

## Der Online-Spielbericht für Spiele im Elsass

(Feuille de match informatisée)

Autor: René Hargarten, Bezirk Freiburg in Abstimmung mit VLW Andreas Klopfer

Stand: Juni 2017

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.

### Ablauf:

#### Vor dem Spiel

##### 1.) Überprüfung der Spieldaten über die Taste `Infos Arbitre`

Lieu = Spielort/Ortsname/Stadname

Terrain = Sportplatz/Stadion

Médecin = Arzt (falls anwesend)

Techniciens lumière = Lichttechniker (falls Abendsspiel)

Directeur de la sécurité = Verantwortlicher der Platzordnung

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

|              |                   |                         |  |              |  |
|--------------|-------------------|-------------------------|--|--------------|--|
| Lieu :       | ST DENIS          | Médecin :               |  | Match avec : |  |
| Terrain :    | STADE DE FRANCE   | Techniciens lumière :   |  | Prolongation |  |
| Date Heure : | 15/04/2015 20 h m | Directeur de sécurité : |  | Tirs au but  |  |
|              |                   |                         |  | Durée de 90' |  |

| LISTE DES OFFICIELS |         |                     | Nom* |  |
|---------------------|---------|---------------------|------|--|
| Jean Alexandre      | Arbitre | Arbitre centre      |      |  |
| Pierre Durand       | Arbitre | Arbitre assistant 1 |      |  |
| Cecile Dupond       | Arbitre | Arbitre assistant 2 |      |  |

|                      |       |                |                     |
|----------------------|-------|----------------|---------------------|
| MOT DE PASSE ARBITRE |       | Type           | Arbitre             |
| Mot de passe         | ..... | Statut         | Bénévole            |
| Choisir              |       | Fonction       | Arbitre assistant 2 |
|                      |       | N° de licence* |                     |

|         |             |
|---------|-------------|
| Ajouter | Enregistrer |
|---------|-------------|

VALIDER LES INFOS ARBITRE

### Um den Namen eines Offiziellen zu ändern/hinzuzufügen:

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.

**Um einen neuen Offizieller hinzufügen, muss der Schiedsrichter folgendes eingeben:**

- **Nom:** Nachname
- **Prénom:** Vorname
- **Type:** Dienststellung (SR, Obmann, Arzt, Sicherheitsverantwortlicher)
- **Statut:** Status (offiziell oder freiwillig)
- **Fonction:** Aufgabe (zB. SRA1...)
- **N° de licence:** Ausweisnummer

und dann auf die Taste „Ajouter“ klicken

Nom\*

Prénom\*

Type Arbitre ▾

Statut Bénévole ▾

Fonction Arbitre assistant 2 ▾

N° de licence\*

Ajouter Enregistrer

Die Taste „Enregistrer“ ermöglicht die Änderungen zu speichern, ohne das Passwort dieser Sitzung eingeben zu müssen.

**Wichtige Bemerkung:** die Partie kann nicht starten wenn die Angaben des Schiedsrichters und der Assisten nicht eingegeben sind. Also die Module „[signatures d'avant-match%](#)“, „[réserve%](#)“, und „[contrôle%](#)“ sind nicht verfügbar wenn die Angaben der Schiedsrichter dem Tablet nicht bekannt sind.

Die Eingaben sind auch für die beiden SRA (Arbitre assistant) erforderlich.

### 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 4-stelliges Passwort (mot de passe%) erstellt werden (keine Zahlen/keine Sonderzeichen). Zudem muss eine Sicherheitsfrage beantwortet werden, falls das Passwort vergessen wird. Zur Auswahl stehen:

- [Quel est le prénom de votre maman?%](#) Wie heißt Ihre Mutter mit Vornamen?%
- [Votre ville de naissance?%](#) Wie heißt Ihre Heimatstadt?

Auf der Taste [Valider les infos arbitre%](#) (Informationen über Schiedsrichter bestätigen) wird der Vorgang abgeschlossen.

**MOT DE PASSE ARBITRE**

Mot de passe  

Choisir 

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.

4.) Mannschaftskapitäne unterschreiben elektronisch auf dem Tablet.

Die Spielführer bestätigen die Korrektheit der Pässe per Unterschrift auf dem Tablet (Taste **Signature**). Falls es Reklamationen gibt, kann dies der Kapitän über die Taste **Réserves** machen. Der Schiedsrichter muss ebenfalls unterschreiben.

Die Übersetzung der einzelnen Begriffe ist in **proti** auf den Bildern eingetragen.

## Nach dem Spiel

Auf dem Startbild erscheinen die Mannschaftsaufstellungen. Falls diese einer Korrektur bedarf, kann dies über die Taste **Modifier** getan werden. Anschließend kann auf **Faits Du Match** die Spieldaten (Personalstrafen, Tore etc.) eingetragen werden.

