Online-Spielbericht

A

Die Offiziellen – Der Schiedsrichter

Kapitel IV : Die offiziellen, und Schiedsrichter

IV.1. Der Tage des Spiels, vor dem Spiel

Für jede Begegnung muss der Schiedsrichter des Spiels in seinem Besitz der Spielbogenhaben, dass dieser Bogen im Format numerisches oder Papier ist.

Er ist davon der Bürge und muss von all seinen Verwaltungsaufgaben sich freimachen.

IV.1.1. Wie die Spielinfo prüfen?

Vor der Begegnung muss er einige wichtige Punkte prüfen. Diese wichtigen Punkte befinden sich im

Modul ^{CP} « Infos Arbitre ».

Wenn alle Informationen richtig sind wird der Knopf « **Infos Arbitre** » grün Achtung, die Posten Schiedsrichter, Assistenten 1 und 2 sind zwingend.

Außer der Prüfung der Informationen, die mit dem Gelände zusammenhängen, am Datum und an der Stunde der Zusammenkunft muss der Schiedsrichter die Amtspersonen und/oder freiwillige Helfer vervollständigen, die mit ihm walten werden (Delegierte, Schiedsrichter Assistenten usw....) wenn sie nicht bereits in diesem Menü angegeben werden.

| 5 | | | | | | | | |
|---|------------------------------------|----------------------------|-------------------------|--|---------------------------|---------|------------------|-----------|
| | Lieu : Terrain : Date Heure: | EVREUX GYMNA 29/07/2 | SE DU CANADA 016 h m | Médecin : Technicien Directeur d | lumière : e sécurité : | | Dure | te de 90' |
| | LISTE DES OFFICIE | ELS | | | Nom* | | | ۹ |
| | Antoine Dupont | Arbitre | Arbitre centre | ж | Prenom* | | | |
| | Marc Devil | Arbitre | Arbitre assistant 1 | × | Type | Arbitre | | ٠ |
| | Gilles Martin | Arbitre | Arbitre assistant 2 | × | Statut | Rénévi | ole | |
| | MOT DE PASSE ARI | BITRE | | | Exection | Arbitre | assistant 2 | |
| | Mot de passe | | | 0 | Licence | | 4331314TT 2 | |
| | | | | | LIGENOC | | Hubble Australia | - |
| | Choisir | | | • | Ajout | er | Enregistre | er |

<u>Lieu</u> : Ort

Terrain: Stadium wo das Spiel statt findet

<u>Médecin</u> : Arzt

Technicien lumière: Name des Licht Techniker, wenn das Spiel nachts stattfindet, und wenn dieser Techniker zwingend ist.

Directeur de la sécurité : Für die Sicherheit verantwortliche Person, wenn diese Person zwingend ist, oder Kommissar des Klubs.

<u>Liste des officiels</u> : Liste der Personen, die die Amtsrolle auf der Begegnung haben. Diese Personen sind entweder von den Amtspersonen, oder von den freiwilligen Helfern. Wenn Amtspersonen durch das F.F.F ernannt werden oder den Distrikt sind Sie an diesem Ort eingetragen -

Der Schiedsrichter muss die Namen und Vorname der anwesenden Personen prüfen, davon hinzufügen oder davon gemäß der Lage abschaffen.

Das Symbol 🛛 erlaubt, die Abschaffungen zu verwirklichen.

GELBE KARTE

- 1. Retarder la reprise du jeu
 - = Zeitspiel verzögern.
- 2. Manifester sa désapprobation en paroles ou actes
 = Seine Missbilligung in Worten oder Handlungen manifestieren
- **3.** Pénétrer ou revenir délibérément sur le terrain ou quitter délibérément le terrain sans l'autorisation de l'arbitre.
 - = Betreten des Spielfeldes oder Spielfeld verlassen ohne Autorisation des Schiedsrichters.
- 4. Ne pas respecter la distance ...
 - = Verkürzung des Abstandes bei Einwurf, Eckball etc.
- Enfreindre de manière répétée les lois du jeu
 = Andauerndes verstoßen gegen die Regeln
- Se rendre coupable de comportement antisportif
 = Unsportlichkeit.

ROTE KARTE 📕

- 1. Empêcher l'équipe adverse de marquer un but ou annihiler une occasion de but manifeste en touchant délibérément de la main
 - Die gegnerische Mannschaft daran hindern, ein Tor zu schießen oder eine offenkundige Gelegenheit des Zieles, indem man willentlich berührt der Hand zu vernichten
- 2. Annihiler une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers le but adverse en commettant une faute passible d'un coup franc
 - Eine offenkundige Torgelegenheit eines Gegners, der sich in Richtung des gegnerischen Tor lenkt, indem man einen verantwortlichen Fehler begeht
- 3. Commettre une faute grossière
 - = Einen groben Fehler begehen
- 4. Cracher sur un adversaire ou toute autre personne
 = Auf einem Gegner oder jeder anderen Person spucken
- 5. Commettre un acte de brutalité
 = Eine Brutalitätshandlung begehen
- 6. Tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers
 - Absichten halten oder verletzende Gesten machen beleidigend und/oder grob
- 7. Recevoir un second avertissement au cours du même match
 - = Eine zweite Gelbe Karte im Laufe desselben Spiels erhalten.

Um eine Amtsperson hinzuzufügen muss man sein Namen, sein Vorname und seine Lizenznummer oder seine Personalausweises Nummer oder seine Pass Nummer angeben.

