

Reporter 6.0

Benutzerdokumentation



Schweizerische Eishockey Nationalliga GmbH
Herr Rudolf Kunz
Postfach 125
8062 Zürich

discover your success

Inhaltsverzeichnis

1	Übersicht	4
2	Installation.....	5
2.1	Voraussetzungen.....	5
2.2	Neuinstallation	5
2.3	Programmstart	7
2.4	Update.....	8
2.5	Deinstallation	9
3	Einstellungen.....	10
3.1	Club einstellen.....	10
3.2	Windows-Einstellungen	11
	Datum und Zeit	11
3.3	Sprachversion	12
4	Prinzip Club - Team - Spieler	13
4.1	Einleitung.....	13
4.2	Prinzip.....	13
5	Spielerpflege online	14
5.1	Spielerdaten erfassen/ändern	14
	Neuer Spieler.....	16
	Spielerdaten ändern	17
5.2	Partnerspieler einfügen.....	18
5.3	Coaches und Schiedsrichter erfassen/ändern	22
5.4	Spieldaten erfassen/ändern.....	22
6	Ablauf Online-Spielerfassung.....	23
6.1	Ablauf in 10 Schritten	24
7	Spiel vorbereiten	26
7.1	Download der aktuellen Daten	26
7.2	Auswahl des Spiels	27
	Direkte Eingabe der Spielnummer	27
	Suchdialog	27
7.3	Festlegen allgemeiner Daten.....	28
7.4	Aktualisieren von Spiel-/Spielerdaten, Coaches und SR	32
7.5	Daten der Teams	32
	Aufstellung definieren	33
	Goalie definieren	34
	Keyplayer, Captain und Assistenten definieren	34
	Coach definieren	34
8	Während dem Spiel.....	39
8.1	Spielstatus.....	39
8.2	Tore eintragen.....	40

Eingabe eines neuen Tores.....	40
Mutieren eines Tores	41
Löschen eines Tores	41
Tore in der Verlängerung oder beim Penaltyschiessen	41
8.3 Strafen eintragen.....	42
Eingabe einer neuen Strafe	42
Mutieren einer Strafe.....	43
Löschen einer Strafe	43
8.4 Eingabe +/- Statistik.....	43
8.5 Eingabe Shots on Goal	43
8.6 Torhüterwechsel.....	43
9 Nach dem Spiel.....	44
9.1 Spielende	44
9.2 Ausdrucken des Spielberichtes.....	44
9.3 Spiel abschliessen	45
10 Ablauf Offline-Spielerfassung.....	47
10.1 Offline-Erfassung in 11 Schritten	48
10.2 Download der Spieler- und Spieldaten.....	49
10.3 Spielerdaten offline ändern.....	50
10.4 Spiel protokollieren.....	51
10.5 Spiel übertragen.....	52
11 Allgemeine Informationen.....	53
11.1 Speichern der Daten	53
11.2 Navigation innerhalb der Tabellen	53
11.3 Statusanzeige.....	53
11.4 Datenübermittlung.....	53
11.5 Wichtige Webseiten	55
11.6 Schiedsrichterzeichen, Strafcodetabellen.....	55
11.7 Fehlermeldungen	56

1 Übersicht

Die vorliegende Benutzerdokumentation richtet sich an alle Benutzer des elektronischen Spielberichtes bestehend aus dem lokal auf dem Notebook installierten Programm "Reporter", der zentral verwalteten Datenbank, die via Internet (www.reporter.ch) aktualisiert wird und dem Internet-Auftritt des SEHV (www.sehv.ch), wo die Daten abrufbereit und aktuell zur Verfügung gestellt werden.

Die Software Reporter und alle Zusatzmodule wurden von der Firma Intersim AG im Auftrag des Schweizerischen Eishockeyverbandes, im speziellen der Schweizerischen Eishockey-Nationalliga GmbH und der Schweizerische Eishockey Amateur Liga (SEAL) für deren Meisterschaften entwickelt.

Für die Saison 2006/2007 steht eine neue Reporterversion 6 zur Verfügung. Ältere Reporterversionen dürfen nicht mehr verwendet werden.

Die vorliegende Benutzerdokumentation soll dem Benutzer vermitteln, wie das System des elektronischen Spielberichtes verwendet wird. Die eingefügten Illustration sind Abbildungen der deutschen Version der Software. Die Software ist aber auch in französischer Sprache erhältlich.

2 Installation

2.1 Voraussetzungen

Der Reporter kann grundsätzlich auf folgenden Windowsversionen betrieben werden:

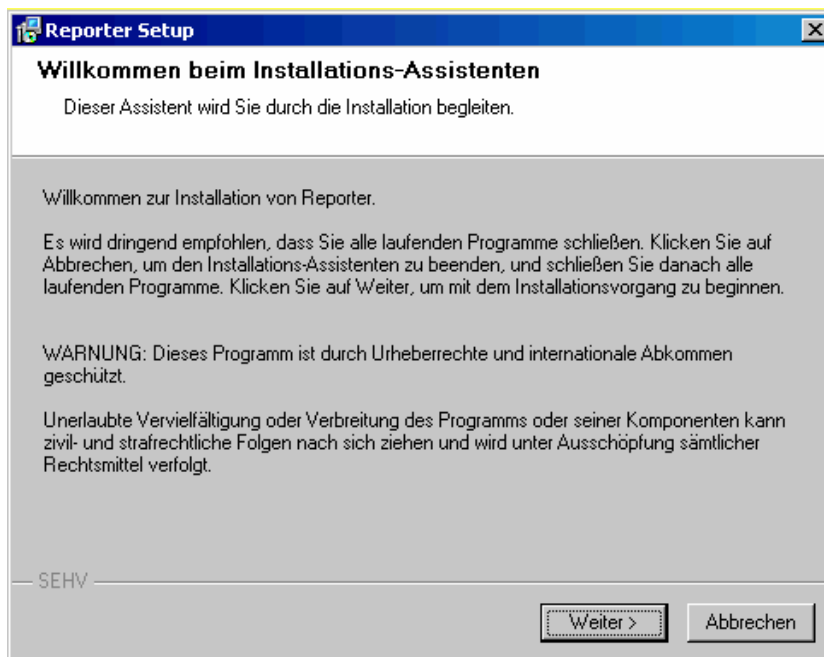
- Windows 98 SE
- Windows ME
- Windows 2000
- Windows XP

Die Lauffähigkeit auf früheren Windows-Versionen, beispielsweise Windows 95 kann nicht garantiert werden.

2.2 Neuinstallation

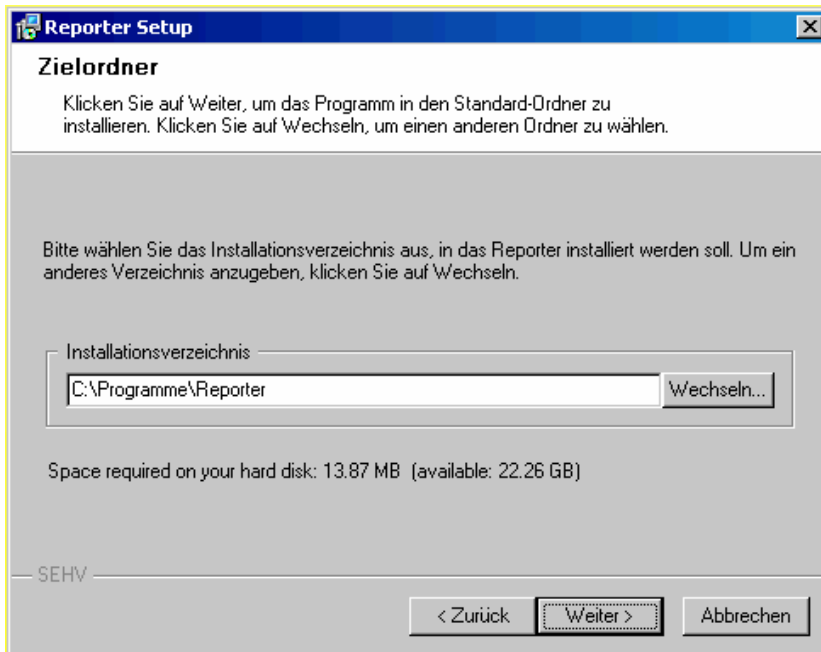
Um die Software "Reporter" auf Ihrem System zu installieren gehen Sie bitte folgendermassen vor:

- **Schliessen** Sie alle Anwendungen.
- Wenn sich auf Ihrem System bereits eine **ältere Version** des Reporterprogramms befindet, dann müssen Sie diese zuerst **deinstallieren**, bevor Sie die neue Version 6 einspielen (siehe "2.5 - Deinstallation").
- Starten Sie direkt von der CD die Datei `Setup.exe`. Das Installationsprogramm führt Sie durch die einfache Installation:

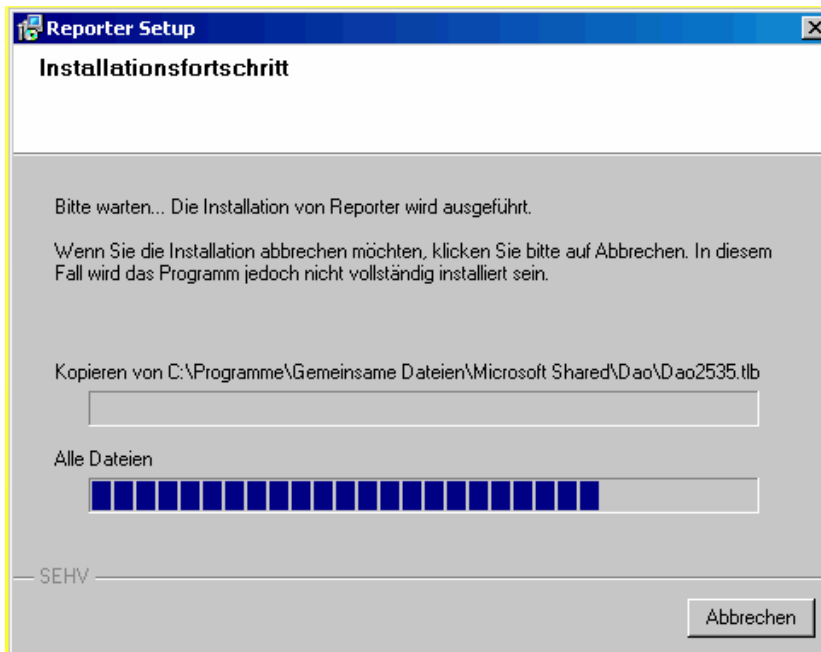


- **Quittieren** Sie die Anzeige mit "Weiter", wenn Sie alle Programme beendet haben.

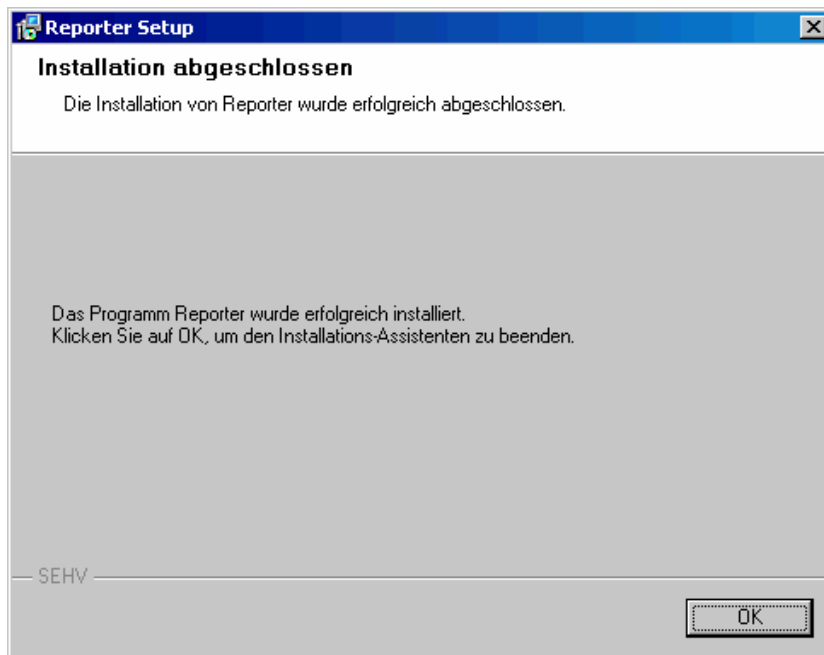
- Danach wird mit "Weiter" der Installationspfad abgefragt. Folgender Ordner wird zur Installation vorgeschlagen (C:\Programme\Reporter\). Es wird empfohlen, diesen Vorschlag **beizubehalten**:



- **Klicken** Sie noch zweimal auf "Weiter", um die Installation zu starten. Das Reporter Setup-Programm führt nun die Installation gemäss Ihren Vorgaben durch. Sie werden über den Verlauf der Installation informiert:



- Der erfolgreiche Abschluss der Installation wird Ihnen mitgeteilt:



2.3 Programmstart

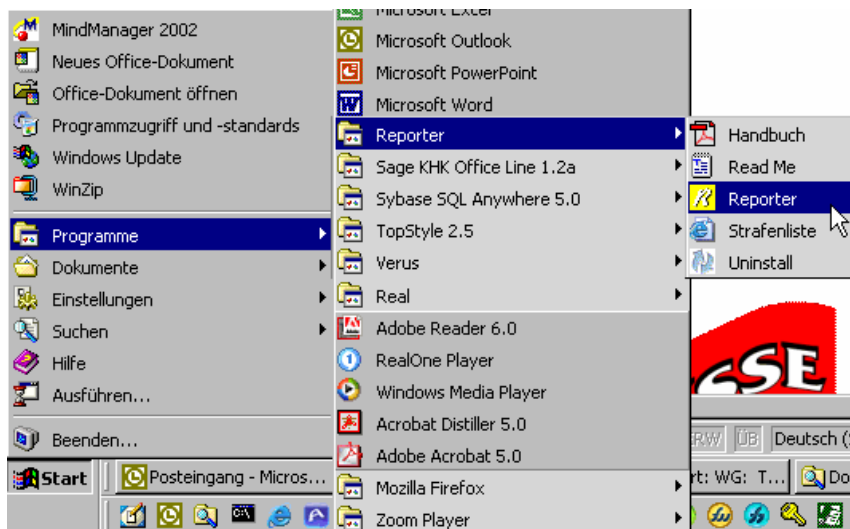
Nach der Installation finden Sie auf dem Desktop ein Symbol für den Reporter:



Reporter.exe

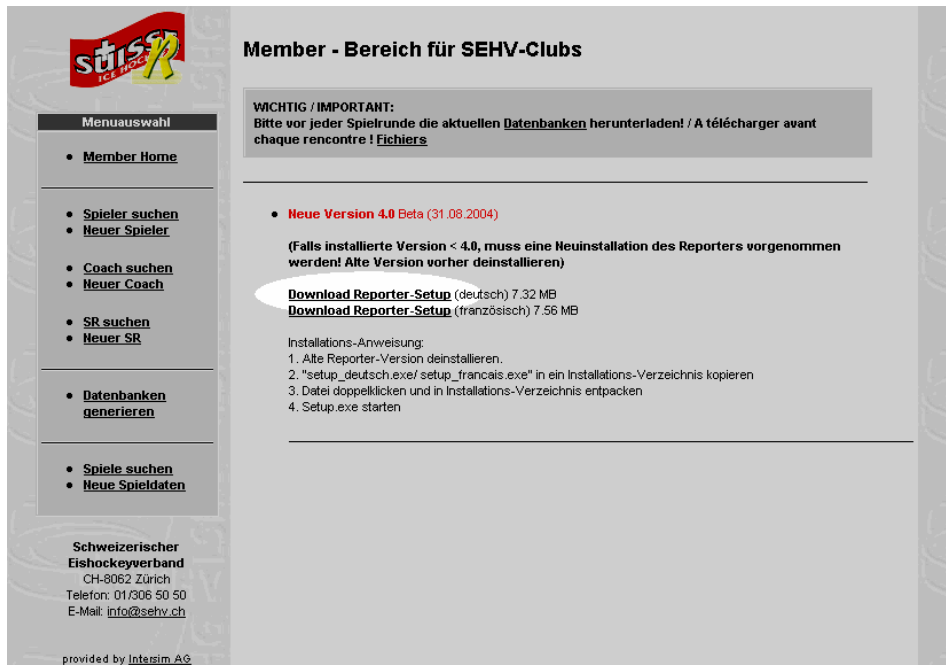
Doppelklicken Sie auf das Symbol, um den Reporter zu starten.

