut ensuite choisir l'équipe que vous souhaitez contrôler.
- La liste des joueurs apparaît, il suffit de demander à chaque joueur son nom, prénom et date de naissance pour valider le joueur. Il suffit ensuite de cocher à droite. Attention il n'y a pas de mémorisation des joueurs cochés

GFER94

Options des menus déroulants : Feuille d'engagements-Critériums/Jour de coupe

OBJECTIF

Accéder à la fonctionnalité associée au choix du menu déroulant

- Chaque bouton correspond à une pratique. Selon la taille des téléphones il faut faire défiler verticalement l'écran
- 5x5 U11 ou 5x5 U13 correspond à l'ancien Festifoot mais en foot à 5. Les fonctionnalités sont les mêmes que les critériums U13. Pour l'instant cette option n'est pas active

GFER94

Challenge U11 : Choisir sa poule et son équipe

OBJECTIF

Choisir sa poule et son équipe

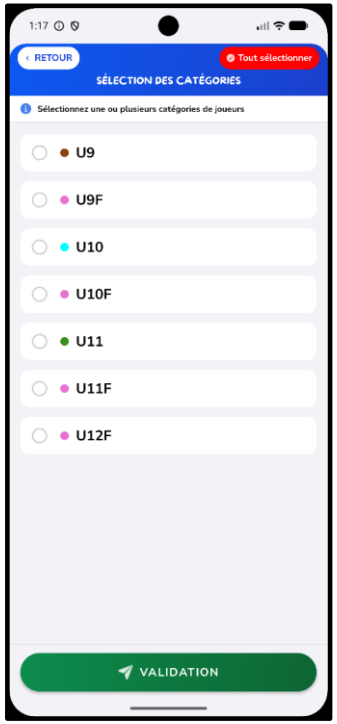
- **Le Challenge U11 correspond à l'ancien critérium U11, cette nouvelle pratique existe aussi en U13**
- Il faut choisir sa poule et son équipe, il peut y en avoir plusieurs si votre club a engagé plus d'une équipe
- Des indications vous sont données si vous recevez ou si vous vous déplacez

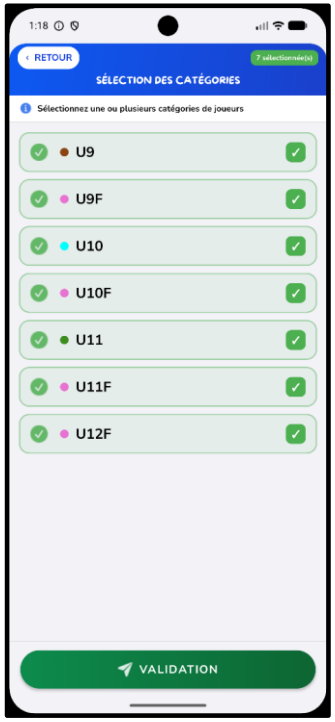
GFER94

Challenge U11 : Choisir la catégorie

OBJECTIF

Choisir la catégorie





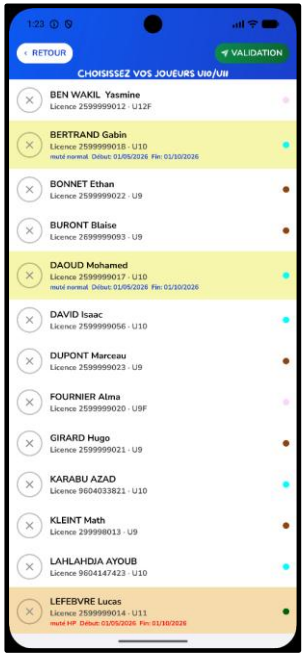
- Vous pouvez sélectionner une ou plusieurs catégories
- Le bouton rouge « Tout sélectionner » permet de sélectionner toutes les catégories qui sont affichées
- Le principe est le même pour Jour de match U11, U13, pour les critériums U13, les 5x5 U11 ou U13 ou pour le Futsal

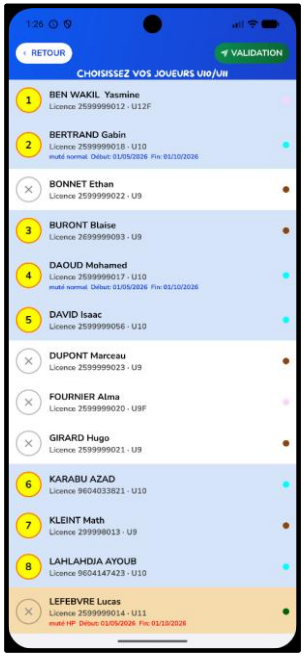
GFER94

Challenge U11 : Choisir les joueurs

OBJECTIF

Choisir ses joueurs





- Sélectionnez chaque joueuse ou joueur que vous souhaitez sélectionner
- Le bouton vert « VALIDATION » permet d'enregistrer votre sélection et d'aller à l'écran suivant
- Cette saison, il y a des mutations art 160 FFF dès les U10/U11 (fond jaune pour les mutés normaux et fond orange pour les mutés hors période)
- Si vous choisissez trop de U9 (limité à 3), trop de mutés ou trop de joueurs (12 max) vous aurez un message d'erreur
- Le fond devient bleu clair dès qu'un joueur est sélectionné