Sie werden auch angeben:

| arente | Nom* | | ٩ | • <u>Nom:</u> Nahme • Type: Sein Typ (Scl | • <u>Prénom:</u> Vomahme <u></u> hiedsrichter) |
|--------|--------------------------------------|--|--|---|--|
| | Prenom* | | | • <u>Statut:</u> Sein Statut | (offiziell oder Freiwillig) |
| | Туре | Arbitre | • | • <u>Fonction</u> : Seine Fu | nktion |
| | Statut | Bénévole | • | • <u>Licence</u> : Lizenz Nu Einmal wenn alle In | mmer formationen eingegeben |
| | Fonction Licence | Arbitre assis | tant 2 🔹 | Der Knopf « Enregis die Änderungen zu | m Knopf « Ajouter ». trer » erlaubt, bewähren, ohne dass der |
| | Ajouter | E | nregistrer | Schiedsrichter sein | Passwort erfassen muss. |
| | | | Licence | Lizenz | |
| | | | Carte d'identité | Personalausw | eis |
| | Licence • | * | Passeport | Pass | |
| | WICHTIC Das Spiel I Assistente | G : kann nicht beginner nschiedsrichter nich | n, solange der Schie nt informiert sind | dsrichter und die | |

. So die Unterschriftmodule von vor Spiel- werden Reserven und Kontrolle nicht verfügbar sein, solange der Schiedsrichter nicht von dem Tablett bekannt sein wird

IV.1.2. An, was der Schiedsrichter Passwort dienen wird?

| viot de passe | 0 |
|---------------|-------|
| Choisir | 9 |
| CHUISH | |

Der Schiedsrichter muss ein Passwort hier angeben, der sich ihm eignet. Dieses Passwort dient nur dazu, den Spielbogen zu entriegeln. Es wird ihm immer falls nötig verlangt und wird zwingend sein, um fortzusetzen. Passwort minimal 2 Ziffern VALIDER LES INFOS ARBITRE

Die Informationen mit dem Knopf

Das Auge erlaubt, das Passwort zu veranschaulichen.

| | | 0.000 |
|--------------|--------------|-------|
| Mot de passe | mot de passe | 0 |
| Choisir | | |

rechtsgültig erklären

IV.1.3. Die Identifikationsknöpfe verstehen

Der Schiedsrichter ist nicht oder wenig von diesen Knöpfen betroffen, jedoch scheint es uns wichtig, dass er davon das Funktionieren kennt.

Wenn die Anwendung wünscht, Sie zu identifizieren, fragt sie Sie, sich mittels Ihres Benutzernamens und des Passworts zu verbinden. Diese Sicherheit erlaubt, die Sicherheit zu haben, dass der an ein Modul angeschlossene Benutzer wirklich der befugte Benutzer des Klubs ist.

Welches sind die Punkte zu prüfenden und vor dem Spiel zu unterzeichnen?

Dass das Spielblatt im Papierformat oder im numerischen Format ist, bleiben die zu prüfenden Punkte dieselben.

- Die Reserven sind, mit den Personen der ernannten Teams gegenzuzeichnen, um es zu machen (wenn sie bestehen).
- Die Kontrolle der Lizenzen muss verwirklicht werden

Wichtige Bemerkungen:

Die Anwendung falzt von Spiel erlaubt, eine offizielle Kontrolle der Lizenzen zu machen.

Jedoch im Falle eines materiellen Versagens müssen die Teams die Lizenzen am Tag des Spiels vorstellen oder notfalls, ein offizielles Stück der Identität, die von einem Médical Zertifikat begleitet werden

In diesem letzten Fall wird der Fehlende Spielbogen im Einteiler mitgeteilt.

Sie haben die Möglichkeit, zum Menü « **Contrôles** » nach den Unterschriften von Vorspiel zu gelangen.

| DÉVERROUULER (0) | CONTRÔLES | COMPOSITION | FAITS N | IMATON |
|------------------|-----------|-------------|---------|--------|
| DEVENNOULLER (0) | CONTROLES | COMPOSITION | | MATCH |

Dieser Knopf erlaubt den Spielführer, eine Ausweiskontrolle mittels des Jahrbuches zu machen. Indem man auf einem Foto die Lizenz klickt schlägt sich an

Der Kapitän jedes Teams, wie die Trikotnummern ist in der Liste angegeben, die die Zusammensetzung jedes Teams bildet.



IV.1.4. Wie auf den laufende Spielbogen zurückzukommen?



Wenn das Tablett sich im Vorabend stellt insbesondere im Laufe des Spiels, oder wenn Sie aus der Anwendung heraus gehen, wird die Anwendung das zurückgekehrte Passwort verlangen ^{CP} par l'arbitre.

Einmal das Passwort eingegeben klicken auf « Valider ».

IV.1.5. Wie die Unterschrift vom Vorspiel zu verwirklichen?

Wie für einem Spielbogen auf Papier muss der Schiedsrichter die Kapitäne (oder die Führungskräfte in jungen Teams) vor Beginn der Zusammenkunft unterzeichnen lassen, um das Spielblatt für rechtsgültig zu erklären.

Signatures

IV.1.6. Wie den Spielbogen zu entriegeln, um eine Person nach den Unterschriften von Vorspiel hinzufügen zu können ?

Ein Spielbogen, obwohl verriegelt durch die Unterschriften von Vorspiel kann sehr gut entriegelt werden, um Informationen hinzuzufügen.