The screenshot shows the FAIG match management interface. At the top, it displays the match title "REPLIR LA FEUILLE DE MATCH" and the teams "ILLKIRCH GRAFFENSTAD 1 - GEISPOLSHHEIM 1". The date is "05/03/2016 à 17h" and the user is "Utilisateur : Michel SCHEURER". Below this, it shows "MATCH AVEC : Arbitre Central TRIO FRANCO ALLEMAND # 2544283447". The interface is divided into two main sections: "ÉQUIPE RECEVANTE" (Heimmannschaft) and "ÉQUIPE VISITEUSE" (Gastmannschaft). Each section lists 10 players with their jersey numbers, names, and license information. At the bottom, there are four buttons: "MODIFIER (0) Bearbeiten", "CONTRÔLES Überprüfung", "COMPOSITION Aufstellung", and "FAITS DU MATCH Fakten zum Spiel".

| ÉQUIPE RECEVANTE  | ÉQUIPE VISITEUSE   |
|---|--|
| 1. 1 TOUAFFEK EMMANUEL<br>Licence n° 230385165<br>01/07/2015        | 1. 1 BRAIDA LUCAS<br>Licence n° 2544237932<br>01/07/2015                 |
| 2. 2 GODEL MAXIME<br>Licence n° 210418719<br>01/07/2015             | 2. 2 MUTSCHLER ANTHONY<br>Licence n° 2543041099<br>01/07/2015            |
| 3. 3 LLEDO KEVIN<br>Licence n° 280374799<br>01/07/2015              | 3. 3 DE SOUSA EMMANUEL - Capitaine<br>Licence n° 280381791<br>20/07/2015 |
| 4. 5 RIEHL MANUEL - Capitaine<br>Licence n° 280372408<br>01/07/2015 | 4. 4 MARTINEZ HUGO<br>Licence n° 2543187668<br>01/07/2015                |
| 5. 8 FRICKER JEREMY<br>Licence n° 290317130<br>01/07/2015           | 5. 5 OSTER BENJAMIN<br>Licence n° 210412193<br>01/07/2015                |
| 6. 9 BOTTEMER DAMIEN<br>Licence n° 230384346<br>01/07/2015          | 6. 6 KANE SANOU<br>Licence n° 2545380094<br>16/07/2015                   |
| 7. 10 IURILLI DORIAN<br>Licence n° 210413657<br>01/07/2015          | 7. 7 EL FARSI ISMAEL<br>Licence n° 200407030<br>13/07/2015               |
| 8. 11 JARRET BASTIEN<br>Licence n° 290320799<br>01/07/2015          | 8. 8 MAETZ MAXENCE<br>Licence n° 220423980<br>01/07/2015                 |
| 9. 12 CASPAR LOIC<br>Licence n° 210415436<br>01/07/2015             | 9. 9 TRAIKIA ASSAD<br>Licence n° 200402509<br>08/07/2015                 |
| 10. 13 LAISNEY MATHIEU<br>Licence n° 751516279<br>01/07/2015        | 10. 10 CLAVELIN LUCAS<br>Licence n° 220425601<br>01/07/2015              |

**Équipe recevant** = Heimmannschaft

**Équipe visiteuse** = Gastmannschaft

**Modifier** = Bearbeiten

**Contrôles** = Überprüfen

**Composition** = Aufstellung

**Faits du match** = Daten zum Spiel

Unter den verschiedenen Reitern erfolgen nun die einzelnen Angaben zum Spiel:

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

**Match** = Spiel

**Discipline** = Personalstrafen

**Ent/Sort** = Wechsel

**Buts** = Tore

**Blessures** = Verletzungen

Die Reiter sind in der entsprechenden Reihenfolge abzarbeiten.

a) Reiter sMatch%

Unter dem Reiter sMatch% werden die Tore und die Spieldauer eingegeben. Wenn das Spiel abgebrochen wurde, wird sMatch arrêté% angekreuzt; bei einem nicht angetretenem Spiel sMatch non-joué% .Anschließend muss auf sValider% zur Bestätigung gedrückt werden.

The screenshot shows a web interface for recording match facts. The header includes the date '05/03/2016 à 17h', the user 'Utilisateur : Michel SCHEURER', and the match details 'ILLKIRCH GRAFFENSTAD 1 - GEISPOLSHEIM 1'. The interface is divided into two main sections: 'ÉQUIPE RECEVANTE' (Home team) and 'ÉQUIPE VISITEUSE' (Away team). The home team list includes players: 1. TOUAFFEK EMMANUEL, 2. GODEL MAXIME, 3. LLEDO KEVIN, 6. RIEHL MANUEL, 8. FRICKER JEREMY, and 9. BOTTEMER DAMIEN. The away team list is currently empty. On the right side, there are tabs for 'Match', 'Discipline', 'Ent/Sor', 'Buts', 'Blessures', 'Infos', and 'Histo'. The 'Match' tab is active, showing options for 'Nicht durchgeführtes Spiel' (Match non joué) and 'Abgebrochenes Spiel' (Match arrêté). Below this, there are fields for 'Résultats' (Final) and 'Endergebnis' (Final result), with dropdown menus for 'Heim' (Recevant) and 'Gast' (Visiteur). The 'Temps de jeu' (Match duration) section shows '1ère période : 45'' and '2ème période : 45'', with '1. Halbzeit' and '2. Halbzeit' labels. At the bottom, there are sections for 'RÉSERVES TECHNIQUES' (Protest über Regelverstoß) and 'OBSERVATIONS D'APRÈS MATCH' (Vorkommnisse nach dem Spiel).