GFER94

Challenge U11 : Envoi des informations à la CFAER

OBJECTIF

Compléter les informations et envoi à la boite cfaer94@gmail.com

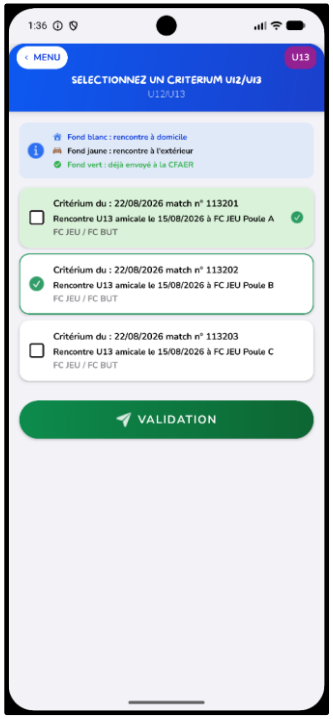
- Il suffit d'indiquer le nom du dirigeant et son n° de licence, puis appuyez sur le bouton « VALIDATION »
- Une alerte sur fond vert confirme l'envoi des informations dans la boite mail de la CFAER

GFER94

Critérium U13 : Choisir son match et sa poule

OBJECTIF

Choisir sa poule et son équipe



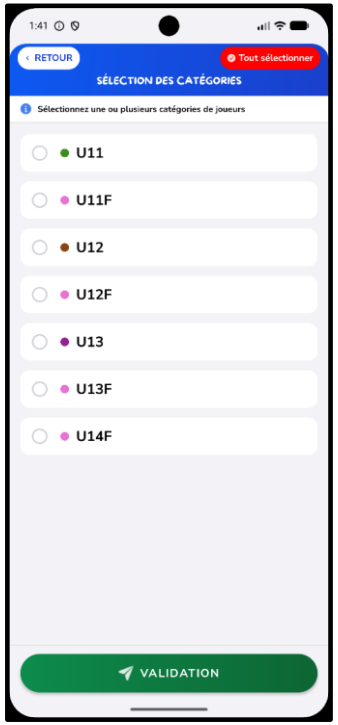
- Il faut choisir son match et sa poule, il peut y en avoir plusieurs si votre club a engagé plus d'une équipe
- Des indications vous sont données si vous recevez ou si vous vous déplacez
- Dans cet exemple, c'est la poule B qui a été choisie

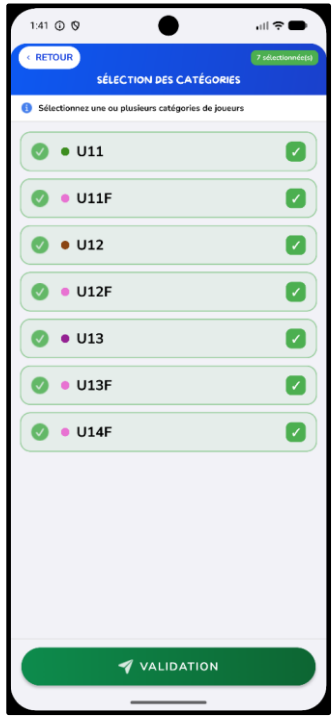
GFER94

Critérium U13 : Choisir la catégorie

OBJECTIF

Choisir la catégorie





- Vous pouvez sélectionner une ou plusieurs catégories
- Le bouton rouge « Tout sélectionner » permet de sélectionner toutes les catégories qui sont affichées
- Le principe est le même pour Jour de match U11, U13, pour les critériums U13, les 5x5 U11 ou U13 ou pour le Futsal

GFER94

Critérium U13 : Choisir les joueurs

OBJECTIF

Choisir ses joueurs

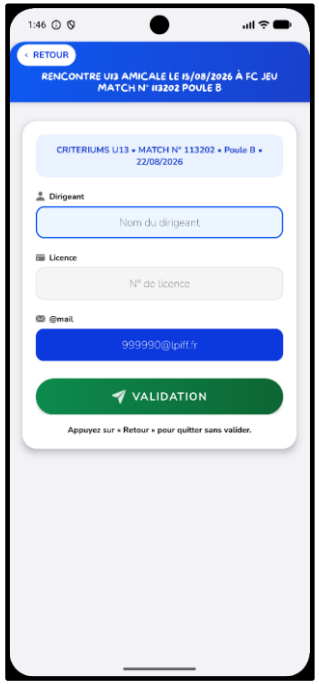
- Sélectionnez chaque joueuse ou joueur que vous souhaitez sélectionner
- Le bouton vert « VALIDATION » permet d'enregistrer votre sélection et d'aller à l'écran suivant
- Attention aux mutations art 160 FFF (fond jaune pour les mutés normaux et fond orange pour les mutés hors période)
- Si vous choisissez trop de U11 (limité à 3), trop de mutés ou trop de joueurs (12 max) vous aurez un message d'erreur
- Le fond devient bleu clair dès qu'un joueur est sélectionné

