

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", the date "05/03/2016 à 17h", and the user "Utilisateur : Michel SCHEURER". Below this, it shows the match details: "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 Licence n° 230385165 01/07/2015	1. 1 BRAIDA LUCAS Licence n° 2544237932 01/07/2015
2. 2 GODEL MAXIME Licence n° 210418719 01/07/2015	2. 2 MUTSCHLER ANTHONY Licence n° 2543041099 01/07/2015
3. 3 LLEDO KEVIN Licence n° 280374799 01/07/2015	3. 3 DE SOUSA EMMANUEL - Capitaine Licence n° 280381791 20/07/2015
4. 5 RIEHL MANUEL - Capitaine Licence n° 280372408 01/07/2015	4. 4 MARTINEZ HUGO Licence n° 2543187668 01/07/2015
5. 8 FRICKER JEREMY Licence n° 290317130 01/07/2015	5. 5 OSTER BENJAMIN Licence n° 210412193 01/07/2015
6. 9 BOTTEMER DAMIEN Licence n° 230384346 01/07/2015	6. 6 KANE SANOU Licence n° 2545380094 16/07/2015
7. 10 IURILLI DORIAN Licence n° 210413657 01/07/2015	7. 7 EL FARSI ISMAEL Licence n° 200407030 13/07/2015
8. 11 JARRET BASTIEN Licence n° 290320799 01/07/2015	8. 8 MAETZ MAXENCE Licence n° 220423980 01/07/2015
9. 12 CASPAR LOIC Licence n° 210415436 01/07/2015	9. 9 TRAIKIA ASSAD Licence n° 200402509 08/07/2015
10. 13 LAISNEY MATHIEU Licence n° 751516279 01/07/2015	10. 10 CLAVELIN LUCAS Licence n° 220425601 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 location 'ILLKIRCH GRAFFENSTAD 1 - GEISPOLSHEIM 1'. The match duration is '90' and the stadium is 'STADE ALBERT SCHWEITZER'. The interface is divided into two main sections: 'ÉQUIPE RECEVANTE' (Home team) and 'ÉQUIPE VISITEUSE' (Away team). The home team list includes: 1. TOUAFFEK EMMANUEL (Licence n° 230385165, 01/07/2015), 2. GODEL MAXIME (Licence n° 210416719, 01/07/2015), 3. LLEDO KEVIN (Licence n° 280374799, 01/07/2015), 6. RIEHL MANUEL (Licence n° 280372408, 01/07/2015), 8. FRICKER JEREMY (Licence n° 290317130, 01/07/2015), and 9. BOTTEMER DAMIEN (Licence n° 230384346, 01/07/2015). 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' (Home/Recevant vs Guest/Visiteur). The 'Temps de jeu' (Spielzeit) section shows '1ère période : 45'' and '2ème période : 45'' for '1. Halbzeit' and '2. Halbzeit' respectively. At the bottom, there are sections for 'RÉSERVES TECHNIQUES' (Protest über Regelverstoß) and 'OBSERVATIONS D'APRÈS MATCH' (Vorkommnisse nach dem Spiel) and 'SIGNATURES D'APRÈS MATCH' (Unterschriften nach dem Spiel).