**Match arrêté** = abgebrochenes Spiel

**Résultat** = Endergebnis

**Recevant** = Heim

**Visitant** = Gast

**Temps de jeu** = Spieldauer

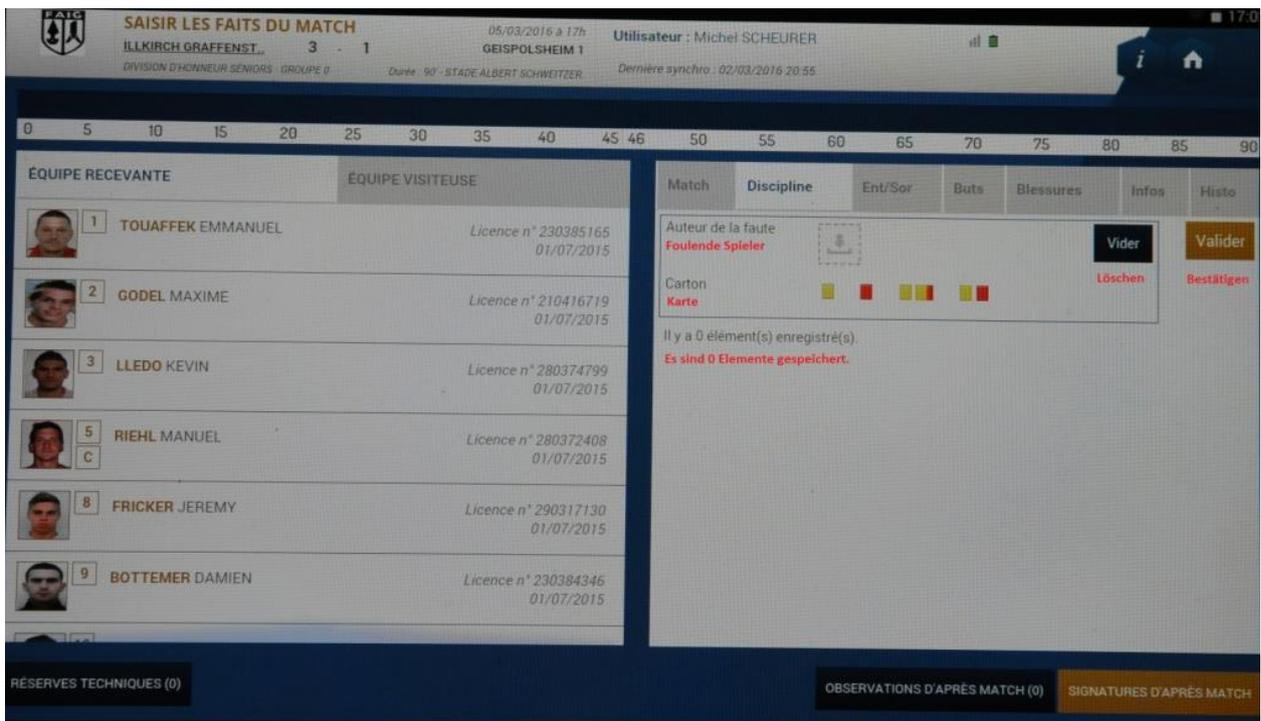
**1<sup>ère</sup> période** = 1. Halbzeit

b) Reiter Discipline%

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

- o ausschließlich verwarnung wurden,
- o direkt eine Rote Karte erhielten,
- o nach einer Gelben Karte später die Gelb-Rote Karte erhielten,
- o trotz einer Verwarnung direkt die Rote Karte erhielten.

Die Spieler sind per drag&drop% über zu ziehen. Die Eintragungen sind für Heimmannschaft (sEquipe Regevente%) und Gastmannschaft (sEquipe Visiteuse%) zu machen.



**Auteur de la faute** = Foulender Spieler

**Vider** = Löschen

**Carton** = Karte

**Motif** = Grund

**Valider** = Bestätigen

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

Il y a 2 élément(s) enregistré(s).



die gelbe Karte für den ausgewählten Spieler. Ein Grund aus der Liste muss ausgewählt werden. Die Minute muss auch angegeben werden.



die rote Karte für den ausgewählten Spieler. Ein Grund aus der Liste muss ausgewählt werden. Die Minute muss auch angegeben werden.



die gelbe Karte und dann die gelb/rote Karte (nicht unbedingt in der selben Minute bzw. beim selben Vergehen). Hier müssen 2 Gründe aus den beiden Listen ausgewählt werden. Die Minuten von den 2 Vergehen müssen auch angegeben werden.

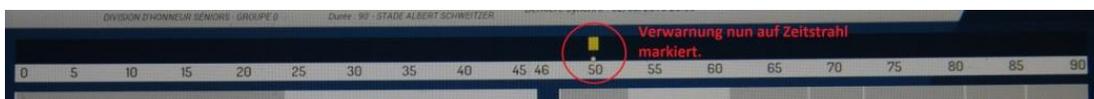


die gelbe Karte und dann die rote Karte (nicht unbedingt in der selben Minute bzw. beim selben Vergehen). Hier müssen 2 Gründen aus den beiden Listen ausgewählt werden. Die Minuten von den 2 Vergehen müssen auch angegeben werden.

Ebenso muss der Grund (sMotif%) für die Personalstrafe genannt werden.