GFER94

Critérium U13 : Envoi des informations à la CFAER

OBJECTIF

Compléter les informations et envoi à la boite cfaer94@gmail.com



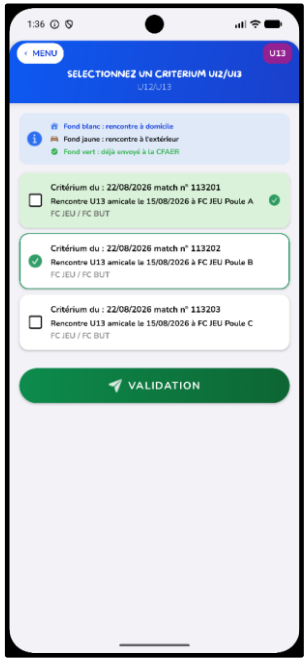
- Il suffit d'indiquer le nom du dirigeant et son n° de licence, puis appuyez sur le bouton « VALIDATION »
- Une alerte sur fond vert confirme l'envoi des informations dans la boite mail de la CFAER

GFER94

Jour de coupe U11/U13 : Choisir sa poule et son équipe

OBJECTIF

Choisir sa poule et son équipe



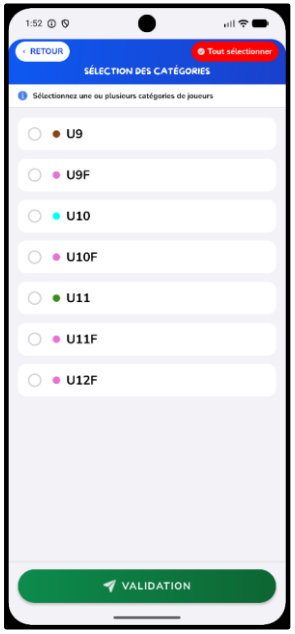
- **Le Jour de coupe U11 correspond à l'ancien Challenge U11 et le Jour de coupe U13 correspond à l'ancien Festival U13**
- Il faut choisir sa poule et son équipe, il peut y en avoir plusieurs si votre club a engagé plus d'une équipe
- Des indications vous sont données si vous recevez ou si vous vous déplacez
- Le principe est le même pour les deux catégories

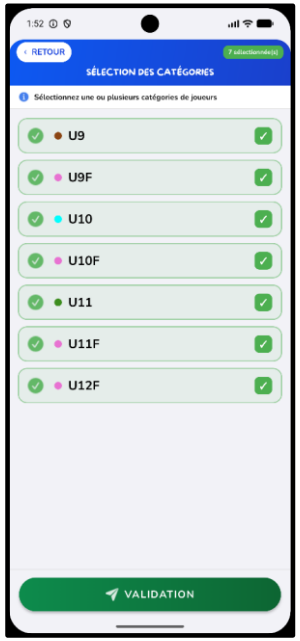
GFER94

Jour de coupe U11/U13 : Choisir la catégorie

OBJECTIF

Choisir la catégorie





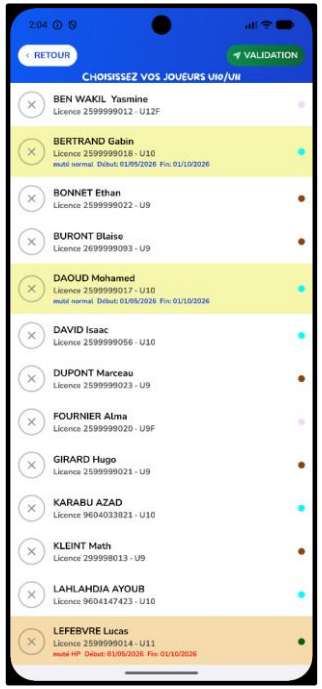
- Vous pouvez sélectionner une ou plusieurs catégories
- Le bouton rouge « Tout sélectionner » permet de sélectionner toutes les catégories qui sont affichées
- Le principe est le même pour Jour de match U11, U13, pour les critériums U13, les 5x5 U11 ou U13 ou pour le Futsal