Match arrêté = abgebrochenes Spiel

Résultat = Endergebnis

Recevant = Heim

Visitant = Gast

Temps de jeu = Spieldauer

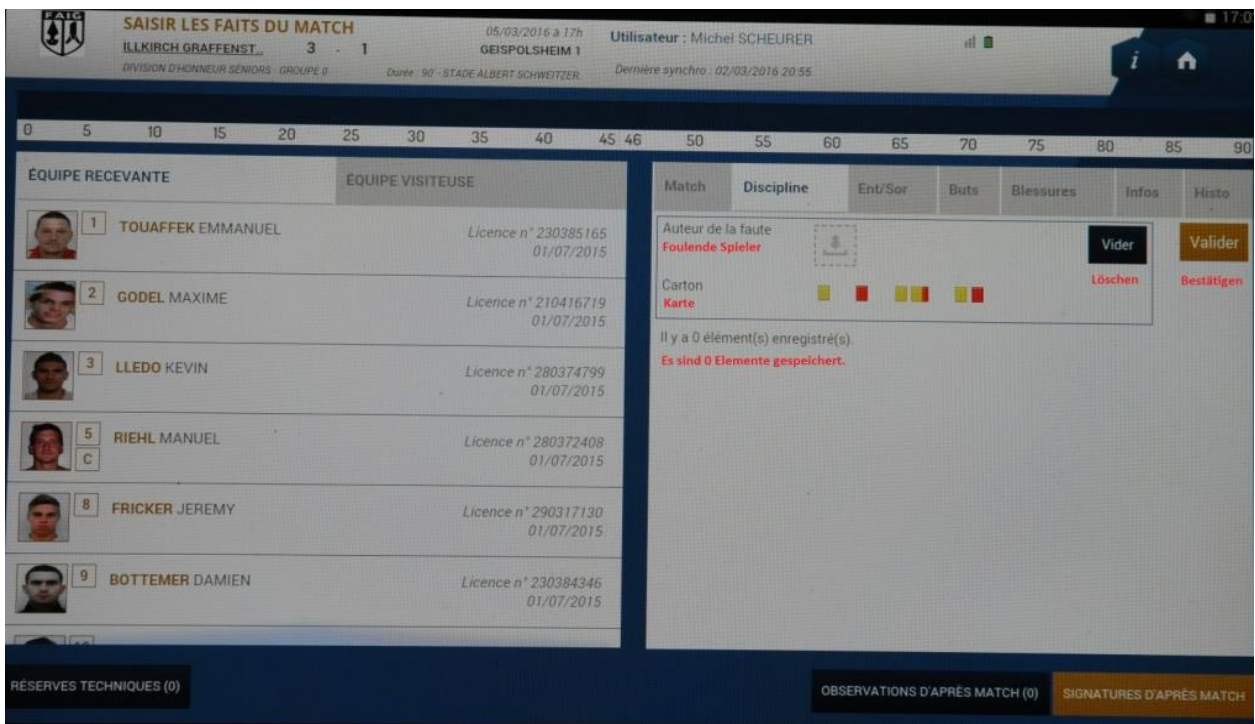
1^{ère} période = 1. Halbzeit

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.

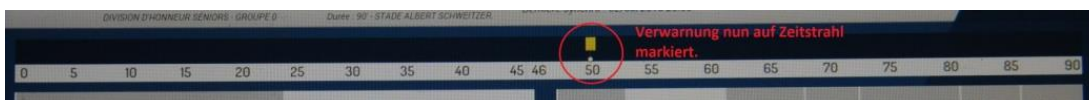


die gelbe Karte und dann die rote Karte (nicht unbedingt in der selben Minute bzw. beim selben Vergehen). Hier müssen 2 Gründen aus den beiden Listen ausgewählt werden. Die Minuten von den 2 Vergehen müssen auch angegeben werden.

