

Weisungen für den elektronischen Spielbericht (Reporter)

01. SPIELERDATEN

Die Spielerdaten im Reporter und MyHockey müssen zwingend von allen Clubs aktuell gehalten werden. Dies verlangt auch während der Saison, dass sich jemand im Club aktuell um die Mutationen kümmert und Änderungen und Anpassungen aktiv vornimmt.

Der Qualität der Daten ist sehr hohe Priorität zu schenken. Die Weisungen sind von allen Clubs zwingend einzuhalten.

02. VERANTWORTLICHKEITEN / PFLICHTEN

2.1. SIHF / NL Operations

- Stellt den Clubs das Programm (Reporter) zur Verfügung;
- sorgt dafür, dass der Betrieb generell sichergestellt wird;
- leitet Updates und Fehlerkorrekturen laufend an die Clubs weiter;
- hält den Spielplan auf dem Internet laufend aktuell (inkl. Testspiele der Clubs);
- unterstützt die Clubs bei der Ausbildung am Reporter;
- betreibt eine Hotline während den Spielen.
- stellt im Support Center <https://support.sihf.ch/> diverse Anleitungen zur Verfügung

2.2. Clubs der Sky Swiss League

- Stellen den Ablauf in den Stadien sicher;
- sind verantwortlich, dass die Daten für ihre Team im Reporter und MyHockey aktuell nachgeführt sind, damit die Erfassung der Spiele für die Punktrichter viel einfacher abläuft (nur in Ausnahmefällen werden noch Mutationen vor Ort durch die Punktrichter gemacht!);
- stellen für den Betrieb des Reporters einen aktiven Internetanschluss zur Verfügung;
- sind für die Ausbildung der Punktrichter am elektronischen Spielbericht verantwortlich;
- stellen pro Club einen Verantwortlichen als Ansprechpartner für NL Operations;
- stellen die Aktualität einer Anti-Virus-Software sicher;
- sind verantwortlich, dass alle Angaben korrekt erfasst werden.

03. ABLAUF DES SPIELS MIT ELEKTRONISCHEN SPIELBERICHT IM „ONLINE“ VERFAHREN

3.1. Vorbereitung vor dem Spiel (Coach oder Person mit dieser Funktion)

Die Mannschaftsaufstellungen müssen bis maximal 60 Minuten vor dem Spiel durch den Team-Reporter im Reporter-Client erfasst sein (Verletzte, abwesende, überzählige Spieler etc. müssen ebenfalls angegeben werden). Die Erfassung der Aufstellung kann bei Bedarf auch zu einem früheren Zeitpunkt vorgenommen werden.

Die Mannschaftsaufstellungen werden frühestens 120 Minuten vor dem Spiel publiziert (Gamecenter), jedoch spätestens 60 Minuten vor dem Spiel. Dies unter der Voraussetzung, dass beide Team-Reporter ihre Aufstellung erfasst haben.

Bemerkung:

Bis spätestens 10 Minuten vor Spielbeginn besteht die Möglichkeit, einen Spieler oder Torhüter auf dem Spielbericht auszutauschen. Ein allfälliger Wechsel muss spätestens 10 Minuten vor Spielbeginn dem verantwortlichen Punktrichter gemeldet werden. Dieser muss den Spielbericht entsprechend korrigieren und die korrigierte Version von beiden Coaches elektronisch unterschreiben lassen.

Anschliessend sind die Schiedsrichter über die Änderung zu informieren. Erfolgt die Meldung an die Punktrichter weniger als 10 Minuten vor Spielbeginn, kann die Änderung nicht mehr vollzogen werden.

Siehe Weisungen zum Spielbetrieb: 1.7.

