

Directives pour le rapport de jeu électronique 2019/20

1. Préambule

Après avoir utilisé pendant plusieurs saisons le rapport de jeu électronique (du nom de REPORTER) au sein de la Swiss Ice Hockey Regio League (RL), d'autres améliorations ont été apportées au système en vue de la saison 2019/20 ainsi que des ajustements à la nouvelle réglementation concernant «l'horloge de match en arrière».

2. Objectifs de la saison 2019/2020

Les données personnelles des joueurs doivent obligatoirement être mises à jour dans REPORTER et MyHockey par tous les clubs. Cela nécessite qu'une personne du club s'occupe des mutations et procède aux modifications et aux adaptations même pendant la saison.

Important: Tous les teams (LN et RL) travaillent avec la liste des joueurs bloqués de Reporter afin d'avoir une circulation plus fluide sur le jeu. Les marqueurs prennent uniquement acte des déclarations sur les joueurs bloqués! Il s'agit à nouveau surtout, pendant la saison 2015/16, de poursuivre l'amélioration de la qualité des données de Reporter. Les instructions doivent être suivies à la lettre par tous les clubs.

3. Responsabilités / devoirs

3.1. Swiss Ice Hockey Regio League

- Met à disposition des clubs le programme REPORTER;
- Pourvoit à l'exploitation générale du système;
- Transmet au fur et à mesure aux clubs les updates et les corrections de fautes;
- Tient constamment à jour le calendrier sur l'Internet (y compris les matchs amicaux des clubs);

3.2. Responsables Reporter

- transmet de manière courante aux clubs les actualisations et des corrections;
- soutient les clubs lors de la formation de REPORTER. En cas d'un besoin d'instruction, les responsables Reporter sont à contacter directement;

3.3. Clubs de la Regio League

- Garantissent le bon fonctionnement dans les stades.
- **Les clubs assument la responsabilité quant à la mise à jour des données de chaque équipe dans REPORTER et MyHockey, ceci afin que la saisie des matchs par le marqueur officiel soit simplifiée. Il est autorisé de faire des mutations sur place uniquement à titre exceptionnel!**
- **Si possible, la fonction et la position au sein de la ligne de chaque joueur devront être inscrites** (ces indications sont nécessaires pour l'affichage sur le site internet).
- Mettent à disposition une connexion active à l'Internet en vue de l'exploitation de REPORTER;

- Sont responsables de la formation du marqueur officiel à l'emploi du rapport de jeu électronique;
- Utilisent et traitent soigneusement le matériel qui leur a été remis en prêt;
- Observent les prescriptions (par ex. sécurité des données, protection des données, assurances, etc.);
- Désignent, par club, un interlocuteur de la LA;
- Garantissent l'actualité d'un logiciel antivirus;
- Les dossards des joueurs doivent être introduits dans Reporter et les attributions des équipes dans MyHockey doivent être enregistrées par le responsable Reporter du propre club.

4. Déroulement du match avec le rapport de jeu électronique en ligne

4.1. Préparation avant le match

Laptop 	Papier 
<ul style="list-style-type: none"> - Téléchargement, sur l'Internet, des données actuelles relatives aux matchs de la ligue en question (directement de Reporter sous Extras, ou du domaine des membres dans Reporter : sélectionner la ligue puis télécharger Reporter.mdb et Spieler.mdb). 	
<ul style="list-style-type: none"> - Choisir la rencontre, ensuite imprimer une liste des joueurs de chaque équipe et la transmettre aux équipes. IMPORTANT: La liste des joueurs disponible dans Reporter doit être remise à l'entraîneur par le marqueur 60 minutes avant le début de la rencontre. La composition de l'équipe est uniquement introduite selon la liste des joueurs de l'équipe remplie par l'entraîneur. 	
<ul style="list-style-type: none"> - Saisir les données de base du match (marqueur officiel, arbitres, etc.) 	
<ul style="list-style-type: none"> - Enregistrer les données des équipes selon la liste des joueurs remise. Les entraîneurs doivent remettre au marqueur la liste des joueurs au plus tard 45 minutes avant le début de la rencontre. D'éventuels compléments ou modifications des données des joueurs doivent toujours être effectués sur Internet. Ensuite, la banque de donnée des joueurs (Spieler.mdb) doit à nouveau être téléchargée sur Internet! Après la signature du coach, changer si nécessaire le gardien (qui commence) Si chez certains joueurs la position n'est pas correcte, il est possible de corriger cela tout simplement sur (et uniquement) Reporter. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les feuilles de match doivent être 15 minutes avant le début de la partie imprimées et transmises aux entraîneurs pour signature afin de confirmer l'exactitude de la formation de l'équipe. Cette feuille doit être munie des deux signatures des entraîneurs et directement remise à l'arbitre.
<ul style="list-style-type: none"> - Contrôle, dans l'Internet, des données transmises: le match porte-t-il l'indication « en cours » (***)? 	

4.2. Déroulement temporel - résumé

1. **60 min.** avant le début du match: Marqueur donne la liste des joueurs à l'entraîneur.
2. **45 min.** avant le début du match: L'entraîneur rend la liste des joueurs au marqueur.
3. **15 min.** avant le début du match: Le marqueur donne le rapport de jeu aux coaches pour signature et directement remise à l'arbitre.

4.3 Pendant le match

Laptop 	Papier 
- Au début du match, cocher la case et transmettre les données. Une fois la transmission terminée, fermer la fenêtre du navigateur!	
- Transmission continue des données sur l'Internet pendant le match (début, pause, début après la pause, etc.). Une fois la transmission terminée, fermer la fenêtre du navigateur! Contrôle continu, dans l'Internet, des données transmises: p.ex. : le match porte-t-il l'indication «en cours» (***)?	
Saisie des buts, des pénalités et, éventuellement, des changements de gardiens. Si nécessaire : mutations concernant les buts et les pénalités. (p.ex. correction des buteurs).	- Egalement tenir à jour l'exemplaire imprimé ou copié à côté du Laptop.

4.4 Après le match

Laptop 	Papier 
- A la fin du match, saisir immédiatement l'heure à laquelle la partie s'est terminée ; saisir le statut de «match terminé» et transmettre les données! Contrôler en détail toutes les données puis imprimer. Remettre aux arbitres, pour contrôle, le rapport de jeu imprimé (du système REPORTER une fois le match terminé!). Si tout est en ordre, le match peut être bouclé. Si ce n'est pas le cas, procéder aux modifications, transmettre une nouvelle fois les données puis boucler le match. Plus aucune correction (gardiens, etc.) n'est tolérée dès le moment où l'équipe a quitté la glace.	
- Contrôle, dans l'Internet, des données transmises: le match porte-t-il l'indication «terminé» (plus de ***)?	
	- Imprimer une copie du rapport de jeu électronique pour chacune des deux équipes.
	- Remettre l'original à l'arbitre.

5. Saisie de nouveaux joueurs:

Pour garantir le respect du règlement sur les changements de clubs, tous les joueurs restent dans la base de données des joueurs dans REPORTER par-delà la fin de la saison. Par conséquent, la LSHG procède à la saisie de tous les joueurs de LN et de LA dans la base de données des joueurs. La SIHA procède désormais aussi à la saisie de toutes les licences délivrées dans une phase ultérieure. **La saisie et la mutation de la position et du numéro de maillot du joueur, ainsi que son attribution dans l'équipe restent toutefois des tâches du club.**

Tous les joueurs qui ont obtenu leur licence de l'Office de contrôle de la SIHA sont automatiquement saisis dans MyHockey et peuvent ainsi être intégrés dans l'équipe. C'est pourquoi il ne devrait pas y avoir à saisir de joueurs sous «Nouveaux joueurs» dans la section des membres. Ceci peut éventuellement concerner des joueurs étrangers dans des cas exceptionnels. Cette démarche génère cependant toujours un nouveau numéro de licence qui déclenche une annonce à l'Office de contrôle. Il est ainsi possible de constater aisément les abus.

6. Remarques complémentaires pour les entraîneurs en vue de simplifier la procédure

- Chaque entraîneur doit disposer d'une liste MyHockey actuelle dans ses dossiers, afin qu'en cas de mutation nécessaire, la recherche de joueurs soit simplifiée.;
- Entraîneurs doivent, dans la mesure du possible, disposer également en permanence d'une copie de la carte d'identité de tous les joueurs dans leurs dossiers, étant donné que celle-ci peut être demandée par les arbitres;
- Les entraîneurs peuvent imprimer et compléter à l'avance leur propre liste de joueurs (dans Reporter) pour chaque match. D'éventuels compléments ou mutations des données des joueurs (qui sont d'ores et déjà connus) doivent être effectués par le responsable Reporter du club;
- **Les entraîneurs doivent établir la disposition des prochains matchs à partir de la liste actuelle des joueurs. Ceci leur permet de contrôler que tous les joueurs sont titulaires d'une licence valable et de réagir en conséquence en décidant le cas échéant d'une mutation!**

Annexe

- MySports League
- 1ère ligue
- U20-Elit/U20-Top (LN+LA)
- U17-Elit (LN)
- SWHL A/B féminine
- 2ème ligue

Online

- 3. Ligue / 4. Ligue
- U20-A
- U17-Top / U17-A
- SWHL C / SWHL D féminine
- U15-Elit / U15-Top / U15-A
- U13-Elit /U13-Top / U13-A
- seniors
- vétérans
- divison50+

Les données doivent être soumises au plus tard 36 heures après la fin du match .