Jedoch, da jeder unterzeichnet hat, um einige, dass alle Protagonisten des Spiels davon unterrichtet sind jede Führungskraft zu sein, muss sich authentifizieren, und die Unterschriften von Vorspiel müssen erneut verwirklicht werden.

Für Dies muss der Schiedsrichter auf « Modifier(0)» drücken.

Das Passwort des Schiedsrichters wird verlangt, um dieses Blatt zu entriegeln. Jeder Klub muss sich authentifizieren, um Veränderungen durchzuführen.

IV.2. Am Spieltag, nach dem Spiel.

Einmal das Spiel beendet, muss der Schiedsrichter die Informationen im Bogen eintragen.

Auf Taste « Faits du Match » drucken.

| | | | Contract and Contractor |
|--------------|-----------|-------------|-------------------------|
| MODIFIER (2) | CONTROLES | COMPOSITION | FAITS DU MATCH |
| | | | |

IV.2.1. Wie das Ergebnis zu registrieren?

Die Erfassung des Ergebnisses des Spiels oder jede andere Information über den Stand des Spiels informieren macht sich über das Unterfenster « **Match** ».

Wie ein nicht gespieltes Spiel eingeben?

Um ein nicht gespieltes Spiel zu erfassen:

| Prolongations | Match non joué | Valider |
|------------------------------|----------------|---------|
| Tirs au But | Match arrêté | |
| Match non jou <mark>é</mark> | | |
| Nombre de jouer non | atteint | • |
| | | |
| | | |

- 1) Kreuzen Sie den zu diesem Zweck vorgesehenen Kasten an
- 2) Zwingend wählen Sie einen Grund
- 3) Sie können Zusatzinformationen geben

Zu Ende auf die Taste « Valider » drücken.

INFO :

Die Tatsache fehlende « *absence d'observations* » oder « *absence de réserves* » stellt die entsprechende Knöpfe ab.

Wie ein Abgebrochenes Spiel eingeben?

Um ein Abgebrochenes Spiel zu erfassen:

| | Match non joue | Valider |
|---------------------|----------------------|---------|
| Tirs au But | Match arrêté | |
| ésultats | | |
| inal | Recevant 1 • 0 • Vis | siteur |
| latch arrêté | | |
| Ainute : 34 + 0 | Terrain non-conforme | • |
| formations Compléme | ntaires : | |
| | | |
| | | |
| | | |

.) Kreuzen Sie den zu diesem Zweck vorgesehenen Kasten an

2) Zwingend wählen Sie einen Grund

3) Sie können Zusatzinformationen geben

Zu Ende auf die Taste « Valider » drücken.

Wie das Ergebnis vom Spiel eingeben?



Für das Ergebnis vom Spiel erfassen:

- 1) Ergebnis eingeben
- Zusatz Zeit eingeben Wird vom Bund (FFF)und Bezirk (LAFA) angefragt

Und am Ende die Taste « Valider » drücken.

Wenn das Ergebnis eingegeben ist, wird die Taste « Signatures d'après-match » aktiv.



IV.2.2. Wie die Ersatz Spieler eingeben?

Das Unterfenster des Austauschs ist die Taste « Ent/Sor ».



Um zu beginnen wählen das Heimmannschaft, oder die Gastmannschaft dank dem entsprechenden Unterfenster.

HEIM

ÉOUIPE RECEVANTE

GAST

ÉOUIPE VISITEUSE

| ÉQUIPE RECEVANTE | EQUIPE VISITEUSE | Melch | Discipline | Ent/Sor | Buin | Biessures | Infos | Histo |
|-------------------|--|----------------|-------------------|-----------|------|-----------|-------|---------|
| EENZEMA Karim | Liceone nº 9999999970 01/07/2014 | Minute 56 + | 0 | | | | | Valider |
| GRIEZMANN Antoine | Listence nº 99999999477 08/07/2014 | Entrée ou | sortie sans rempl | acement | | | | |
| | (xcence n° 999999975: 06/07/2014 | Sortie : | H | | | | Vider | |
| LE GALL Franck | (.icence.n ⁺ 9999999977 00/07/2014 | Entrée : | ment(s) enregistr | Paul Paul | | | Vider | |
| PRAUB Cyrill | (.icence.n ⁺ 999999996 17/07/2014 | | | 2012/01 | | | | |
| DESCHAMPS Didler | (icence n ¹ 9999999973 04/07/2014 | | | | | | | |

- 1. Geben Sie an, an welche Minute der Austausch stattgefunden hat.
- 2. Wählen Sie der ersetzte Spieler dann klicken auf der Zone « Remplacé »
- 3. Wählen Sie den Ersatz Spieler, der im Laufe des Spiels hineingeht dann klicken auf der Zone

« Remplaçant »

4. Wählen sie durch die Taste « Valider » zu bestätigen.

Wenn Sie einen Spielerauswahlfehler begangen haben, sind die Knöpfe « Vider » sind zu diesem Zweck vorgesehen.

Die Taste « Ent/Sor. » muss durch den Knopf « Valider » bestätigt werden.

Es ist möglich, einen Spieler ohne davon ein andere Spieler herauskommen zu lassen, ein neues zurückkehren zu lassen, und natürlich, indem sie die Regeln des Fußballs zu respektierten.

IV.2.3. Wie die möglichen Verwaltungssanktionen zu erfassen?