Zudem finden Sie in "Start – Programme" eine Programmgruppe mit dem Reporter. Er kann auch von dort gestartet werden:

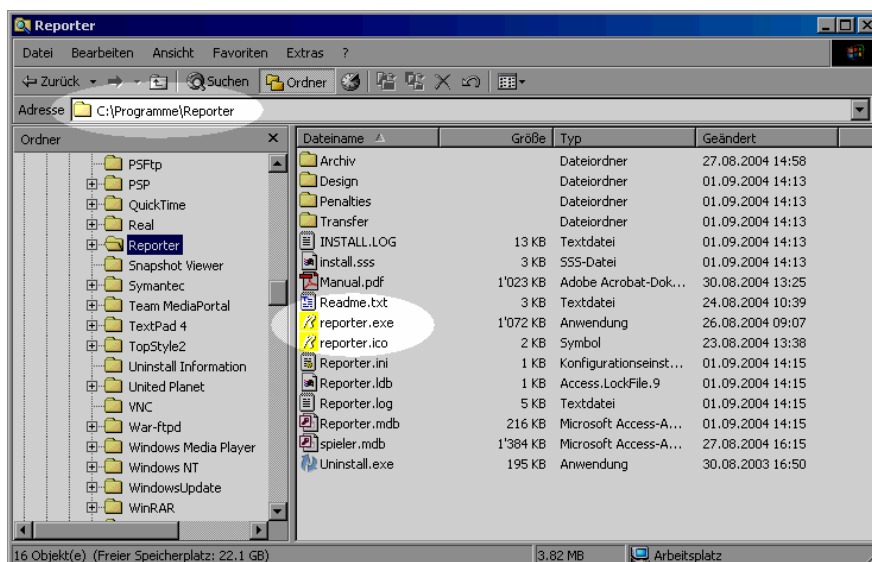


2.4 Update

Während der Saison können kleinere Updates der Reportersoftware von der Reporter-Website bezogen und installiert werden: www.reporter.ch/login.asp.



Dabei handelt es sich in der Regel um eine Datei reporter.exe, die direkt in das Programmverzeichnis kopiert werden kann:

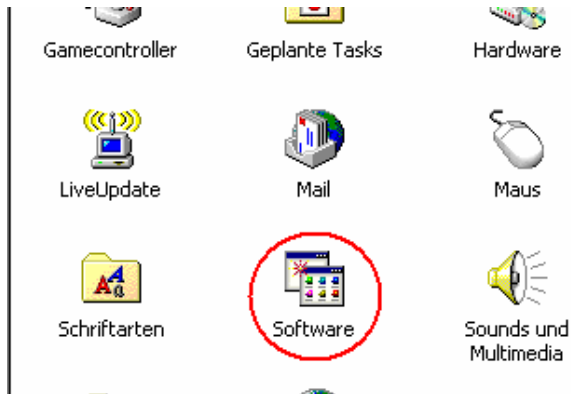


Wichtig: Bitte prüfen Sie die Reporter-Website regelmässig auf Updates!

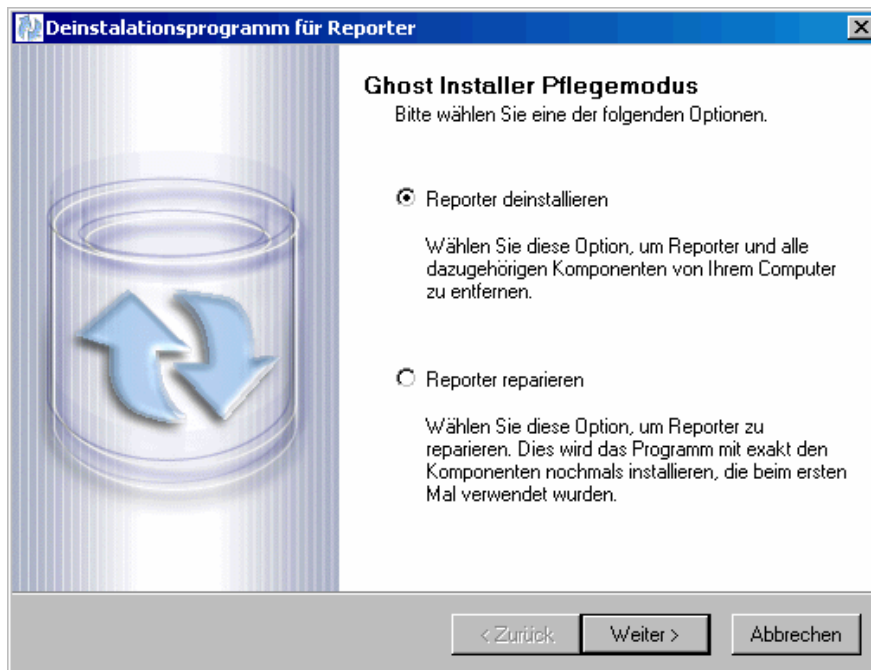
Bei grösseren Updates werden Sie vom Verantwortlichen des SEHV über das Vorgehen informiert.

2.5 Deinstallation

- Die Software Reporter wird über das Deinstallationsprogramm des Betriebssystems entfernt. Dazu rufen Sie die Systemsteuerung auf und **öffnen** den Dialog Software.



- **Selektieren** Sie unter der aufgelisteten Software-Modulen den Eintrag Reporter und klicken Sie auf den Button Hinzufügen/Entfernen.
 - **Wählen** Sie "Reporter deinstallieren" und klicken Sie auf "Weiter".



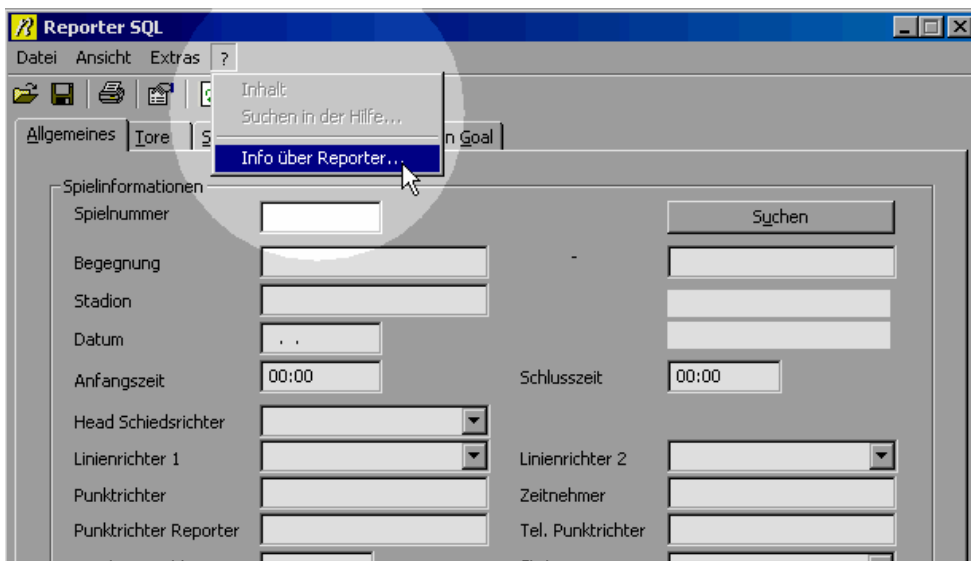
Die Deinstallation wird durchgeführt.

3 Einstellungen

3.1 Club einstellen

Damit alle Daten, die Sie im Reportersystem erfassen, eindeutig sind und fehlerfrei verarbeitet werden können, muss im Programm der Club eingestellt werden, für den Sie Spielberichte erfassen.

Wählen Sie dazu in der Menüleiste "? - Info über Reporter ...":



Im Feld unten rechts wählen Sie den Club:



Hinweis: Dieser Club kann umgestellt werden, wenn das Reporterprogramm auf Ihrem Computer temporär zur Erfassung bei einem anderen Club eingesetzt wird. Vergessen Sie jedoch nicht, anschliessend wieder auf Ihren Club umzustellen.

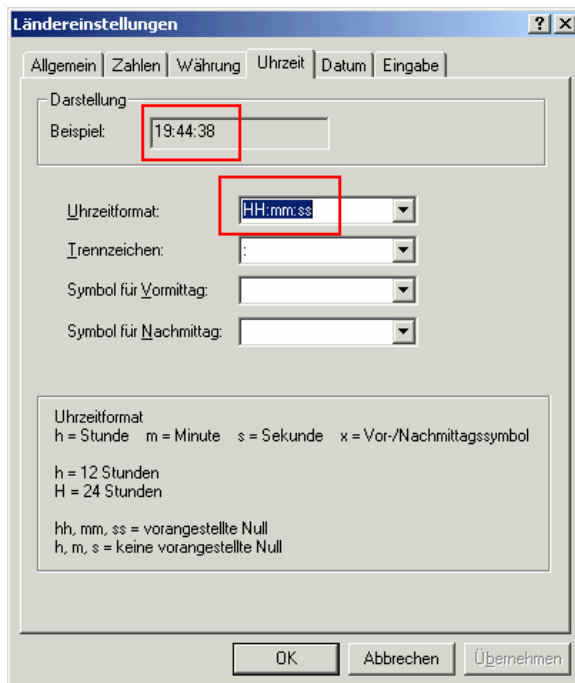
3.2 Windows-Einstellungen

Datum und Zeit

Während eines Spiels werden vom Reporter unter anderem Datums- und Zeitangaben auf den Server übermittelt. Das Format von Datum und Zeit wird von den Windows-Einstellungen beeinflusst.

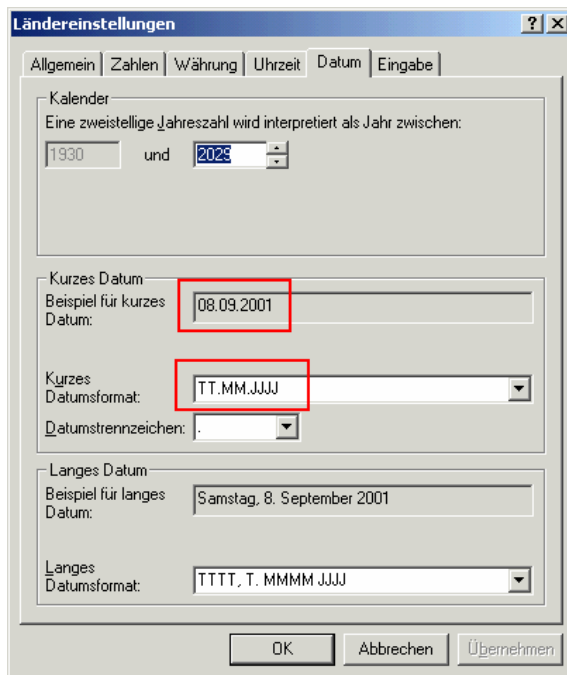
Kontrollieren Sie in Windows deshalb folgende Einstellungen:

- Wählen Sie "Start – Einstellungen - Systemsteuerung – Ländereinstellungen" und dort die Registerkarte "Uhrzeit".
- Überprüfen Sie das Zeitformat: Stunden, Minuten und Sekunden müssen mit einem **Doppelpunkt** getrennt sein:



Kontrollieren Sie die Einstellungen auch anhand des eingeblendeten Beispiels.

- Wechseln Sie nun zur Registerkarte "Datum".
- Prüfen Sie dort die Datumseinstellungen. Die Jahrzahl muss sowohl beim kurzen als auch beim langen Datum **vierstellig** definiert sein, also "JJJJ" oder "YYYY":



Prüfen Sie auch das eingeblendete Beispiel.

Wichtig: Falls diese Einstellungen nicht stimmen, kann es bei der Übetragung von Resultaten zu Fehlern kommen.

3.3 Sprachversion

Während der Installation wird der Reporter in den beiden Sprachen Deutsch und Französisch installiert. In welcher Sprache der Reporter aufstartet, ist von den Systemeinstellungen abhängig.

Der Reporter kann also auf dem gleichen Gerät in verschiedenen Sprachen betrieben werden. Um von einer Sprache in die andere umzuschalten, gehen Sie folgendermassen vor:

- Schliessen Sie das Reporterprogramm.
- Öffnen Sie die Ländereinstellungen von Windows: Start – Einstellungen - Systemsteuerung – Ländereinstellungen.
- Wählen Sie dort die neue Sprache.
- Unter Umständen müssen Sie den Computer neu aufstarten.
- Starten Sie das Reporterprogramm. Es wird die neue Systemsprache berücksichtigt.

