

Der Online-Spielbericht für Spiele im Elsass.

Südbadischer
Fußballverband



Feuille de match informatisée.

Dieses Skript wurde erstellt von René Hargarten, Bezirk Freiburg.

Gültig ab Saison 17/18.

Falls Rückfragen bestehen, Mail an: rene.hargarten@freenet.de

Bei der Einführung des elektronischen Spielberichtsbogens in Frankreich erhielt jeder französische Verein vom Verband ein Tablet, mit denen die Schiedsrichter und Trainer bzw. Offiziellen arbeiten und die Kapitäne die Spielberechtigungen der gegnerischen Mannschaft überprüfen können. Anders als in Deutschland wird hierfür grundsätzlich nur das Tablet verwendet, d.h. ein Stand-PC oder Laptop ist nicht von Nöten. Der Bogen kann zudem offline bearbeitet werden. Nach dem Spiel und nach der Freigabe des Bogens, ist es Aufgabe des Vereins, das Tablet mit dem Internet zu verbinden, damit der freigegebene Bogen des Schiedsrichters verschickt wird.

Falls das Tablet aus diversen Gründen nicht einsatzfähig ist, wird auf den üblichen Papierbogen zurückgegriffen. Die Vereine sind daher angehalten, die Spielerpässe mitzuführen, da die Spielberechtigung dann nicht mehr online nachgeprüft werden kann.

Vor dem Spiel

1.) Überprüfung der Spieldaten über die Taste „Infos Arbitre“.

Lieu = Spielort/Ortsname/Stadtnamen

Terrain = Sportplatz/Stadion

Médecin = Arzt (falls anwesend)

Techniciens lumière = Lichttechniker (falls Abendsspiel)

Directeur de la sécurité = Verantwortlicher der Platzordnung

Liste des officiels = Name des Schiedsrichters (und seiner Assistenten)

Seit der Saison 2017/2018 ist der Name des Schiedsrichters **automatisch** im französischen System. Falls der Name aus irgendeinem Grund nicht oder falsch auf dem Tablet erscheint, kann dies auch manuell geändert werden:

Nom = Familienname

Prénom = Vorname

Type = Stellung (hier „arbitre“ anklicken)

Statut = Status (offiziell oder freiwillig)

Fonction = Funktion (Hauptschiedsrichter, SRA1 oder SRA2)

N° de licence = Nummer des SR-Ausweises.

Anschließend auf „Ajouter“ (hinzufügen) klicken.

2.) Erstellung eines Passworts („mot de passe“).

Da alle Beteiligten eines Fußballspiels am selben Tablet arbeiten müssen, muss der Zugang des Schiedsrichters bzw. der zwei Mannschaften durch Passwörter gesichert sein. Dies schließt aus, dass ein Mannschaftenverantwortlicher die Daten des Schiedsrichters manipuliert.

Hierfür muss ein mindestens 2-stelliges Passwort („mot de passe“) erstellt werden **(keine Zahlen/keine Sonderzeichen, da sonst System abstürzen kann)**. Das mindestens 2-stellige Passwort (zum Beispiel die Initialen des Namens) muss im Anschluss nochmals bestätigt werden.

Auf der Taste „Valider les infos arbitre“ (Informationen über Schiedsrichter bestätigen) wird der Vorgang abgeschlossen.

3.) Kontrolle der Pässe („Licences“).

Eine Besonderheit in Frankreich ist, dass jeweils die Spielführer die Pässe der gegnerischen Mannschaft kontrollieren. Durch den elektronischen Bogen müssen die Vereine nicht mehr die originalen Spielerpässe vorlegen (die Vereine sind trotzdem verpflichtet diese mitzuführen, falls das Tablet ausfällt). Die Legitimation erfolgt online. Der Schiedsrichter übernimmt hierbei keine Verantwortung. Die Passkontrolle in der Kabine übernimmt ebenfalls der gegnerische Spielführer (mit dem Tablet in der Hand). Der Schiedsrichter begleitet die Passkontrolle und überprüft ausschließlich die Rückennummern.

Neu in der Saison 2017/2018

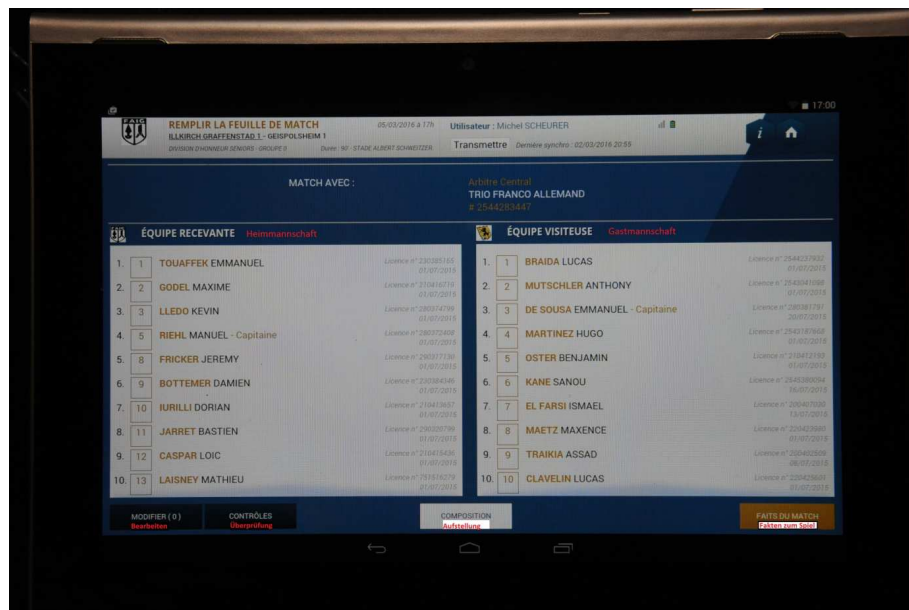
Die Spielführer bestätigen die Korrektheit der Pässe **nicht mehr** per Unterschrift auf dem Tablet (Taste „Signature“). Unterschrieben wird nur noch nach dem Spiel.

Falls es Reklamationen vor dem Spiel gibt, kann dies der Kapitän über die Taste „Réserves“ machen. Der Schiedsrichter muss ebenfalls unterschreiben. Gerät anschließend ausmachen.

Nach dem Spiel

Auf dem Startbild erscheinen die Mannschaftsaufstellungen (siehe Abbildung 1). Falls diese einer Korrektur bedürfen, kann dies über die Taste „Modifier“ getan werden. Anschließend kann auf „Faits Du Match“ die Spieldaten (Personalstrafen, Tore etc.) eingetragen werden.

Die Übersetzungen in diesem Skript sind in den Abbildungen integriert. Für ein besseres Lesen auf ausgedruckten Kopien sind sie aber nochmals in Kästen neben den entsprechenden Abbildungen aufgeschrieben.



Équipe recevant =
Heimmannschaft

Équipe visiteuse =
Gastmannschaft

Modifier = Bearbeiten

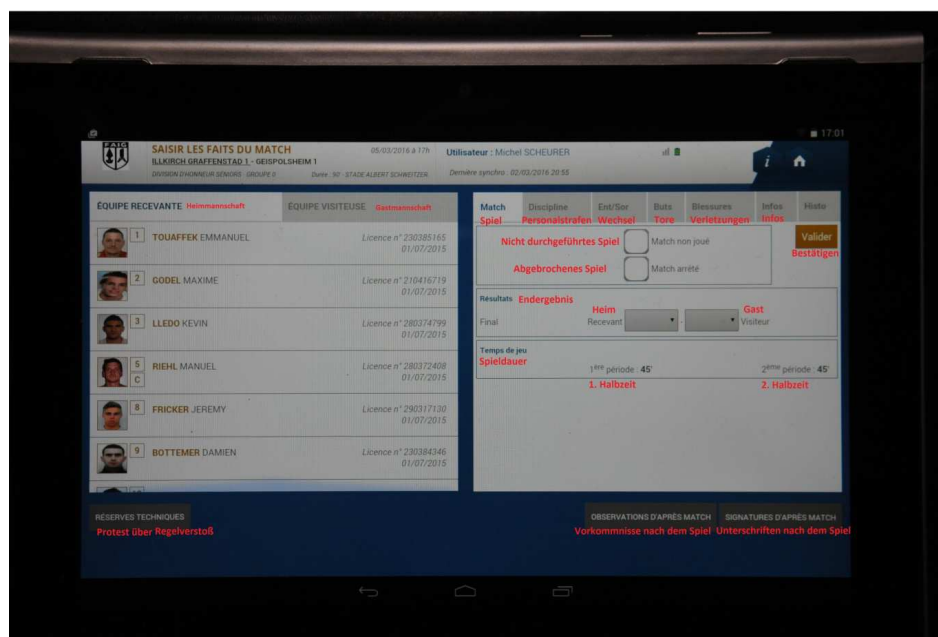
Contrôles =
Überprüfen

Composition =
Aufstellung

Faits du match =
Daten zum Spiel

Abbildung 1

Unter dem Reiter „Match“ (siehe Abbildung 2) werden die Tore und die Spieldauer eingegeben. Wenn das Spiel abgebrochen wurde, wird „Match arrêté“ angekreuzt; bei einem nicht angetretenem Spiel „Match non-joué“. Anschließend muss auf „Valider“ (siehe Abbildung 3) und auf den Reiter „Discipline“ gedrückt werden.