Das Unterfenster wie erlaubt, die Akten von Verwaltungstyp zu erfassen, ist die Taste « Discipline ».

| Match Discipline | Ent/Sor | Buts | Blessures | Infos | Histo |
|------------------|---------|------|-----------|-------|-------|
|------------------|---------|------|-----------|-------|-------|

Um zu beginnen wählen Sie einen Spieler, Heim oder Gast Mannschaft der sanktioniert werden muss dank der entsprechenden Taste.

| HEIM | GAST |
|-----------------|------------------|
| QUIPE RECEVANTE | ÉQUIPE VISITEUSE |

Wählen Sie die entsprechende Person aus und klicken auf « Auteur de la faute ».

| Auteur de la faute | 2 SAGNA Bakary | Vider | Valider |
|---|--------------------------|-------|---------|
| Carton | | | |
| Minute Carton 1 | 45 + 0 | | |
| Motif Carton 1 | Comportement antisportif | | |
| Informations Complémentaires Carton 1 | | | |
| Minute Carton 2 | 67 + 0 | | |
| Motif Carton 2 | Comportement antisportif | | |
| Informations Complémentaires Carton 2 | | | |

Wählen Sie die Art von Verwaltungssanktion aus:

Eine gelbe Karte im Spiel für die ausgewählte Person. Nur ein Grund muss in der Liste ausgewählt werden. Die Minute der Zuteilung dieser Sanktion muss erfasst werden

Ein rote Karte im Spiel für die ausgewählte Person. Nur ein Grund muss in der Liste ausgewählt werden. Die Minute der Zuteilung dieser Sanktion muss erfasst werden

: Zwei gelbe Karte, geben ein rotes Karte für die ausgewählte Person. Zwei Gründe müssen in den Listen ausgewählt werden. Die Minuten von Zuteilungen dieser Sanktionen

müssen erfasst werden.

Eine gelbe Karte dann eine rote Karte für die ausgewählte Person. Zwei Gründe müssen in den Listen ausgewählt werden. Die Minuten der Zuteilung dieser Sanktionen müssen erfasst werden.

 Ein weißer Karton für die Ligen oder die Distrikte, die diese Regelung benutzen. Dieses Piktogramm wird nur für die Spiele verfügbar sein. (Nicht im Elsass)

Die Taste « Discipline » muss bestätig sein durch den Knopf « Valider ».

SEHR WICHTIG :

Die Kontrolle der erfassten Verwaltungssanktionen bleibt von unter der Verantwortung den Amtspersonen des Spiels und von den Führungskräften der zwei Vereine: es gibt keine automatische Kontrolle der Kohärenz der Sanktionen, die pro Spieler befasst wurdet.

IV.2.4. Wie einen verletzten Spieler mitteilen?

Auf dem Spielbogen hat der Schiedsrichter die Pflicht, auf Antrag des Teams die verletzten Spieler mitzuteilen. Die Unterfenster für die Verletzungen mitteilen ist die Taste « **Blessures** ».

| Match | Discipline | Ent/Sor | Buts | Blessures | Infos | Histo |
|-------|------------|---------|------|-----------|-------|-------|
| | | | | | | |

Um zu beginnen wählen die verletzten Spieler in der Heim oder Gast Mannschaft, dank der entsprechenden Taste.

| ÉQUIPE RECEVANTE | ÉQUIPE VISITEUSE |
|------------------|------------------|
|------------------|------------------|

Wählen Sie die entsprechende Person aus und klicken auf « **Blessé** » Der Knopf « **Vider** » erlaubt, seine Wahl zu annullieren.

Geben Sie an, an welche Minute diese Verletzung vorgekommen ist.



Geben Sie die Lokalisierung der auf dem Umriss zu wählenden Verletzung an, der erlaubt, die Liste zu filtrieren, die sich auf der Lokalisierung stattfindet.

Wenn es sich um einen Ausgang auf Verletzung während dem Spiel handelte, «**Sortie sur blessure**» ankreuzt und die « **Minute** » v om Ausgang informiert.

Bestätigen Sie die Nagelritze durch den Knopf für rechtsgültig « Valider ».

| Epaule gauche = | Linke Schulter | Face = | Gesicht |
|-------------------------|------------------------|--------------------|-------------------|
| Dos = | Rücken | Avant-bras gauche= | Linker Unterarm |
| Coude gauche= | Linker Ellenbogen | Poignée gauche = | Linkes Handgelenk |
| Main et doigts gauche = | Linke Hand bzw. Finger | Crâne = | Schädel |
| Gauche = | Links | Droite = | Rechts |

Gut zu wissen :

Die am Ende des Spiels erklärten Verletzungen müssen ohne etwas erfasst werden und ohne anzukreuzen der Minuten « **minutage** »

IV.2.5. Wie den Namen des Torschutze eingeben?

Wenn der Torschutze durch das organisatorische Zentrum für Verwaltung des Wettbewerbs gefordert wird, (F.F.F. oder LAFA) benutzen Sie die Taste « **Buts** ».

| Match | Discipline | Ent/Sor | Buts | Blessures | Infos | Histo |
|-------|------------|---------|------|-----------|-------|-------|
|-------|------------|---------|------|-----------|-------|-------|

Um zu beginnen wählen den Spieler, der das Tor im Heim oder Gast Mannschaft geschossen hat, dank der entsprechenden Taste.

| ÉQUIPE REC | EVANTE | | ÉQUIPE VISITEUSE |
|---|--|---------|---|
| Buteur Minute Type de but Action précédant le but Passeur Il y a 0 élément(s) enregistré(s | S EVRA Patrice Vider 12 + 0 Du pied, • • Coup franc • • Image: Solution of the patrice of | Valider | Klicken Sie auf die Zone « Buteur ». Verwirklichen Sie dieselbe Operation für den möglichen Spieler wie den Spielball gegeben hat, indem man auf der genannten reservierten Zone klickend« Passeur ». (Nicht im Elsass) Nehmen Sie zur Kenntnis in welche Minute das Tor stattgefunden hat, wählen die Art vom Tor (direkter Eckhall Strafstoß mit dem Konf) und die Aktion |
| | | | vor dem Tor vorausgeht (Zentrum, Freistoß). |

Bestätigen Sie mit dem Register durch den Knopf für rechtsgültigen « Valider ».