4 Prinzip Club - Team - Spieler

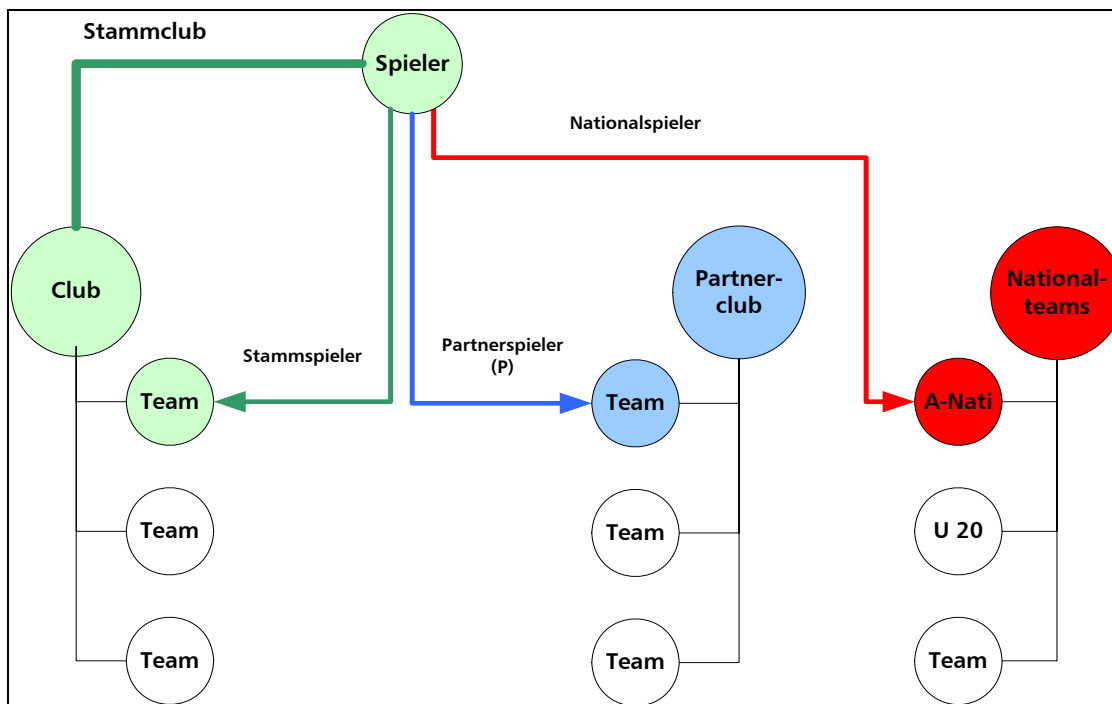
4.1 Einleitung

Inskünftig müssen alle Meisterschaftsspiele der Nationalliga und der Amateurliga sowie die offiziellen Spiele der A-Nationalmannschaft (inkl. WM und Olympia) und der U20-Nationalmannschaft (WM) im Reporterprogramm erfasst werden, da die Daten Grundlage für die Umsetzung des kommenden Clubwechsel-Reglements bilden.

Das CW-Reglement bringt Neuerungen bezüglich Transfersystem und Abgeltung von Ausbildungsinvestitionen mit sich. Daher müssen die Spieleinsätze aller lizenzierten Spieler genau protokolliert werden. Davon ausgenommen sind einzig Freundschaftsspiele.

4.2 Prinzip

Ab der Saison 2004/2005 wird im Reportersystem neu das dreistufige Club-Team-Spieler-Prinzip eingesetzt.



- **Club:** Rechtliche Einheit, in der eines oder mehrere Teams organisiert sind.
- **Team:** Mannschaft, der Spieler aus dem eigenen Club (Stammspieler) oder aus Partnerclubs (Partnerspieler) zugewiesen sind.
- **Spieler:** Ein Spieler kann aufgrund seiner Lizenzierung genau einem Club angehören. Ein Spieler, der einem Team seines Clubs zugewiesen ist, ist dort **Stammspieler**. Ein Spieler kann jedoch mehreren Teams zugewiesen werden. Wird er einem Team eines **Partnerclubs** zugewiesen, ist er dort **Partnerspieler**. Ein Spieler kann zudem einem **Nationalteam** zugewiesen werden. Er erscheint dann dort ebenfalls als Stammspieler in der Teamaufstellung.

5 Spielerpflege online

Für die Pflege der Spieler im Reportersystem gelten folgende Grundsätze:

- Ein Spieler wird grundsätzlich online mit einer eindeutigen Lizenznummer erfasst.
- Ein Spieler wird genau einem Club zugewiesen.
- Wird ein Spieler zu einem anderen Club transferiert, muss er unverzüglich online dem neuen Club zugewiesen werden.
- Ein Spieler kann einem Stammteam und mehreren Partnerteams als spielberechtigt zugewiesen werden. Er erscheint dann in dem/den betreffenden Team/s automatisch in der Aufstellung.
- In Notfällen kann ein Spieler offline erfasst werden. Falls er bereits mit einer gültigen Lizenznummer im System enthalten ist, wird er erkannt und kann regulär protokolliert werden.
Wichtig: Änderungen an seinen Personalien werden jedoch in der Online-Datenbank nicht aktualisiert. Sie müssen online nachgeführt werden.
- Ein Spieler, dessen Lizenznummer nicht bekannt ist, kann mit einer temporären Lizenznummer erfasst werden. Seine Daten werden auch in die Online-Datenbank kopiert, müssen aber dort nachbearbeitet werden. Dieses Vorgehen ist nur in der Amateurliga zulässig.
Wird es trotzdem in den Nationalliga oder bei Spielen der Nationalmannschaft angewendet, wird automatisch der Liga-Verantwortliche benachrichtigt, was einen Zusatzaufwand zur Folge hat, da die temporäre Lizenznummer zwingend durch die gültige Lizenznummer ersetzt werden muss,.

5.1 Spielerdaten erfassen/ändern

Sämtliche Veränderungen an Spiel- und Spielerdaten, der Coaches und Schiedsrichter müssen online via Internet vorgenommen werden, damit die Daten in der zentralen Datenbank aktualisiert und dementsprechend dem Internet-Benutzer richtig angezeigt werden.

Verbinden Sie Ihren Computer mit dem Internet und rufen Sie folgende Webadresse auf:

<http://www.reporter.ch/login.asp>

Sie werden, sofern Sie sich nicht schon identifiziert haben, auf der Anmeldeseite für SEHV-Homepage Member landen.

Identifizieren Sie sich durch Eingabe der Benutzerkennung und des Passwortes:



Schweizerischer Eishockeyverband
CH-8050 Zürich
Telefon: +41 44 306 50 50
E-Mail: info@swiss-icehockey.ch

provided by [Intersim AG](#)

Anmeldung Member-Bereich

Inhalt / Funktionen
Im Member-Bereich haben Sie die Möglichkeit, folgende **Daten** zu verändern

- neue Spieler anfügen
- Spielerdaten mutieren
- Spieler löschen
- Spiele anfügen
- Spieldaten mutieren
- Spieldaten löschen

Benutzer-Identifikation
Um in den **Member-Bereich** zu kommen, müssen Sie sich **identifizieren**. Falls Sie noch keine Benutzerkennung und kein Passwort haben, wenden Sie sich [per Mail](#) an den SEHV.


Benutzerkennung

Passwort

Die Benutzer-Validierung kann einige Zeit dauern, bitte haben Sie etwas Geduld. Herzlichen Dank für Ihr Verständnis.

Ein Passwort erhalten Sie vom Verantwortlichen des SEHV.

Nachdem Sie sich als Reporter - Benutzer zu erkennen gegeben haben gelangen Sie in den Guest Member Home Bereich.



Schweizerischer Eishockeyverband
CH-8062 Zürich
Telefon: 01/306 50 50
E-Mail: info@sehv.ch

provided by [Intersim AG](#)

Member - Bereich für SEHV-Clubs

WICHTIG / IMPORTANT:
Bitte vor jeder Spielrunde die aktuellen **Datenbanken** herunterladen! / A télécharger avant chaque rencontre! [Fichiers](#)

- **Neue Version 4.0 Beta (31.08.2004)**

(Falls installierte Version < 4.0, muss eine Neuinstallation des Reporters vorgenommen werden! Alte Version vorher deinstallieren)

[Download Reporter-Setup](#) (deutsch) 7.32 MB
[Download Reporter-Setup](#) (französisch) 7.56 MB

Installations-Anweisung:
1. Alte Reporter-Version deinstallieren.
2. "setup_deutsch.exe/ setup_francais.exe" in ein Installations-Verzeichnis kopieren
3. Datei doppelklicken und in Installations-Verzeichnis entpacken
4. Setup.exe starten

Menuauswahl

- [Member Home](#)

- [Spieler suchen](#)
- [Neuer Spieler](#)

- [Coach suchen](#)
- [Neuer Coach](#)

- [SR suchen](#)
- [Neuer SR](#)

- [Datenbanken generieren](#)

- [Spiele suchen](#)
- [Neue Spieldaten](#)

Folgende **Funktionen** stehen Ihnen als Guest Member zur Verfügung:

Menuauswahl	
• Member Home	Zurück zur Hauptseite
• Spieler suchen • Neuer Spieler	Suchen/Ändern/Löschen von Spielern Erfassen neuer Spieler
• Coach suchen • Neuer Coach	Suchen/Ändern von Coaches Erfassen eines neuen Coachs
• SR suchen • Neuer SR	Suchen/Ändern von Schiedsrichtern Erfassen eines neuen Schiedsrichters
• Datenbanken generieren	Download aktuelle Spielerdatenbank Download aktuelle Spieldatenbank
• Spiele suchen • Neue Spieldaten	(Suchen/Ändern/Löschen von Spielen Erfassen neuer Spiele)

Neuer Spieler

Zur Erfassung eines neuen Spielers wählen Sie den Menüpunkt "Neuer Spieler":

Neuer Spieler einfügen	
Lizenz-Nr	<input type="text"/>
Name	<input type="text"/>
Vorname	<input type="text"/>
Jahrgang (4-stellig)	<input type="text"/>
Ausländer	<input type="radio"/> Ja / <input type="radio"/> Nein
Position	<input type="text" value="Stürmer"/> ▼
Club	<input type="text" value="ADHM Mulhouse (101316)"/> ▼
Stamm-Team	<input type="text" value="Deutschland (800002)"/> ▼
Spieler-Nr	<input type="text"/>
<input type="button" value="Speichern"/> <input type="button" value="Abbrechen"/> <input type="button" value="Aktualisieren"/>	

Wichtig: Kein Spieler darf mehr als einmal im Reportersystem erfasst sein. Prüfen Sie deshalb, ob ein Spieler nicht schon in der Datenbank enthalten ist, bevor Sie ihn neu erfassen!

Geben Sie die Spielerdaten ein und weisen Sie den Spieler einem **Club** zu. Anschliessend bestimmen Sie das **Stamm-Team**, dem der Club angehört. Und schliesslich geben Sie unter **Spieler-Nr.** die Rückennummer oder Leibchennummer ein, mit der der Spieler im Stamm-Team spielt. **Bitte die Spieler-Nr. nicht mit der Lizenznummer verwechseln!**

Spielerdaten ändern

Zur Pflege von Spielern wählen Sie den Menüpunkt "Spieler suchen":

Spielersuche

Zur Suche von Spielern definieren Sie bitte untenstehende Kriterien. Die Suchbegriffe können beliebig kombiniert werden.

Spieler Auswahl

Definieren Sie beliebige Kriterien:

Lizenz-Nr	<input type="text" value=""/>	<small>Wildcard * am Ende möglich</small>
Name	<input type="text" value=""/>	
Vorname	<input type="text" value=""/>	
Club	- select club -	
Team	- select team -	
<input type="button" value="Suchen"/>		

Bestimmen Sie die Suchkriterien und klicken Sie auf "Suchen". Es wird eine Liste der gefundenen Spieler angezeigt:

Spielerübersicht

Die folgenden Spieler erfüllen die von Ihnen definierten Suchkriterien:

Spielerliste SC Langenthal AG							
	Lizenz-Nr	Name	Vorname	Ausland	Club	Jahrg	Position
✗	101182	Berchtold	Claudio	Nein	SC Langenthal AG	1986	-
✗	102569	Blumenstein	Philipp	Nein	SC Langenthal AG	1981	-
✗	103119	Brändli	Peter	Nein	SC Langenthal AG	1971	-
✗	107034	Felder	Marcel	Nein	SC Langenthal AG	1986	-
✗	107727	Frey	Marc	Nein	SC Langenthal AG	1986	-
✗	109915	Gyger	Michael	Nein	SC Langenthal AG	1982	-
✗	110502	Heiniger	Michael	Nein	SC Langenthal AG	1985	-
✗	111791	Jäggi	Adrian	Nein	SC Langenthal AG	1987	-
✗	112519	Käser	Roger	Nein	SC Langenthal AG	1982	-
✗	112524	Käser	Philipp	Nein	SC Langenthal AG	1983	-
✗	112847	Kläy	Reto	Nein	SC Langenthal AG	1978	-

Um bei einem Spieler eine Anpassung vorzunehmen, klicken Sie auf seinen Namen:

Spielerdaten aktualisieren

Lizenz-Nr	<input type="text" value="100202"/>	
Name	<input type="text" value="Aegerter"/>	
Vorname	<input type="text" value="Daniel"/>	
Jahrgang (4-stellig)	<input type="text" value="1976"/>	
Ausländer	<input type="radio"/> Ja / <input checked="" type="radio"/> Nein	
Position	-	
Club	SCL Tigers AG (102127)	
<u>Spielberechtigte Teams</u>	SCL Tigers (1)	
<input type="button" value="Speichern"/> <input type="button" value="Abbrechen"/> <input type="button" value="Aktualisieren"/>		

Alle Angaben zur Person sind selbsterklärend. Wichtig sind jedoch folgende Informationen:

- **Club:** Ein Spieler gehört genau einem Club an. Wird der Spieler zu einem anderen Club transferiert, muss die Clubzugehörigkeit vor dem ersten Spiel im neuen Club geändert werden.
- **Spielberechtigte Teams:** Jeder Spieler wird einem oder mehreren Teams des Heimclubs oder auch von anderen Clubs (als Partnerspieler) zugewiesen. Klicken Sie dazu auf den Link "Spielberechtigte Teams". Siehe auch Kapitel 5.2.

