

Directive relative au rapport de jeu électronique (système Reporter)

01. DONNÉES DES JOUEURS

Tous les clubs doivent obligatoirement garder à jour les données des joueurs dans le système Reporter et sur MyHockey. Ceci implique que, durant la saison, une personne du club effectue un suivi des mutations et effectue activement les modifications et les adaptations.

Il convient d'accorder la plus haute importance à la qualité des données. Tous les clubs doivent obligatoirement respecter les directives.

02. RESPONSABILITÉS / OBLIGATIONS

2.1. SIHF / NL Operations

- Met le programme (Reporter) à disposition des clubs ;
- veille au bon fonctionnement ;
- transmet régulièrement les mises à jour et les correctifs aux clubs ;
- tient à jour le calendrier des matchs sur Internet (y c. matchs de test des clubs) ;
- soutient les clubs dans la formation au système Reporter ;
- gère la hotline durant les matchs de NL.
- met à disposition divers guides d'utilisation dans le Centre d'assistance <https://support.sihf.ch/>

2.2. Clubs de Sky Swiss League

- Veillent au bon déroulement dans les stades ;
- Sont chargés de veiller à ce que les données relatives à leur équipe soient mises à jour en temps réel sur my.sihf.ch, afin de faciliter considérablement la saisie des matchs par les entraîneurs ou leurs adjoints (les modifications sur place par le marqueur officiel ne sont effectuées que dans des cas exceptionnels)
- mettent à disposition une connexion Internet pour le bon fonctionnement du système Reporter ;
- sont responsables de la formation des marqueurs officiels à l'utilisation du rapport de match électronique ;
- désignent un responsable par club pour servir d'interlocuteur à la NL Operations ;
- veillent à ce que leurs logiciels anti-virus soient à jour ;
- veillent à ce que toutes les informations soient saisies correctement.

03. DÉROULEMENT DU MATCH AVEC RAPPORT DE MATCH ÉLECTRONIQUE EN PROCÉDURE « EN LIGNE »

3.1. Préparation avant le match par le Team Reporter (Entraîneur ou toute autre personne occupant cette fonction)

Les compositions d'équipe doivent être saisies dans le Reporter par l'entraîneur ou son adjoint au plus tard 60 minutes avant le match. (Les joueurs blessés, absents, en surnombre, etc. doivent également être indiqués dans le sport de compétition). La saisie de la composition d'équipe peut, si nécessaire, être effectuée plusieurs jours avant le match.

Les compositions d'équipe seront publiées au plus tôt 120 minutes avant le match (Gamecenter), mais au plus tard 60 minutes avant le match. Cela à condition que les deux responsables des équipes aient saisi leur composition.

Remarque : jusqu'à 10 minutes avant le début du match au plus tard, il est possible de remplacer un joueur ou un gardien de but sur la feuille de match. Tout changement éventuel doit être signalé au juge-arbitre responsable au plus tard 10 minutes avant le début du match. Ce dernier doit corriger la feuille de match en conséquence et faire signer électroniquement la version corrigée par les deux entraîneurs.

L'information doit ensuite être remise immédiatement aux arbitres. Si le changement de joueur est annoncé moins de 10 minutes avant le début du match, le changement ne peut plus être effectué.

Voir Directives relatives au championnat : art. 1.7.

3.2. Préparation avant le match par le responsable de match

- Les données générales du match sont pré-enregistrées (marqueur officiel et arbitre).
- Le numéro de portable du marqueur officiel doit être enregistré et/ou vérifié.
- De plus, le nom et le prénom du chronométreur doivent être saisis.
- Il n'est plus nécessaire de transmettre les données, cela se fait automatiquement.
- Il est possible d'imprimer une feuille de match pour le speaker ou la feuille média pour la presse.
- Aucune feuille de match n'est imprimée pour les entraîneurs et les arbitres.
- Il est impératif de vérifier les données transmises sur Internet avant le match : la composition d'équipe affichée sur Internet est-elle correcte, y a-t-il encore des joueurs sans ligne ou position, ou quel est le statut du match ?

3.3. Pendant le match

- Saisie en continu des données pendant le match (début, pause, reprise après la pause, buts, pénalités, temps morts, etc.). Les données saisies sont automatiquement synchronisées par le programme avec la base de données ; aucune transmission manuelle n'est nécessaire.
- Une fois la saisie effectuée, vérification en continu des données sur sihf.ch (Gamecenter) : par exemple, le match est-il marqué comme « en cours » (*) ?
- Mise à jour des données sur la feuille de match imprimée placée à côté de l'ordinateur portable, à titre de solution de secours.
- Enregistrement des changements de gardien, y compris en cas de remplacement par un 6e joueur de champ (Empty Net). Cela ne s'applique pas lorsque le gardien quitte la glace à la suite d'une pénalité signalée.
- Lorsqu'un gardien quitte la glace pour laisser place à un sixième joueur de champ, le temps doit être enregistré à partir du moment où le gardien atteint la bande près du banc des joueurs.
- Lors d'une séance de tirs au but, tous les joueurs qui s'élancent, ainsi que le gardien, doivent être enregistrés dans Reporter.

Changement de maillot :

Il arrive parfois qu'un joueur doive changer de maillot pendant le match (maillot taché de sang, déchiré, etc.) et qu'il continue à jouer avec un nouveau numéro. Dans ce cas, le numéro du joueur doit être modifié dans le Reporter. Toutes les anciennes entrées sont automatiquement mises à jour par le système avec le nouveau numéro de maillot.