IV.2.6. Wie die zwingenden Informationen Ihres Verwaltung Zentrums zu informieren?

Die F.F.F. die regionale Liga und der Distrikt verlangen einige Informationen über das Spiel. Diese Informationen müssen ausgehend durch das Register « **Infos** ». informiert werden. (Nicht im Elsass)

| Match | Discipline | Ent/Sor | Buts | Blessures | Infos | Histo |
|--|----------------|---------|-------|---|---|--|
| SECURITÉ Minute Type d'évènement | 34 + 0 | | Valid | La sécurité Geben Sie die M (Laser, Gegensta | Die Sicherh inute an, die A nd, Wimpel, R | eit rt von Ereignis aucherzeuger). |
| Dénombrement | Fumigènes 4 | | | Erfassen Sie die Ar Erfassen Sie die und ein anzukrei | izahl der Laser Tribüne, zusät uzender Kaster | usw. an zliche Einzelheit n, um |
| Tribune | France A | | | hervorzuheben, Delegierten wird | dass eine Be folgen. | richt des |
| Détail | | | | L'organisation | <u>n</u> Die Orga | nisation |
| Rapport délégué | | | | Zuschauer. | | e die Anzahi der |
| Il y a 0 élément(s) e | enregistré(s). | | | Les règlemen | ts locaux | |
| | | | | Ein Protokoll ode | er andere organ | nisierte spezifisc |
| ORGANISATION Recette (euros) | | | Valid | er Verordnung kann erfasst werden. | n der Distrikt a | n dieser Stelle |
| Nombro da encetato | wire . | | | | | |

Feuille de match informatisée version allemande Guide utilisateur – Décembre 2016

IV.2.7. Wie mann am Ende eine erfasste Information (falsche Info) abschafft?

Welche sind die Funktionen der Taste « Histo »?

Die Taste « Histo » hat eine doppelte Funktion:

- Es erlaubt dem Schiedsrichter, alle Informationen wiederherstellen, die er auf dem Spielbogen erfasst hat.
- Es erlaubt ebenfalls, eine Information zu ändern oder abzuschaffen

| M | atch | | Discipline | Ent/Sor | Buts | Blessures | Infos | Histo |
|-----|------|---|---|------------|------|-----------|-------|-------|
| | | | | | | | | |
| Rec | 56' | | Avertissement : 3 - DEBUCHY M | athieu 🖋 🗙 | | | | |
| Rec | 34' | + | Changement : 10 - PAYET Dimit BENZEMA Karim | re <=> 12- | | | | |
| Rec | 56' | + | Changement : 10 - PAYET Dimit GIROUD Olivier | re <=> 14- |] | | | |
| Rec | 89' | + | Changement : 11 - GRENIER Cle 13-GRIEZMANN Antoine | ment <=> X |] | | | |
| Rec | | + | Blessure : 11 - GRENIER Clemer | it 🖉 🗙 | | | | |

Die Knöpfe erlauben zu ändern (crayon = Stift) oder (Croix= Kreuz) die Information abzuschaffen.

X



34'

Δ

Incident sécurité

Ein Zeit Maßstab von dem Spiel befindet sich über dem Bildschirm und erlaubt, die Gesamtheit der Informationen zu veranschaulichen.



IV.2.8. Wie man die Beobachtungen vom Nachspiel erfasst?

Der Schiedsrichter muss Beobachtungen nach dem Spiel sammeln können: es ist der Beobachtungsknopf nach Spiel.

Die Zahl zwischen den Klammern, die dem Wortlaut dieses Knopfes folgt, entspricht der Anzahl der Beobachtungen, die durch dieses Menü gesammelt wurden.

Die in dieser Zone angegebenen Texte sind freie Texte von 1024 Charakteren höchstens möglich. Eine Zone ist für jedes Team reserviert und aktiviert sich von **+**.

| Saisissez ici les observations d | 'après match dans la limite d | / 1024 caractères |
|-------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| | | |
| Rapport complementaire arbitre suit | Signer | Identification |
| Equipe absente | | Equipe absente |
| Signature équipe recevante | Signature arbitre | Signature équipe visiteuse |
| | | |
| | | |

Die Person, die befugt ist, die nach-Spiel Beobachtungen zu informieren, (Kapitän oder verantwortliche Führungskraft gemäß dem Spiel), wird in der bezügliche Zone unterzeichnen.

Der Schiedsrichter kreuzt den Kasten

« **Rapport complémentaire arbitre suit »** wenn er glaubt, dass er einen Bericht über das Thema machen muss.

Die Kapitäne oder die erklärenden Führungskräfte werden von diesen Beobachtungen in Kenntnis nehmen unterzeichnen.

Der Schiedsrichter unterschreibt mit diesen Personen.

IV.2.9. Wie man die technischen Reserven informiert?