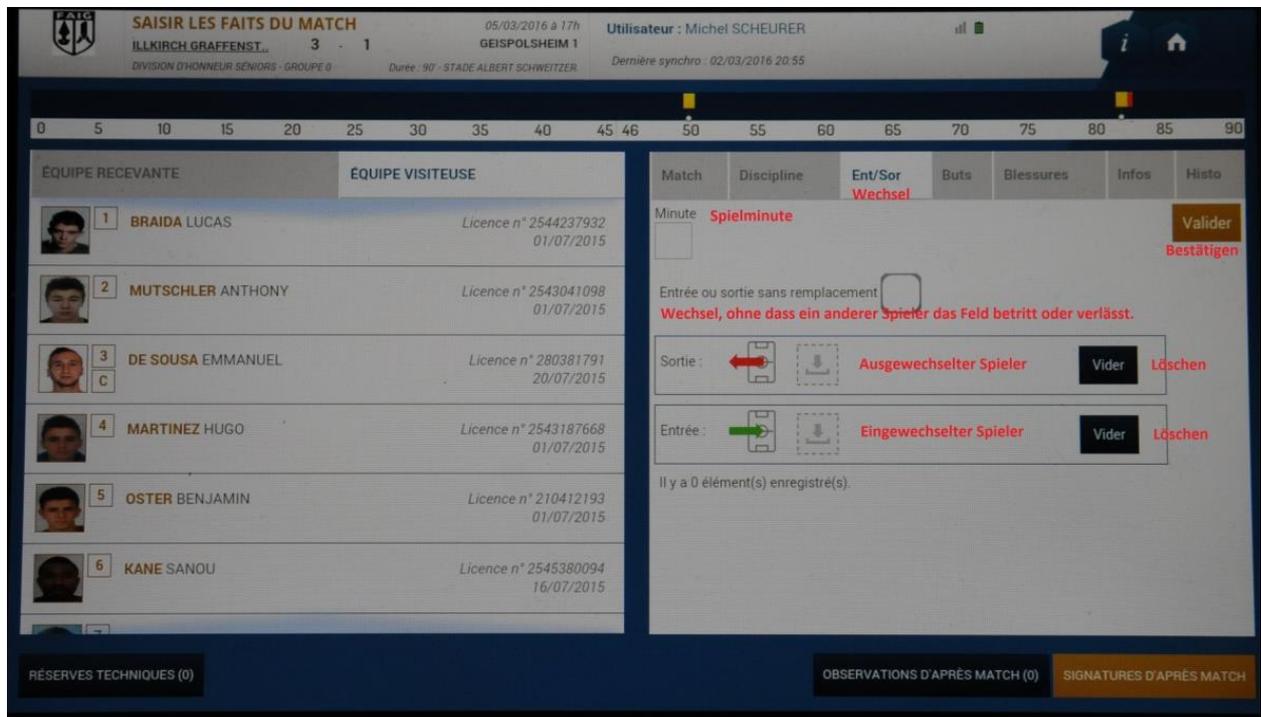
| Libelle Discipline  | Grund  |
|---|--|
| Comportement antisportif  | Unsportliches Verhalten  |
| Désapprobation en paroles ou en actes   | Dissens durch Wort oder Tat  |
| Enfreindre avec persistance les Lois du Jeu   | (Wiederholtes) Verletzen der Spielregeln                                     |
| Retarder la reprise du jeu  | Verzögerung der Spielfortsetzung   |
| Ne pas respecter la distance requise lors d'un coup de pied de coin, d'un coup franc ou d'une rentrée de touche                 | Die Abstand bei einem Eckstoß, Freistoß, oder Einwurf nicht halten           |
| Pénétrer ou revenir sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre  | Unerlaubtes Betreten bzw. Wiedereintreten des Spielfeldes                    |
| Quitter délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre   | Unerlaubtes Verlassen des Spielfeldes  |
| Etre coupable de faute grossière  | Grobes Foul  |
| Adopter un comportement violent   | Gewaltiges Verhalten   |
| Cracher sur un adversaire ou une autre personne   | Jemanden anspucken   |
| Empêcher un adversaire de marquer un but en touchant le ballon de la main ou annihiler de la main une occasion de but manifeste | Verhinderung einer klaren Torchance bzw. Torverhinderung durch ein Handspiel |
| Anéantir une occasion de but d'un adversaire se dirigeant vers le but   | Verhinderung einer klaren Torchance durch ein Foulspiel                      |
| Tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux ou, et, grossiers   | Beleidigende, verletzende, oder grobe Geste machen oder der Versuch          |

Nachdem auf **Valider** gedrückt wurde, wird auf dem Zeitstrahl im oberen Feld des Tablets die Personalstrafen markiert.



c) Reiter **Ent/Sor**

Bei **Ent/Sor** werden die Wechselvorgänge eingegeben. Falls ein Spieler auf das Feld kommt/ vom Feld geht, ohne dass ein Spielertausch stattgefunden hat, wird dies angekreuzt (z.B. eine Mannschaft beginnt mit 10 und ergänzt dann später eine Mannschaft beginnt mit 11 und müssen mangels Ersatzspieler mit 10 weiterspielen).