Der Spieler erscheint nur bei den Teams, denen er hier zugewiesen wird, in der Teamaufstellung des Reporterprogramms:

Aufstellung SC Bern (gewählt: 9 von 9)							
	Spielt	Linie	Nummer	Vorname	Nachname	Jg	P
▶	<input checked="" type="checkbox"/>	0	8	Lorenz	Beck	1983	
	<input checked="" type="checkbox"/>	0	9	David	Brönnimann	1982	
	<input checked="" type="checkbox"/>	0	11	Luca	Cereda	1981	
	<input checked="" type="checkbox"/>	0	12	Alexander	Chatelain	1978	
	<input checked="" type="checkbox"/>	0	14	Marc	Leuenberger	1979	
	<input checked="" type="checkbox"/>	0	19	Marco	Bührer	1979	
	<input checked="" type="checkbox"/>	0	22	Marco	Käser	1985	
	<input checked="" type="checkbox"/>	0	55	Ernst	Puck		P
	<input checked="" type="checkbox"/>	0	66	Stefan	Frutig	1983	

Team neu zuweisen: Spieler-Nr. (Rücknummer, nicht Lizenznummer!) eingeben - Team wählen - "Neu" klicken

Team-Definition ändern: Eintrag anklicken - Änderungen vornehmen - "Speichern" klicken

Team entfernen: Eintrag anklicken - "Löschen" klicken

5.2 Partnerspieler einfügen

Ein Spieler kann aufgrund seiner Lizenzierung genau einem Club angehören. Ein Spieler, der einem Team seines Clubs zugewiesen ist, ist dort **Stammspieler**.

Ein Spieler kann jedoch mehreren Teams zugewiesen werden. Wird er einem Team eines **Partnerclubs** zugewiesen, ist er dort **Partnerspieler**.

Ein Spieler kann zudem einem **Nationalteam** zugewiesen werden. Er erscheint dann dort ebenfalls als Stammspieler in der Teamaufstellung.

Vorgehen:

1. Spieler suchen

Spielerdaten aktualisieren

Bitte definieren Sie die Daten des Spielers. Es müssen alle Felder ausgefüllt werden.

Spielerdaten aktualisieren	
Lizenz-Nr	<input type="text" value="111567"/>
Name	<input type="text" value="Imhof"/>
Vorname	<input type="text" value="Marc"/>
Jahrgang (4-stellig)	<input type="text" value="1975"/>
Ausländer	<input type="radio"/> Ja / <input checked="" type="radio"/> Nein
Funktion	<input type="text" value="Stürmer"/> ▼
Linien-Position	- ▼
Club	Aarau - EHC Aarau ▼
Stamm-Team	Aarau - EHC Aarau - 1. Liga (102111) ▼
	<input type="button" value="Stamm-Team auf MyHockey bearbeiten"/>
Leibchen-Nr (Stamm-Team)	<input type="text" value="10"/>
<u>Weitere spielberechtigte Teams</u>	
	<input type="button" value="Speichern"/> <input type="button" value="Abbrechen"/> <input type="button" value="Aktualisieren"/>

2. Auf „**weitere spielberechtigte Teams**“ klicken
3. Partnerteam suchen unter „**Teams**“

stisse
ICE Hockey online

Schweizerischer
Eishockeyverband
CH-8050 Zürich
Telefon: +41 44 306 50 50
E-Mail: info@swiss-icehockey.ch

provided by [Intersim AG](#)

Team - Spieler Definition

Bitte definieren Sie, bei welchen Teams der Spieler spielberechtigt ist.

Spieler-Nr (Leibchen Nr)

Teams

Partner

-> Fenster schli...

http://www.swiss-icehockey.ch/defineTeams(Lizenz=111567)

- Aarau - EHC Aarau - Junioren Top
- Aarau - EHC Aarau - Mini A
- Aarau - EHC Aarau - Novizen A
- Aarau - EHC Aarau - Moskito A
- Aarau - EHC Aarau II - 2. Liga**
- Aarau - EHC Aarau III - 4. Liga
- Affoltern-Hedingen - Kreuzlingen - 4. Liga
- Ajoie - HC Ajoie - Nationalliga B
- Ajoie - HC Ajoie SA - Junioren Elite B
- Ambri-Piotta - HC Ambri-Piotta - Junioren Elite A
- Ambri-Piotta - HC Ambri-Piotta - Nationalliga A
- Anniviers - HC Anniviers - 2. Liga
- Anniviers - HC Anniviers - Junioren A
- Anniviers - HC Anniviers - Novizen A
- Arosa - EHC Arosa - Novizen B
- Arosa - EHC Arosa - Mini A
- Arosa - EHC Arosa - Moskito A
- Arosa - EHC Arosa - Junioren B
- Arosa - EHC Arosa - 1. Liga

4. WICHTIG: Häkchen bei „**Partner**“ setzen!
5. Leibchen-Nr. eingeben
6. WICHTIG: Zum abschliessen „**Neu**“ wählen!

stisse
ICE Hockey online

Schweizerischer
Eishockeyverband
CH-8050 Zürich
Telefon: +41 44 306 50 50
E-Mail: info@swiss-icehockey.ch

provided by [Intersim AG](#)

Team - Spieler Definition


Bitte definieren Sie, bei welchen Teams der Spieler spielberechtigt ist.

Spieler-Nr (Leibchen-Nr)

Teams

Partner

7. Sobald das neue Partnerteam korrekt eingefügt wurde, erscheint das neue Team in der oberen Maske:



Schweizerischer Eishockeyverband
CH-8050 Zürich
Telefon: +41 44 306 50 50
E-Mail: info@swiss-icehockey.ch

provided by [Intersim AG](#)

Team - Spieler Definition

Bitte definieren Sie, bei welchen Teams der Spieler spielberechtigt ist.

EHC Aarau II - 2. Liga: 12:103634:1

Spieler-Nr (Leibchen-Nr)

Teams

Partner

[-> Fenster schliessen](#)

8. Mit „Fenster schliessen“ gelangen Sie wieder auf die Spielermaske zurück.
9. Wenn Sie „F5“ drücken, werden die Daten aktualisiert und der zusätzliche Eintrag wird angezeigt (**P = Partnerspieler**):

Spielerdaten aktualisieren

Bitte definieren Sie die Daten des Spielers. Es müssen alle Felder ausgefüllt werden.

Spielerdaten aktualisieren	
Lizenz-Nr	<input type="text" value="111567"/>
Name	<input type="text" value="Imhof"/>
Vorname	<input type="text" value="Marc"/>
Jahrgang (4-stellig)	<input type="text" value="1975"/>
Ausländer	<input type="radio"/> Ja / <input checked="" type="radio"/> Nein
Funktion	<input type="text" value="Stürmer"/>
Linien-Position	<input type="text" value="-"/>
Club	<input type="text" value="Aarau - EHC Aarau"/>
Stamm-Team	<input type="text" value="Aarau - EHC Aarau - 1. Liga (102111)"/>
	<input type="button" value="Stamm-Team auf MyHockey bearbeiten"/>
Leibchen-Nr (Stamm-Team)	<input type="text" value="10"/>
Weitere spielberechtigte Teams	EHC Aarau II (12 P)
	<input type="button" value="Speichern"/> <input type="button" value="Abbrechen"/> <input type="button" value="Aktualisieren"/>

5.3 Coaches und Schiedsrichter erfassen/ändern

Coaches und Schiedsrichter sind in der Regel vorerfasst. Eventuelle Änderungen sind einfach durchzuführen und weitgehend selbsterklärend.

5.4 Spieldaten erfassen/ändern

Mit dem Reporterprogramm können nur Spiele protokolliert werden, die vorher online hier erfasst wurden. Alle Spiele werden von einem Verantwortlichen des SEHV gepflegt. Sie haben deshalb in der Regel keinen Zugang zu diesem Online-Menu.

6 Ablauf Online-Spielerfassung

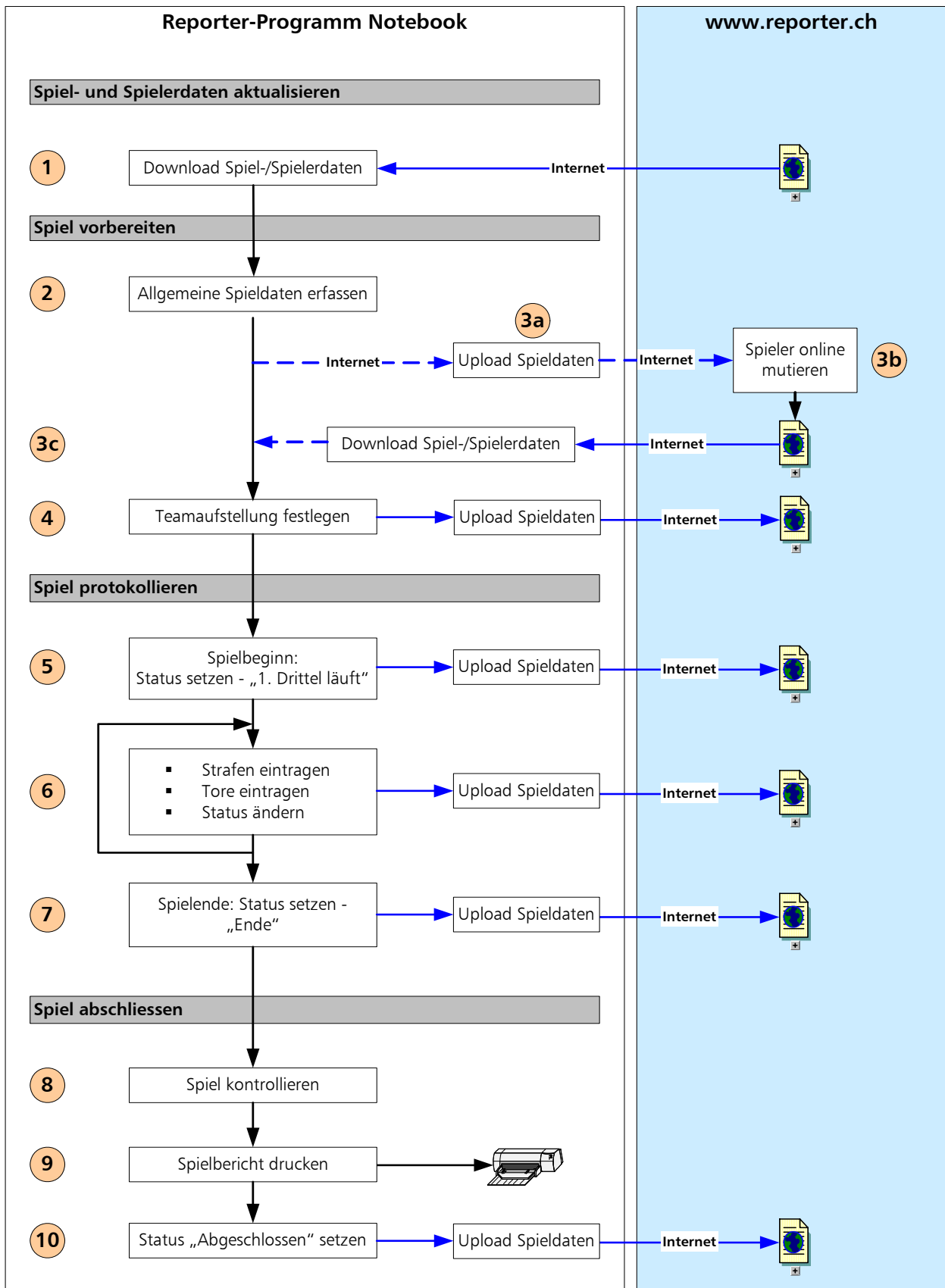
Die mit dem Reporter erfassten und übermittelten Spieldaten tragen entscheidend zur Attraktivität des Eishockeysportes bei. Die Daten werden online im Internet-Resultatedienst sowie in anderen Medien, z.B. SwissTXT beziehungsweise Teletext publiziert.

Es ist deshalb von entscheidender Bedeutung, dass die Spieldaten sofort und fehlerfrei erfasst und übermittelt werden.

Die Reporter-Software trägt dazu bei, dieses Ziel zu erreichen.

Der SEHV regelt alle organisatorischen Abläufe im Zusammenhang mit dem Spielbericht und damit den Einsatz des Reporters.

6.1 Ablauf in 10 Schritten



Spiel vorbereiten:

- ① Download der Spieler- und Spieldaten
- ② Erfassen der allgemeinen Spieldaten
- ③a wenn nötig Ergänzung von Spielerdaten online:
 - Daten übertragen
- ③b - online Änderungen durchführen
- ③c - Download der Spieler- und Spieldaten
- ④ Erfassen der Teamaufstellungen, Übertragung der Daten

Spiel protokollieren:

- ⑤ Sofort bei Spielbeginn Status ändern und übertragen
- ⑥ Änderungen laufend sofort protokollieren (Tore, Strafen, Statusänderungen, Goaliewechsel)
- ⑦ Sofort bei Spielende Status ändern und übertragen

Spiel abschliessen

- ⑧ Alle Spieldaten kontrollieren und Korrekturen vornehmen
- ⑨ Spielbericht ausdrucken
- ⑩ Spiel abschliessen

Die einzelnen Phasen einer Spielerfassung werden nachfolgend im Detail beschrieben. Dabei wird auf die Nummern in der obigen Tabelle verwiesen.

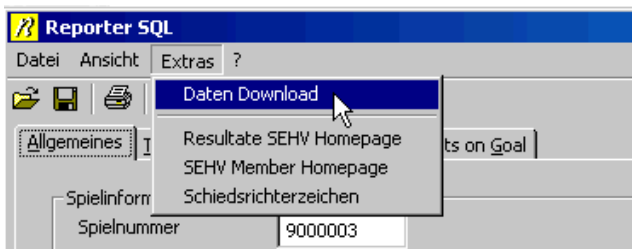
7 Spiel vorbereiten

Wichtig: Bevor Sie mit dem Reporter arbeiten, muss sichergestellt sein, dass eine Verbindung ins Internet besteht.

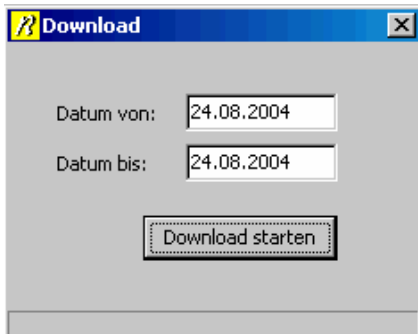
7.1 Download der aktuellen Daten

1 Nach Aufstarten des Reporters müssen zuerst die relevanten Spiel- und Spielerdaten vom Server auf Ihren Computer geladen werden.