Wenn ein technischer Einwand vorgebracht wird, ist sie es in Anwesenheit eines der zwei Assistentenschiedsrichter und des Kapitäns oder der verantwortlichen Führungskraft. Dieser technische Einwand wird vor Ort vorgebracht und muss vom Schiedsrichter auf dem Spielbogen abgeschrieben werden.

Der Schiedsrichter wird die Einwände wieder abschreiben, die vom verantwortlicher auf dem Spielblatt vorgebracht wurden (Text von 1024 Charakteren höchstens). Er wird den Kasten ankreuzen

« Rapport complémentaire arbitre suit ».

Die zwei Kapitäne oder die zwei verantwortlichen Führungskräfte (Artikel 146 des RG des F.F.F.), sowie der Schiedsrichter und der Assistent werden den Spielbogen unterzeichnen.

IV.2.10. Wie die Unterschriften Nachspiel funktionieren?

Wenn die Nachspiele Beobachtungen und die technischen Reserven auf den Spielbogen übertragen werden und dass alle Informationen vom Schiedsrichter oder Delegierten befasst sind, kann der Schiedsrichter sein Spielbogen schließen. Für das muss er alle Informationen unterzeichnen lassen.

Der Nachspiel Unterschriftmodul erlaubt eine vollständige Zusammenfassung des Spieles.

Er ist aus 4 Registern zusammengesetzt. All diese Registern müssen von den verantwortlichen Kapitänen oder Führungskräften gelesen werden.

Was fasst das Register «Rencontre» der Nachspiel Unterschriften zusammen?

Das Register « **Rencontre** » erfasst die Liste der Amtspersonen zusammen, wenn das Spiel festgelegt wird oder nicht gespielt oder das Ergebnis des Spiels.

| Localité Terrain Date Heure | | ST DEN STADE 20h | IIS DE FRANCE | Prolongations | Match | i non joué i arrêté |
|--------------------------------------|--|--|------------------|-----------------------------------|-------------|---------------------------------------|
| Médecin | | | | Résultats | Province 2 | 2 Markey |
| Technicien | lumière | | | Antis la temps ras | Receivent 2 | 2 Vieitaur |
| Directeur d | le sécurité | | | Tirs au But | Recevant 5 | - 4 Visiteur |
| LISTE DES a a / b b / c c / | OFFICIELS Arbitre Arbitre Arbitre | Arbitre centre Arbitre assistant 1 Arbitre assistant 2 | | Temps de jeu | 5' + 0' | 2 ^{erm} période : 45'+ |
| | | | | 1 ^{abc} prolongation : 1 | 5 + 0 | 2 ^{erre} prolongation : 15 + |

Es ist eine schnelle übersticht des Spiels.