Match = Spiel

Discipline =
Personalstrafen

Ent/Sort =
Wechsel

Buts = Tore

Blessures =
Verletzungen

Match non-joué =
Nicht-
durchgeführtes
Spiel

Abbildung 2

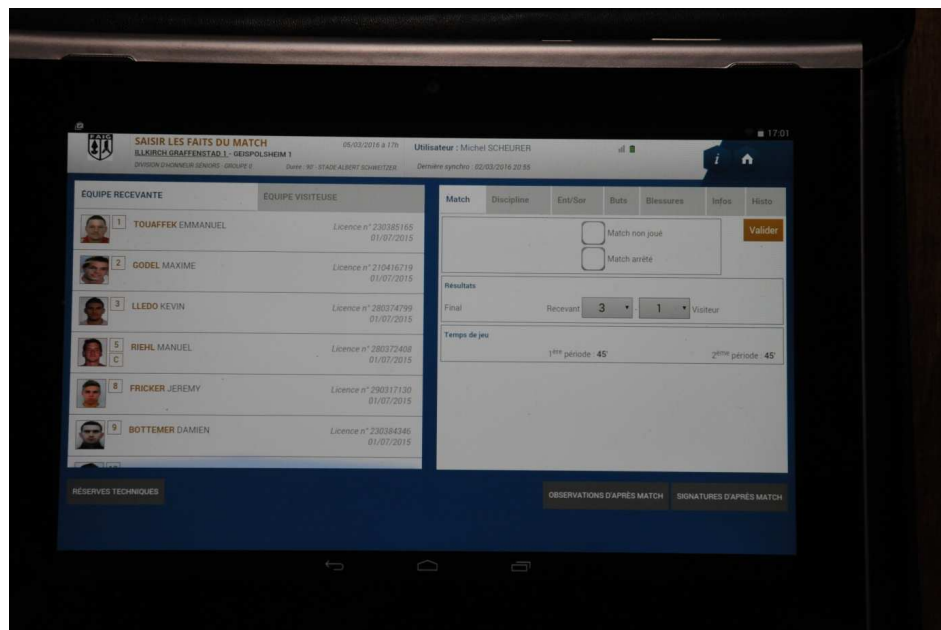


Abbildung 3

Match arrêté =
abgebrochenes
Spiel

Résultat =
Endergebnis

Recevant =
Heim-

Visitant = Gast

Temps de jeu =
Spieldauer

1^{ère} période = 1.
Halbzeit

Réserves techniques = Protest über Regelverstoß

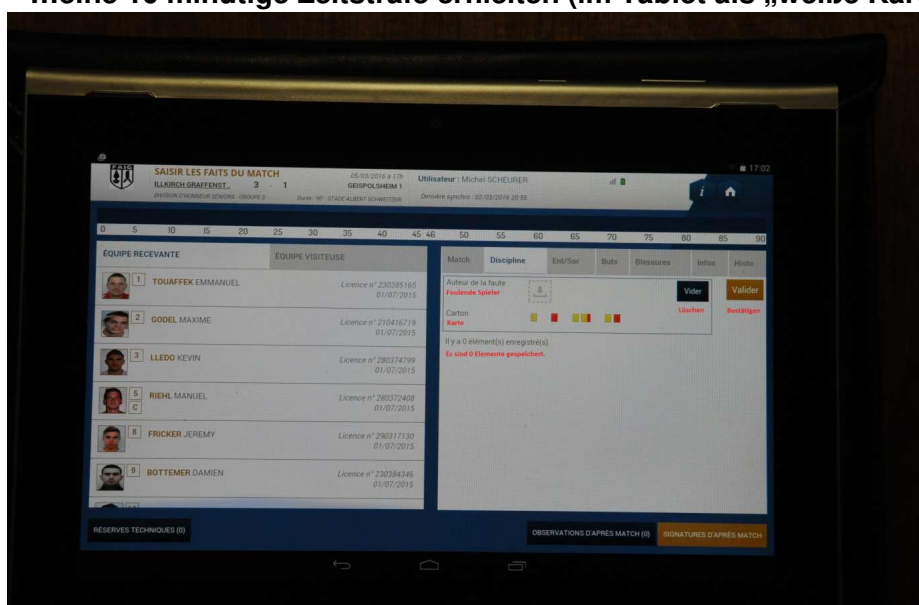
Observations d'après match = Vorkommnisse nach dem Spiel

Signatures d'après match = Unterschriften nach dem Spiel

Auf dem Reiter „Discipline“ werden die Personalstrafen eingegeben. Hierbei werden die Spieler unterschieden in diejenigen, die...

- ... ausschließlich verwarnung wurden,
- ... direkt eine Rote Karte erhielten,
- ... nach einer Gelben Karte später die Gelb-Rote Karte erhielten,
- ... trotz einer Verwarnung direkt die Rote Karte erhielten. (siehe Abbildung 4 und 5)

-...eine 10 minütige Zeitstrafe erhielten (im Tablet als „weiße Karte“ dargestellt). Hier muss ein Grund („Motif“) eingetragen werden (einfach „Unsportlichkeit“ eintragen).



Auteur de la faute =
Foulender Spieler

Vider = Löschen

Carton = Karte

Valider = Bestätigen

Abbildung 4

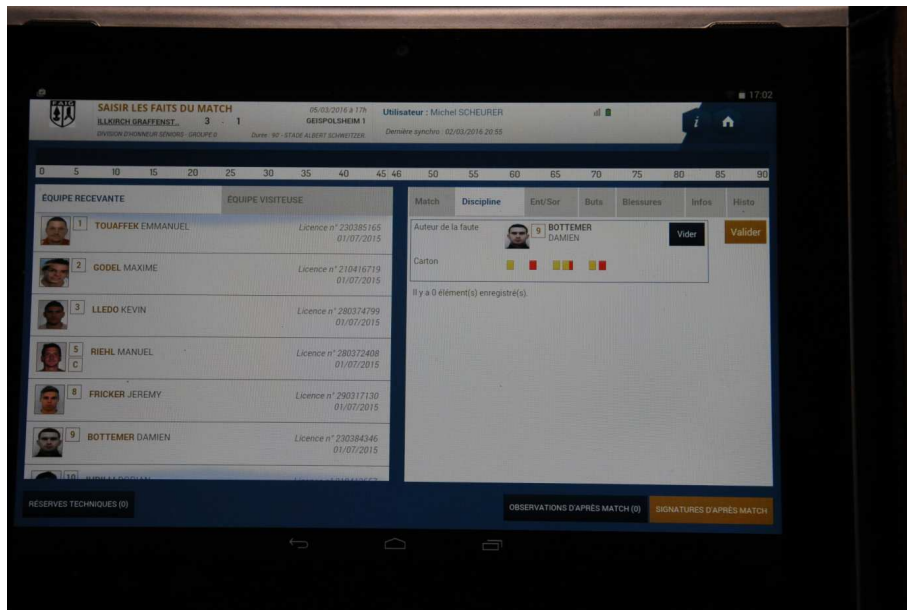


Abbildung 5

Ebenso muss der Grund („Motif“) für die Personalstrafe genannt werden. Für die Übersetzungen siehe Abbildung 7.