**Ent/Sor** = Wechsel

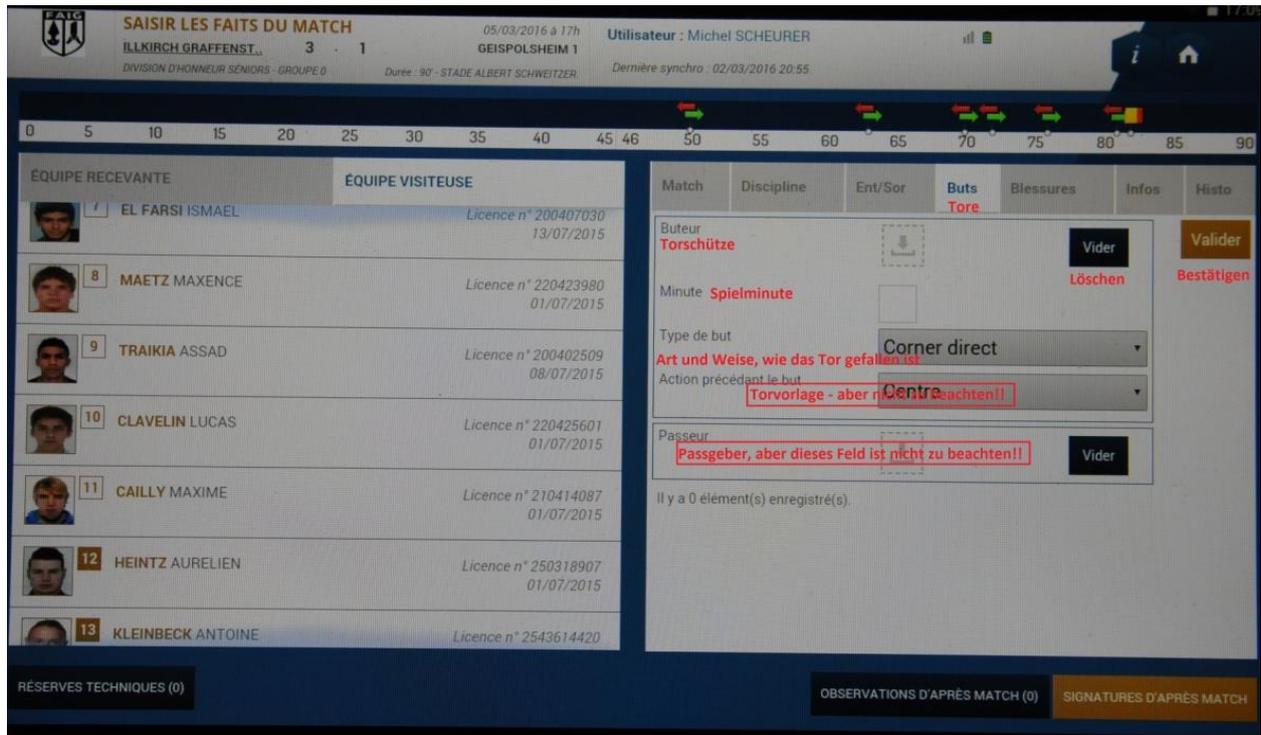
**Entrée ou sortie sans remplacement** = Wechsel, ohne dass ein Auswechselspieler eingesetzt wird.

Die Spieler sind per **drag&drop** in das entsprechende Feld zu ziehen. Bei falscher Eingabe kann mit **vider** der Spieler gelöscht werden. Die Spielminute ist einzutragen. Die Eintragungen sind für Heimmannschaft (**Equipe Recevante**) und Gastmannschaft (**Equipe Visiteuse**) zu machen.

Vorgang mit **valider** beenden.

d) Reiter **Buts**

Auf dem Reiter **Buts** werden die Torschützen, die Spielminute des Tores und die Art und Weise des Tores eingetragen werden. Torvorlage und Passgeber müssen nicht eingetragen werden.