3.2. Vorbereitung vor dem Spiel durch den Punktrichter

- Die allgemeinen Spieldaten sind vorerfasst (Punktrichter und Schiedsrichter):
- Die Handynummer des Punktrichters muss hinterlegt sein bzw. kontrolliert werden.
- Zusätzlich muss der Name und Vorname des Zeitnehmers erfasst werden.
- Die Daten werden automatisch übermittelt
- Evtl. kann ein Spielbericht für den Speaker oder das Medienblatt für die Presse gedruckt werden.
- Für die Coaches und die Schiedsrichter werden keine Spielberichte mehr ausgedruckt.
- Die übermittelten Daten schon vor dem Spiel im Internet kontrollieren: Stimmt die Aufstellung im Internet oder hat es noch Spieler ohne Linie, oder wie ist der Status des Spiels.

3.3. Während des Spiels

- Während des Spiels laufende Erfassung der Daten (Start, Pause, Start nach Pause, Tore, Strafen, Time-Out usw.).
- Die erfassten Daten werden automatisch durch das Programm mit der Datenbank synchronisiert, eine manuelle Übermittlung entfällt.
- Nach erfolgreicher Eingabe laufende Kontrolle der Daten auf sihf.ch (Gamecenter): z.B. ist das Spiel als «im Gang» gekennzeichnet (*)?
- Erfassen der Tore, Strafen und ev. Torhüterwechsel.
- Ebenfalls nachführen der Daten auf dem ausgedruckten Matchblatt neben dem Laptop (falls das System nicht funktionieren sollte).
- Erfassen von Torhüterwechseln auch bei einem Wechsel mit einem 6. Feldspieler.
- Wenn ein Torhüter das Eis bei einer angezeigten Strafe verlässt, muss das nicht erfasst werden.
- Bei einem Penaltyschiessen müssen alle Spieler, welche anlaufen und auch der Torhüter im Reporter erfasst werden.

Trikotwechsel:

Es kommt ab und zu vor, dass ein Spieler während dem Spiel sein Trikot wechseln muss (Blut verschmiert, zerrissen etc.) und dann mit einer neuen Rückennummer weiterspielt. In so einem Fall muss die Rückennummer des Spielers im Reportersystem angepasst werden. Alle Einträge werden vom System automatisch mit der aktualisierten Nummer angezeigt.

Internet:

Sollte es, während dem Spiel zu einem Unterbruch der Internetverbindung kommen, können die Ereignisse ganz normal weiter erfasst werden. Der Reporter arbeitet dann im Offlinemodus. Sobald die Internetverbindung wieder hergestellt ist, wechselt der Reporter wieder in den Onlinemodus und übermittelt die Daten.

3.4. Nach dem Spiel

Im Reportersystem (Laptop) und auf Papier (ausgedrucktes Matchblatt):

Nach dem Spiel alle Einträge kontrollieren und den Spielstatus auf «Spiel beenden» setzen. Die Eingabe der Endzeit ist nicht mehr notwendig, diese wird automatisch durch das System generiert. Beim Setzen des Status «Spiel beenden» geht automatisch eine Nachricht an die Schiedsrichter, welche eine Zeitspanne von 15 Minuten haben, um den Spielbericht zu kontrollieren und zu bestätigen.

Wenn alle Eingaben korrekt sind, unterschreiben die Schiedsrichter den Spielbericht online und der Punktrichter erhält eine Meldung, dass keine Änderungen vorgenommen werden müssen. Falls der Spielbericht korrigiert werden muss, lehnen die Schiedsrichter den Spielbericht ab und der Punktrichter erhält eine Meldung, dass er die Änderungen vornehmen muss. Nach der Korrektur bestätigen die Schiedsrichter den Spielbericht und das Spiel ist definitiv abgeschlossen. Sobald die Mannschaft das Eis verlassen hat, werden Korrekturen (Torschützen) nur noch von den Schiedsrichtern entgegengenommen.

Kontrolle der Daten im Internet: Ist Spiel als beendet gekennzeichnet.

Den Mannschaften und den Schiedsrichtern wird nach dem Spiel kein Spielbericht mehr ausgehändigt.