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

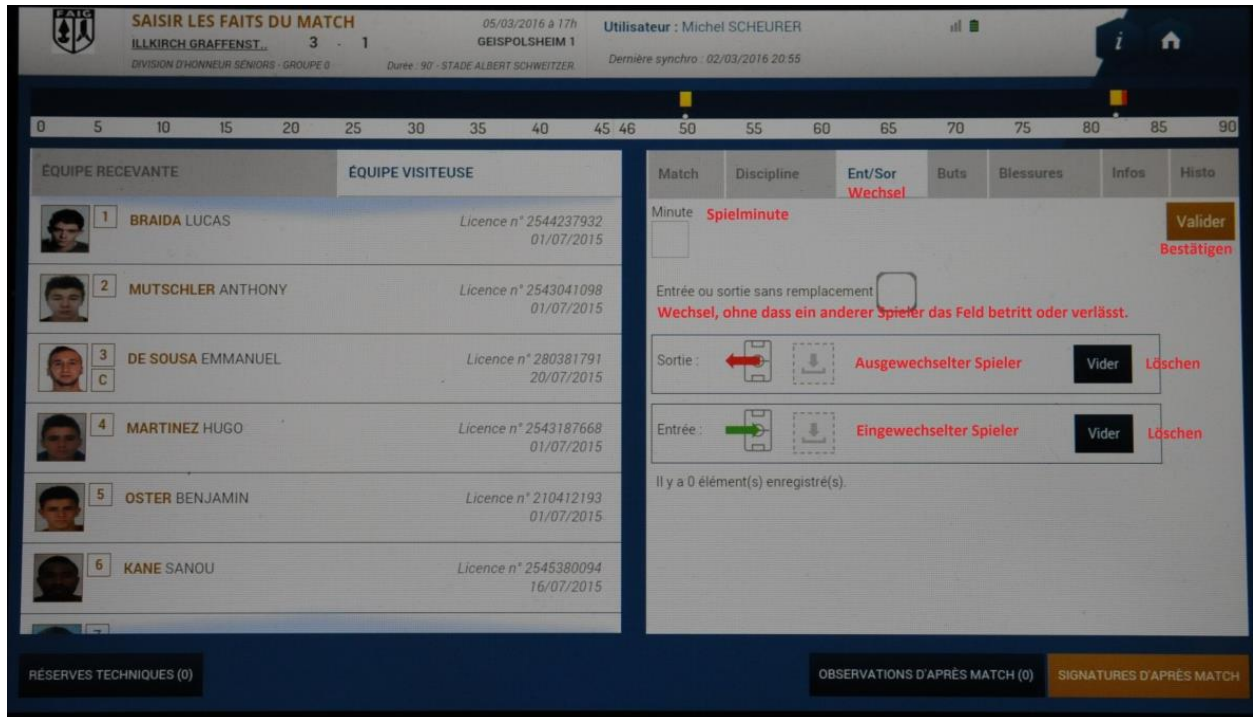
Libelle Discipline	Grund
Comportement antisportif	Unsportliches Verhalten
Désapprobation en paroles ou en actes	Dissens durch Wort oder Tat
Enfreindre avec persistance les Lois du Jeu	(Wiederholtes) Verletzen der Spielregeln
Retarder la reprise du jeu	Verzögerung der Spielfortsetzung
Ne pas respecter 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 **sValider%** 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