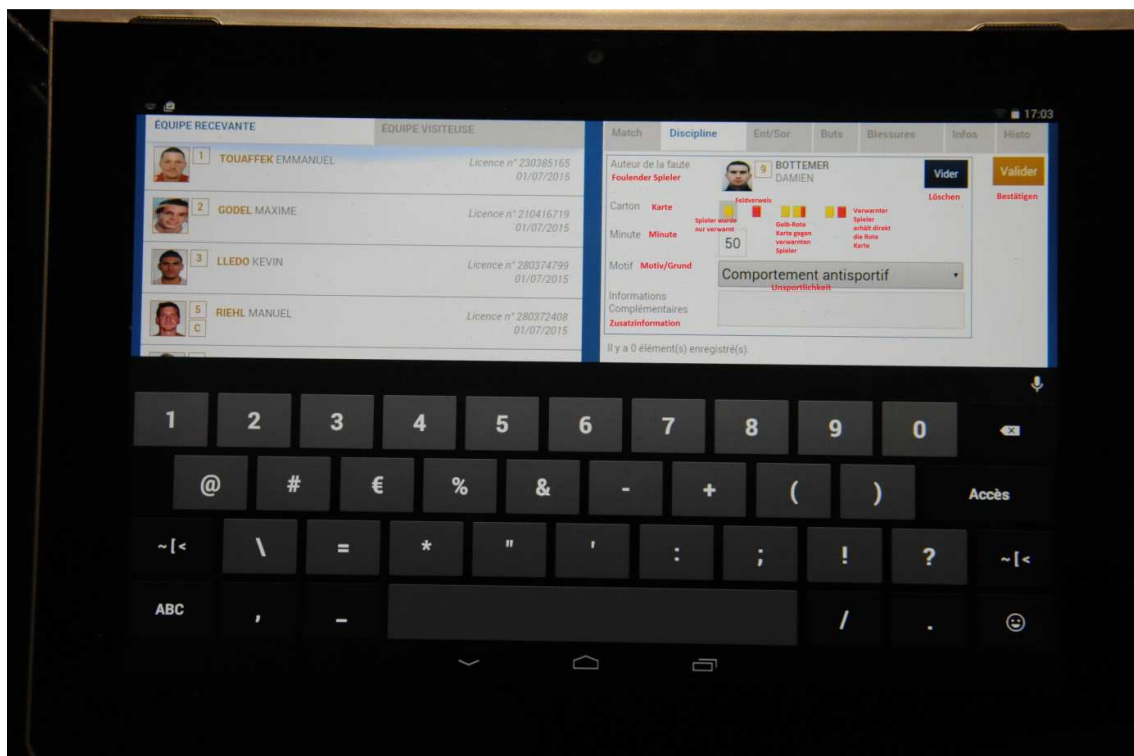


Abbildung 6

Auteur de la faute = Foulender Spieler

Motif = Motiv/Grund

Vider = Löschen

Comportement antisportif = Unsportlichkeit

Carton = Karte

Informations complémentaires=Zusatzinformationen

Valider = Bestätigen

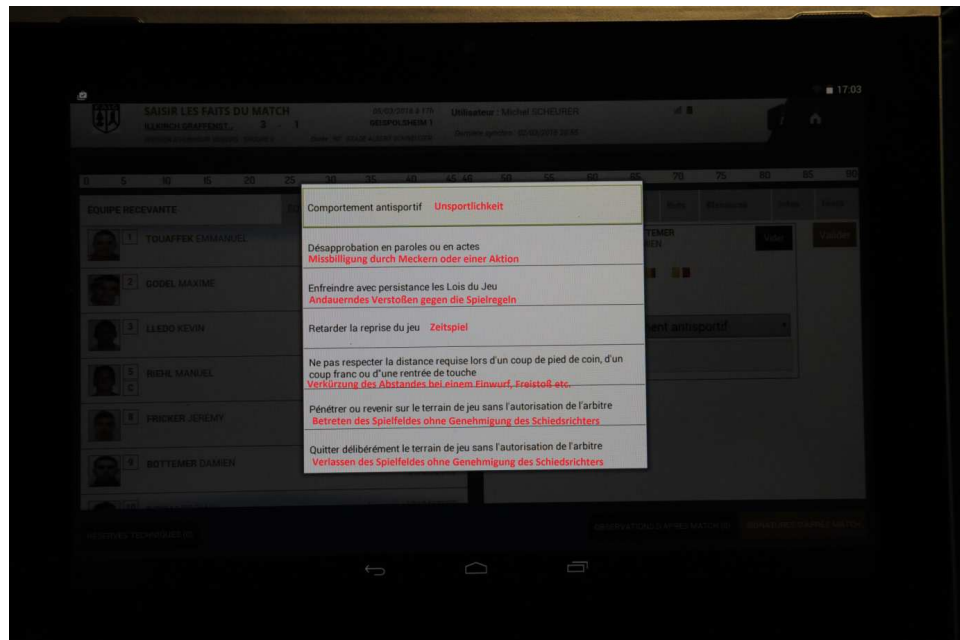


Abbildung 7

Comportement antisportif = Unsportlichkeit.

Désapprobation en paroles ou en actes = Missbilligung durch Meckern oder einer Aktion.

Enfreindre avec persistance les lois du jeu = Andauerndes Verstoßen gegen die Regeln.

Retarder la reprise du jeu = Zeitspiel.

Ne pas respecter la distance ... = Verkürzung des Abstandes bei Einwurf, Eckball etc.

Pénétrer ou revenir sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre = Betreten des Spielfeldes ohne Autorisation des Schiedsrichters.

Quitter délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre = Verlassen des Spielfeldes ohne Autorisation des Schiedsrichters.

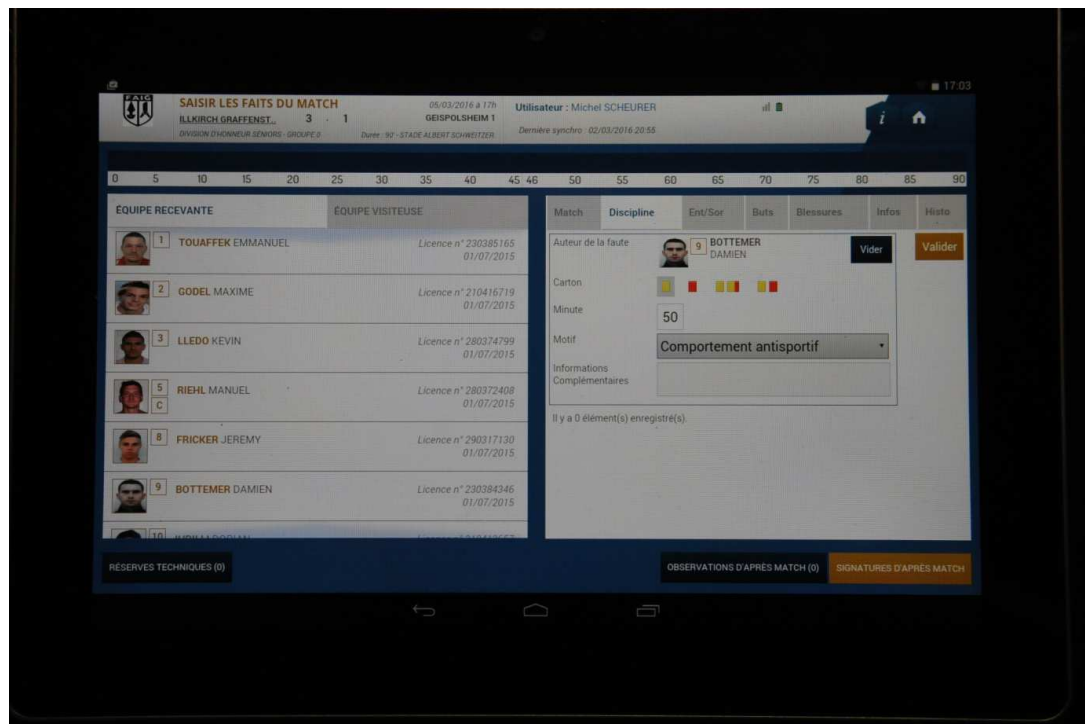


Abbildung 8

Nachdem auf „Valider“ gedrückt wurde, werden auf dem Zeitstrahl im oberen Feld des Tablets die Personalstrafen markiert (siehe Abbildung 9 und 10). Anschließend muss auf den Reiter „Ent/Sor“ gedrückt werden.

Neu seit Saison 2017/2018: Falls der Trainer bzw. ein Offizieller des Innenraums verwiesen wurde, kann dies auch unter „Discipline“ eingetragen werden. Trainer und Offizielle sind in der Spielerliste hinterlegt.

- ➔ Wie oben beschrieben eintragen. **Achtung:** Es muss im unteren Kästchen ein Grund („Motif“) eingetragen werden. Dies entspricht der deutschen „Meldung“. Diese „Meldung“ kann natürlich auf Deutsch geschrieben werden.