- Wählen Sie den Menübefehl "Extras – Daten Download":

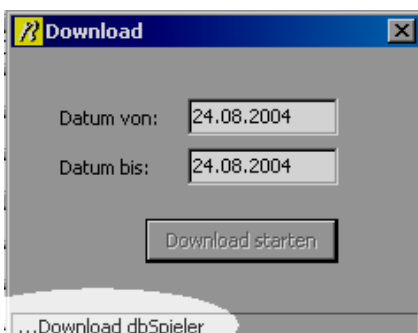


- Geben Sie die Zeitspanne ein, von der Sie die Spieldaten benötigen. In der Regel brauchen Sie nur die Spiele des aktuellen Tages, also der anstehenden Runde:



- Nachdem Sie "Download starten" angeklickt haben, wird der Download durchgeführt. **Wichtig: Für die Übertragung der Daten muss eine Verbindung zum Internet hergestellt sein.**

Die Statuszeile zeigt an, was übertragen wird:

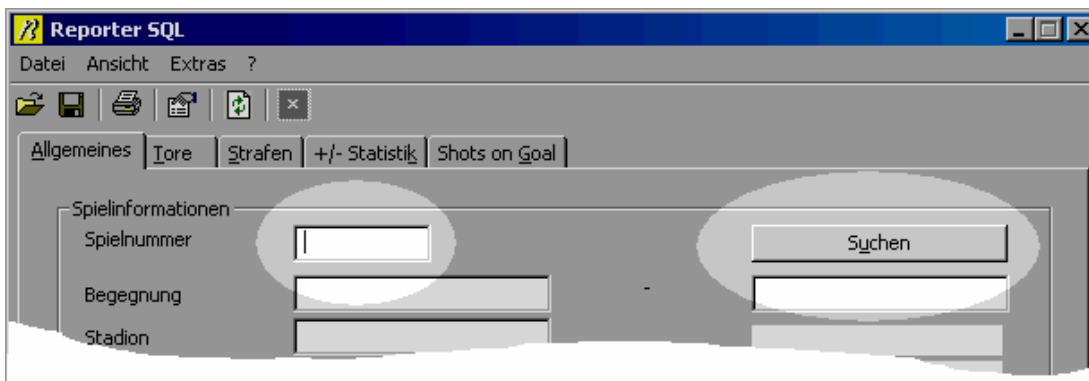


- Nach dem Download erhalten Sie eine Meldung, dass die Daten erfolgreich übertragen wurden:



Hinweis: Sollte der Download nicht geklappt haben, überprüfen Sie, ob von Ihrem Computer aus überhaupt eine Verbindung ins Internet besteht. Rufen Sie eine beliebige Webseite auf, um dies zu kontrollieren.

7.2 Auswahl des Spiels



Es gibt zwei Möglichkeiten, ein Spiel aus dem aktuellen Spielplan auszuwählen:

1. Direkte Eingabe der Spielnummer
2. Suchdialog

Direkte Eingabe der Spielnummer

Geben Sie im Feld `Spielnummer` direkt die zehnstellige Nummer des Spiels ein. Die eindeutige Spielnummer ist den Spielplänen der jeweiligen Liga zu entnehmen.

Suchdialog

Klicken Sie die Schaltfläche "Suchen" an und wählen Sie im Suchdialog die Liga, das Heimteam, das Gastteam, das Datum oder eine Kombination der vier Felder:

Spiel-Nr	Heimteam	Gastteam	Datum	Liga
1000277	Fr. Gottéron	Lugano	01.03.2001	Nationalliga A
1000278	Rapperswil/Jona	ZSC Lions	01.03.2001	Nationalliga A
1000279	Bern	Davos	01.03.2001	Nationalliga A
1000280	Kloten Flyers	Zug	01.03.2001	Nationalliga A
1000296	SCL TIGERS	Chx-de-Fds	01.03.2001	Nationalliga A
1000297	Ambrì/Piotta	Chur	01.03.2001	Nationalliga A

Wichtig: Bei Paarungen aus unterschiedlichen Ligen ist ein Spiel derjenigen Liga zugeteilt, der das Heimteam angehört!

Selektieren Sie das gewünschte Spiel und klicken Sie den "Ok"-Button. Die allgemeinen Daten des Spiels werden nun angezeigt.

7.3 Festlegen allgemeiner Daten

2 Tragen Sie vor dem Spiel die Bezeichnung des Stadions (Text), die Namen der Schieds-, Linien-, Punkt- und Torrichter sowie die Bemerkungen und Abwesenheiten ein.

Die Schiedsrichter und Linienrichter können über die Auswahlboxen eingesetzt werden.

Wenn die Anfangszeit nicht schon bekannt und eingetragen ist, erscheint die Zeit 00:00. Füllen Sie dort die effektive Anfangszeit ein.

7.4 Hinweis: Die Schiedsrichter und Linienrichter können lokal nicht geändert werden. Sie werden im Reporter Memberbereich online gepflegt (siehe Abschnitt 5.2 - Partnerspieler einfügen)

Ein Spieler kann aufgrund seiner Lizenzierung genau einem Club angehören. Ein Spieler, der einem Team seines Clubs zugewiesen ist, ist dort **Stammspieler**.

Ein Spieler kann jedoch mehreren Teams zugewiesen werden. Wird er einem Team eines **Partnerclubs** zugewiesen, ist er dort **Partnerspieler**.

Ein Spieler kann zudem einem **Nationalteam** zugewiesen werden. Er erscheint dann dort ebenfalls als Stammspieler in der Teamaufstellung.

Vorgehen:

10. Spieler suchen

Spielerdaten aktualisieren

Bitte definieren Sie die Daten des Spielers. Es müssen alle Felder ausgefüllt werden.

Spielerdaten aktualisieren	
Lizenz-Nr	<input type="text" value="111567"/>
Name	<input type="text" value="Imhof"/>
Vorname	<input type="text" value="Marc"/>
Jahrgang (4-stellig)	<input type="text" value="1975"/>
Ausländer	<input type="radio"/> Ja / <input checked="" type="radio"/> Nein
Funktion	<input type="text" value="Stürmer"/> ▾
Linien-Position	- ▾
Club	<input type="text" value="Aarau - EHC Aarau"/> ▾
Stamm-Team	<input type="text" value="Aarau - EHC Aarau - 1. Liga (102111)"/> ▾
<input type="button" value="Stamm-Team auf MyHockey bearbeiten"/>	
Leibchen-Nr (Stamm-Team)	<input type="text" value="10"/>
Weitere spielberechtigte Teams	
<input type="button" value="Speichern"/> <input type="button" value="Abbrechen"/> <input type="button" value="Aktualisieren"/>	

11. Auf „**weitere spielberechtigte Teams**“ klicken

12. Partnerteam suchen unter „**Teams**“

stisse
ICE Hockey online

Schweizerischer Eishockeyverband
CH-8050 Zürich
Telefon: +41 44 306 50 50
E-Mail: info@swiss-icehockey.ch

provided by [Intersim AG](#)

Team - Spieler Definition

Bitte definieren Sie, bei welchen Teams der Spieler spielberechtigt ist.

Spieler-Nr (Leibchen Nr)

Teams

Partner

-> Fenster schli...

pt:DefineTeams(Lizenz=111567)

Löschen Neu Speichern

13. WICHTIG: Häkchen bei „**Partner**“ setzen!

14. Leibchen-Nr. eingeben

15. WICHTIG: Zum abschliessen „**Neu**“ wählen!

stisse
ICE Hockey online

Schweizerischer Eishockeyverband
CH-8050 Zürich
Telefon: +41 44 306 50 50
E-Mail: info@swiss-icehockey.ch

provided by [Intersim AG](#)

Team - Spieler Definition

Bitte definieren Sie, bei welchen Teams der Spieler spielberechtigt ist.


Spieler-Nr (Leibchen-Nr)

Teams

Partner

Löschen Neu Speichern

16. Sobald das neue Partnerteam korrekt eingefügt wurde, erscheint das neue Team in der oberen Maske:



Schweizerischer Eishockeyverband
CH-8050 Zürich
Telefon: +41 44 306 50 50
E-Mail: info@swiss-icehockey.ch

provided by [Intersim AG](#)

Team - Spieler Definition

Bitte definieren Sie, bei welchen Teams der Spieler spielberechtigt ist.

EHC Aarau II - 2. Liga: 12:103634:1

Spieler-Nr (Leibchen-Nr)

Teams

Partner

[-> Fenster schliessen](#)

17. Mit „Fenster schliessen“ gelangen Sie wieder auf die Spielermaske zurück.

18. Wenn Sie „F5“ drücken, werden die Daten aktualisiert und der zusätzliche Eintrag wird angezeigt (**P = Partnerspieler**):

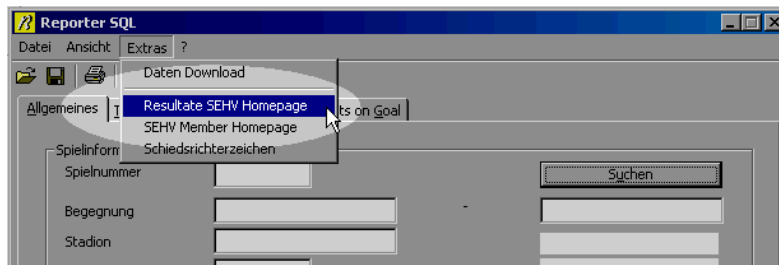
Spielerdaten aktualisieren

Bitte definieren Sie die Daten des Spielers. Es müssen alle Felder ausgefüllt werden.

Spielerdaten aktualisieren	
Lizenz-Nr	<input type="text" value="111567"/>
Name	<input type="text" value="Imhof"/>
Vorname	<input type="text" value="Marc"/>
Jahrgang (4-stellig)	<input type="text" value="1975"/>
Ausländer	<input type="radio"/> Ja / <input checked="" type="radio"/> Nein
Funktion	<input type="text" value="Stürmer"/>
Linien-Position	<input type="text" value="-"/>
Club	<input type="text" value="Aarau - EHC Aarau"/>
Stamm-Team	<input type="text" value="Aarau - EHC Aarau - 1. Liga (102111)"/>
	<input type="button" value="Stamm-Team auf MyHockey bearbeiten"/>
Leibchen-Nr (Stamm-Team)	<input type="text" value="10"/>
Weitere spielberechtigte Teams	EHC Aarau II (12 P)
	<input type="button" value="Speichern"/> <input type="button" value="Abbrechen"/> <input type="button" value="Aktualisieren"/>

Coaches und Schiedsrichter erfassen/ändern" auf Seite 18).

Hinweis: Die Daten der Spiele der Nationalliga-Meisterschaft können nach der Übermittlung auf der Website des SEHV online eingesehen werden. Für den Aufruf der Resultateseite steht ein Menüpunkt bereit:



7.5 Aktualisieren von Spiel-/Spielerdaten, Coaches und SR

Sollten Daten des aktuellen Spiels, der Spieler, der Coaches oder der Schiedsrichter nicht korrekt sein, müssen diese **online** auf der Reporter-Datenbank geändert werden. Hier das schrittweise Vorgehen:

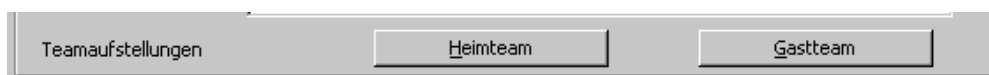
- **3a** Falls Sie lokal bereits Daten erfasst haben, müssen Sie diese zuerst ins Internet übertragen. Damit sind sie dauerhaft im System gespeichert.

Wichtig: Falls Sie dies nicht tun, droht Datenverlust, da online durchgeführte Änderungen später auf Ihren Computer geladen werden und die lokal erfassten Daten überschreiben.

- **3b** Ändern Sie anschliessend die benötigten Spielerdaten online. Das Vorgehen ist im Abschnitt "5 Spielerpflege online" auf Seite 14 beschrieben.
- **3c** Nach der Durchführung von Änderungen muss die aktualisierte Datenbank wieder ins lokale Reporterprogramm kopiert werden: Download siehe "7.1 Download der aktuellen Daten" auf Seite 26.

7.6 Daten der Teams

- **4** Vor dem Spiel müssen die Spieler gemäss Aufstellung der beiden Teams ausgewählt werden.



Wählen Sie dazu nacheinander die Schaltflächen im Bereich Teamaufstellung.

Zur Definition der Aufstellung erscheint folgender Dialog mit den Spielern zum entsprechenden Team:

Aufstellung SC Bern

Aufstellung SC Bern (gewählt: 20 von 20)

	Spielt	Linie	LP	Nummer	Vorname	Nachname	Funktion	Jg	P	
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	-	2	Beat	Gerber	Verteidiger	1982		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	-	4	Dominic	Meier	Verteidiger	1976		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	-	10	Simon	Gamache	Stürmer	1981		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	-	11	Patrik	Bärtschi	Stürmer	1984		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	-	13	Raeto	Raffainer	Stürmer	1982		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	-	15	Reto	Kobach	Verteidiger	1980		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	-	18	André	Rötheli	Stürmer	1970		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	-	22	Toni	Söderholm	Verteidiger	1978		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	-	25	Rolf	Ziegler	Verteidiger	1975		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	-	26	Marc	Reichert	Stürmer	1980		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	-	29	Philipp	Furrer	Verteidiger	1985		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	-	32	Ivo	Rüthemann	Stürmer	1976		<input type="checkbox"/>

Goalie

Zeit	Goalie
<input type="checkbox"/> 00:00	39 - Marco Bühler
* <input type="checkbox"/>	

Top Scorer: Assistent 1:

Captain: Assistent 2:

Coach:

Aufstellung definieren

Die Spieler werden ausgewählt, indem die **Linie im Feld Linie definiert wird** (Zahlenwert). Das Feld **Spielt** wird dadurch automatisch markiert. Entscheidend für die Aufstellung des Teams ist das Feld **Spielt**. Im Feld **LP** wird die Position innerhalb der Linie (Links, Mitte, Rechts) festgehalten. Unter **Nummer** ist die Standard-Rücknummer des Spielers eingetragen. Diese kann verändert werden und wird mit der Online-Datenbank abgeglichen. Die Mutationen gelten nur für das aktuelle Spiel. Dauerhafte Änderungen der Rücknummer müssen online vorgenommen werden.

Die Felder **Vorname** und **Nachname**, **Jg** (Jahrgang) können zwar bei Bedarf mutiert werden, damit auf dem Spielbericht nicht fehlerhafte Personalien erscheinen. Sie werden aber **nicht** mit der Online-Datenbank abgeglichen. Solche Daten lassen sich nur im **online** dauerhaft modifizieren (siehe "5.1 - Spielerdaten" auf Seite 14).

Die Funktion des Spielers kann unter **Funktion** (früher **Position**) angepasst werden, zudem kann in der Spalte **P** ein ev. online falsch erfasster Partnerspieler-Eintrag hier noch nachträglich korrigiert werden.

Wichtig: Falsche Spieler-Angaben wie Name/Vorname/ Jahrgang/ Ausländer sollten in jedem Fall online im MyHockey-Bereich (<http://myHockey.sehv.ch>) korrigiert werden. Fehlerhafte Spieler-Angaben wie Funktion, Linien-Position, Partnerspieler- und Rücknummer Zuordnungen müssen online im Reporter-Memberbereich (<http://www.reporter.ch>) richtiggestellt werden.