Internet :

En cas de coupure de la connexion Internet pendant le match, les événements peuvent continuer à être enregistrés normalement. Le Reporter fonctionne alors en mode hors ligne. Dès que la connexion Internet est rétablie, le Reporter repasse en mode en ligne et transmet les données.

Si aucune connexion Internet ne peut être établie avant la fin du match, le compte-rendu doit être imprimé après le match afin que les arbitres puissent le vérifier.

3.4. Après le match

Dans le Reporter (ordinateur portable) et sur papier (feuille de match imprimée) :

Une fois le match terminé, vérifiez toutes les informations saisies et définissez le statut du match « Fin du match ».

Il n'est plus nécessaire de saisir l'heure de fin, celle-ci étant générée automatiquement par le système. Lorsque vous définissez le statut « Fin du match », un message est automatiquement envoyé aux arbitres, qui disposent d'un délai de 15 minutes pour vérifier et valider la feuille de match.

Si tout est en ordre, les arbitres clôturent le match et le marqueur officiel reçoit un message l'informant qu'il n'y a pas de modifications.

Si la feuille de match comporte des erreurs, les arbitres la rejettent et le marqueur officiel reçoit un message. Il pourra y effectuer les modifications souhaitées. Une fois les corrections apportées, les arbitres valident la feuille de match et le match est définitivement clôturé.

Dès que l'équipe a quitté la glace, seules les corrections apportées par les arbitres sont acceptées.

Vérification des données sur Internet : le match est marqué comme terminé ?

Aucune feuille de match n'est remise aux équipes et aux arbitres après la rencontre.

Saisie « Goalkeeper out »

Lorsqu'un gardien quitte la glace pour un sixième joueur de champ (sauf en cas d'une pénalité différée), le temps doit être enregistré à partir du moment, où le gardien a rejoint la bande vers le banc des joueurs.

04. SAISIE « GOALKEEPER OUT »

Lorsqu'un gardien quitte la glace pour un sixième joueur de champ (sauf en cas d'une pénalité différée), le temps doit être enregistré à partir du moment, où le gardien a rejoint la bande vers le banc des joueurs.

05. SAISIE DE NOUVEAUX JOUEURS

Afin de respecter les dispositions du règlement relatif aux changements de clubs, tous les joueurs demeurent dans la banque de données des joueurs du système Reporter après la saison aussi. C'est la raison pour laquelle la SIHF saisit tous les joueurs des ligue NL et SL dans la banque de données. Désormais, toutes les attributions ultérieures de licences seront en outre également saisies par la SIHF. Toutefois, les clubs doivent toujours saisir ou modifier la position ou le numéro des joueurs, ainsi que leur affectation.

Tous les joueurs licenciés auprès de l'organe de licences de la SIHF sont automatiquement inclus dans le système Reporter et peuvent ainsi être assignés à un club. Pour cette raison, aucun joueur ne devrait être saisi en tant que « Nouveaux joueurs » dans la zone des membres du système Reporter. Dans des cas exceptionnels, la saisie en tant que « Nouveaux joueurs » peut néanmoins

concerner les joueurs étrangers qui n'ont jamais eu une licence en Suisse. Cette procédure engendre toujours un nouveau numéro de licence, ce qui déclenche un message chez l'organe de licences. Ceci permet de contrôler les abus plus facilement.

Si le club n'a pas encore validé une licence pour les matchs de test des équipes, une licence temporaire peut être saisie facilement avec le numéro de licence correct et ancien (du passé). Pour ce faire, le joueur doit être recherché dans l'espace membre du Reporter sous «Gérer les joueurs» (mais en enlevant la coche "uniquement les joueurs licenciés"). Cliquez ensuite sur le joueur de la liste et ouvrez sa carte de joueur. Cliquez sur le "+" de la carte de joueur et créez une licence temporaire. En outre, le joueur doit se voir attribuer le club, une équipe et le numéro de maillot. Dès que le club aura validé la licence de ce joueur par la suite, le "T" de sa licence disparaîtra automatiquement. Avec ce procédé, le joueur conserve toujours son propre numéro de licence.

06. REMARQUES SUPPLÉMENTAIRES POUR LES COACHES :

La prise en compte des points suivants facilite significativement les processus pour les marqueurs officiels :

- Si possible, les coaches disposent également d'une copie de la carte d'identité de tous les joueurs dans leurs dossiers, les arbitres pouvant exiger la présentation d'une pièce d'identité ;
- Les coaches peuvent également imprimer et remplir d'avance leur propre liste de joueurs pour chaque match

07. PROTET EN COURS DE RENCONTRE

En cas de dépôt d'un protêt en cours de rencontre, il convient d'en saisir le temps et le motif. Il convient en outre de noter si le protêt a été confirmé ou non au terme de la rencontre. L'un des arbitres principaux doit annoncer si un protêt a été déposé et s'il a été confirmé ou non.

08. HOTLINE REPORTER

Ruedi Kunz (079 330 64 30 / ruedi.kunz@sihf.ch)

Pascal Zenklusen (079 317 23 03 / pascal.zenklusen@bluewin.ch)

09. HOTLINE TELETXT POUR L'ANNONCE DE RÉSULTAT (SI LE SYSTÈME NE FONCTIONNE PAS)

058 134 64 65

010. NUMÉROS D'URGENCE (PAR EX. EN CAS D'ARRÊT DU MATCH, DE RETARD)

NL Operations :

Willi Vögtlin (079 330 60 15 / willi.voegtlin@nationalleague.ch)

Pascal Vögtlin (079 726 98 51 / pascal.voegtlin@nationalleague.ch)

Marc Grieder (079 263 12 77 / marc.grieder@nationalleague.ch)

Les instructions sont toujours émises par les arbitres.