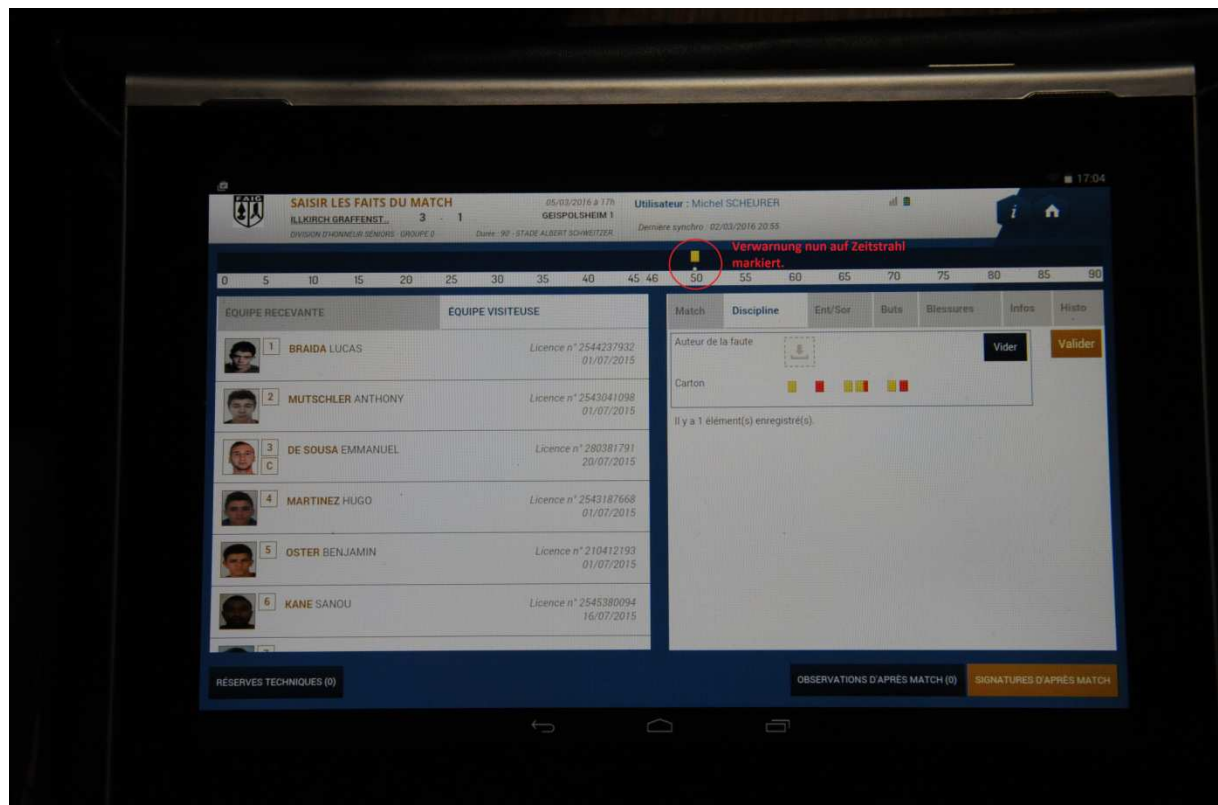


Abbildung 9

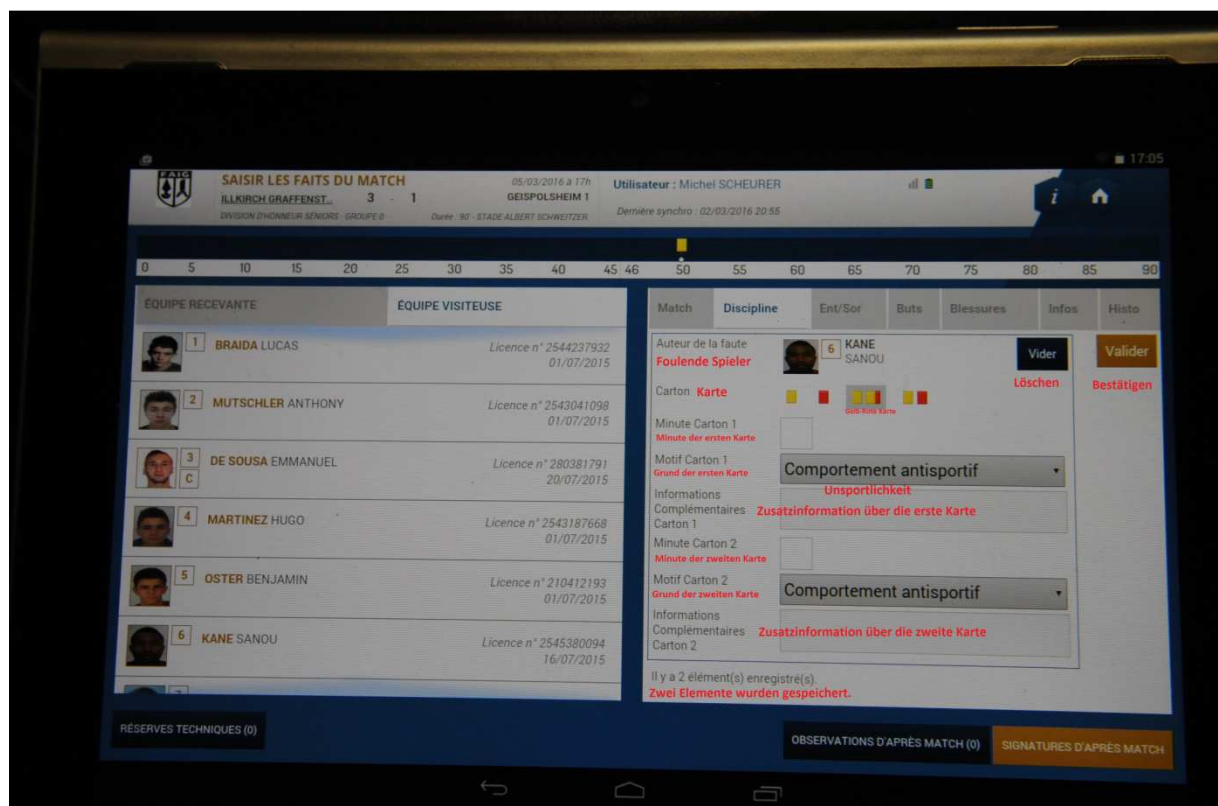
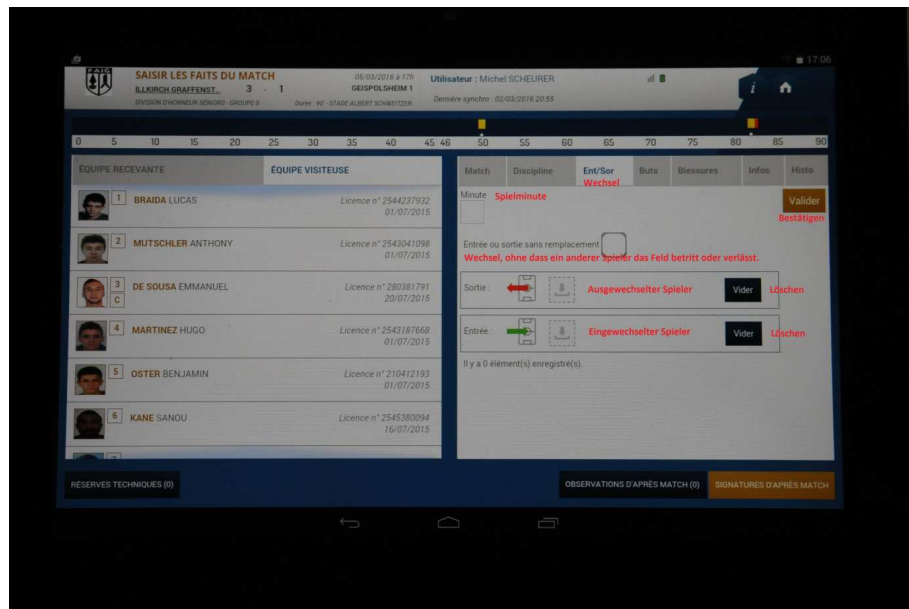


Abbildung 10

Bei „Ent/Sor“ werden die Wechselvorgänge eingegeben (siehe Abbildung 11 und 12). Falls ein Spieler auf das Feld kommt/ vom Feld geht, ohne dass ein Spielertausch stattgefunden

hat, wird dies wie auf Abbildung 11 angekreuzt (z.B. eine Mannschaft beginnt mit 10 und ergänzt dann später bzw. eine Mannschaft beginnt mit 11 und müssen mangels Ersatzspieler mit 10 weiterspielen).

Vorgang mit „Valider“ beenden und weitermachen mit „Buts“.



Ent/Sor = Wechsel

Entrée ou sortie sans remplacement =
Wechsel, ohne dass ein
Auswechselspieler
eingesetzt wird.

Abbildung 11

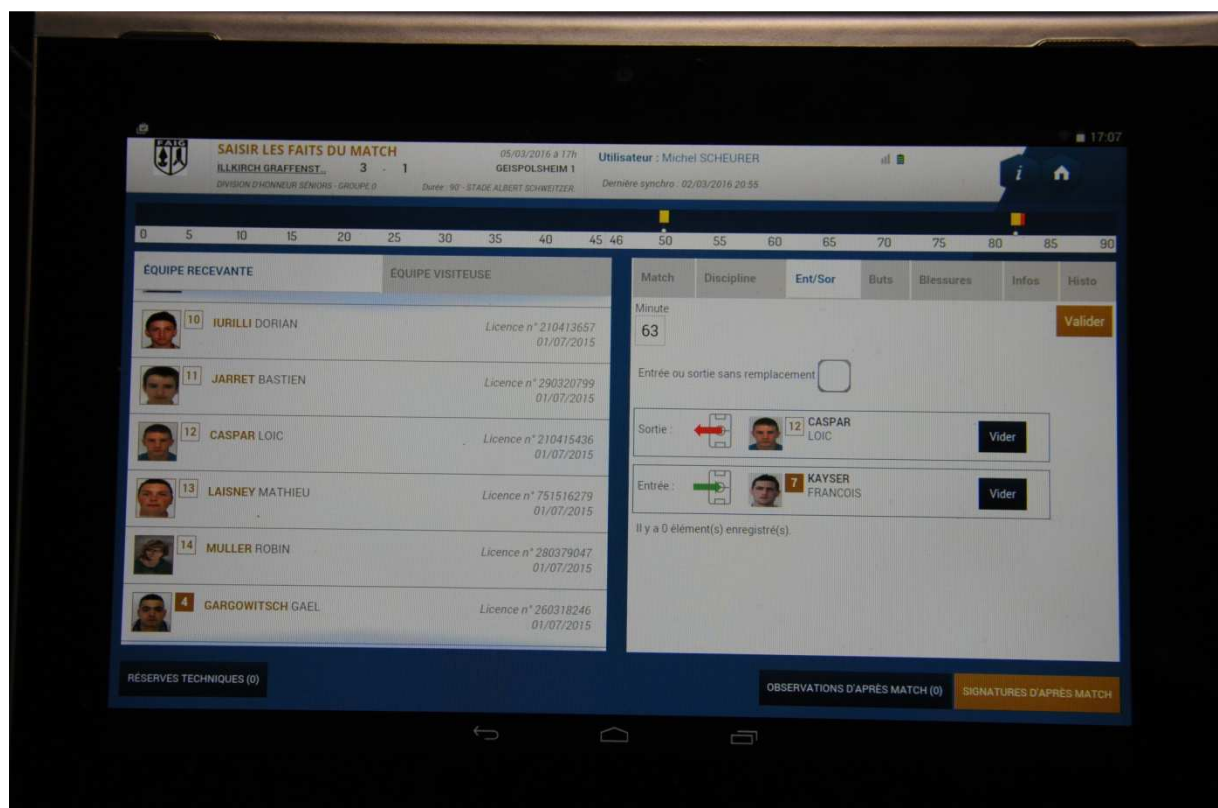
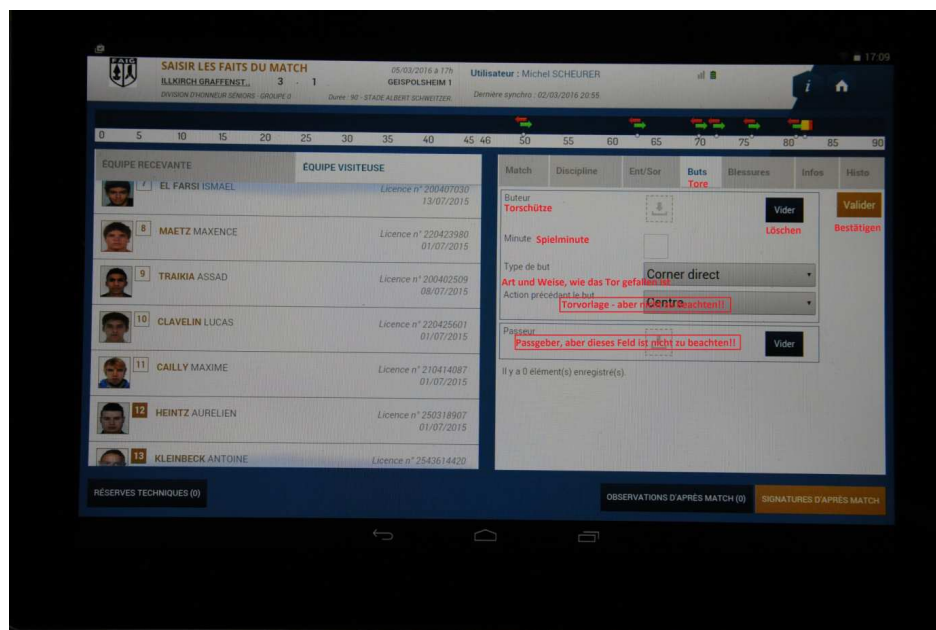