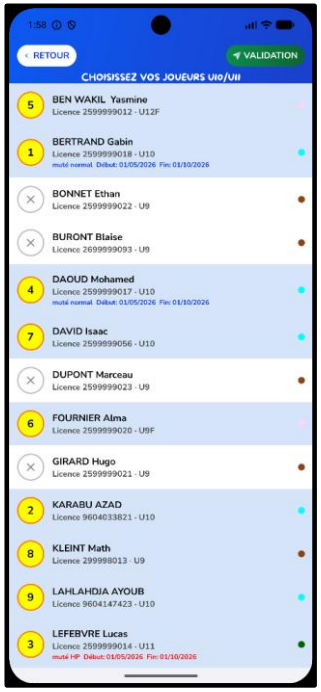
GFER94

Jour de coupe U11/U13 : Choisir les joueurs

OBJECTIF

Choisir ses joueurs





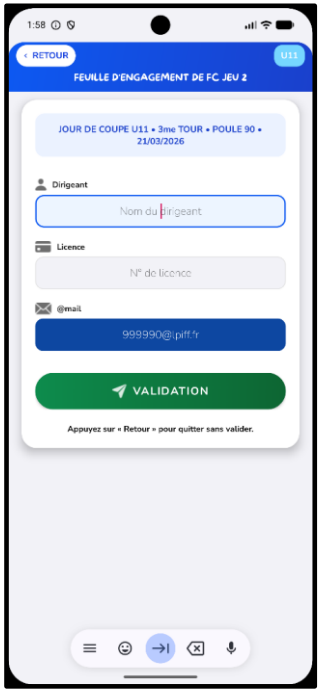
- Sélectionnez chaque joueuse ou joueur que vous souhaitez sélectionner
- Le bouton vert « VALIDATION » permet d'enregistrer votre sélection et d'aller à l'écran suivant
- Attention aux mutations art 160 FFF dès les U10/U11 (fond jaune pour les mutés normaux et fond orange pour les mutés hors période)
- Si vous choisissez trop de U9 ou de U11 (limité à 3) selon la catégorie, trop de mutés ou trop de joueurs (12 max) vous aurez un message d'erreur
- Le fond devient bleu clair dès qu'un joueur est sélectionné

GFER94

Jour de coupe U11/U13 : Envoi des informations à la CFAER

OBJECTIF

Compléter les informations et envoi à la boite cfaer94@gmail.com



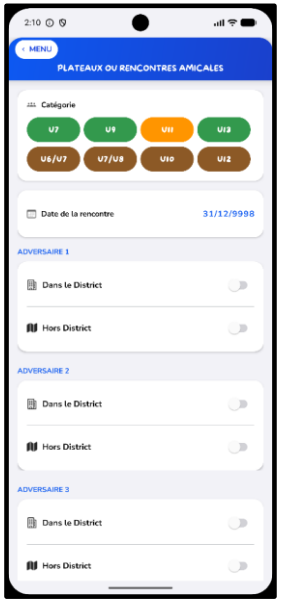
- Il suffit d'indiquer le nom du dirigeant et son n° de licence, puis appuyez sur le bouton « VALIDATION »
- Une alerte sur fond vert confirme l'envoi des informations dans la boite mail de la CFAER

GFER94

Rencontres amicales U11

OBJECTIF

Permettre de créer une rencontre amicale en U11



- Il faut d'abord choisir la catégorie U11 (elle est par défaut)
- Ensuite il faut choisir la date de la rencontre amicale.
- Si le club adverse est un club du District du Val de Marne, cliquez sur le bouton à côté de « Dans le District », puis sélectionnez le club dans la liste. Si le club est hors District du Val de Marne, cliquez sur le bouton à côté de « Hors District », une zone de texte va apparaitre dans laquelle il faudra indiquer le nom du club. Le principe est le même que pour le Challenge U11. Vous pouvez sélectionner entre 1 à 3 adversaires
- Si vous avez plusieurs équipes de votre catégorie qui jouent plusieurs équipes adverses du même club, vous devez faire autant de création qu'il y a d'équipes qui jouent
- Choisissez ensuite si la rencontre se joue à domicile ou à l'extérieur
- Cliquez enfin sur le bouton « VALIDATION », le nouveau plateau créé apparaîtra dans la sélection des plateaux (suivre la procédure **Feuille d'engagements-Critériums/Jour de coupe : Challenge U11 : Choisir sa poule et son équipe**)

GFER94

Rencontres amicales U13

OBJECTIF

Permettre de créer une rencontre amicale en U13

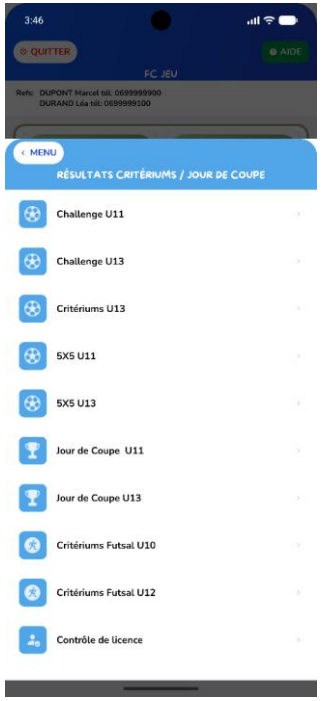
- Il faut d'abord choisir la catégorie U13
- Ensuite il faut choisir la date de la rencontre amicale.
- Si le club adverse est un club du District du Val de Marne, cliquez sur le bouton à côté de « Dans le District », puis sélectionnez le club dans la liste. Si le club est hors District du Val de Marne, cliquez sur le bouton à côté de « Hors District », une zone de texte va apparaitre dans laquelle il faudra indiquer le nom du club.
- Il faut indiquer le nombre d'équipes concernées
- Choisissez ensuite si la rencontre se joue à domicile ou à l'extérieur
- Cliquez enfin sur le bouton « VALIDATION », le nouveau plateau créé apparaîtra dans la sélection des plateaux (suivre la procédure **Feuille d'engagements-Critériums/Jour de coupe : Critérium U13 : Choisir son match et sa poule**)

GFER94

Options des menus déroulants : Résultats Critériums/Jour de coupe

OBJECTIF

Accéder à la fonctionnalité associée au choix du menu déroulant



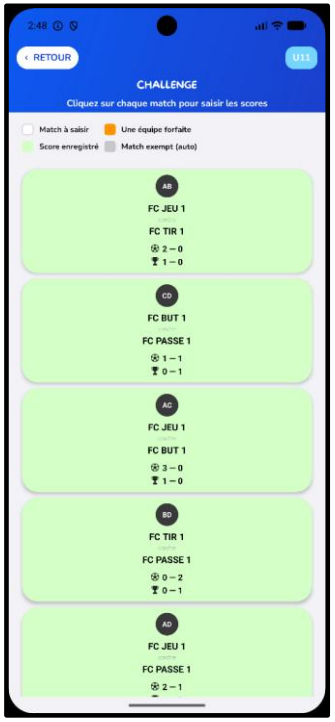
- Chaque bouton correspond à une pratique. Selon la taille des téléphones il faut faire défiler verticalement l'écran
- 5x5 U11 ou 5x5 U13 correspond à l'ancien Festifoot mais en foot à 5. Les fonctionnalités sont les mêmes que les critériums U13. Pour l'instant cette option n'est pas active

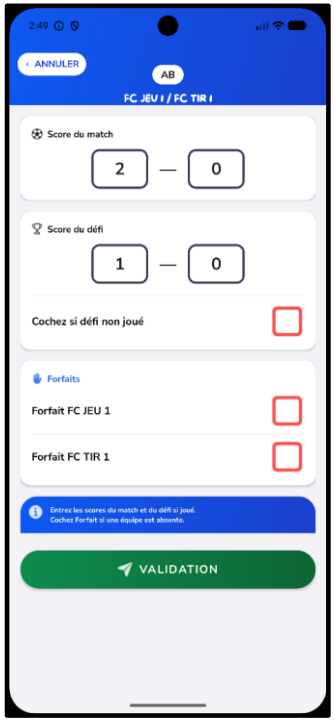
GFER94

Challenge U11 : Choisir sa poule

OBJECTIF

Choisir sa poule et indiquer les informations complémentaires





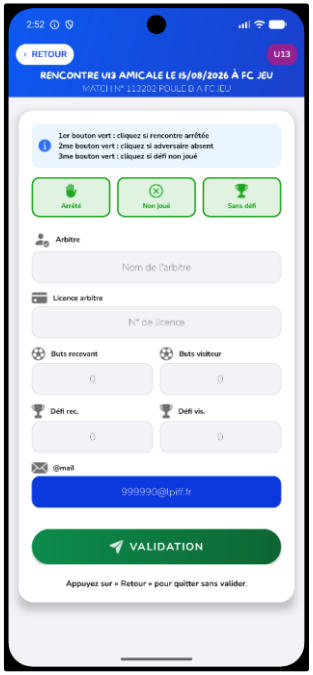
- Il faut d'abord indiquer la poule, puis appuyez sur la loupe pour la rechercher dans la base de données. Si la poule est trouvée et si vous êtes club recevant une information sur fond bleu apparaîtra en dessous de la poule
- A ce moment vous pouvez cliquer sur « Saisir les résultats ».
- Si des résultats ont déjà été enregistrés ils vont apparaitre comme c'est le cas dans cet exemple sur fond vert. Vous pouvez les modifier à tout moment. Sélectionnez la rencontre concernée
- Le troisième écran vous permet d'entrer les scores des rencontres et des défis s'ils ont été joués. S'il n'y a pas eu de défi Sélectionnez le bouton rouge à droite de « Cochez si défi non joué »
- S'il y a un forfait, Sélectionnez le bouton rouge correspondant au club forfait
- Vous devez faire cette opération pour toutes les rencontres jouées ou non. Ensuite vous finalisez en entrant le nom du dirigeant et son n° de licence et vous envoyez vos données en appuyant sur le bouton « VALIDATION »

