



# Fussballclub Entfelden

Postfach 144

5036 Oberentfelden

[www.fcentfelden.ch](http://www.fcentfelden.ch)

Für die Spielleiter  
(ehemals Clubschiedsrichter)

## Anleitung für die Spielleiter / Resultatmeldung an den AFV

**Telefonnummer Swiss Football Phone: 0848 84 84 01**

### Spiel hat stattgefunden

Eingabe der Spielnummer, abschliessen mit Raute-Taste (Raute-Taste = #).  
Beispiel: 123456#

Kontrolle der Paarung und Eingabe des Spielstatus:

**3 = Spiel hat stattgefunden**

4 = Spiel hat nicht stattgefunden

5 = Spiel wurde abgebrochen

2 = Abbrechen

Eingabe "3" für "Spiel hat stattgefunden" (Keine Raute-Taste #)

Beispiel: 3

Eingabe des Schlussresultats, abschliessen mit Raute-Taste #.

Beispiel: 3\*5# (Tore Heim \* Tore Gast #)

Kontrolle des Schlussresultats und Eingabe für die Bestätigung mit "0" für okay (Keine Raute-Taste #)

Beispiel: 0

### Spiel wurde witterungsbedingt verschoben

Eingabe der Spielnummer, abschliessen mit Raute-Taste (Raute-Taste = #).

Beispiel: 123456#

Kontrolle der Paarung und Eingabe des Spielstatus:

3 = Spiel hat stattgefunden

**4 = Spiel hat nicht stattgefunden**

5 = Spiel wurde abgebrochen

2 = Abbrechen

Eingabe "4" für "Spiel hat nicht stattgefunden" (Keine Raute-Taste #).

Beispiel: 4

Eingabe "3" für "Spiel wurde witterungsbedingt verschoben" (Keine Raute-Taste #)

Beispiel: 3

Kontrolle der Spielverschiebung und Eingabe für die Bestätigung mit "0" für okay (Keine Raute-Taste #)

Beispiel: 0

## Spiel wurde verschoben, weil eine der beiden Mannschaften nicht anwesend war

Eingabe der Spielnummer, abschliessen mit Raute-Taste (Raute-Taste = #).

Beispiel: 123456#

Kontrolle der Paarung und Eingabe des Spielstatus:

3 = Spiel hat stattgefunden

**4 = Spiel hat nicht stattgefunden**

5 = Spiel wurde abgebrochen

2 = Abbrechen

Eingabe "4" für "Spiel hat nicht stattgefunden" (Keine Raute-Taste #).

Beispiel: 4

Eingabe "4" für "Gegner war nicht anwesend" (Keine Raute-Taste #).

Beispiel: 4

Kontrolle der Spielverschiebung und Eingabe für die Bestätigung mit "0" für okay (Keine Raute-Taste #)

Beispiel: 0

## Spiel wurde abgebrochen

Eingabe der Spielnummer, abschliessen mit Raute-Taste (Raute-Taste = #).

Beispiel: 123456#

Kontrolle der Paarung und Eingabe des Spielstatus:

3 = Spiel hat stattgefunden

4 = Spiel hat nicht stattgefunden

**5 = Spiel wurde abgebrochen**

2 = Abbrechen

Eingabe "5" für "Spiel wurde abgebrochen" (Keine Raute-Taste #).

Beispiel: 5

Eingabe "0" für "Eingabe des Resultats bei Abbruch" (Keine Raute-Taste #)

Beispiel: 0

Eingabe des Resultats bei Abbruch, abschliessen mit Raute-Taste #.

Beispiel 2\*1# (Tore Heim \* Tore Gast #)

Kontrolle des Resultates bei Spielabbruch und Eingabe für die Bestätigung mit "0" für okay (Keine Raute-Taste #).

Beispiel: 0

---