

Directive relative au rapport de jeu électronique (système Reporter)

1. 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.

Très important : Toutes les équipes travaillent impérativement avec la liste des joueurs tirée du système Reporter afin de veiller à un déroulement plus serein ! Désormais, les marqueurs officiels n'accepteront que les compositions d'équipe basées sur cette liste de joueurs !

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

2. Responsabilités / obligations

2.1. SIHF / NL Operations

- Met le programme (Reporter) à disposition des clubs ;
- met à disposition un laptop pour les clubs de SL pour l'opération du programme Reporter
- 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 SL.

2.2. Clubs de Sky Swiss League

- Veillent au bon déroulement dans les stades ;
- veillent à ce que les données relatives à leur équipe soient à jour dans le système Reporter et sur MyHockey, afin de faciliter la saisie des matchs pour les marqueurs officiels (les mutations sur place ne sont possibles 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 ;
- disposent d'une très bonne connexion Internet dans la cabine du chronométreur, permettant la transmission de données en temps réel ;
- utilisent et traitent avec soin le matériel qui leur a été prêté ;
- respectent les dispositions du contrat de prêt (sécurité des données, protection des données, assurance, etc.) ;

- 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.

3. Déroulement du match avec rapport de match électronique en procédure « en ligne »

3.1. Préparation avant le match

Important : Les compositions des équipes basées sur la liste des joueurs actuelle figurant dans le système Reporter doivent être remises aux marqueurs officiels 60 minutes avant le début de la rencontre. Cela implique que les feuilles de formation vides soient remises aux équipes 75 minutes avant le début du match.

Ordinateur portable / papier :

Téléchargement des données actuelles des joueurs de la ligue concernée (directement depuis le système Reporter via Extras ou la zone des membres du système Reporter des différentes banques de données, Reporter.mdb et joueurs.mdb, selon les ligues sélectionnées).

Sélectionner le match, imprimer une liste des joueurs de chaque équipe et les remettre aux équipes. La composition des équipes ne sera saisie que sur la base des listes de joueurs dûment remplies (cette liste doit être mise à disposition des équipes au plus tard une heure avant le match !).

Les compositions des deux équipes doivent être saisies et transmises au plus tard 30 minutes avant le début du match.

Les joueurs blessés, absents et surnuméraires doivent également être saisis de manière correcte.

Saisir les données générales relatives au match (marqueurs officiels, arbitres, etc.).

Ensuite : transmission immédiate des données !

Saisir les données relatives aux équipes sur la base des listes de joueurs déposées.

Les mutations et compléments éventuels des données des joueurs doivent toujours être effectuées dans « Reporter Member ».

La banque de données des joueurs (joueurs.mdb) doit ensuite une nouvelle fois être téléchargée dans le système Reporter !

Le cas échéant, modifier les gardiens après la signature du coach (quel gardien débute la partie ?). Si, par exemple, la position de certains joueurs est erronée, il est convenu d'effectuer la correction dans « Reporter Member » ou dans « Reporter Client ».

Imprimer la feuille de match et la faire signer par les coaches à la fin de l'échauffement (premièrement équipe à l'extérieure, deuxièmement équipe à domicile).

Cette fiche doit ensuite être immédiatement remise aux arbitres.

Avant le match déjà, contrôler obligatoirement les données transmises sur Internet : La composition des équipes figurant sur Internet est-elle correcte ? Tous les joueurs ont-ils été attribués à une ligne ? Statut du match ?

Remarque : Il est possible de changer un joueur de champ ou un gardien sur la feuille de match jusqu'à 10 minutes au plus tard avant le début du match. Un changement éventuel doit être annoncé au marqueur officiel au plus tard 10 minutes avant le début du match. Celui-ci devra alors corriger la feuille de match et faire signer la version corrigée aux deux coaches.

La feuille de match 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 pour le déroulement du championnat : art. 1.6

3.2 Durant le match

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

Au début du match, cocher la case (icone ✓) et transmettre les données. A la fin de la transmission des données, fermer la fenêtre du navigateur !

Durant le match, transmission continue des données (début, pauses, reprise après la pause, après la saisie d'un but, d'une pénalité, etc.).

A la fin de la transmission, fermer la fenêtre du navigateur ! Contrôle constant des données transmises sur reporter.ch/sihf.ch (Gamecenter) : Par exemple, le match est-il marqué « en cours » (*) ?

Saisie des buts, des pénalités et év. des changements de gardien.

Tenir à jour les données sur la feuille de match imprimée, qui doit se trouver à côté de l'ordinateur portable.

Saisir les changements de gardien aussi lorsqu'il s'agit d'un changement en faveur d'un sixième joueur de champ.

Ne pas saisir les actions lors desquelles un gardien quitte la glace suite à une pénalité différée.

Désormais, tous les tireurs et les gardiens doivent être saisis dans le système Reporter lors de la séance de tirs au but après la prolongation.

Changement de maillot :

Il peut arriver qu'un joueur soit contraint de changer de maillot en cours de match (chandail ensanglanté, déchiré, etc.) et continue de jouer avec un nouveau numéro. Dans ce cas, le numéro du joueur ne doit pas être changé dans le système Reporter. Il convient toutefois de noter ce fait dans les remarques.

3.3 Après le match

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

Après le match, saisir immédiatement l'heure de fin, régler le statut du match sur « Terminé » et transmettre les données ! Tout contrôler soigneusement et imprimer ensuite. Remettre la feuille de match imprimée (depuis le système Reporter à la fin du match) aux arbitres pour vérification. Si toutes les données sont correctes, le match peut être terminé dans le système. Dans le cas contraire, procéder aux corrections, transmettre une nouvelle fois les données et terminer ensuite. Dès qu'une équipe a quitté la glace, seuls les arbitres peuvent accepter les corrections éventuelles (buteurs). Lors de la transmission des données, il convient obligatoirement de travailler avec le statut « Vérification automatique des données activée » dans le système Reporter ! Contrôle des données transmises sur Internet : Le match est-il marqué comme terminé (plus de ***) ?



Imprimer une copie du rapport de match électronique pour chacune des deux équipes et les remettre aux coaches.

Remettre l'original du rapport de match à l'arbitre.

4. 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.

5. 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 de NL, SL et RL 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.

6. Protêt 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.

7. Remarques supplémentaires pour les coaches :

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

- Chaque coach devrait disposer d'une liste MyHockey à jour dans ses dossiers afin que la recherche de joueurs soit plus aisée en cas de modifications de dernière minute ;
- 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 ;
- Les coaches devraient effectuer les convocations sur la base des listes des joueurs à jour. Ils peuvent ainsi contrôler aisément si tous les joueurs sont correctement licenciés et, si nécessaire, réagir et effectuer des modifications nécessaires.

8. Hotline Reporter)

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

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

9. Hotline TeleTXT pour l'annonce de résultat (si le système ne fonctionne pas)

058 134 64 65

10. 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.