| 1. 1 LIORIS Hugo - Capitaine Lience nº 999999979 2. 2 SAGNA Bakary Lience nº 99999990 3. 3 DEBUCHY Mathieu Lience n° 999999972 4. 4 MANGALA Eliaquim Lience n° 999999971 5. 6 CABAYE Yohan Lience n° 999999971 6. 7 MATUIDI Blaise Lience n° 999999974 7. 8 EVRA Patrice Lience n° 999999974 8. 9 POGBA Paul Lience n° 999999974 | 1. 1 LIORIS Hugo - Capitaine Lieence nº 999999977 2. 2 SAGNA Bakary Lieence nº 999999977 3. 3 DEBUCHY Mathieu Lieence nº 999999971 4. 4 MANGALA Eliaquim Lieence nº 999999971 5. 6 CABAYE Yohan Lieence nº 999999971 6. 7 MATUIDI Blaise Lieence nº 999999971 7. 8 EVRA Patrice Lieence nº 999999987 8. 9 POGBA Paul Lieence nº 999999874 9. 10 PAYET Dimitre Lieence nº 999999874 11 GRENIER Clement Lieence nº 999999874 11 GRENIER Clement Lieence nº 999999874 | | | | | | | | | |
|--|---|--------|------------------------|--------|-----------|---------------------------|---|-------------|------------|----------|
| 2. 2. SAGNA Bakary Likence n' 999999990 3. 3 DEBUCHY Mathieu Licence'' 9999999072 4. 4 MANGALA Eliaquim Licence'' 999999987 5. 6 CABAYE Yohan Licence n' 999999987 6. 7 MATUIDI Blaise Licence n' 999999974 7. 8 EVRA Patrice Licence n' 999999974 8. 9 POGBA Paul Licence n' 999999955 | 2. 2 SAGNA Bakary Licence in 999999901 21/07/2014 3. 3 DEBUCHY Mathieu Licence in 9999999072 02/07/2014 4. 4 MANGALA Eliaquim Licence in 9999999072 02/07/2014 5. 6 CABAYE Yohan Licence in 9999999071 02/07/2014 6. 7 MATUIDI Blaise Licence in 9999999071 14/07/2014 7. 8 EVRA Patrice Licence in 9999999071 16/07/2014 8. 9 POGBA Paul Licence in 9999999075 16/07/2014 9. 10 PAYET Dimitre Licence in 9999999076 15/07/2014 10. III GRENIER Clement Licence in 9999999076 10/07/2014 | 1. 1 | LIORIS Hugo - Cap | itaine | Licence n | 9900999979 10/07/2014 | | 3 | | 4 |
| 3. 3 DEBUCHY Mathieu Licence n' 9999999972 3. 3 DEBUCHY Mathieu Licence n' 9999999971 4. 4 MANGALA Eliaquim Licence n' 999999982 13/07/2014 13/07/2014 10/07/2014 5. 6 CABAYE Yohan Licence n' 999999981 4. 14/07/2014 10/07/2014 6. 7 MATUIDI Blaise Licence n' 999999981 17. 8 EVRA Patrice Licence n' 999999981 8. 9 POGBA Paul Licence n' 9999999955 | 3. 3 DEBUCHY Mathieu Licence n° 999999972 4. 4 MANGALA Eliaquim Licence n° 999999971 5. 6 CABAYE Yohan Licence n° 999999971 6. 7 MATUIDI Blaise Licence n° 999999971 7. 8 EVRA Patrice Biory 2014 8. 9 POGBA Paul Licence n° 999999971 9. 10 PAYET Dimitre Licence n° 999999974 10 PAYET Dimitre Licence n° 999999976 10. 11 GRENIER Clement Disprovent 11. GRENIER Clement Licence n° 999999976 10. 11 GRENIER Clement Licence n° 999999976 | 2. 2 | SAGNA Bakary | | Licence n | 99999999990 21/07/2014 | 2 | 2. | 2 | |
| 4. 4 MANGALA Eliaquim Licence n' 999999992 5. 6 CABAYE Yohan Licence n' 999999931 6. 7 MATUIDI Blaise Licence n' 999999931 7. 8 EVRA Patrice Licence n' 9999999374 8. 9 POGBA Paul Licence n' 999999935 | 4. 4. MANGALA Eliaquim Licence nº 999999892 13/07/2014 5. 6. CABAYE Yohan Licence nº 999999971 02/07/2014 6. 7. MATUIDI Blaise Licence nº 999999971 14/07/2014 7. 8. EVRA Patrice Licence nº 9999999971 14/07/2014 8. 9. POGBA Paul Licence nº 999999984 16/07/2014 9. 10. PAYET Dimitre Licence nº 999999976 15/07/2014 10. 11. GRENIER Clement Licence nº 999999976 07/07/2014 | 3. 3 | DEBUCHY Mathieu | U) | Licence n | 99999999972 03/07/2014 | | 6 | | 7 |
| 5. 6 CABAYE Yohan Licence n° 999999971 02/07/2014 02/07/2014 02/07/2014 6. 7 MATUIDI Blaise Licence n° 999999987 7. 8 EVRA Patrice Licence n° 999999974 05/07/2014 05/07/2014 10 11 8. 9 POGBA Paul Licence n° 99999985 16/07/2014 | 5. 6 CABAYE Yohan Licence nº 999999981 d2/07/2014 6. 7 MATUIDI Blaise Licence nº 999999981 H/07/2014 7. 8 EVRA Patrice Licence nº 99999981 H/07/2014 8. 9 POGBA Paul Licence nº 99999984 H/07/2014 9. 10 PAYET Dimitre Licence nº 99999984 H/07/2014 10. II GRENIER Clement Licence nº 999999976 07/07/2014 | 4. 4 | MANGALA Eliaquir | n | Licence n | 99999999982 13/07/2014 | | | | 9 |
| 6. 7 MATUIDI Blaise Licence nº 999999983 14/07/2014 14/07/2014 7. 8 EVRA Patrice Biosnorania 8. 9 POGBA Paul Licence n' 9999999895 | 6. 7 MATUIDI Blaise Licence nº 99999983 7. 8 EVRA Patrice Licence nº 999999874 8. 9 POGBA Paul Licence nº 999999884 10 PAYET Dimitre Licence nº 999999874 10. 11 GRENIER Clement Licence nº 999999876 07/07/2014 07/07/2014 | 5, 6 | CABAYE Yohan | | Licence n | 99999999971 02/07/2014 | | | | |
| 7. 8 EVRA Patrice Licence nº 999999974 08/07/2014 08/07/2014 10 11 8. 9 POGBA Paul Licence nº 999999985 16/07/2014 | 7. 8 EVRA Patrice Licence n° 99999974 05/07/2014 8. 9 POGBA Paul Licence n° 999999804 10 9. 10 PAYET Dimitre Licence n° 999999804 15/07/2014 10. 11 GRENIER Clement Licence n° 999999876 07/07/2014 | 6. 7 | MATUIDI Blaise | | Lipense n | 9999999983 14/07/2014 | | | | |
| 8. 9 POGBA Paul Licence nº 9999999995 16/07/2014 | 8. 9 POGBA Paul Licence nº 999999995 16/07/2014 9. 10 PAYET Dimitre Licence nº 99999994 15/07/2014 10. 11 GRENIER Clement Licence nº 99999976 07/07/2014 | 7. 8 | EVRA Patrice | | Licence n | 9999999974 05/07/2014 | | O 10 | _ | 2 11 |
| | 9. 10 PAYET Dimitre Licence nº 99999984 IS/07/2014 10. 11 GRENIER Clement Licence nº 999999876 Image: Clement Image: Clement | 8. 9 | POGBA Paul | | Licence n | 99999999985 16/07/2014 | | | | |
| 9. 10 PAYET Dimitre Licence nº 999999984 15/07/2014 REMPLACANTS ENCADEMENT | 10. 11 GRENIER Clement Licence nº 999999976 07/07/2014 | 9. 10 | PAYET Dimitre | | Licence n | 9999999984 15/07/2014 | | CANTS | O END | ADREMENT |
| 10. 11 GRENIER Clement Licence nº 999999976 | | 10. 11 | GRENIER Clement | | Licence n | 9999999976 | | YANI O | The second | |

Was das Register« Composition » Nachspiel zusammenfasst?