Goalie definieren

Geben Sie den Goalie an, der das Spiel beginnt. Dazu füllen Sie das Feld `zeit` mit dem Wert `00:00` und wählen im Feld `Goalie` den entsprechenden Spieler.

Hinweis: Damit ein Goalie ausgewählt werden kann, muss seine Position auf "Torhüter" definiert sein.

Keyplayer, Captain und Assistenten definieren

Wählen Sie aus den Spielern den Captain und die beiden Assistenten gemäss Angaben des Teams.

Coach definieren

7.7 Der Coach kann aus der Auswahlbox herausgesucht werden. Die angezeigten Coaches werden im Reporter-Memberbereich online erfasst und geändert (siehe "5.2 - Partnerspieler einfügen"

Ein Spieler kann aufgrund seiner Lizenzierung genau einem Club angehören. Ein Spieler, der einem Team seines Clubs zugewiesen ist, ist dort **Stammspieler**.

Ein Spieler kann jedoch mehreren Teams zugewiesen werden. Wird er einem Team eines **Partnerclubs** zugewiesen, ist er dort **Partnerspieler**.

Ein Spieler kann zudem einem **Nationalteam** zugewiesen werden. Er erscheint dann dort ebenfalls als Stammspieler in der Teamaufstellung.

Vorgehen:

19. Spieler suchen

Spielerdaten aktualisieren

Bitte definieren Sie die Daten des Spielers. Es müssen alle Felder ausgefüllt werden.

Spielerdaten aktualisieren	
Lizenz-Nr	<input type="text" value="111567"/>
Name	<input type="text" value="Imhof"/>
Vorname	<input type="text" value="Marc"/>
Jahrgang (4-stellig)	<input type="text" value="1975"/>
Ausländer	<input type="radio"/> Ja / <input checked="" type="radio"/> Nein
Funktion	<input type="text" value="Stürmer"/> ▼
Linien-Position	- ▼
Club	Aarau - EHC Aarau ▼
Stamm-Team	Aarau - EHC Aarau - 1. Liga (102111) ▼
	<input type="button" value="Stamm-Team auf MyHockey bearbeiten"/>
Leibchen-Nr (Stamm-Team)	<input type="text" value="10"/>
Weitere spielberechtigte Teams	
	<input type="button" value="Speichern"/> <input type="button" value="Abbrechen"/> <input type="button" value="Aktualisieren"/>

20. Auf „**weitere spielberechtigte Teams**“ klicken

21. Partnerteam suchen unter „**Teams**“

Team - Spieler Definition

Bitte definieren Sie, bei welchen Teams der Spieler spielberechtigt ist.

Spieler-Nr (Leibchen Nr)

Teams

Partner

-> Fenster schli...

pt:DefineTeams(Lizenz=111567)

Löschen Neu Speichern

22. WICHTIG: Häkchen bei „**Partner**“ setzen!

23. Leibchen-Nr. eingeben

24. WICHTIG: Zum abschliessen „**Neu**“ wählen!

Team - Spieler Definition

Bitte definieren Sie, bei welchen Teams der Spieler spielberechtigt ist.


Spieler-Nr (Leibchen-Nr)

Teams

Partner

Löschen Neu Speichern

25. Sobald das neue Partnerteam korrekt eingefügt wurde, erscheint das neue Team in der oberen Maske:



Schweizerischer Eishockeyverband
CH-8050 Zürich
Telefon: +41 44 306 50 50
E-Mail: info@swiss-icehockey.ch

provided by [Intersim AG](#)

Team - Spieler Definition

Bitte definieren Sie, bei welchen Teams der Spieler spielberechtigt ist.

EHC Aarau II - 2. Liga: 12:103634:1

Spieler-Nr (Leibchen-Nr)

Teams

Partner

[-> Fenster schliessen](#)

26. Mit „Fenster schliessen“ gelangen Sie wieder auf die Spielermaske zurück.

27. Wenn Sie „F5“ drücken, werden die Daten aktualisiert und der zusätzliche Eintrag wird angezeigt (**P = Partnerspieler**):

Spielerdaten aktualisieren


Bitte definieren Sie die Daten des Spielers. Es müssen alle Felder ausgefüllt werden.

Spielerdaten aktualisieren	
Lizenz-Nr	<input type="text" value="111567"/>
Name	<input type="text" value="Imhof"/>
Vorname	<input type="text" value="Marc"/>
Jahrgang (4-stellig)	<input type="text" value="1975"/>
Ausländer	<input type="radio"/> Ja / <input checked="" type="radio"/> Nein
Funktion	<input type="text" value="Stürmer"/>
Linien-Position	<input type="text" value="-"/>
Club	<input type="text" value="Aarau - EHC Aarau"/>
Stamm-Team	<input type="text" value="Aarau - EHC Aarau - 1. Liga (102111)"/>
	<input type="button" value="Stamm-Team auf MyHockey bearbeiten"/>
Leibchen-Nr (Stamm-Team)	<input type="text" value="10"/>
Weitere spielberechtigte Teams	EHC Aarau II (12 P)
	<input type="button" value="Speichern"/> <input type="button" value="Abbrechen"/> <input type="button" value="Aktualisieren"/>

Coaches und Schiedsrichter erfassen/ändern" auf Seite 18) und können hier nur ausgewählt werden.

Quittieren Sie sämtliche Angaben durch Klicken auf die Schaltfläche "OK". Falls Sie noch nicht alle Daten definiert haben, werden Sie durch einen Dialog darauf aufmerksam gemacht. Sie können diese Definitionen jederzeit mutieren oder ergänzen.

Hinweis: Für die Eingabe der Torschützen und Strafen stehen nur jene Spieler zur Auswahl, die in der Aufstellung im Feld "Spielt" markiert sind.

Wichtig: Nach dem Erfassen der Teamaufstellungen ist sofort ein Upload durchzuführen. Am schnellsten geht dies mit dem Symbol .

8 Während dem Spiel

5 Während dem Spiel werden wichtige Daten sofort via Internet übertragen. Die sekundenaktuelle Rapportierung ist wichtig, weil die Resultate auf verschiedenen Websites und in anderen Medien Verwendung finden.

8.1 Spielstatus

6 Besonders wichtig für die sofortige Übertragung ist der Spielstatus. Im unteren Bereich der Maske "Allgemeines" finden Sie sowohl ein Auswahlfeld als auch eine grafische Darstellung der möglichen Spielstati:

Der Spielstatus kann geändert werden, indem in der Grafik auf die entsprechende Stelle geklickt wird, z.B. auf "1. Drittel" sofort nach Spielbeginn:



Alternativ kann auch ein Spielstatus aus dem Auswahl-Feld gewählt werden.

Der neue Spielstatus wird sofort grafisch angezeigt. Zeitgleich werden Sie zur Übermittlung via Internet aufgefordert (im Online-Modus):

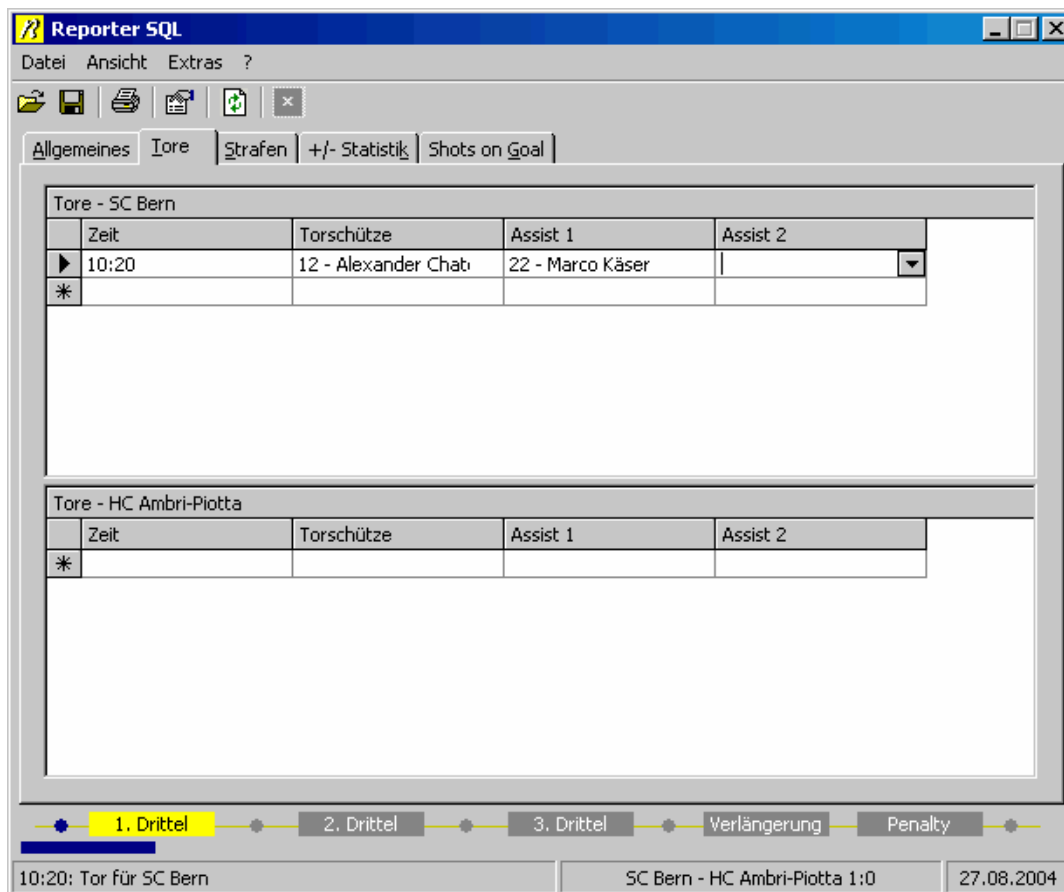
Wichtig: Klicken Sie unmittelbar nach Beginn des Spiels den Spielstatus "1. Drittel" und übermitteln Sie die Daten via Internet. Dadurch wird für den Internet Benutzer sichtbar, dass das von Ihnen betreute Spiel im Gang ist.

Hinweis: Ein irrtümlich falsch gesetzter Status kann jederzeit (und muss sofort) korrigiert werden. Erst wenn das Spiel abgeschlossen, als verschoben oder abgebrochen gekennzeichnet ist, sind keine Änderungen mehr möglich.

8.2 Tore eintragen

Eingabe eines neuen Tores

- 6 Während des Spieles werden die Tore für die beiden Teams im Bereich Tore eingegeben. Gehen Sie dazu wie folgt vor:






- Eingabe der **Zeit** im Format 9999 (ohne Doppelpunkt) oder 99:99 (mit Doppelpunkt). Die Zeit wird immer absolut eingegeben (Beispiel: *4 : 25 im zweiten Drittel würde eine Zeit 24 : 25 ergeben*). Anschliessend mit der Tab-Taste weiter zum Torschützenfeld.
- Eingabe des **Torschützen** durch Eingabe der Rückennummer im Feld "Torschütze". Ein Spieler kann auch mit der Maus ausgewählt werden:

Torschütze	Assis
12 - Alexander Chab	22 - I
14 - Marc Leuenberg	
8 - Lorenz Beck	
9 - David Brönnimann	
11 - Luca Cereda	
12 - Alexander	
14 - Marc Leuenberger	
22 - Marco Käser	
66 - Stefan Frutig	
Torschütze	Assis

- Eingabe **Assist 1 und Assist 2** gemäss Eingabe Torschützen

Wichtig: Stellen Sie sicher, dass die Eingabe abgespeichert ist, indem Sie das Symbol vor der Zeile kontrollieren:

-  **Zeile in Bearbeitung: Letzte Änderung ist NICHT gespeichert**
-  **Aktive Zeile: Alle Änderungen sind gespeichert**
- leer** **Nichtaktive Zeile: Änderungen sind gespeichert**
-  **Neue Zeile: Hier wird ein neues Tor erfasst**

Wichtig: Tore müssen werden unmittelbar nach dem Erfassen übermittelt werden.

Mit [ESC] können gemachte Änderungen pro Zeile rückgängig gemacht werden, solange die Zeile mit dem Stiftzeichen markiert bleibt. Die Daten werden gespeichert, wenn zu einer anderen Zeile gewechselt wird.



Mutieren eines Tores

Selektieren Sie das Feld, wo eine Änderung gemacht werden soll und korrigieren Sie direkt innerhalb der Tabelle.

Mit [ESC] können gemachte Änderungen pro Zeile rückgängig gemacht werden, solange die Zeile mit dem Stiftzeichen markiert bleibt. Die Daten werden gespeichert, wenn zu einer anderen Zeile gewechselt wird.

Löschen eines Tores

Markieren Sie den ganzen Eintrag durch Mausklick auf den Zeilenheader am linken Rand. Betätigen Sie die Taste [DELETE]. Nach einer Kontrollabfrage wird der Eintrag gelöscht:

Tore - Bern				
	Zeit	Torschütze	Assist 1	Assist 2
	10:20	23 - Franz Steffen		
				

Hinweis: Mit einem Klick auf die Spaltenüberschrift "Zeit" können die Toreinträge nach Änderungen wieder chronologisch sortiert werden.

Wichtig: Änderungen an Toreinträgen müssen sofort via Internet übermittelt werden. Das Reporterprogramm fordert Sie automatisch dazu auf.

Tore in der Verlängerung oder beim Penaltyschiessen

Gemäss den neuen „3 Punkte-Regel“ ist es für die Punktevergabe entscheidend, ob das letzte (Spiel entscheidende) Tor innerhalb der regulären Spielzeit von 60 Minuten oder ausserhalb dieser, also in der Verlängerung („overtime“) oder im Penaltyschiessen, erzielt wurde.

Damit die Punktevergabe richtig erfolgen kann, muss deshalb die Torzeit sowohl in der Verlängerung als auch beim Penaltyschiessen korrekt erfasst werden!

Wichtig: Beim Eintragen von Toren in der Verlängerung oder beim Erfassen des entscheidenden Penalty-Tors, muss immer eine Torzeit ausserhalb der regulären Spielzeit (< 60 Minuten) eingetragen werden! Ein Tor mit Zeiteintrag 59:59 ist ein Tor, welches noch in der regulären Spielzeit geschossen wurde. Ein Tor mit Zeiteintrag 64:59 ist ein Tor, welches in der Verlängerung erzielt wurde. Der gültige Zeiteintrag für ein Penalty-Tor ist 60:00 für Spiele ohne Verlängerung / 65:00 für Spiele mit Verlängerung! Nur das entscheidende Tor zählt für das Resultat des Spiels und wird ohne Angabe eines Schützen eingetragen. Die erzielten Tore werden den Schützen in der Torschützen-Statistik nicht gutgeschrieben.

