



# Weisungen für den elektronischen Spielbericht

## **1. Vorbemerkungen**

Nach nunmehr einigen Saisons des praktischen Einsatz des elektronischen Spielberichts (REPORTER genannt) in der NL A und in der NL B wurden im Hinblick auf die Saison 2009/10 weitere Verbesserungen (Programm und Infrastruktur) vorgenommen. Auf diese Saison wurde der Reporter den neuen Anforderungen der neuen Reglementen angepasst. Zudem erfassen wir weiterhin in der NL A +/- und die Schüsse aufs Tor.

## **2. Zielsetzung für die Saison 2009/10**

Es gilt auch in der Saison 2009/10 mit dem REPORTER vor allem die Qualität der Daten weiter zu verbessern und die Abläufe noch mehr zu vereinheitlichen. Nur so können wir uns von der Konkurrenz abheben und die Clubs können weiterhin Geld daraus generieren.

## **3. Verantwortlichkeiten / Pflichten**

### **3.1. Schweizerische Eishockey Nationalliga GmbH**

- Stellt den Clubs das Programm (REPORTER) und die Hardware 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. Freundschaftsspiele der Clubs).
- unterstützt die Clubs bei der Ausbildung am REPORTER.
- betreibt eine Hotline während den Spielen der NL



### **3.2. Clubs der NL A und der NL B / Clubs der Junioren ELITE A und B**

- Stellen den Ablauf in den Stadien sicher;
- stellen für den Betrieb des REPORTERS einen aktiven Internet-Anschluss zur Verfügung.
- sind für die Ausbildung der Punktrichter am elektronischen Spielbericht verantwortlich.
- verfügen am Spieltisch über eine separate ADSL-Leitung, mit der die Daten real- time übertragen werden können.
- benützen und behandeln das ihnen leihweise überlassene Material sorgfältig;
- beachten die Vorschriften (z.B. Datensicherheit, Datenschutz, Versicherung etc.) des Gebrauchsleihvertrages.
- Stellen pro Club einen Verantwortlichen als Ansprechpartner für die NL.
- Stellen die Aktualität einer Anti-Virus-Software sicher.
- Sind verantwortlich, dass alle Angaben korrekt erfasst werden (NL A inkl. Schüsse aufs Tor und Plus/Minus-Statistik).



#### 4. Ablauf des Spiels mit dem Elektronischen Spielbericht im „online“ Verfahren

##### 4.1. Vorbereitung vor dem Spiel



Wichtig: Die Mannschaftsaufstellungen müssen 60 Minuten vor dem Spiel beim Punktrichter abgegeben werden.

Laptop 	Papier 
- Download der aktuellen Spieldaten der entsprechenden Liga vom Internet (direkt aus dem Reporter über Extras oder den Reporter-Memberbereich der einzelnen Datenbanken Download Reporter.mdb und Spieler.mdb nach Auswahl der Ligen).	
- Spiel auswählen	
- Erfassen der allgemeinen Spieldaten (Punktrichter, Schiedsrichter usw.)	
- Daten der Teams erfassen <b>Ev. Ergänzungen und Mutation der Spielerdaten müssen immer im Internet vorgenommen werden. Danach muss die Spielerdatenbank (Spieler.mdb) nochmals vom Internet heruntergeladen werden!</b> Allenfalls nach der Unterschrift des Coach noch die Torhüter wechseln (wer fängt an). Wenn bei einzelnen Spielern z.B. die Position falsch ist, kann dies ganz einfach nur im Reporter gemacht werden.	- Ausdrucken des Spielberichts und Spielbericht von den Coachs nach dem Einlaufen unterschreiben lassen. <b>Dieses Blatt wird nachher auf die Seite gelegt und wird nicht mehr gebraucht. Nur am Schluss wird dieses Blatt ebenfalls den Schiedsrichter abgegeben.</b>
- <b>Kontrolle der übermittelten Daten im Internet:</b> Ist Spiel als „im Gang“ gekennzeichnet (***)?	