Abbildung 12

Auf dem Reiter „Buts“ werden die Torschützen, die Spielminute des Tores und die Art und Weise des Tores eingetragen werden. Normalerweise müssen die Torschützen aber nicht

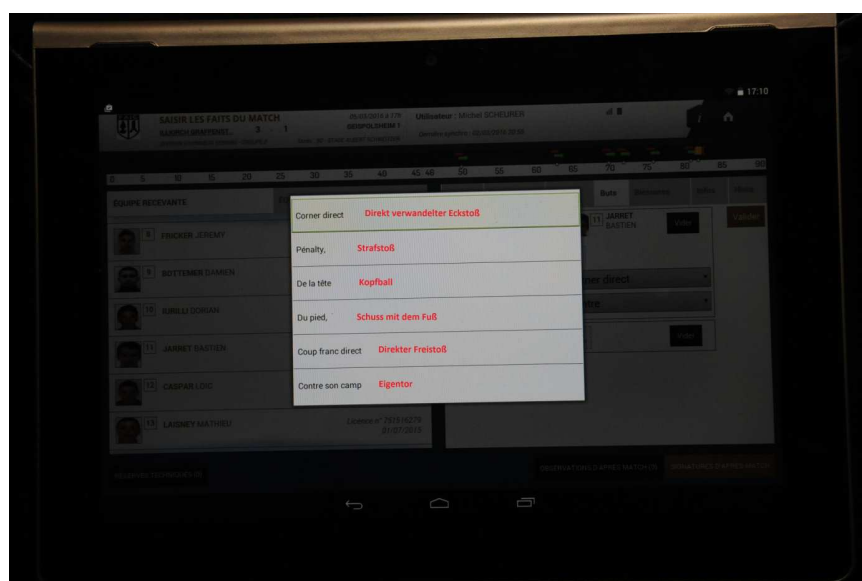
vom SR eingetragen werden – dies übernehmen die Vereine (siehe Abbildung 13). Für die Übersetzungen siehe Abbildung 14.

Anschließend „Valider“ und weitermachen mit „Blessures“.



Buts = Tore
Buteur = Torschütze
Vider = Löschen
Valider = Bestätigen
Type de but = Art und Weise, wie das Tor gefallen ist

Abbildung 13



Corner direct = Direkt verwandelter Eckstoß
Penalty = Strafstoß
De la tête = Kopfball
Du pied = mit dem Fuß
Coup franc direct = Direkter Freistoß
Contre son camp = Eigentor

Abbildung 14

Auf dem Reiter „Blessures“ werden verletzte Spieler eingetragen (Vereine melden die verletzten Spieler wie in Deutschland!). Zudem wird eingetragen, ob der Spieler ausgewechselt wurde (wenn ja, Spielminute eintragen) und an welcher Stelle des Körpers der Spieler sich verletzt hat (siehe Abbildung 15). Für die Übersetzungen siehe Abbildung 16. Anschließend „Valider“.

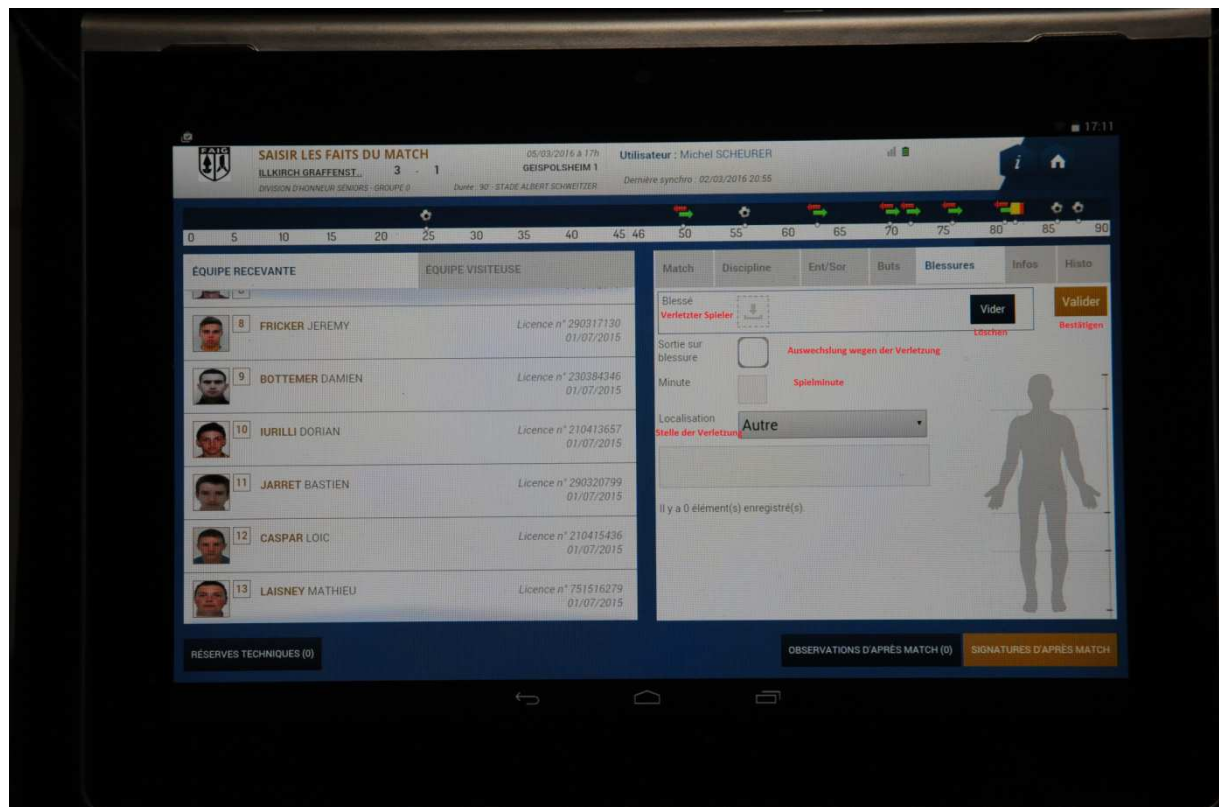


Abbildung 15

Blessé = Verletzter Spieler	Sortie sur blessure = Auswechslung wegen der Verletzung
Vider = Löschen	Localisation = Stelle der Verletzung Valider = Bestätigen

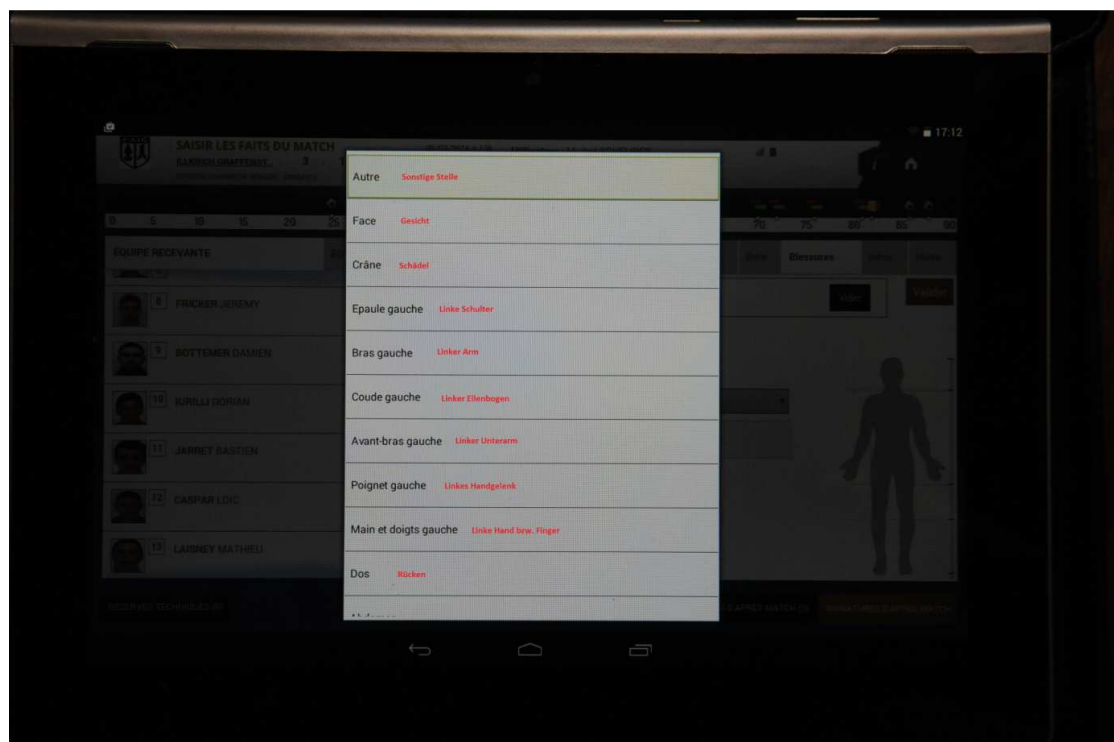


Abbildung 16

Autre = Andere

Face = Gesicht

Crâne = Schädel

Épaule gauche = Linke Schulter

Bras gauche = Linker Arm

Coude gauche = Linker Ellenbogen

Avant-bras gauche = Linker Unterarm

Poignet gauche = Linkes Handgelenk

Main et doigts gauche = Linke/r Hand bzw. Finger

Dos = Rücken

Droite = Rechts

Auf dem Reiter „Histo“ kann der Spielverlauf und das bis dato Eingetragene nachvollzogen werden. (siehe als Beispiel Abbildung 17, 18 und 19). Eventuelle Reklamationen der Spielführer können über „Observations d'après Match“ gemacht werden.