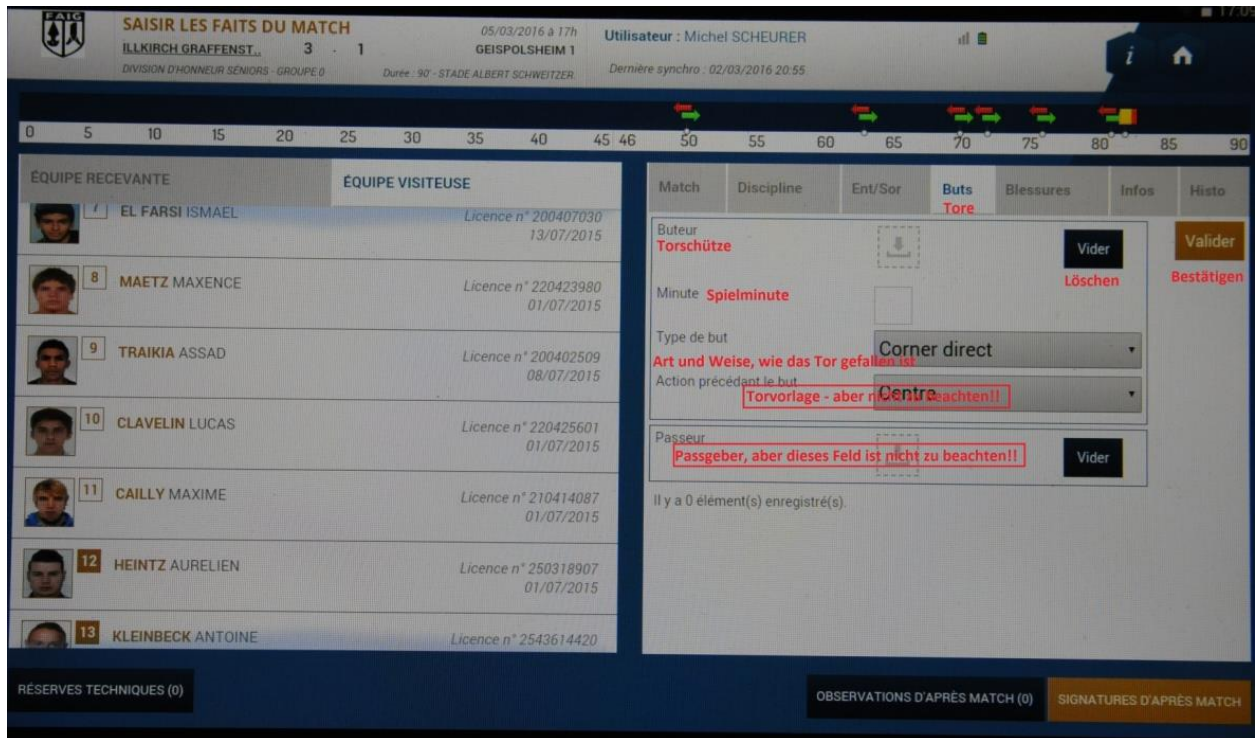
Entrée ou sortie sans remplacement = Wechsel, ohne dass ein Auswechselspieler eingesetzt wird.

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 Regevante**) 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

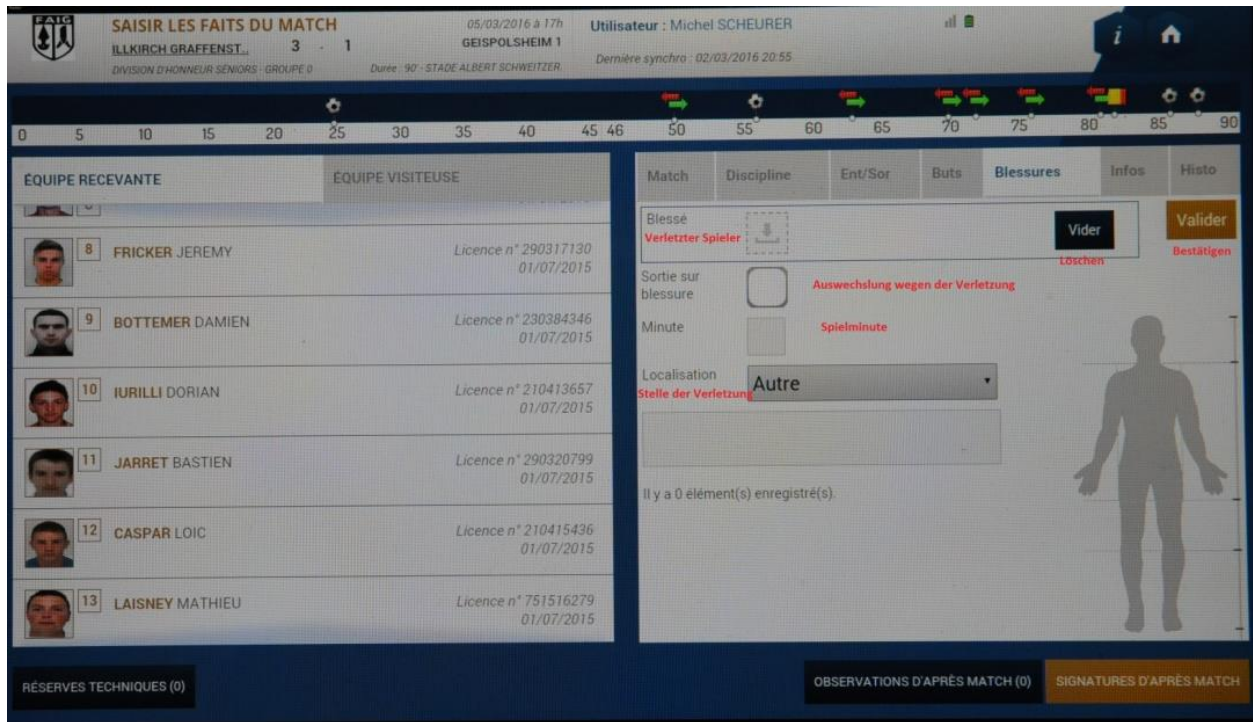
Die Spieler sind per **drag&drop** in das entsprechende Feld zu ziehen. Bei falscher Eingabe kann mit **vider** der Spieler gelöscht werden. Die Spielminute ist einzutragen. Die Eintragungen sind für Heimmannschaft (**Equipe Regevante**) und Gastmannschaft (**Equipe Visiteuse**) zu machen.

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) and BOTTEMER Damien (Rec); 82' Verwarnung (Yellow card) for KANE Sanou (Vis); 50' Wechsel (Substitution) of CAILLY Maxime (11) for ULADI Alican (Vis); 63' Wechsel (Substitution) of CASPAR Loic (12) for KAYSER Francois (Rec); and 70' Wechsel (Substitution) of MULLER Robin (14) for 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** **Zweite Halbzeit**
 1^{ère} période : 45' 2^{ème} 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

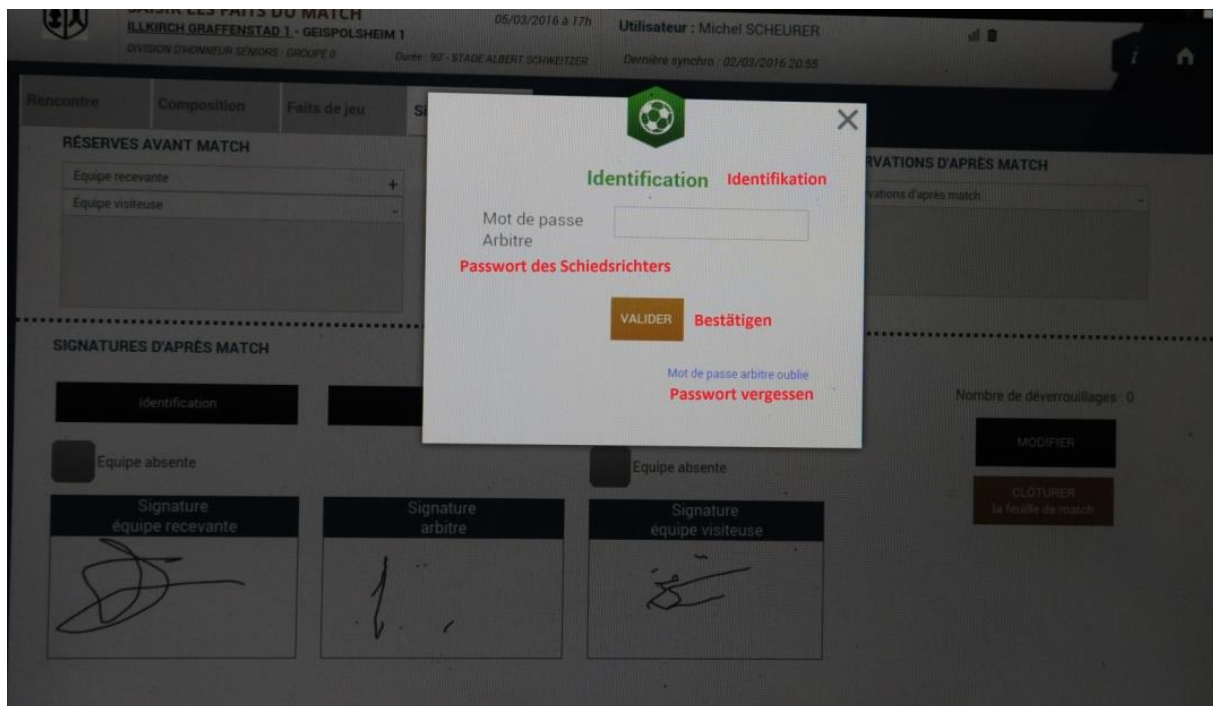
Retour faits de jeu **Zurück zu Spieldaten**