**Buts** = Tore

**Buteur** = Torschütze

**Vider** = Löschen

**Valider** = Bestätigen

**Type de but** = Art und Weise, wie das Tor gefallen ist

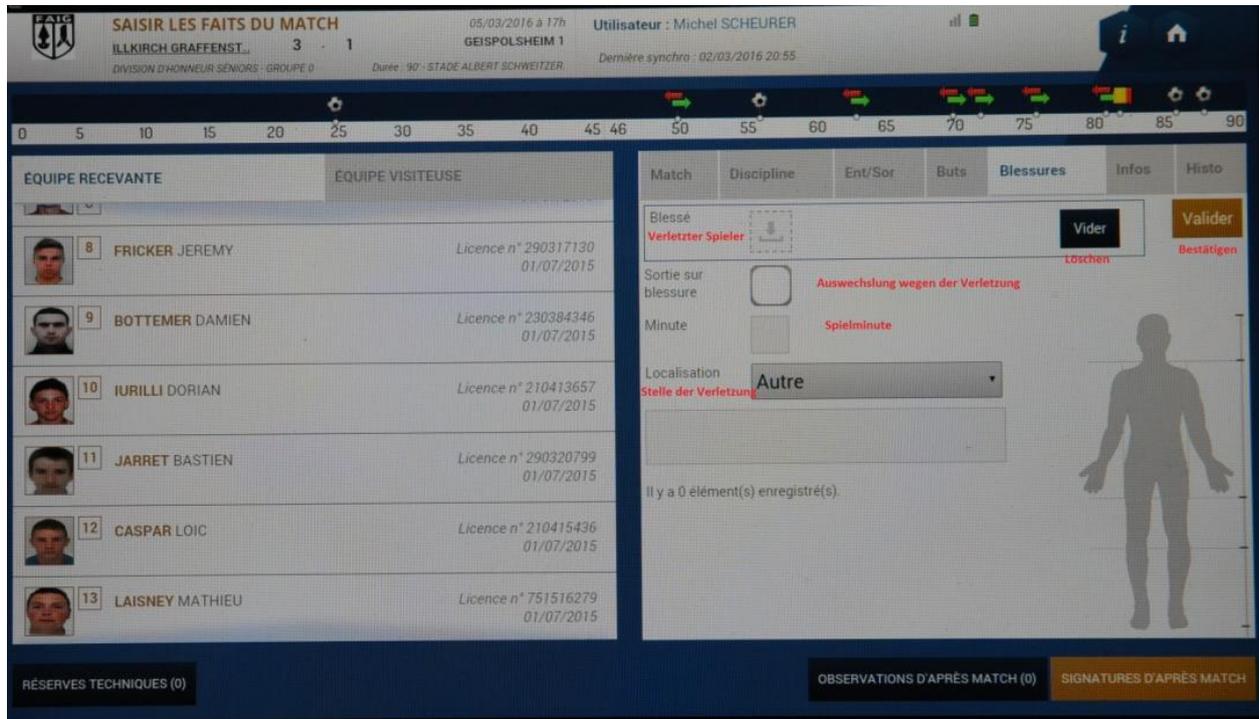
Die Spieler sind per **drag&drop** in das entsprechende Feld zu ziehen. Bei falscher Eingabe kann mit **vider** der Spieler gelöscht werden. Die Spielminute ist einzutragen. Die Eintragungen sind für Heimmannschaft (**Equipe Regevante**) und Gastmannschaft (**Equipe Visiteuse**) zu machen.

|                   |                             |
|-------------------|-----------------------------|
| Corner direct     | Direkt verwandelter Eckstoß |
| Pénalty,          | Strafstoß                   |
| De la tête        | Kopfball                    |
| Du pied,          | Schuss mit dem Fuß          |
| Coup franc direct | Direkter Freistoß           |
| Contre son camp   | Eigentor                    |

Vorgang mit **valider** beenden.

e) Reiter **Blessures**

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.



**Blessé** = Verletzter Spieler

**Sortie sur blessure** = Auswechslung wegen der Verletzung

**Vider** = Löschen

**Localisation** = Stelle der Verletzung

Die Spieler sind per **drag&drop** in das entsprechende Feld zu ziehen. Bei falscher Eingabe kann mit **vider** der Spieler gelöscht werden. Die Spielminute ist einzutragen. Die Eintragungen sind für Heimmannschaft (**Equipe Regevante**) und Gastmannschaft (**Equipe Visiteuse**) zu machen. Die Art der Verletzung muss angegeben werden:

**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

Vorgang mit **valider** beenden.

f) Reiter Infos

Auf dem Reiter Infos sind keine Angaben notwendig.

g) Reiter Historie

Auf dem Reiter Historie kann der Spielverlauf und das bis dato Eingetragene nachvollzogen werden. Dies wird durch die Spielführer geprüft. Eventuelle Reklamationen der Spielführer können über Observations d'après Match gemacht werden.

The screenshot displays a match management interface for a football match. At the top, it shows the match title 'SAISIR LES FAITS DU MATCH', the teams 'ILLKIRCH GRAFFENSTADT' (score 3) and 'GEISPOLSHHEIM 1' (score 1), the date '05/03/2016 à 17h', and the user 'Utilisateur : Michel SCHEURER'. Below this is a timeline from 0 to 90 minutes. The main area is divided into two columns: 'EQUIPE RECEVANTE' (home team) and 'EQUIPE VISITEUSE' (away team). The home team players listed are: 8 FRICKER JEREMY (Licence n° 290317130), 9 BOTTEMER DAMIEN (Licence n° 230384346), 10 IURILLI DORIAN (Licence n° 210413657), 11 JARRET BASTIEN (Licence n° 290320799), 12 CASPAR LOIC (Licence n° 210415436), and 13 LAISNEY MATHIEU (Licence n° 751516279). The right column shows match events: 50' Verwarnung (Yellow card) for KANE Sanou (Vis); 50' Verwarnung (Yellow card) for BOTTEMER Damien (Rec); 82' Verwarnung (Yellow card) for KANE Sanou (Vis); 50' Wechsel (Change) from CAILLY Maxime to ULADI Alican (Vis); 63' Wechsel (Change) from CASPAR Loic to KAYSER Francois (Rec); 70' Wechsel (Change) from MULLER Robin to SCHERDING Julien (Rec). At the bottom, there are buttons for 'RÉSERVES TECHNIQUES (0)', 'OBSERVATIONS D'APRÈS MATCH (0)', and 'SIGNATURES D'APRÈS MATCH'.

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

Nun erscheint erneut eine Zusammenstellung der Daten.