Zu den Unterschriften und zum Abschluss des Bogens wird auf „Signatures d'après match“ gedrückt.

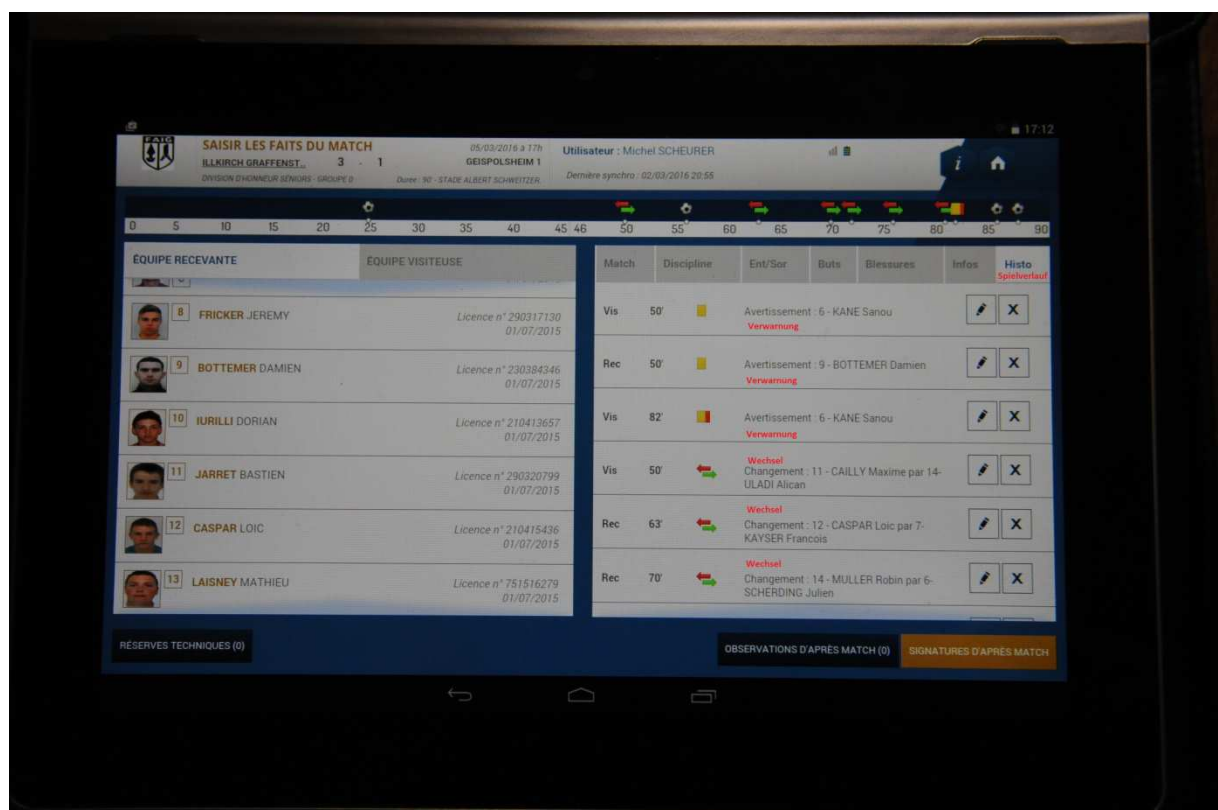


Abbildung 17

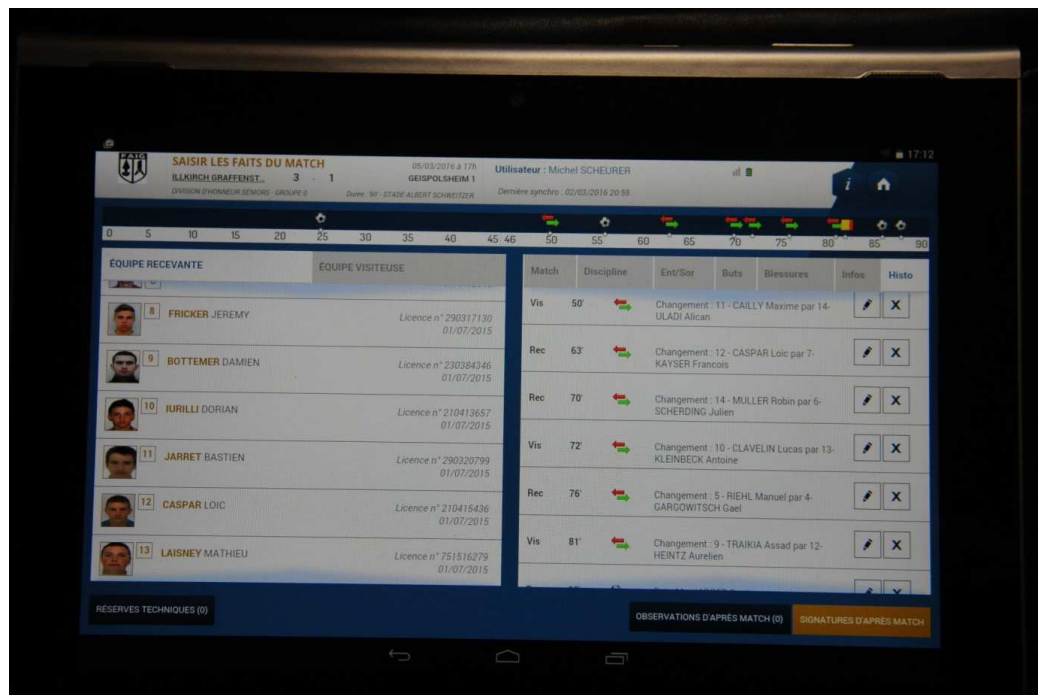


Abbildung 18

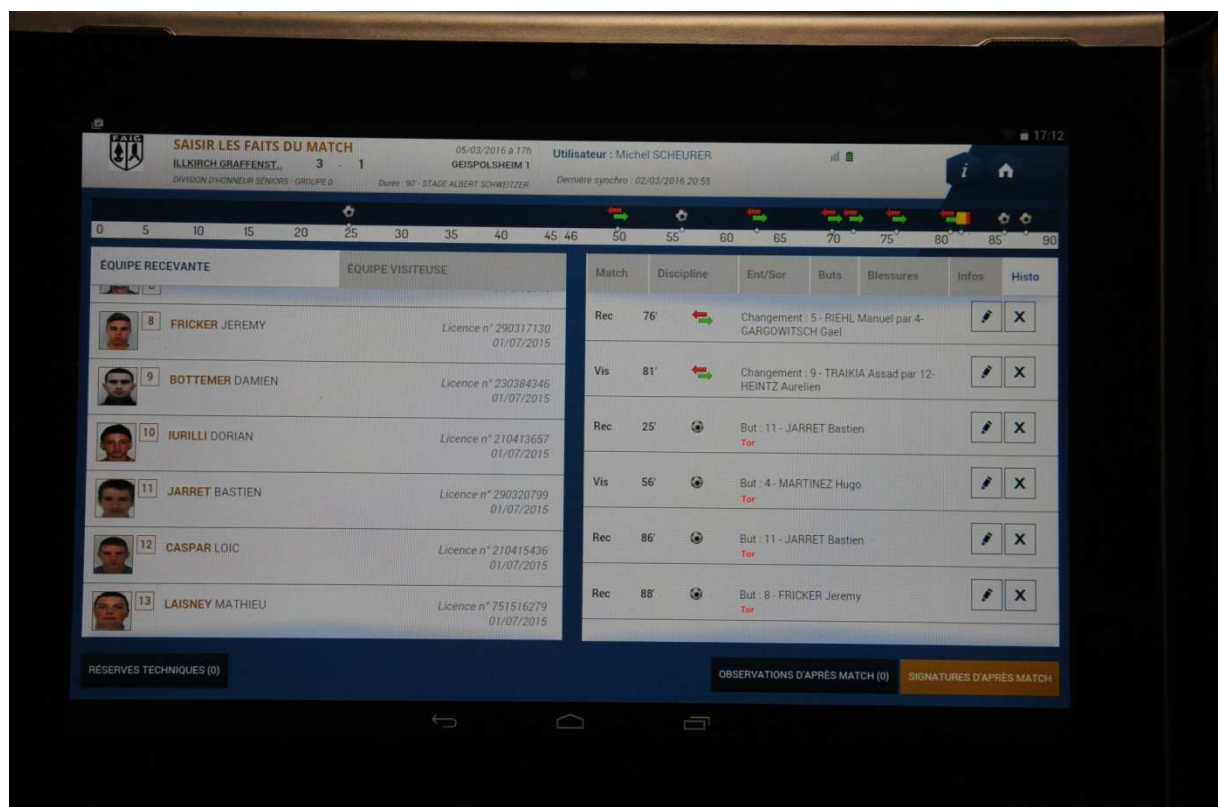
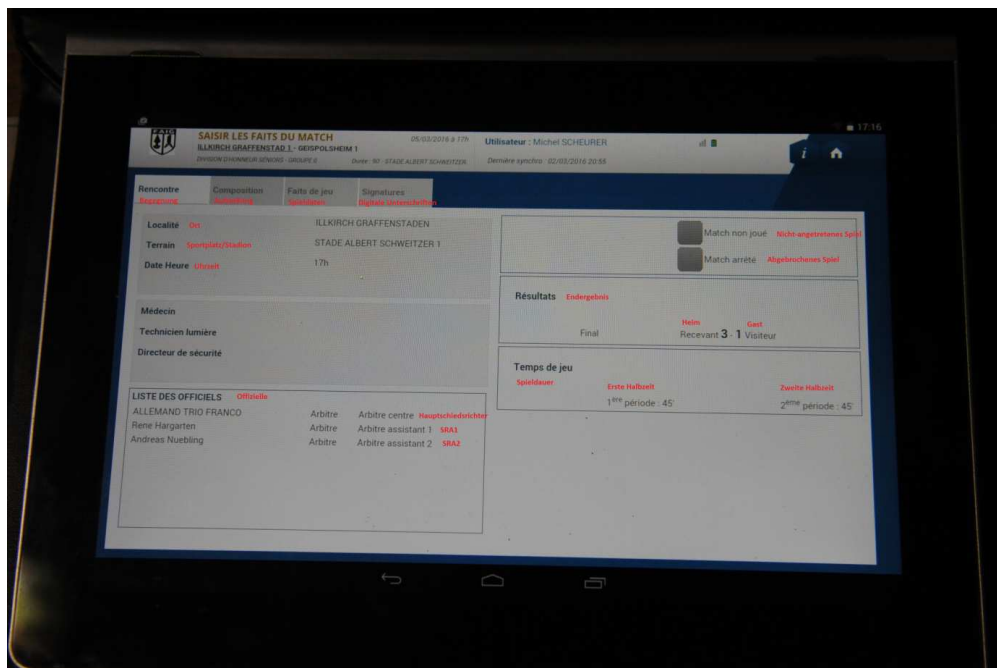


Abbildung 19

Nun erscheint erneut eine Zusammenschau der Daten (siehe Abbildung 20). Auf dem Reiter „Signatures“ können die Kapitäne unterschreiben (siehe Abbildung 21).



Rencontre =
Begegnung

Composition =
Aufstellung

Faits de jeu =
Spieldaten

Signatures =
Unterschriften

Abbildung 20

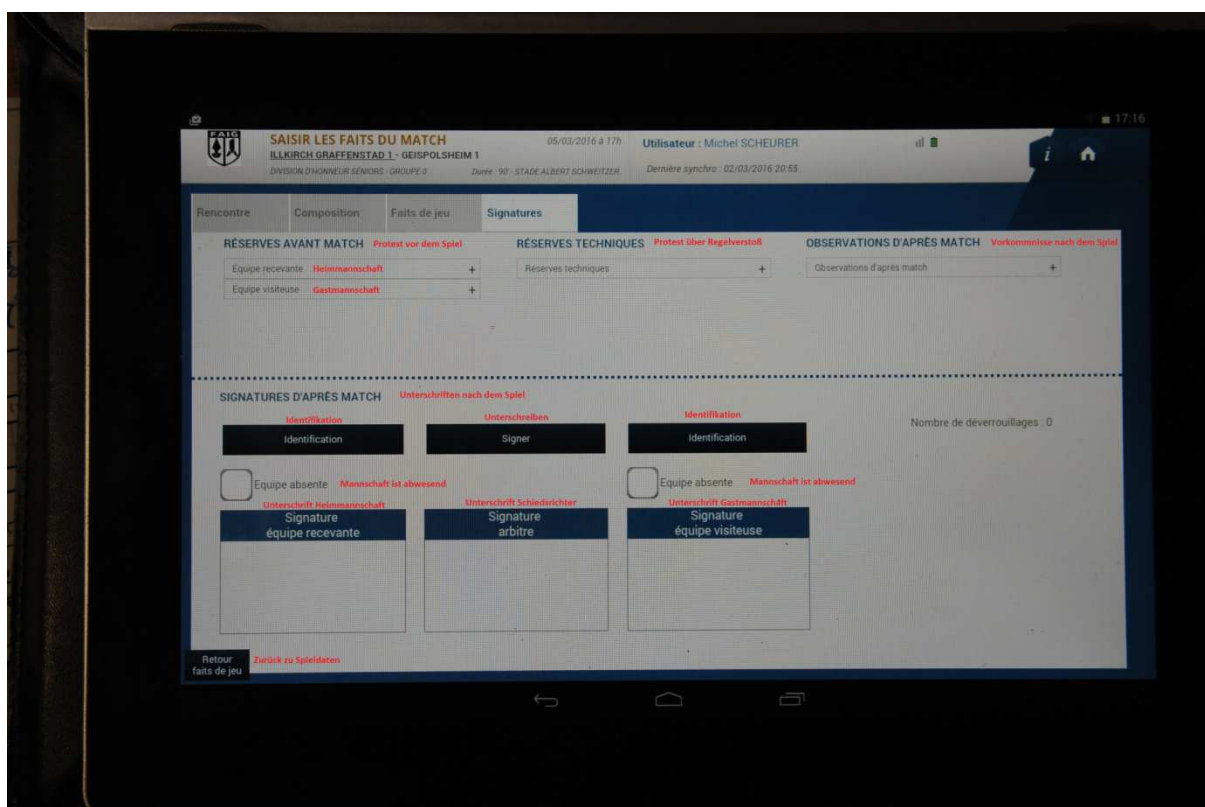


Abbildung 21

Nachdem beide Mannschaften unterschrieben haben, drückt der Schiedsrichter auf „je declare avoir pris connaissance“ (siehe Abbildung 22) und unterschreibt. Anschließend auf „Valider“ drücken

(siehe Abbildung 23).

SAISIR LES FAITS DU MATCH
ILKIRCH GRAFFENSTAD 1 - GEISPOLSHHEIM 1
DIVISION D'HONNEUR SENIORS - GROUPE 9
Durée: 90' - STADE ALBERT SCHWEITZER
Utilisateur: Michel SCHEURER
05/03/2016 à 17h
Dernière synchro: 02/03/2016 20:55
17:16

Rencontre Composition Faits de jeu Signatures

RÉSERVES AVANT MATCH
Équipe recevant +
Équipe visiteuse +

RÉSERVES TECHNIQUES
Réserves techniques +

OBSERVATIONS D'APRÈS MATCH
Observations d'après match +

SIGNATURES D'APRÈS MATCH

Ich bestätige die Kenntnisnahme der Unterschriften
☐ Je déclare avoir pris connaissance

Identification

Signature équipe recevant

Signature arbitre

Signature équipe visiteuse

Valider

Nombre de déverrouillages: 0

Abbildung 22

Je declare avoir pris connaissance = Ich bestätige die Kenntnisnahme (der Unterschriften).

SAISIR LES FAITS DU MATCH
ILKIRCH GRAFFENSTAD 1 - GEISPOLSHHEIM 1