04. ERFASSUNG «GOALKEEPER OUT»

Wenn ein Torhüter das Eis für einen sechsten Feldspieler verlässt (ausgenommen bei angezeigter Strafe), muss die Zeit erfasst werden, ab dem Zeitpunkt, sobald der Torhüter die Bande bei der Spielerbank erreicht.

05. ERFASSEN VON NEUEN SPIELERN:

Um dem Club-Wechsel Reglement gerecht zu werden, werden alle Spieler über die Saison hinaus in der Reporter Spielerdatenbank verbleiben. Deshalb werden auch alle Spieler der NL, SL und der RL von der SIHF auf der Spielerdatenbank erfasst. Ebenfalls werden neu alle nachträglichen Lizenzierungen durch die SIHF erfasst. Weiterhin müssen aber die Clubs die Position und die Rückennummer des Spielers, wie auch die Teamzuordnung erfassen oder mutieren.

Alle Spieler welche auf der Lizenzstelle der SIHF lizenziert wurden, kommen automatisch ins Reporter System und können somit dem Team zugeordnet werden. Deshalb sollten keine Spieler mit „Neuer Spieler“ im Reporter-Memberbereich erfasst werden müssen. Dies kann in Ausnahmefällen allenfalls noch ausländische Spieler vor dem Start der Meisterschaft betreffen, welche noch nie eine Lizenz in der Schweiz hatten. Dieser Vorgang löst aber immer eine neue Lizenznummer aus, welche nachher auch eine Meldung auf der Lizenzstelle auslöst. So können Missbräuche einfacher kontrolliert werden.

Wenn für die Testspiele der Teams vom Club noch keine Lizenz gelöst wurde, kann ganz einfach mit der korrekten und alten Lizenznummer (aus der Vergangenheit) eine Temporär-Lizenz gelöst werden. Dafür muss der Spieler im Memberbereich des Reporters unter Spieler verwalten, gesucht werden (dafür aber das Häklein "nur lizenzierte Spieler" rausnehmen). Anschliessend den Spieler auf der Liste anklicken und die Spielerkarte des Spielers öffnen. Auf der Spielerkarte "+" anklicken und eine Temporärlizenz erstellen. zusätzlich muss dem Spieler der Club, ein Team und auch die Leibchennummer zugeordnet werden. Sobald der Club nachher die Lizenz für diesen Spieler gelöst hat, fällt automatisch der "T" bei seiner Lizenz weg. Mit diesem Prozess behält der Spieler immer seine eigene Lizenznummer.

06. SPIELFELDPROTEST

Wenn ein Spielfeldprotest hinterlegt wird, muss die Zeit und der Grund erfasst werden. Am Ende des Spiels muss erfasst werden, ob der Spielfeldprotest bestätigt worden ist oder nicht. Ob ein Spielfeldprotest hinterlegt wurde und ob der Spielfeldprotest am Ende des Spiels bestätigt worden ist, muss von einem der Head Schiedsrichter kommuniziert werden.

07. ZUSÄTZLICHE ANMERKUNGEN FÜR DIE COACHES

Die Berücksichtigung der nachfolgenden Punkte vereinfacht die Abläufe für die Punktrichter sehr:

- Die Coaches haben möglichst auch immer eine Kopie der ID aller Spieler in ihren Unterlagen, denn diese kann von den Schiedsrichtern verlangt werden;
- Die Coaches können für die jeweiligen Spiele, auch schon im Voraus ihre eigene Spielerliste ausdrucken und schon ausfüllen;

08. REPORTER HOTLINE

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

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

09. HOTLINE TELETXT FÜR RESULTATMELDUNG (FALLS DAS SYSTEM NICHT LÄUFT)

058 134 64 65

010. NOTFALLNUMMERN (Z.B. BEI SPIELABBRUCH, SPIELVERZÖGERUNG)

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)

Instruktionen erfolgen immer durch die Schiedsrichter.