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

Rencontre **Begegnung** Composition **Aufstellung** Faits de jeu **Spieldaten** Signatures **Digitale Unterschriften**

Localité **Ort** ILLKIRCH GRAFFENSTADEN  
 Terrain **Sportplatz/Stadion** STADE ALBERT SCHWEITZER 1  
 Date Heure **Uhrzeit** 17h

Match non joué **Nicht-angetretenes Spiel**  
 Match arrêté **Abgebrochenes Spiel**

Résultats **Endergebnis**  
 Final **Heim** Recevant **3 - 1** **Gast** Visiteur

Temps de jeu  
 Spieldauer **Erste Halbzeit** 1<sup>ère</sup> période : 45' **Zweite Halbzeit** 2<sup>ème</sup> période : 45'

Médecin  
 Technicien lumière  
 Directeur de sécurité

LISTE DES OFFICIELS **Offizielle**

|                      |         |                     |                     |
|----------------------|---------|---------------------|---------------------|
| ALLEMAND TRIO FRANCO | Arbitre | Arbitre centre      | Hauptschiedsrichter |
| Rene Hargarten       | Arbitre | Arbitre assistant 1 | SRA1                |
| Andreas Nuebling     | Arbitre | Arbitre assistant 2 | SRA2                |

**Rencontre** = Begegnung

**Composition** = Aufstellung

**Faits de jeu** = Spieldaten

**Signatures** = Unterschriften

Auf dem Reiter **Signatures** können die Kapitäne unterschreiben.

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

Rencontre Composition Faits de jeu **Signatures**

RÉSERVES AVANT MATCH **Protest vor dem Spiel** RÉSERVES TECHNIQUES **Protest über Regelverstoß** OBSERVATIONS D'APRÈS MATCH **Vorkommnisse nach dem Spiel**

Equipe recevante **Heimmannschaft** +  
 Equipe visiteuse **Gastmannschaft** +  
 Réserves techniques +  
 Observations d'après match +

SIGNATURES D'APRÈS MATCH **Unterschriften nach dem Spiel**

Identification **Unterschreiben** Identification  
 Identification Signer Identification

Equipe absente **Mannschaft ist abwesend** Equipes absentes **Mannschaft ist abwesend**  
 Signature **Unterschrift Heimmannschaft** Signature **Unterschrift Schiedsrichter** Signature **Unterschrift Gastmannschaft**  
 Signature équipe recevante Signature arbitre Signature équipe visiteuse

Retour faits de jeu **Zurück zu Spieldaten**

Nachdem beide Mannschaften unterschrieben haben, drückt der Schiedsrichter auf **Je declare avoir pris connaissance** und unterschreibt selbst. Anschließend auf **Valider** drücken.

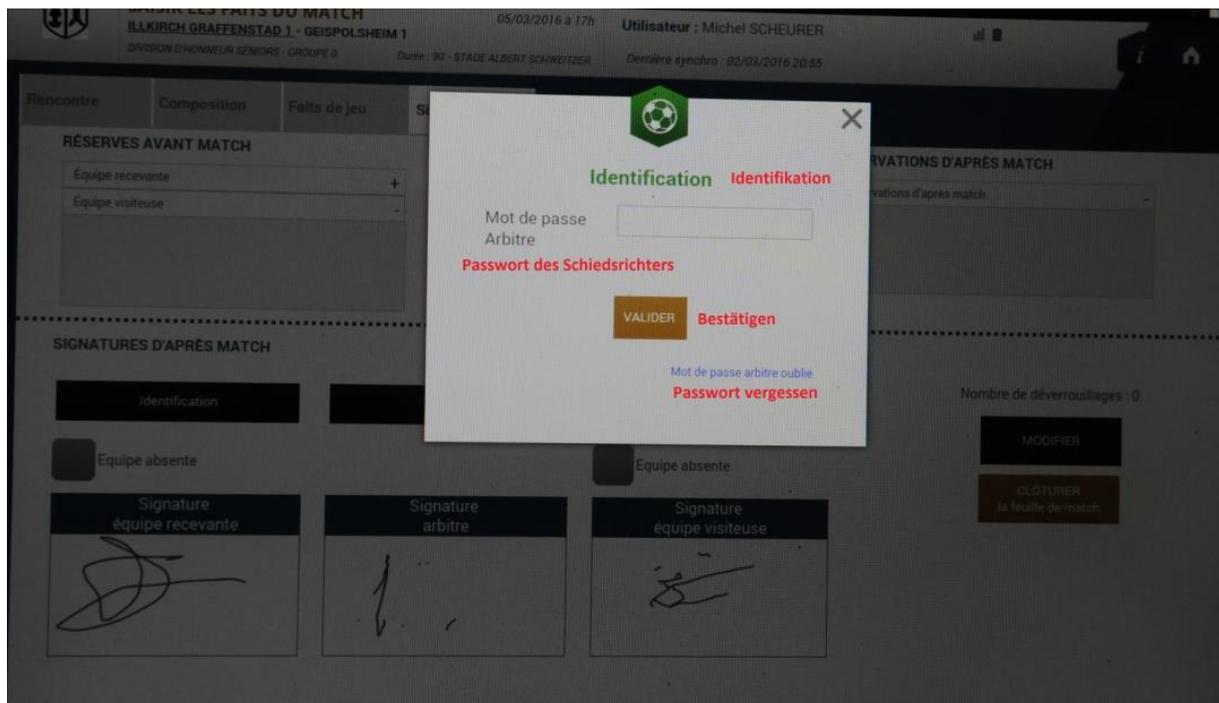
The screenshot shows the 'SIGNATURES D'APRÈS MATCH' section of the software. At the top, there is a header with the FAIG logo, match details (ILLKIRCH GRAFFENSTAD 1 - GEISPOLSHHEIM 1), date (05/03/2016 à 17h), and user (Utilisateur : Michel SCHEURER). Below the header are tabs for 'Rencontre', 'Composition', 'Faits de jeu', and 'Signatures'. The main area is divided into three columns: 'RÉSERVES AVANT MATCH' (with 'Équipe recevante' and 'Équipe visiteuse' fields), 'RÉSERVES TECHNIQUES' (with 'Réserves techniques' field), and 'OBSERVATIONS D'APRÈS MATCH' (with 'Observations d'après match' field). Below these is the 'SIGNATURES D'APRÈS MATCH' section, which includes a red warning message: 'Ich bestätige die Kenntnisnahme der Unterschriften'. A checkbox labeled 'Je declare avoir pris connaissance' is present. There are three signature boxes: 'Signature équipe recevante' (containing a handwritten signature), 'Signature arbitre' (empty), and 'Signature équipe visiteuse' (empty). A 'Valider' button is located below the referee's signature box, with a red 'Bestätigen' label underneath. On the right, it says 'Nombre de déverrouillages : 0'.