DIVISION D'HONNEUR SENIORS - GROUPE 9
Durée: 90' - STADE ALBERT SCHWEITZER
Utilisateur: Michel SCHEURER
05/03/2016 à 17h
Dernière synchro: 02/03/2016 20:55
17:17

Rencontre Composition Faits de jeu Signatures

RÉSERVES AVANT MATCH
Équipe recevant +
Équipe visiteuse +

RÉSERVES TECHNIQUES
Réserves techniques +

OBSERVATIONS D'APRÈS MATCH
Observations d'après match +

SIGNATURES D'APRÈS MATCH

Veuillez confirmer avoir pris connaissance de toutes les infos match.
☒ Je déclare avoir pris connaissance

Identification

Signature équipe recevant

Signature arbitre

Signature équipe visiteuse

Valider

Nombre de déverrouillages: 0

Abbildung 23

Um den Spielbericht abzuschließen, muss auf „Clôturer“ gedrückt werden. Dies entspricht dem deutschen „Freigeben“, da im Anschluss nichts mehr korrigiert werden kann (siehe Abbildung 24). Die Freigabe muss außerdem mit dem Passwort validiert werden (siehe Abbildung 25 und 26). Nach Drücken der Taste „Valider“ ist der Bogen abgeschlossen und es kann anschließend kontrolliert werden, ob der Bogen abgeschickt wird (siehe Abbildung 27).

The screenshot shows a digital form for recording match facts. At the top, it says 'SAISIR LES FAITS DU MATCH' and 'ILLKIRCH GRAFFENSTAD 1 - GEISPOLSHHEIM 1'. Below this are tabs for 'Rencontre', 'Composition', 'Faits de jeu', and 'Signatures'. The 'Signatures' tab is active, showing three signature boxes: 'Signature équipe recevant', 'Signature arbitre', and 'Signature équipe visiteuse'. Each box has a handwritten signature. To the right of the signature boxes, there is a red note that says 'Spielbericht freigegeben (danach nicht mehr veränderbar)'. At the bottom right, there is a button labeled 'CLÔTURER la feuille de match'.