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

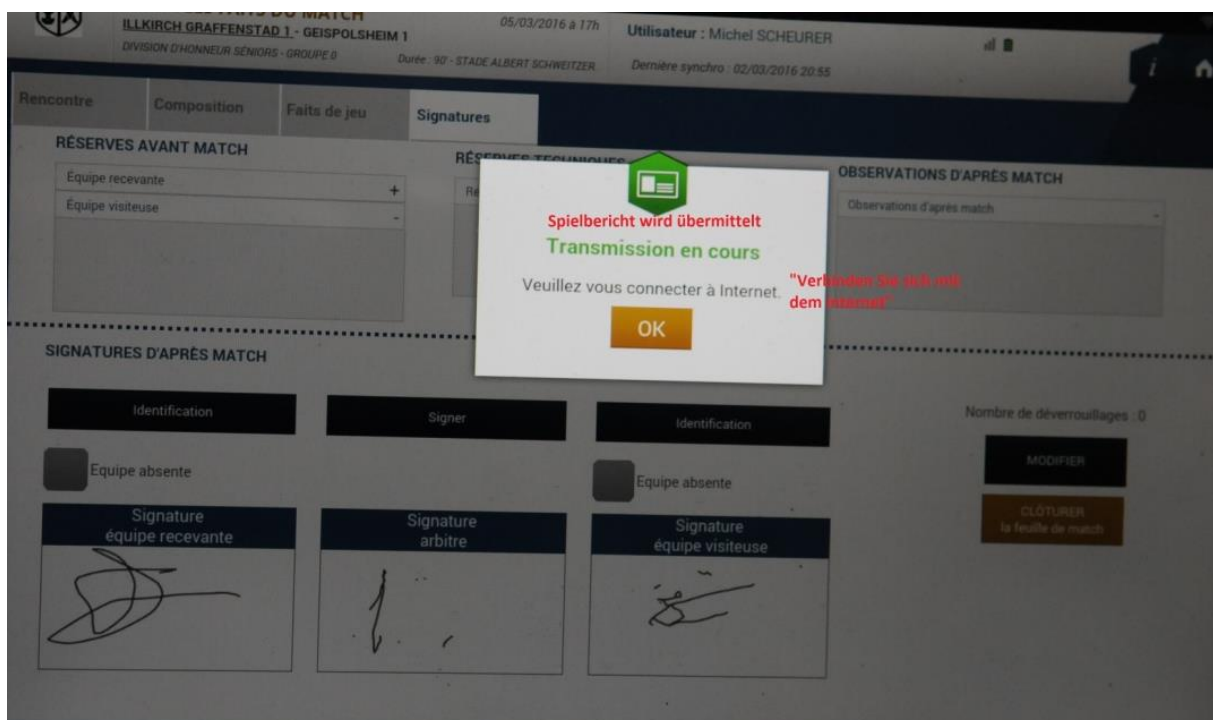
Je declare avoir pris connaissance = Ich bestätige die Kenntnisnahme (der Unterschriften)

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

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:

