



# APPLICATION

## FOOTBALL ANIMATION LOISIR



### INFORMATIONS PRATIQUES

#### DROITS AUX EDUCATEURS, DIRIGEANTS ou ACCOMPAGNATEURS d'équipes

Comme pour la FMI, vous pouvez donner les droits d'accès aux personnes mentionnées ci-dessous via footclubs. Ainsi, les personnes auront accès à toutes les fonctionnalités de FAL de leur catégorie et gérer leurs équipes, leurs plateaux.

#### PRISE EN COMPTE DES ENGAGEMENTS

Version : 1.0.3

Sur la page d'accueil à partir du moment où la catégorie est visible, cela signifie que l'engagement est réalisé dans la catégorie et la phase mentionnée (ici en U6/U7, 2 équipes)

En cliquant sur la catégorie, vous aurez le détail des équipes engagées



# APPLICATION

## FOOTBALL ANIMATION LOISIR



### CODE COULEUR

Afin de vous assurer :

- De la tenue du plateau,
- De la saisie des résultats
- De l'envoi des documents
- 

un code couleur vous permet de vous assurer de la validation de ceux-ci. (cf exemple ci-dessous)

The screenshot shows the 'Calendriers - Gestion' interface. The top navigation bar includes 'Football Animation & Loisir' and a language selector (anglais, français). The main content area displays a calendar for 'ÉPREUVE U10/U11' from '01/10/2021' to '31/12/2021'. The calendar is organized by date, showing matches for 'Samedi 02 Octobre 2021', 'Samedi 09 Octobre 2021', 'Samedi 16 Octobre 2021', and 'Samedi 23 Octobre 2021'. Each match card includes the teams, the stadium, and a color-coded status bar. A red arrow points from the legend to a red status bar, and a green arrow points from the legend to a green status bar.

Vert : Réalisé

Rouge : Non réalisé



# APPLICATION

## FOOTBALL ANIMATION LOISIR



### MODIFICATION DES DONNEES

La période des engagements est ouverte, votre statut est **PRE-ENGAGE**.

Vous pouvez :

- Ajouter/supprimer une ou de équipes
- Modifier le niveau d'une ou des équipes
- Modifier l'encadrement
- Modifier le choix

La période d'engagement est close, votre statut est **ENGAGE**.

Vous ne pouvez plus :

- Ajouter ou supprimer une équipe
- Modifier le niveau