GFER94

Critérium U13 : Choisir son numéro de match et sa poule

OBJECTIF

Choisir le numéro de match et sa poule, indiquer les informations complémentaires



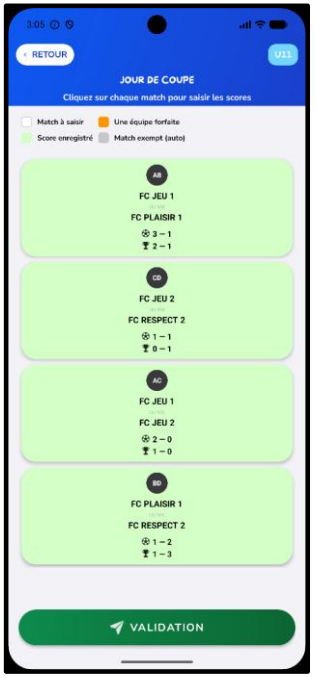
- Il faut d'abord choisir la rencontre concernée avec la poule associée
- Le deuxième écran vous permet d'entrer les scores des rencontres et des défis s'ils ont été joués.
- S'il n'y a pas eu de défi Sélectionnez le bouton vert en haut à droite (sans défi), il passe au rouge
- S'il y a un forfait, Sélectionnez le bouton vert en haut au milieu (non joué), il passe dans ce cas au rouge
- Si la rencontre a été arrêtée Sélectionnez le premier bouton vert en haut (arrêté), il passe au rouge dans ce cas
- Ensuite vous finalisez en entrant le nom du dirigeant et son n° de licence et vous envoyez vos données en appuyant sur le bouton « VALIDATION »

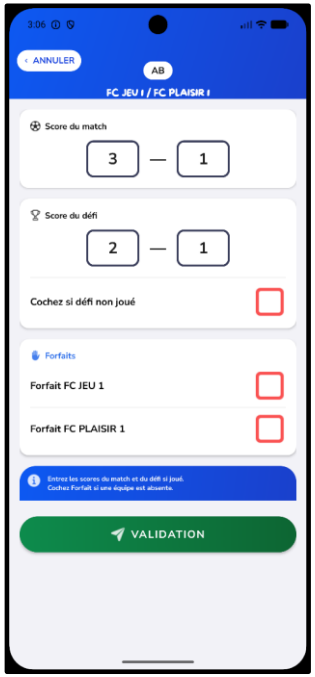
GFER94

Jour de coupe U11/U13 : Choisir sa poule

OBJECTIF

Choisir sa poule et indiquer les informations complémentaires





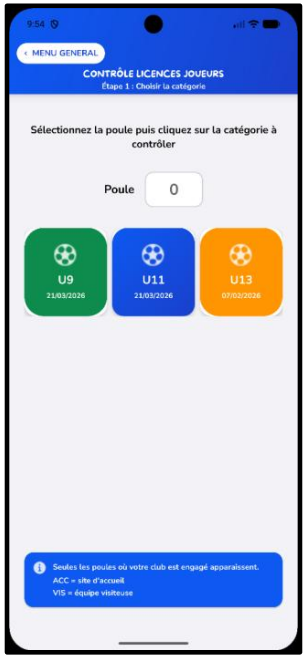
- Il faut d'abord indiquer la poule, puis appuyez sur la loupe pour la rechercher dans la base de données. Si la poule est trouvée et si vous êtes club recevant une information sur fond bleu apparaitra en dessous de la poule. A ce moment vous pouvez cliquer sur « Saisir les résultats ».
- Si des résultats ont déjà été enregistrés ils vont apparaitre comme c'est le cas dans cet exemple sur fond vert. Vous pouvez les modifier à tout moment. Sélectionnez la rencontre concernée
- Le troisième écran vous permet d'entrer les scores des rencontres et des défis s'ils ont été joués. S'il n'y a pas eu de défi Sélectionnez le bouton rouge à droite de « Cochez si défi non joué »
- S'il y a un forfait, sélectionnez le bouton rouge correspondant au club forfait
- Vous devez faire cette opération pour toutes les rencontres jouées ou non. Les deux dernières rencontres apparaîtront après les résultats des 2 premières rencontres selon les scores
- Ensuite vous finaliser en entrant le nom du dirigeant et son n° de licence et vous envoyez vos données en appuyant sur le bouton « VALIDATION »

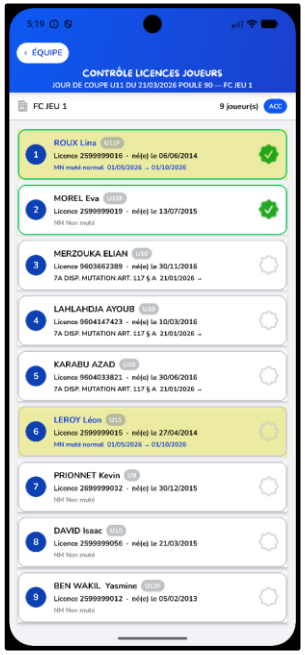
GFER94

Contrôle des licences

OBJECTIF

Contrôler les licences des autres équipes participant à Jour de coupe U11 ou U13





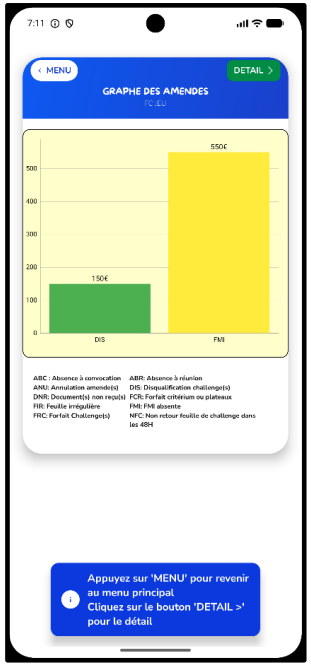
- Il est impossible et interdit de télécharger les photos des joueurs depuis FOOT2000
- Pour pouvoir contrôler les licences il faut que la ou les équipes adversaires aient enregistrées leur feuille d'engagement de joueurs
- Il faut indiquer le n° de poule et cliquer sur la catégorie concernée
- Il faut ensuite choisir l'équipe que vous souhaitez contrôler.
- La liste des joueurs apparaît, il suffit de demander à chaque joueur son nom, prénom et date de naissance pour valider le joueur. Il suffit ensuite de cocher à droite. Attention il n'y a pas de mémorisation des joueurs cochés

GFER94

Suivi amendes

OBJECTIF

Permettre de suivre l'évolution des amendes



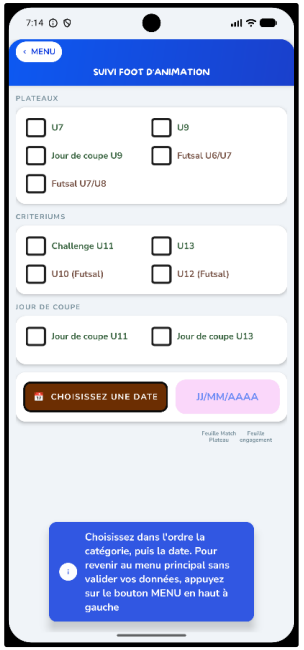
- Le bouton « DETAIL > » permet d'avoir la liste des amendes

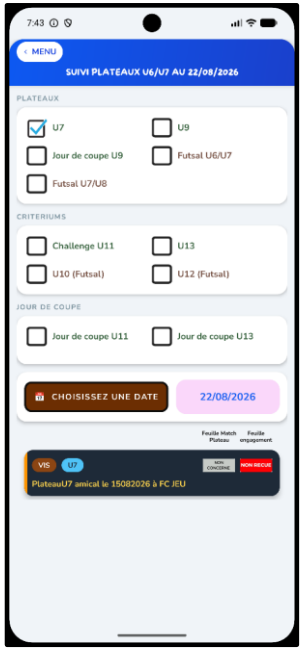
GFER94

Suivi envoi FA

OBJECTIF

Permettre de suivre l'envoi des documents administratifs à la CFAER





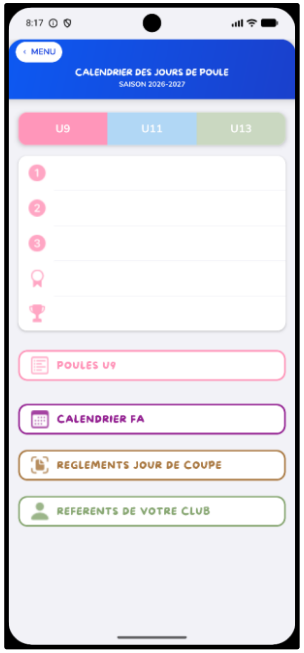
- Il suffit de cocher la catégorie concernée et de choisir la date en cliquant sur le bouton « CHOISISSEZ UNE DATE »
- Deux exemples avec la catégorie U7 au 22/08/2026, le premier avec le club recevant, le second avec le club visiteur

GFER94

Calendrier FA- Jour de coupe

OBJECTIF

Avoir les dates des différents tours des jours de coupe



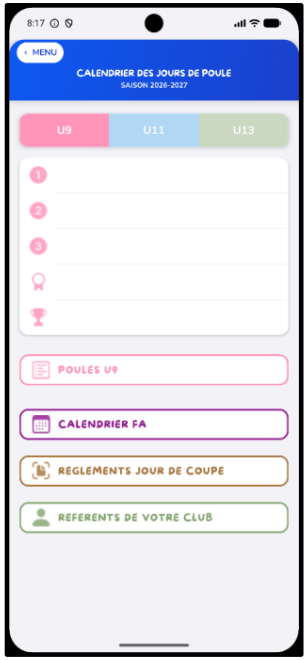
- Il faut choisir la catégorie pour avoir les dates des différents tours des jours de coupe
- Exemple avec des U11