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

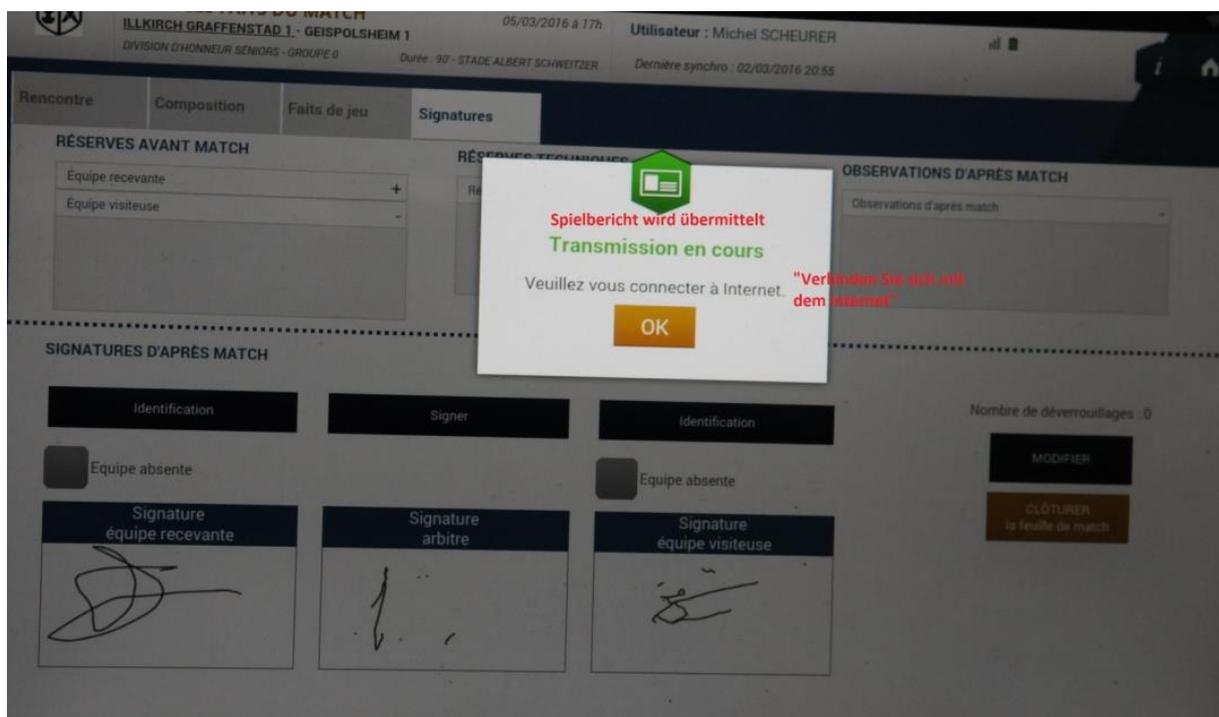
Um den Spielbericht abzuschließen, muss auf **Clôturer** gedrückt werden. Dies entspricht dem deutschen **Freigeben**, da im Anschluss nichts mehr korrigiert werden kann.

This screenshot shows the same software interface after the signature phase. The 'SIGNATURES D'APRÈS MATCH' section now has three signature boxes, each with a handwritten signature: 'Signature équipe recevante', 'Signature arbitre', and 'Signature équipe visiteuse'. Above the referee's signature box is a 'Signer' button. To the right, there are two buttons: 'MODIFIER' (with a red 'Ändern' label) and 'CLÔTURER la feuille de match' (with a red 'Spielbericht freigeben (danach nicht mehr veränderbar!)' label). The 'Nombre de déverrouillages : 0' is still displayed on the right.

Die Freigabe muss außerdem mit dem Passwort validiert werden. Nach Drücken der Taste **VALIDER** ist der Bogen abgeschlossen.



Es kann anschließend kontrolliert werden, ob der Bogen abgeschickt wurde.



**Transmission en cours** = Spielbericht wird übermittelt.

**Veuillez vous connecter à Internet** = Verbinden Sie sich mit dem Internet.

## Grundsätzlicher Ablauf:

