



Weisung für die Statistikerfassung in der Sky Swiss League

1. Verantwortung

Seit der Saison 2021/22 werden in der Sky Swiss League keine Statistiker mehr im Stadion eingesetzt. Die gesamte Verantwortung für die Statistikerfassung für die SL wurde gemäss Beschluss an der Liga-Versammlung vom 17. Juni 2021 an die Partnerfirma 49ing übertragen. Sämtliche Bestimmungen für die Statistikerfassung der Spiele der Sky Swiss League werden direkt zwischen NL Operations und 49ing besprochen.

Die Erfassung der folgenden Statistikdaten ist für 49ing jedem Spiel der Sky Swiss League obligatorisch (Abbildung der Statistikdaten auf der Webseite www.sihf.ch):

- Schüsse (aufs Tor, daneben, Torumrandung, vom Gegner geblockt)
- +/-
- Blocked Shots (Schussversuch des Gegners wird durch einen Spieler des eigenen Teams geblockt)
- Faceoff Statistik (nach Angriffszone / Verantwortung Heimteam)
- Time on Ice-Statistik aller Spieler des eigenen Teams

Sämtliche Aktionen müssen live während dem Spiel erfasst werden. Damit die Erfassung der Statistikdaten live erfolgen kann, müssen die Clubs von jedem Heimspiel einen live stream des Spiels zur Verfügung stellen.

2. Meldepflicht

Jeder SL Club meldet NL Operations (marc.grieder@nationalleague.ch) den Namen und die Kontaktdaten der zuständigen Person für das live Streaming der Spiele. Personelle Veränderungen müssen innerhalb von 24 Stunden an NL Operations gemeldet werden.

3. Plus/Minus-Statistik

Die Plus/Minus-Statistik erfasst die Differenz von Toren und Gegentoren für einen Feldspieler, bei denen dieser auf dem Eis gestanden ist.

Dies gilt allerdings nur, wenn jene Mannschaft, welche das Tor erzielt, nicht in Überzahl (Power-play) spielt.

Der Plus/Minus-Wert eines Feldspielers erhöht sich jedes Mal um einen Punkt, wenn ein Tor für seine Mannschaft fällt, bei dem er auf dem Eis stand und verringert sich jedes Mal um einen Punkt, wenn ein Tor für die gegnerische Mannschaft fällt, während er auf dem Eis steht. Das gilt immer dann, wenn das Team, welches das Tor erzielt sich nicht in Überzahl befindet.

Präzisierungen bezüglich Powerplay-Tor:

Ein erzielt Tor, welches wegen einer Strafe in einer Überzahlsituation resultiert, ist kein Powerplay-Tor, wenn folgende Spielsituation besteht:

- Eine kleine Strafe beginnt um 2:54 und das Tor wird um 4:54 erzielt. Dies ist kein Powerplay Tor, da die Strafe beendet ist.
- Ein bei einer angezeigten Strafe erzielt Tor ist kein Powerplay-Tor.
- Ein erzielt Tor bei 6 gegen 5 Spieler ist kein Powerplay-Tor.

Präzisierungen bezüglich Shorthanded-Tor:

- Wird ein Shorthanded-Tor erzielt erhalten die vier Spieler, welche in Unterzahl agiert haben ein Plus und die fünf Spieler, welche in Überzahl agiert haben ein Minus.

4. Penalty-Tor

Ein Penalty-Tor aus dem Spiel fliesst "unassisted" in die Statistik ein (und muss demzufolge im Reporter erfasst sein - Torschütze und Torhüter). Die Plus/Minus-Statistik wird wie bei einem „normalen Tor“ aus dem Spiel gehandhabt.

Es müssen die Spieler für die Plus/Minus-Statistik erfasst werden, welche zum Zeitpunkt als der Penalty verursacht wurde auf dem Eis gestanden sind. Der Spieler, welchen den Penalty verwertet erhält immer auch ein + in der Statistik.

Ein Penalty-Tor aus dem Spiel wird wie folgt gewertet:

- a) Falls beide Teams den numerischen GLEICHSTAND bei der Aussprache des Penaltys haben, erscheint ein Penalty-Tor in der Plus/Minus-Statistik.
- b) Falls das Team, welches den Penalty zugesprochen erhält, bei der Aussprache des Penaltys in UNTERZAHL spielt, erscheint ein Penalty-Tor in der Plus/Minus- Statistik.
- c) Falls das Team, welches den Penalty zugesprochen erhält, bei der Aussprache des Penaltys in ÜBERZAHL spielt, erscheint ein Penalty-Tor NICHT in der Plus/Minus-Statistik.

Jeder Penalty aus dem Spiel fliesst gemäss Ziffer 7 und 8 in die Schuss-Statistik ein.

5. Shootout zur Ermittlung eines Siegers

Beim Shootout zur Ermittlung eines Siegers wird keine Plus/Minus-Statistik geführt. Das Shootout fliesst auch nicht in die individuelle Torschützen- oder Torhüterstatistik ein.

6. Faceoff Statistik

Der Spieler, dessen Team nach dem Faceoff als erstes die Puckkontrolle erlangt gilt als Gewinner des Faceoffs. Die Faceoff-Statistik muss nach Zone wo das Faceoff gespielt wird erfasst werden.

Information zur Erfassung eines Faceoffs kurz vor Schluss (ohne aktive Beteiligung der Spieler und/oder ohne nachfolgende Puckkontrolle eines Teams):

- Das Faceoff muss erfasst werden
- Wenn erkennbar ist, dass die Scheibe auf die eine oder andere Seite gespielt wird → Sieger des Faceoffs ist der Spieler auf dessen Seite sich die Scheibe nach dem Faceoff befindet
- Wenn gar keine Bewegung der Scheibe auf die eine oder andere Seite erkennbar ist, ist der Spieler des Heimteams Sieger dieses Faceoffs

7. Torschuss und das Halten eines gegnerischen Schusses (Save)

Es werden nur Schüsse auf das Tor gezählt. Als Torschuss gilt jeder Schuss, der in Abwesenheit eines Torhüters zu einem Tor führen würde. Dabei sind die Stärke des Schusses oder die Absicht unerheblich.

Es gilt:

Ein Schuss an den Pfosten oder an die Latte, welcher in Folge die Torlinie *nicht* überschreitet, ist *nicht* als Schuss aufs Tor zu werten (so ein Schuss muss als Schuss an die Torumrandung erfasst werden).

- Führt ein Schuss zu einem Tor, so ist dieser als „Schuss auf das Tor“ in die Statistik aufzunehmen.
- Blockt ein Feldspieler einen Schuss ab, so gilt dieser Schussversuch nicht als Torschuss (so ein Schuss muss als geblockter Schuss erfasst werden / shot block).
- Ebenso wenig wird ein vom Torhüter gehaltener Schuss gewertet, der auch ohne Zutun des Torhüters am Tor vorbeigegangen wäre (so ein Schuss muss als Schuss neben das Tor erfasst werden / missed shot).
- In Empty Net-Situationen (ein Tor, nachdem der Torhüter aus dem Spiel genommen wurde) kann es daher per Definition nur so viele Torschüsse geben, wie Tore erzielt werden.

8. Schüsse neben das Tor

Schüsse, die das Tor verfehlen, müssen als Schüsse neben das Tor (missed shot) erfasst werden. Es muss sich dabei um versuchte Torschüsse handeln. Versuchte Querpässe, die am Tor vorbeigehen oder Pucks, die tief ins Drittel gespielt werden, gelten nicht als Schüsse neben das Tor.

9. Shot block: Schussversuch eines eigenen Spielers wird durch einen Gegenspieler geblockt

Ein Schussversuch von einem Spieler des eigenen Teams, welcher von einem gegnerischen Spieler geblockt wird, muss als „shot block“ erfasst werden. Wenn ein Schuss versehentlich von einem eigenen Spieler geblockt wird, ist dieser Schuss ebenfalls als „shot block“ zu erfassen.

Definition:

Bei einem Schuss Richtung Tor (Puck hat die Stockschaufel verlassen) wird verhindert, dass die Scheibe aufs Tor gelangt, in dem der Schuss von einem Gegenspieler (oder versehentlich durch einen eigenen Spieler) geblockt oder abgelenkt wird.

10. Blocked shot: Schussversuch des Gegners wird durch einen eigenen Spieler geblockt

Wenn ein Spieler des eigenen Teams einen Schussversuch des Gegners blockt, muss diese Aktion als „blocked shot“ erfasst werden. Ein Schuss kann mit dem Körper oder dem Stock geblockt werden. Wenn ein Schuss des Gegners mit dem Körper oder Stock weit neben das Tor abgelenkt wird, gilt dies ebenfalls als „blocked shot“.

11. Spezialfall Direktschuss (one timer/ohne vorherige Puckkontrolle):

Wenn der Spieler bei Absicht zu einem Direktschuss den Puck mit dem Stock berührt, egal wie wenig, so resultiert dies zwangsläufig als Schuss aufs Tor / an die Torumrandung / als Schuss, der geblockt wurde / und in allen anderen Fällen als Schuss neben das Tor (missed shot).

Wenn bei einem Rebound auf den Puck geschlagen wird, gilt das auch als Direktschuss (Schuss ohne vorherige Puckkontrolle). Wenn der Puck berührt wird, ist so eine Aktion als Schussversuch zu erfassen. Im Zweifelsfall (berührt oder nicht): Immer als Schussversuch erfassen.

12. Definition „Puckkontrolle“ und „Puckbesitz“

Puckkontrolle bedeutet, dass ein Spieler den Puck mit seinem Stock führt oder den Puckbesitz mit seinen Händen oder Schlittschuhen behauptet.

Besitz des Pucks ist demjenigen Spieler zuzuordnen, der den Puck mit dem Stock führt, bewusst den Puck zu einem Mitspieler lenkt oder den Puck blockiert. Auch ein bewusstes Spielen des Pucks (z.B. Befreiung aus der eigenen Zone, Fehlpass) wird als Puckkontrolle/Puckbesitz gewertet. Jeder zufällige Kontakt oder ein zufälliges Abprallen vom Gegenspieler, Torrahmen oder von der Bande führt nicht zum Puckbesitz.

13. Torschützen und Mithelfer (Assists) eines erzielten Tores

(IIHF Rulebook Appendix 1, Goals and assists) Interpretationen:

Situation 1

A8 passt den Puck zu A9, welcher seinerseits zu A10 passt und dabei ein Tor erzielt.

Es gilt: Tor A10 / 1. Ass. A9 / 2. Ass. A8

Situation 2

A8 schießt den Puck Richtung Tor, nicht aber auf den Torhüter. A9 erkämpft sich den Puck und passt diesen zu A10, welcher ein Tor erzielt.

Es gilt: Tor A10 / 1. Ass. A9 / 2. Ass. A8, dies, weil zu keiner Zeit ein gegnerischer Spieler B die Kontrolle über den Puck hatte.

Situation 3

A8 passt den Puck zu A9. Der Puck wird durch den Körper, Stock oder Schlittschuh von B8 abgelenkt und gelangt zu A9, welcher zu A10 passt und dieser erzielt ein Tor.

Es gilt: Tor A10 / 1. Ass. A9 / 2. Ass. A8, dies weil zu keiner Zeit ein gegnerischer Spieler B die Kontrolle über den Puck hatte.

Situation 4

A8 schießt den Puck auf den Torhüter, welcher den Schuss stoppt, jedoch an ihm abprallt. Der Abpraller gelangt zu A10, welcher im Nachschuss ein Tor erzielt.

Es gilt: Tor A10 / Ass. A8

Situation 5

A8 passt den Puck zu A9, welcher versucht den Puck zu A10 zu spielen.

B8 fängt den Puck ab und gelangt in den Besitz des Pucks. A10 checkt B8 und erobert den Puck und erzielt ein Tor.

Es gilt: Tor A10. Es werden keine Assists vergeben, weil der gegnerische Spieler B8 den Puck unter Kontrolle hatte, bevor er diesen an A10 verlor.

Situation 6

A8 passt zu A9, dieser spielt zu A10, welcher ein Schuss auf das Tor abgibt. Der Torhüter blockiert den Schuss, lässt ihn aber abprallen. A10 “staubt” ab und erzielt ein Tor:

Es gilt: Tor A10 / 1. Ass. A9 / 2. Ass. A8

Situation 7 (Doppelpass)

A8 passt den Puck zu A9, welcher seinerseits zu A10 passt. A10 spielt zurück zu A9, dieser schießt ein Tor. Es gilt: Tor A9 / 1. Ass. A10 / 2. Ass. A8 (-> dies, weil kein Spieler zu seinem Tor noch zusätzlich einen Assist bekommt)

Situation 8 (Mehrfacher Doppelpass)

A8 passt den Puck zu A9, welcher seinerseits zu A10 passt. A10 spielt zurück zu A9, dieser wieder zurück zu A10, dieser schießt das Tor.

Es gilt: Tor A10 / 1. Ass. A9 / 2. Ass. A8

Dasselbe gilt bei weiteren mehrfachen Passfolgen zwischen A10 und A9.

Situation 9 (abgelenkter Pass durch Mitspieler)

A8 will den Puck zu A11 passen. Sein Pass wird durch A9 zu A10 abgelenkt. A10 gibt einen Schuss aufs Tor ab und erzielt ein Tor.

Es gilt: Tor A10 / 1. Ass. A9 / 2. Ass. A8

14. Definition Eigentor

Der Puck gelangt durch einen Schuss oder Pass eines Spielers direkt in das eigene Tor.

In einer solchen Situation sprechen wir von einem Eigentor und es ist so einzutragen, dass der Spieler, welcher den Puck vom angreifenden Team als letzter berührt hat als Torschütze gilt. Assists werden neu auch bei Eigentoren vergeben (gemäss dem neuen Regelbuch ab der Saison 2021/22).

Wir der Puck durch einen eigenen Spieler abgefälscht oder erhält der Puck durch einen eigenen Spieler eine entscheidende Richtungsänderung, (ohne aber dass dieser Spieler den Puck unter Kontrolle hatte), welche zu einem Tor führt, so gilt dieses Tor nicht als Eigentor. Die Assists werden gemäss den zuvor beschriebenen Situationen 1-9 verteilt.

Bei einem Eigentor direkt ab einem Faceoff, ist immer der Spieler, welcher das Faceoff gespielt hat, der Torschütze.



WICHTIG: Entscheidend für die Definition von Eigentorsituationen ist die „Kontrolle des Pucks“, wie sie vorgängig in den Situationen 1-9 beschrieben wird. Wenn der verteidigende Spieler den Puck nie unter Kontrolle hatte, kann nicht von einem Eigentor gesprochen werden. Aus diesem Grund können Assists an die involvierten Spieler vergeben werden.

15. Assist für einen Torhüter

Einem Torhüter kann nur ein Assist gutgeschrieben werden, wenn er einem Mitspieler den Puck bewusst passt oder diesen bewusst an einen Ort spielt, wo er von einem Mitspieler übernommen werden kann. Ein Ablenken oder Berühren durch den Torhüter ergibt keinen Assist für diesen.

16. Technisches Tor

Bei einem technischen Tor (Tor, ohne dass der Puck ins Tor gelangt) werden Assists vergeben (gemäss dem neuen Regelbuch ab der Saison 2021/22).