8.3 Strafen eintragen

Wichtig: Strafen werden NICHT automatisch nach dem Erfassen übermittelt. Sie werden nur bei neuen Toren oder einer Statusänderung gesendet. Ein manuelles Übermitteln ist jedoch jederzeit möglich (siehe "11.4 - Datenübermittlung").

Eingabe einer neuen Strafe

6 Während dem Spiel werden die Strafen für die beiden Teams im Bereich Strafen eingegeben. Strafen werden ähnlich wie Tore erfasst.

Gehen Sie dazu wie folgt vor:

Strafen - Bern						
	Zeit	Spieler	Strafe	Minuten	Anfang	Ende
▶	24:33	4 - Dominic Meier	B - Halten	2	24:33	26:33
	27:25	4 - Dominic Meier	M - Behinderung	2	27:25	29:25
	43:50	72 - David Jobin	I - Hoher Stock	2	43:50	45:50
	46:47	26 - Marc Reichert	L - Übertriebene Här	2	46:47	48:47
	57:24	22 - Patrick Howald	C - Haken	2	57:24	59:24
*						

- Eingabe der **Zeit** im Format 9999 (ohne Doppelpunkt) oder 99:99 (mit Doppelpunkt). Die Zeit wird immer absolut eingegeben (Beispiel: 4 : 25 im zweiten Drittel würde eine Zeit 24 : 25 ergeben).
- Definition des **Spielers** der bestraft wird durch Eingabe der Rückennummer oder Auswahl aus dem Combo-Feld durch Mausclick oder die Tastenkombination [ALT-DOWN] und Quittierung mit [ENTER].
- Definition der **Strafe** durch Eingabe des Strafcodes (Buchstabe) oder Auswahl aus dem Combo-Feld.
- Die **Minuten**, die **Anfangszeit** und die **Endzeit** werden automatisch aufgrund des Zeiteintrags als Vorschlag eingesetzt. Nötige Korrekturen können vorgenommen werden.

Mit [ESC] können gemachte Änderungen pro Zeile rückgängig gemacht werden, solange die Zeile mit dem Stiftzeichen markiert bleibt. Die Daten werden gespeichert, wenn zu einer anderen Zeile gewechselt wird.

Hinweis: Eine frühere Strafe kann auch nachträglich eingegeben werden. Bei einem Klick in die Spaltenüberschrift "Zeit" werden die Strafen wieder chronologisch sortiert.

Mutieren einer Strafe

Selektieren Sie das Feld, wo eine Änderung gemacht werden soll und korrigieren Sie direkt innerhalb der Tabelle.

Löschen einer Strafe

Markieren Sie den ganzen Eintrag durch Mausklick auf den Zeilenheader am linken Rand. Betätigen Sie die Taste [DELETE]. Nach einer Kontrollabfrage wird der Eintrag gelöscht.

8.4 Eingabe +/- Statistik

Sind die statistischen Daten vorhanden, können die Spieler, die sich zum Zeitpunkt eines Torerfolges eines Teams auf dem Eis befunden haben, eingetragen werden. Der Torschütze und die Assists werden vom Toreintrag übernommen und sind bereits eingetragen.

8.5 Eingabe Shots on Goal

Sind die statistischen Daten vorhanden, können die Torschüsse der einzelnen Spieler ebenfalls protokolliert werden. Shots on Goal werden im internationalen Spielbericht ausgedruckt (siehe "9.2 - Ausdrucken des Spielberichtes"), jedoch nicht in die Online-Datenbank übermittelt.

Hinweis: Shots on Goal werden nicht an den SEHV-Server übermittelt und gehen deshalb verloren, sobald ein Download der Spieldaten vorgenommen wird.

8.6 Torhüterwechsel

Zum Erfassen des Torhüterwechsels wechseln Sie zu den Aufstellungen der beiden Teams (siehe "7.6 - Daten der Teams" auf Seite 32). Fügen Sie eine neue Zeile an und tragen Sie die Zeit und den Name des neuen Torhüters ein.

9 Nach dem Spiel

9.1 Spielende

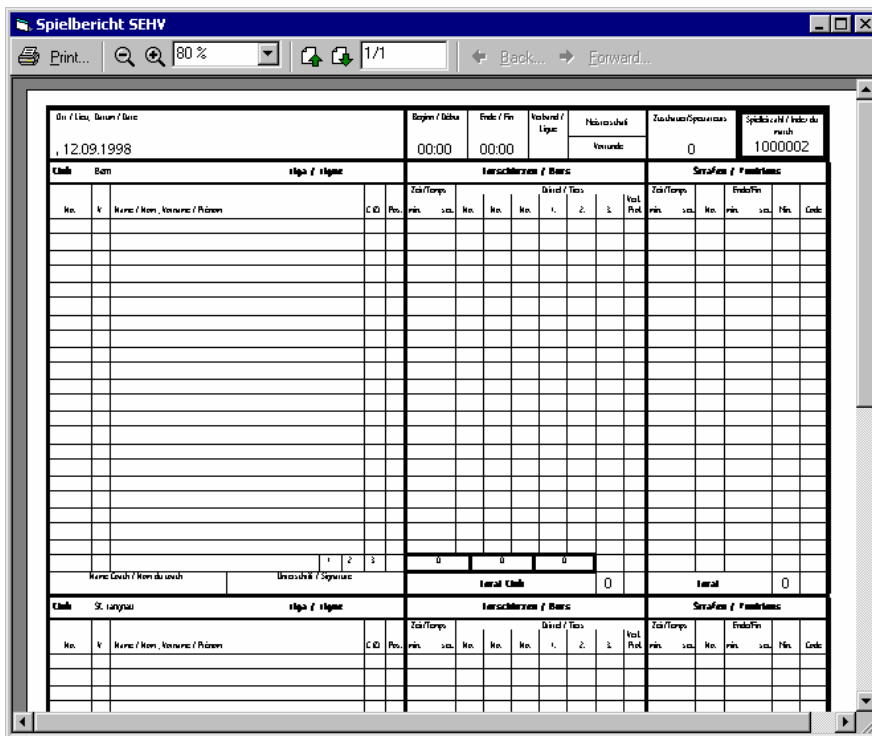
7 Tragen Sie unmittelbar nach Spielschluss die **Endzeit** des Spiels in den allgemeinen Informationen ein, setzen Sie den **Spielstatus sofort auf Ende** und übermitteln Sie die Daten via Internet. Dadurch sieht der Internet-Benutzer, dass das Spiel beendet ist:


Spielinformationen			
Spielnummer	1000001	<input type="button" value="Suchen"/>	
Begegnung	Fr.Gottéron	-	SCL Tigers
Stadion	St-Léonard	Meisterschaft	
Datum	06.09.2002	Vorrunde	
Anfangszeit	19:30	Schlusszeit	21:35
Head Schiedsrichter	Prugger Marco		
Linienrichter 1	Stricker Daniel	Linienrichter 2	Eichmann Stefan
Punktrichter	Andréa Mangold	Zeitnehmer	Laurence Pellaux
Punktrichter Reporter	David Purro	Tel. Punktrichter	0793567639
Zuschauerzahl	4990	Status	Ende
Bemerkungen	-		
Abwesend, Verletzt	52 Descloux A. / 26 Hiltbrand Ch. / 28 Vauclair G.		
Mannschaftsaufstellungen	<input type="button" value="Fr.Gottéron"/>	<input type="button" value="SCL Tigers"/>	

8 Kontrollieren Sie alle Daten und nehmen Sie bei Bedarf Änderungen vor. Beim Status "Ende" ist dies noch möglich.

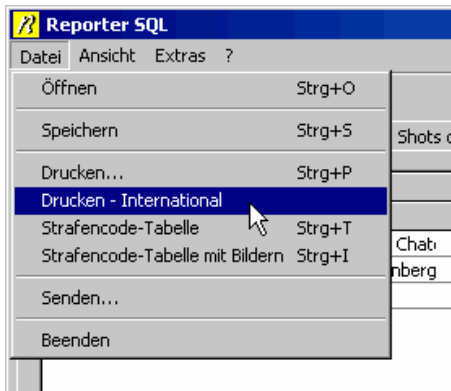
9.2 Ausdrucken des Spielberichtes

9 Wenn Sie auf Menüpunkt "Datei – Drucken" wählen oder das Symbol klicken, wird ein neuer Dialog angezeigt, der eine Vorschau auf den Ausdruck liefert.



Verändern Sie die Grösse der Ansicht, indem Sie die Lupen-Icons +/- betätigen. Der Standard-Druckdialog des Betriebssystems wird durch Klicken auf das Symbol  aufgerufen.

Mit dem Menüpunkt "Datei - Drucken International" kann eine **internationale Variante** (mit Ausgabe der Shots on Goal) des Spielberichts auf die gleiche Art gedruckt werden:



Der Spielbericht kann beliebig oft und zu jedem beliebigen Zeitpunkt ausgedruckt werden. Es werden keinerlei Datenbankeinträge generiert oder Sperrungen erzeugt.

Voraussetzung zum Druck eines Spielberichtes ist die Wahl eines Spiels.

Ein Spielbericht kann auch im nachhinein jederzeit wieder ausgedruckt werden.

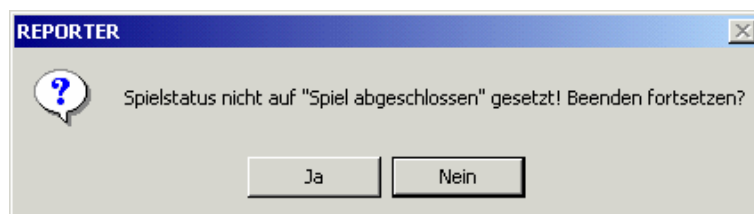
9.3 Spiel abschliessen

10 Wenn Sie sicher sind, dass keine Änderungen mehr vorgenommen werden, setzen Sie den Status auf "Spiel abgeschlossen". Damit kann das Spiel nicht mehr verändert werden:

Spielinformationen			
Spielnummer	1000001	Suchen	
Begegnung	Fr.Gottéron	SCL Tigers	
Stadion	St-Léonard	Meisterschaft	
Datum	06.09.2002	Vorrunde	
Anfangszeit	19:30	Schlusszeit	21:35
Head Schiedsrichter	Prugger Marco		
Linienrichter 1	Stricker Daniel	Linienrichter 2	Eichmann Stefan
Punktrichter	Andréa Mangold	Zeitnehmer	Laurence Pellaux
Punktrichter Reporter	David Purro	Tel. Punktrichter	0793567639
Zuschauerzahl	4990	Status	Spiel abgeschlossen
Bemerkungen	-		
Abwesend, Verletzt	52 Descloux A. / 26 Hiltbrand Ch. / 28 Vaclair G.		
Mannschaftsaufstellungen	Fr.Gottéron	SCL Tigers	

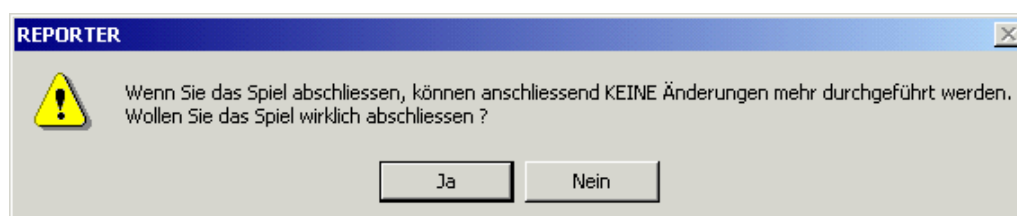
Übermitteln Sie die Daten ein letztes Mal via Internet.

Wichtig: Nach Ende der Runde müssen alle Spiele abgeschlossen sein. Die Stati „Spiel abgebrochen“, „Spiel verschoben“ oder „Forfait“ schliessen das Spiel ebenfalls ab. Der Reporter warnt Sie deshalb, wenn Sie das Programm verlassen wollen, ohne das Spiel abgeschlossen zu haben:



Wichtig: Nachdem Sie den Status auf "Spiel abgeschlossen" gesetzt haben, können Sie am Spiel keine Veränderungen vornehmen!

Sorgen Sie deshalb dafür, dass alle Korrekturen am Spiel erfolgt sind, bevor Sie den Status setzen. Der Reporter warnt Sie sicherheitshalber vor dem Setzen des Status:



Wichtig: Wenn ein Spiel auf "abgeschlossen" gesetzt ist und trotzdem noch Änderungen notwendig sind, setzen Sie sich mit dem Verantwortlichen des SEHV in Verbindung.