Abbildung 24

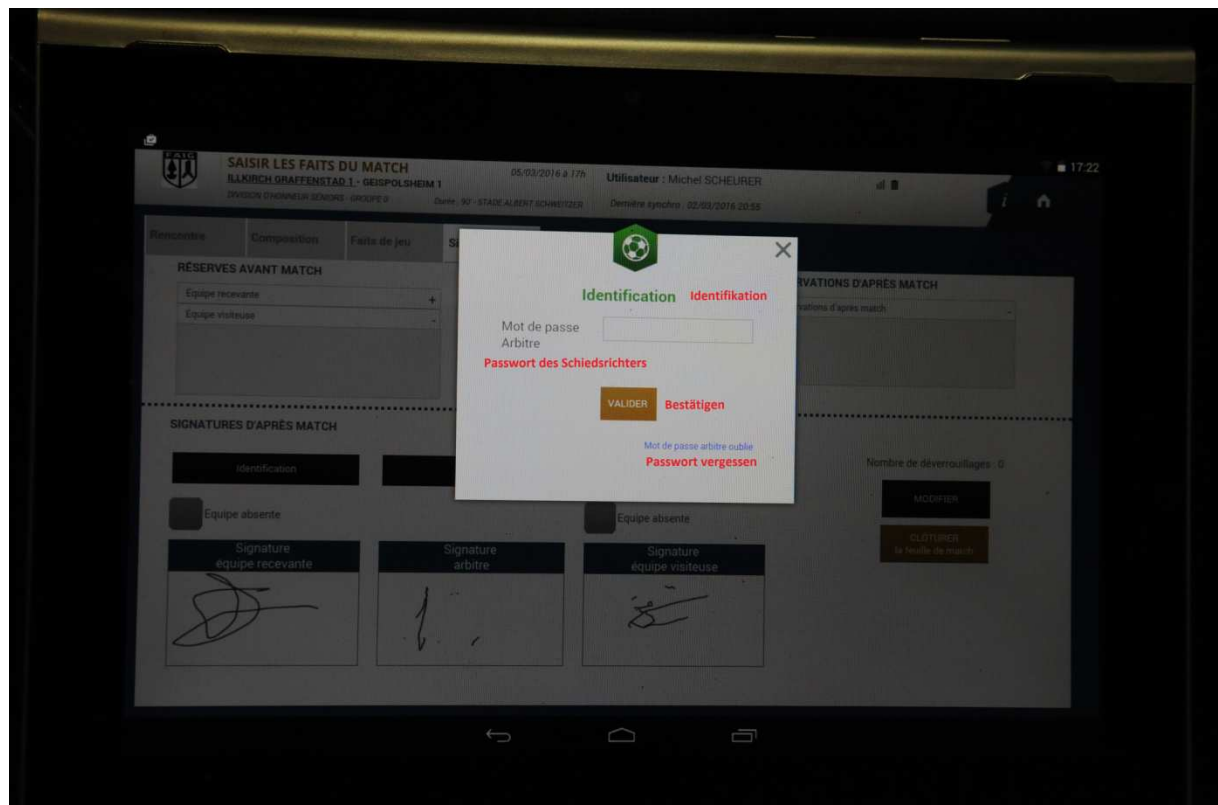


Abbildung 25

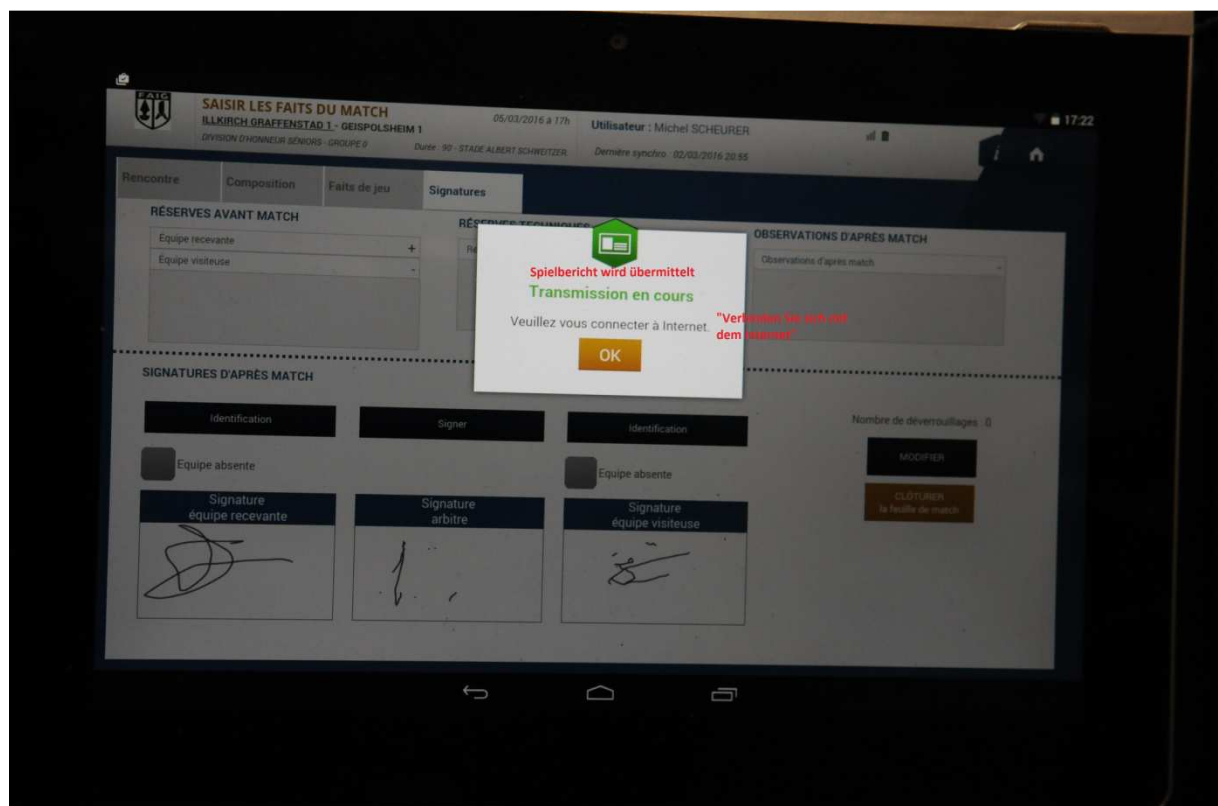
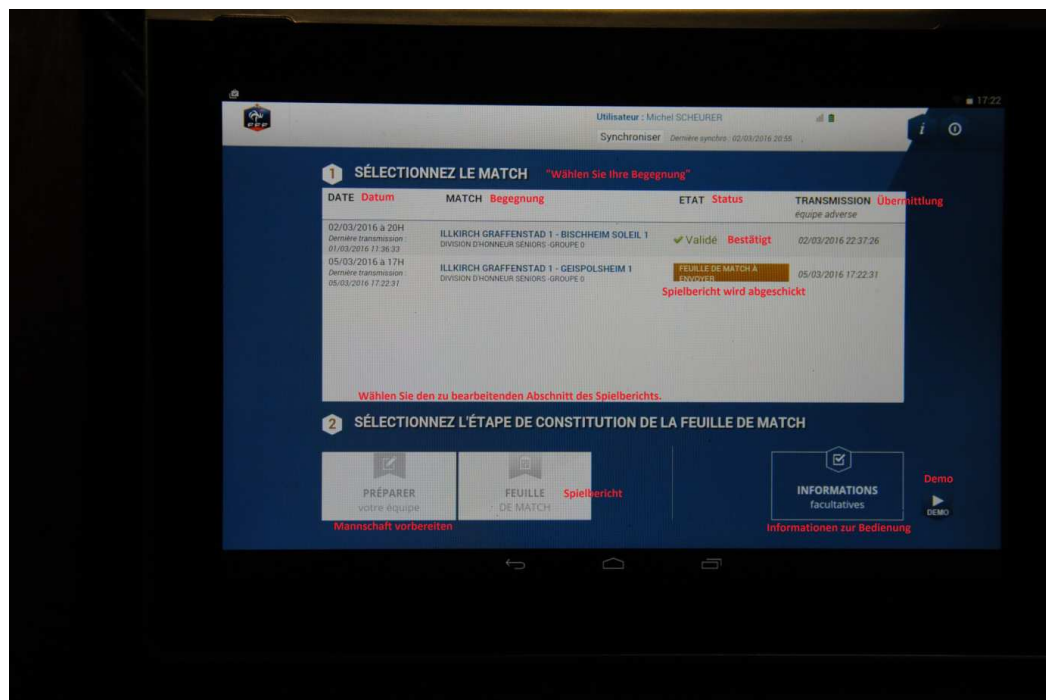


Abbildung 26

Transmission en cours = Spielbericht wird übermittelt.

Veillez vous connecter à Internet = Verbinden Sie sich mit dem Internet.



Sélectionnez le match = Wählen Sie Ihre Begegnung

Date = Datum

Match = Spiel

État = Status

Transmission = Übermittlung

Feuille de match à envoyer = Spielbericht wird abgeschickt

Sélectionnez l'étape de constitution de la feuille de match = Wählen Sie den Abschnitt des Berichts

Préparer votre équipe = Mannschaft vorbereiten

Validé = Bestätigt

Feuille de match = Spielbericht