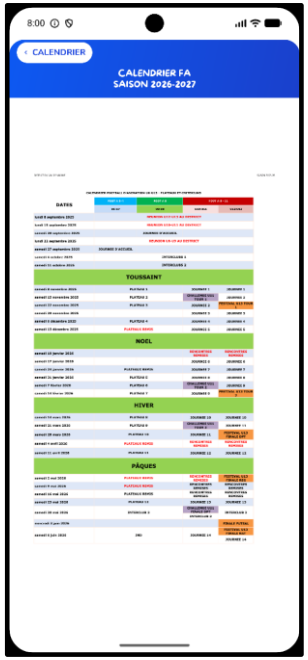
GFER94

Calendrier FA- Calendrier de la saison

OBJECTIF

Avoir toutes les dates des différentes pratiques pour une saison donnée





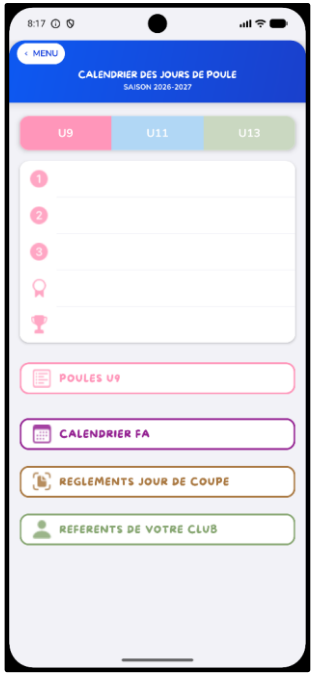
- Sélectionnez le bouton « CALENDRIER FA » pour avoir le déroulé de la saison

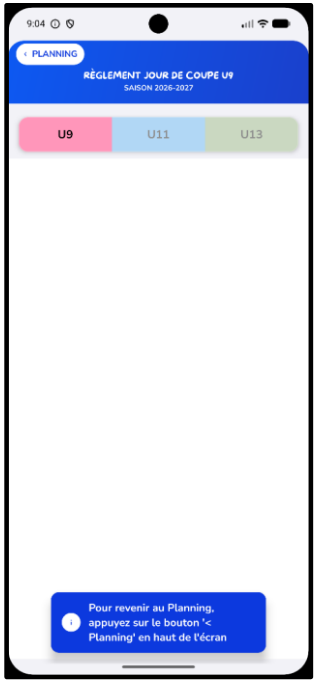
GFER94

Calendrier FA- Règlements des jours de coupe

OBJECTIF

Afficher tous les différents règlements relatifs aux « Jour de coupe »





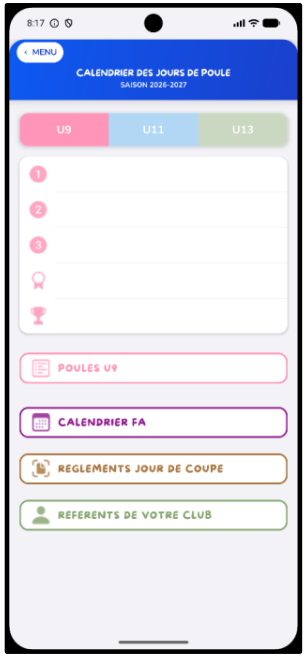
- Sélectionnez le bouton « REGLEMENTS JOUR DE COUPE » pour avoir le règlement des trois « Jour de coupe »
- Il faut ensuite choisir la catégorie concernée
- Le règlement apparaît, dans l'exemple il s'agit de l'ancien règlement
- Par défaut c'est le règlement Jour de coupe U9 qui est affiché

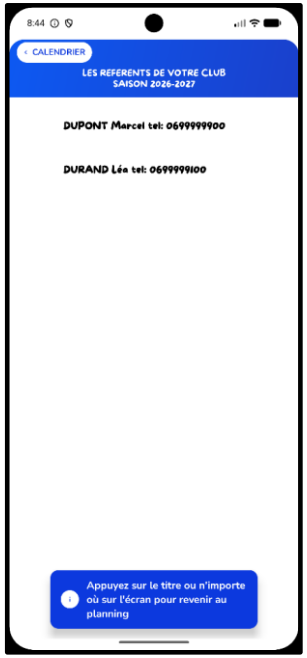
GFER94

Calendrier FA- Référents de votre club

OBJECTIF

Afficher les coordonnées des référents associés à votre club





- Sélectionnez le bouton « REFERENTS DE VOTRE CLUB » pour avoir les coordonnées des deux référents rattachés à votre club
- Les noms et téléphones apparaissent aussi dans le menu principal juste au-dessus des boutons de navigation