Die Personen, die den Spielbogen unterzeichnen, müssen davon die Zusammensetzungen prüfen.

Sie haben zwei Tasten, die erlauben, die zwei Zusammensetzungen anzuschauen.

Achtung:

Die Nummer des Spielers, der teilgenommen hat, ist in einem weißen Viereck. Die Nummer des Spielers, der nicht teilgenommen hat, ist in einem vergoldeten Viereck.

Im Oberer Beispiel haben die drei Ersatzspieler am Spiel nicht teilgenommen.

Was das Unterfenster Spieltatsachen «**Faits de jeu**» des Nachspiel Unterschriften zusammenfasst?

Das Unterfenster « Faits de jeu » erlaubt zu befragen, indem ihr auswählt:

| Rec 12 | But : 5 - EVRA Par | Buteur | Patrice |
|--------------------------------|--------------------|-------------------------|------------------|
| | | Mente | 12 |
| | | Type de but | Du pieti, |
| | | Action précédant le but | Coup fears: |
| | | Passeur | PAYET Dimitie |
| | | | |
| RGANISATION | | | |
| ecette ambre de spectateurs | 0 | | |
| | | | |

- Die Spieltatsachen (Disziplin, Austausch (e) Ziel (e) Verletzung (en))
- Die Informationen, die mit der Sicherheit zusammenhängen, wenn sie bestehen
- Die Informationen, die mit der Organisation zusammenhängen, wenn sie bestehen.
- Die Informationen, die mit den lokalen Verordnungen (LAFA) zusammenhängen, wenn sie bestehen.

Was das Unterfenster Unterschriften «**Signatures**» zusammenfasst?

| Rencontre | Composition | Faits de jeu | Signatures | | | | |
|------------------------|---|--------------|-------------------------------|---|--------------------------------------|----------------------------|--|
| RÉSERVES AVANT MATCH | | | RÉSERVES TECHNIQUES | | OBSERVATIONS D'APRÈS MATCH | OBSERVATIONS D'APRÈS MATCH | |
| Equipe recevante + | | | Réserves techniques - | | - Observations d'après match | Observations d'après match | |
| Equipe visiteuse - | | | C est des réserves techniques | | C est des observations d'après match | | |
| SIGNATUF Equi | ES D'APRÈS MATCI pe absente Signature lipe recevante | H Si | ynature arbitre | Equipe absente Signature équipe visiteuse | Nombre de déverrouillage | 15 (D | |
| Retour faits de jeu | Identification | | Signer | Identification | | | |

In diesem Register werden die Reserven von Vorspiel, die technischen Reserven und die Nachspiel -für Beobachtungen die Unterzeichner erinnert. Diese Informationen sind bereits in ihren spezifischen Modulen anvisiert worden.

Der Knopf Rückkehr Spieltatsachen «**Retour faits de jeu**» erlaubt, zu den Spieltatsachen zurückzukommen, um eine Information zu verbessern.

Achtung: dieser Knopf funktioniert nur, wenn keine Unterschrift anwesend ist. Im gegenteiligen Fall ist eine Entriegelung zwingend.

Retour faits de jeu

Jeder Verein identifiziert sich, um den Spielbogen mit seinem üblichen Konto zu unterzeichnen, indem er auf «**Connexion**» klickt

Jeder Unterzeichner wird erklären, die Kenntnisse von den drei vorhergehenden Registern zu Kenntnis genommen.

Der Schiedsrichter wird sich auch durch seine Unterschrift authentifizieren.

Falls ein Team weggegangen ist, ohne den Spielbogen zu unterzeichnen, steht ein anzukreuzender Kasten zu Verfügung des Schiedsrichters, um die Abwesenheit des Teams an dieser Etappe mitzuteilen.

WICHTIG :

Diese Abwesenheit blockiert also den Vorgang des Füllens und der Übermittlung des Spielbogens nicht, aber das Zentrum für Verwaltung wird vom Fehlen einer Unterschrift alarmiert.

Jeder Unterzeichner wird seine Unterschrift mittels des Knopfes « Valider » für rechtsgültig erklären.

Wenn der Schiedsrichter und die Mannschaften den Spielbogen unterzeichnet haben und wenn die Unterzeichner erklärt haben, Kenntnis von den drei Registern genommen zu haben, die Knöpfe zu ändern « **Modifier** » und zu schließen « **Clôturer** », werden zugänglich.

Der Knopf zu ändern « **Modifier** » erlaubt dem Schiedsrichter, ob Notwendigkeit, zur Erfassung von Zusatzinformationen oder zur Etappe der Prüfung der Informationen zurückzukommen.

<u>Achtung</u>: Die Mannschaften und der Schiedsrichter müssen erneut den Spielbogen unterzeichnen.

Wenn der Schiedsrichter auf dem Knopf zu schließen klickt « clôturer », wird das Passwort des Schiedsrichters verlangt.

Wenn das Tablett online ist, wird der Spielbogen vom Schiedsrichter an die F.F.F. der regionalen Liga oder dem Bezirk bei der Unterstützung auf dem Anschlag « clôturer ».direkt übermittelt.

Im gegenteiligen Fall wird der Spielbogen ausgehend vom Empfangs Menü (Liste der Spiele) via den Knopf « **Transmettre** » gesendet, vom betreffenden Spiel oder bei der baldigen allgemeinen Synchronisierung.