## 4.2 Während des Spiels

Laptop 	Papier 
- Bei Spielbeginn Kontrollkästchen setzen und Daten übermitteln. Nach erfolgreicher Übermittlung Browserfenster schliessen!	
- Während dem Spiel laufende Übermittlung (Start, Pause, Start nach Pause usw.) der Daten aufs Internet. Nach erfolgreicher Übermittlung Browserfenster schliessen! <b>Laufende Kontrolle der übermittelten Daten im Internet:</b> z.B. Ist das Spiel als „im Gang“ gekennzeichnet (***)?	
Erfassen der Tore, Strafen und ev. Torhüterwechsel, ev. mutieren von Toren und Strafen (z.B. Korrektur von Torschützen) In der Drittelpause allenfalls Schüsse aufs Tor und +/- erfassen bzw. nachtragen. Dies kann auch am Schluss des Spiels gemacht werden.	- Ebenfalls nachführen des ausgedruckten oder kopierten „Sudel“ neben dem Laptop
- Erfassen Torhüterwechsel	

## 4.3 Nach dem Spiel

Laptop 	Papier 
- Nach dem Spiel sofort die Endzeit eintragen, den Spielstatus auf Ende setzen und übermitteln! Nachtragen der +/- und Schüsse aufs Tor. Anschliessend alles sauber kontrollieren und nachher ausdrucken. Den ausgedruckten Spielbericht (nur den aus dem Reportersystem am Schluss ausgedruckten Spielbericht!) bei den Schiedsrichtern zur Kontrolle vorbeigehen. Wenn alles i.O., kann das Spiel abgeschlossen werden. Andernfalls Änderungen anbringen, nochmals übermitteln und nachher abschliessen. Sobald die Mannschaft das Eis verlassen hat, werden keine Korrekturen (Torschützen usw.) mehr geduldet.	
- <b>Kontrolle der übermittelten Daten im Internet:</b> Ist Spiel als beendet gekennzeichnet (keine *** mehr)?	
	- Vom elektronischen Spielbericht je eine Kopie für die beiden Mannschaften ausdrucken.
	- Originalblatt dem Schiedsrichter übergeben
	- Ligaleiter braucht keine Kopie mehr (Daten im Internet vorhanden)

## **5. Erfassen von neuen Spielern:**

Um dem neuen 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 und der RL von der SIHA auf der Spielerdatenbank erfasst. Ebenfalls werden neu alle nachträglichen Lizenzierungen durch die SIHA erfasst. Weiterhin müssen aber die Clubs die Position und die Rückennummer des Spielers, wie auch die Teamzuordnung erfassen oder mutieren.

Wenn weder eine Lizenz noch eine Faxbestätigung des SIHA vorliegt, kann in Ausnahmefällen der Spieler neu erfasst werden. Dieser Vorgang löst eine neue Lizenznummer aus, welche nachher auch eine Meldung auf der Lizenzstelle auslöst. So können auch Missbräuche einfacher kontrolliert werden.

## **6. Vorgabe für die Erfassung von Plus/Minus und Schüsse aufs Tor:**

Für die Saison 2009/10 gilt diese Regel nur für die NL A.

Grundlage:

Jedes Team der NL A ist verpflichtet, sowohl bei den Heim-, wie auch Auswärtsspielen (über die jeweiligen Statistiker) zu Händen der Punktrichter zeitgerecht die Daten wie folgt beschrieben abzuliefern.

Schüsse aufs Tor pro Spieler:

Es werden nur Schüsse aufs Tor gezählt, welche ohne das Eingreifen des Torhüters ein Tor gegeben hätten. Ein Schuss an den Pfosten ist kein Schuss aufs Tor, ebenso wenn der Puck vom Verteidiger neben das Tor "abgelenkt" wurde. Achtung: Führt ein Schuss zu einem Tor, so ist dies als „Schuss aufs Tor“ in die Statistik aufzunehmen.

+/-

Die Statistiker erfassen bei einem erzielten Tor alle Spieler, welche zu diesem Zeitpunkt auf dem Spielfeld waren (inkl. Torhüter) und tragen diese in der +/- Liste ein. Dies gilt für alle Situationen, wo beide Teams, beim Torschuss, die gleiche Anzahl Spieler auf dem Eis hatten. Also 5:5 / 4:4 / 3:3 **und** bei „Short Handed“-Toren mit den Situationen 4:5 / 3:5 / 3:4.

Power-Play Tore zählen nicht für die +/- Statistik, d.h. es gibt keine + Punkte für die Spieler, welche das Tor erzielen und keine – Punkte für die Spieler, welche das Tor erhalten. Diese Statistik wird im Spielbericht nicht erfasst.

Die Torhüter, sofern sie bei der zu erfassenden Statistik auf dem Eis waren, sind immer in der Kolonne P6 (bei + Toren) oder in der Kolonne N6 (bei – Toren) zu erfassen. Ist der Torhüter zum Zeitpunkt des Tores durch einen 6. Feldspieler ersetzt worden, wird der den Torhüter ersetzende Spieler in die Kolonne 6 eingetragen.