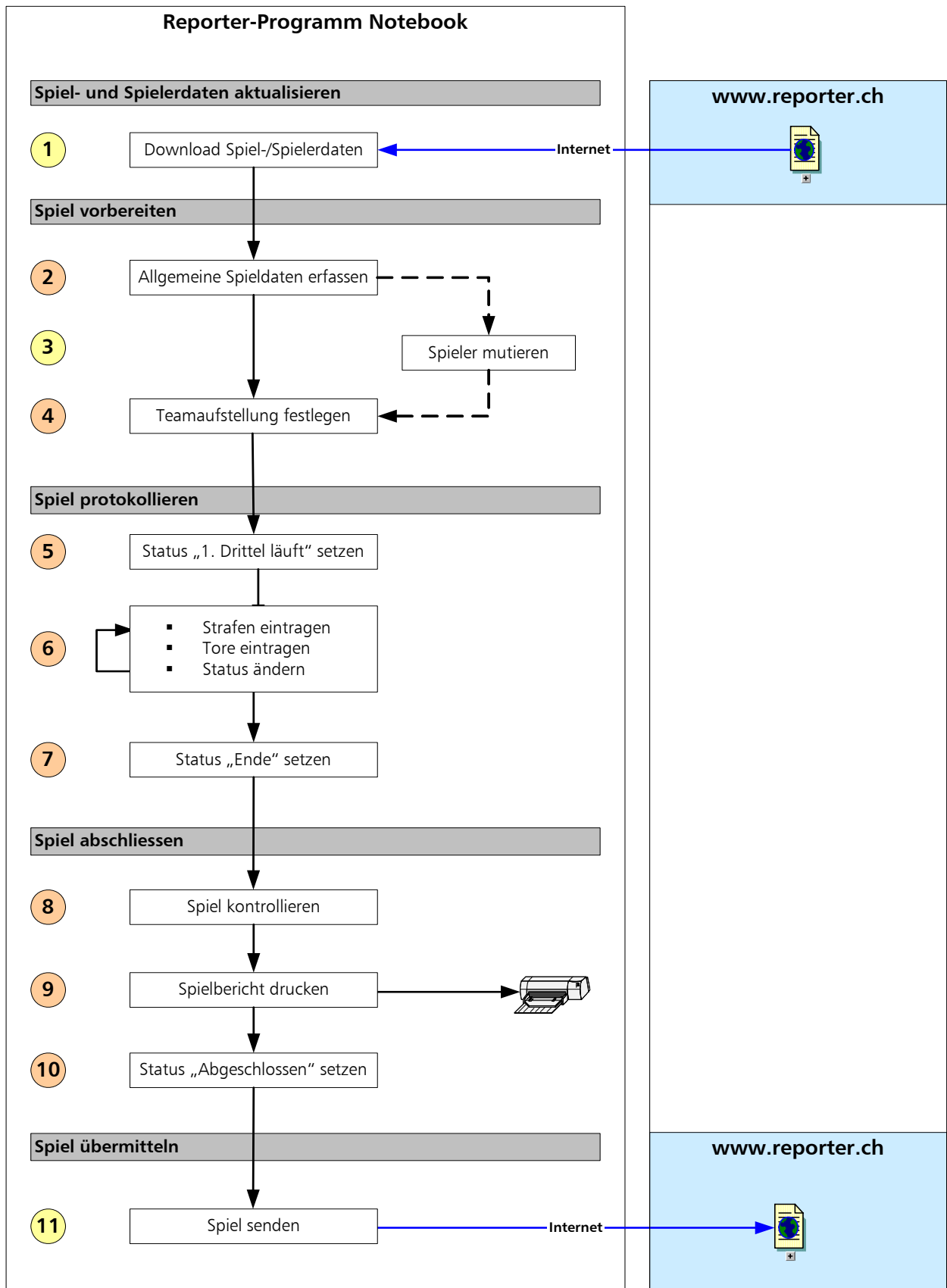
10 Ablauf Offline-Spielerfassung

Das Reporterprogramm kann auch offline verwendet werden. In diesem Fall werden keine Daten live ins Internet übertragen. Dieser Modus findet dort Verwendung, wo kein Internet-Anschluss vorhanden ist, oder auch für lokale Turniere, deren Daten nicht ins Internet gestellt werden sollen.

Die Offline-Erfassung von Spielen ist für Spiele der Nationalliga grundsätzlich nicht gestattet. In allen anderen Fällen ist sie nur dann anzuwenden, wenn im Stadion keine Internet-Verbindung vorhanden ist.

Prinzip: Die aktuellen Spiel- und Spielerdaten werden an einem Ort mit Internet-Anschluss vom SEHV-Server heruntergeladen (Download). Im Stadion wird das Reporterprogramm in einen Offline-Modus umgeschaltet. Die ganze Spielprotokollierung geschieht offline. Nach dem Spiel wird wieder zu einem Internet-Anschluss gewechselt. Dort werden die kompletten Spieldaten auf den SEHV-Server kopiert (Upload).

10.1 Offline-Erfassung in 11 Schritten



Spiel vorbereiten:

- 1 Download der Spieler- und Spieldaten - **Internet-Verbindung notwendig**
- 2 Erfassen der allgemeinen Spieldaten
- 3 wenn nötig Ergänzung von Spielerdaten offline
- 4 Erfassen der Teamaufstellungen

Spiel protokollieren:

- 5 Bei Spielbeginn Status ändern
- 6 Änderungen laufend protokollieren (Tore, Strafen, Statusänderungen, Goaliewechsel)
- 7 Bei Spielende Status ändern

Spiel abschliessen

- 8 Alle Spieldaten kontrollieren und Korrekturen vornehmen
- 9 Spielbericht ausdrucken
- 10 Spiel abschliessen
- 11 Spiel übertragen - **Internet-Verbindung notwendig**

Die Phasen, welche sich von der Online-Spielerfassung unterscheiden, werden nachfolgend im Detail beschrieben. Die anderen Schritte werden im Abschnitt "6 - Ablauf Online-Spielerfassung" auf Seite 23 erläutert.

10.2 Download der Spieler- und Spieldaten

- 1 Zur Protokollierung eines Spiels sind Sie auf die aktuellsten Spiel- und Spielerdaten angewiesen. Sie können offline keine Spiele, Schiedsrichter und Coaches erfassen. Auch die Spielerdaten müssen so aktuell wie möglich sein.

Vor dem Spiel müssen Sie deshalb an einem Ort mit Internetzugang (z.B. zuhause) einen Download der Spieldaten durchführen. Erst wenn das Reporterprogramm auf diese Weise aktualisiert ist, kann an den Spielort gewechselt werden.

Der Download der Spiel- und Spielerdaten ist im Abschnitt "7.1 - Download der aktuellen Daten" auf Seite 26 beschrieben.

10.3 Spielerdaten offline ändern

- 3 Sollte ein Spieler nicht in der Teamaufstellung vorhanden sein, kann er im Menu "Ansicht – Optionen" hinzugefügt werden.



- Wählen Sie das Team, dessen Spielerdaten verändert werden sollen.



a. Lizenznummer bekannt:

- Geben Sie nun die Lizenznummer des neuen Spielers ein. Drücken Sie dann die Tabulatortaste. Eine gültige Lizenznummer wird vom Reporterprogramm erkannt, und die entsprechenden Spielerdaten werden eingefügt.

19	117000	Marc	Locherberger	Torhüter	SCB Eisho	<input type="checkbox"/>
22	112528	Marco	Käser	-	SCB Eisho	<input type="checkbox"/>
44	999316001	Daniel	Rüegg	Stürmer	HC Fischb.	<input type="checkbox"/>
	130168					<input type="checkbox"/>
*						<input type="checkbox"/>



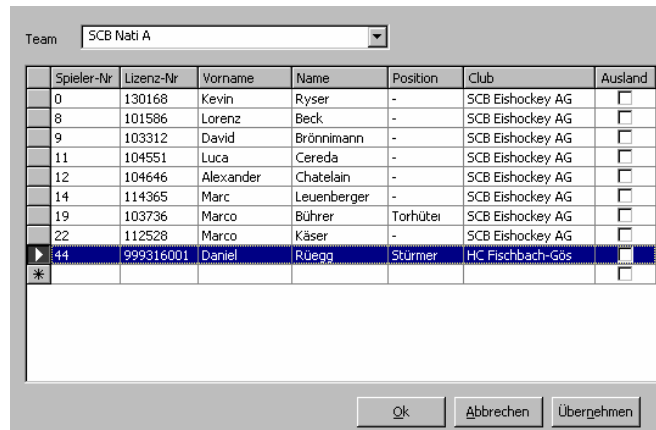
Wichtig: Änderungen an den Daten der Spieler können zwar gemacht werden, damit auf dem Spielbericht keine fehlerhaften Angaben sind. Diese Änderungen werden jedoch nicht in die Online-Datenbank zurückgespielt. Dauerhafte Änderungen können nur online gemacht werden (siehe "5.1 - Spielerdaten erfassen/ändern" auf Seite 14).

b. Lizenznummer unbekannt:

- Sollte die Lizenznummer des einzufügenden Spielers nicht bekannt sein, kann der Spieler trotzdem erfasst werden. Geben Sie dazu als Lizenznummer die Zahl **999** ein:

22	112528	Marco	Käser	-	SCB Eisho	<input type="checkbox"/>
44	999316001	Daniel	Rüegg	Stürmer	HC Fischb.	<input type="checkbox"/>
	999					<input type="checkbox"/>
*						<input type="checkbox"/>

- Das Reportersystem generiert automatisch eine eindeutige temporäre Lizenznummer. Geben Sie anschliessend die restlichen Daten zum Spieler ein. In der Spalte "Club" wählen Sie die Clubzugehörigkeit des Spielers.



Wichtig: Damit eine temporäre Lizenznummer generiert werden kann, muss im Reporterprogramm der Club, für den Sie Spiele erfassen, zwingend eingestellt sein (siehe "3.1 - Club einstellen" auf Seite 10).

Hinweis: Spieler von einem anderen Club erscheinen im Spielbericht mit einem "P" für **Partnerspieler**.

- Sie können nun den neuen Spieler in der Teamaufstellung aktivieren. siehe Abschnitt "Aufstellung definieren" auf Seite 33

Wichtig: Sobald ein Download der Spiel- und Spielerdaten durchgeführt wird, sind lokal erfasste Spieler mit temporärer Lizenznummer (999xxxxxx) gelöscht.

10.4 Spiel protokollieren

Vor Spielbeginn wird das Reporterprogramm in den Offline-Modus umgeschaltet. Der Offline-Modus wird mit einem speziellen Symbol in der Symbolleiste aktiviert:



- Online-Modus, Transfer EIN**
- Offline-Modus, Transfer AUS**

Im Offline-Modus können keine Daten ins Internet übermitteln. Die entsprechenden Funktionen sind deaktiviert, sowohl der Menüpunkt "Senden"



als auch das Symbol "Senden":



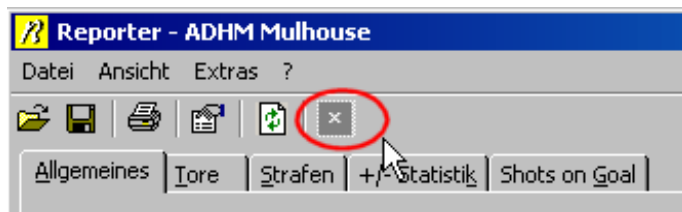
Wichtig: Führen Sie keinen Download durch, während Sie im Offline-Modus arbeiten! Die bereits erfassten Spieldaten würden dadurch überschrieben.

Das Spiel wird nun wie in Abschnitt "8 - Während dem Spiel" auf Seite 39 beschrieben protokolliert. Es werden bei Änderungen jedoch keine Daten übers Internet geschickt.

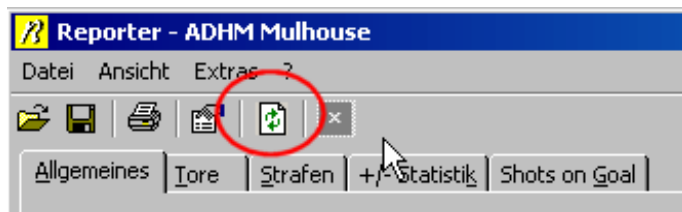
10.5 Spiel übertragen

11 Nach Spielende werden alle Daten kontrolliert. Der Spielbericht wird ausgedruckt und das Spiel mit dem Status "Abgeschlossen" versehen.

Anschliessend wird der Computer an einen Ort mit Internet-Anschluss gebracht und dort online gebracht. Jetzt können Sie wieder in den Online-Modus zurückschalten:



Anschliessend übermitteln Sie die gesamten Spieldaten mit dem Menüpunkt "Datei - Senden..." oder mit dem Symbol "Server aktualisieren" in die Online-Datenbank des SEHV:



11 Allgemeine Informationen

11.1 Speichern der Daten

Die eingegeben Daten werden in der Regel gespeichert, wenn die Eingabe eines Eintrages durch verlassen der Zeile beendet ist. Die Speicherung wird automatisch vorgenommen.

11.2 Navigation innerhalb der Tabellen

Für die Navigation können folgende Tasten verwendet werden

Aktion	Taste
Zellenwechsel	Pfeiltasten
Öffnen eines Combo-Feldes	[ALT - DOWN]
Auswahl bei geöffnetem Combo-Feld	[ENTER]
Zeilenwechsel	Pfeiltasten
Markieren von Zelleninhalten	gemäss Windows Standard

Selbstverständlich kann jede Zelle direkt mit der Maus erreicht werden.

Sämtliche Spaltenbreiten können verändert werden, indem mit der Maus die entsprechende Spalte am rechten Rand verschoben wird (Mauszeiger verändert Aussehen).


11.3 Statusanzeige

In der Statusanzeige wird der letzte getätigte Eintrag (Eingabe Tor, Eingabe Strafe) abgebildet. Zusätzlich wird der aktuelle Spielstand angezeigt und das Systemdatum des Computers.

56:01: Tor für Bern	Bern - Davos 5:2	10.08.2001
---------------------	------------------	------------

11.4 Datenübermittlung

Normalerweise werden Sie bei allen relevanten Änderungen des Spiels automatisch zur Übertragung der Daten an den Server aufgefordert:



Schweizerischer Eishockeyverband
 CH-8062 Zürich
 Telefon: 01 7306 50 50
 E-Mail: info@sehv.ch

provided by [intersim AG](#)

SEHV - Resultatübermittlung

Spielnummer 9000012
Begegnung SC Bern - SCL Tigers
Resultat --

Es handelt sich um ein **Zwischenresultat**.

Achtung: Die Verbindung zum Internet muss **vor** der Resultate-Übermittlung hergestellt werden.

Bei **Fragen oder Problemen** kontaktieren Sie bitte : hostmaster@intersim.ch

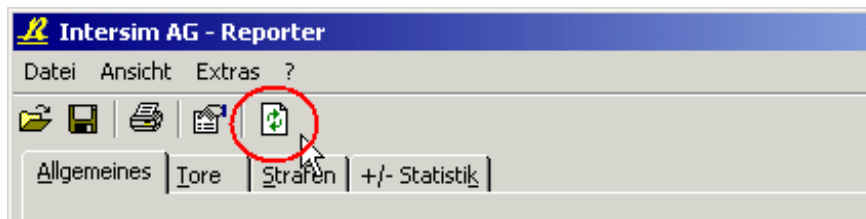
Eine Übertragung kann jedoch auch manuell ausgelöst werden, beispielsweise nach einer Serie von Strafen. Die manuelle Übertragung kann auf folgende Arten geschehen:

- Wählen Sie den Menüpunkt "Datei – Senden":



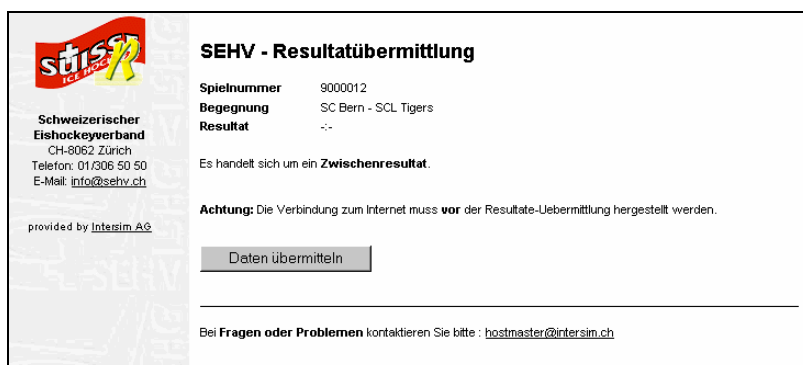
oder

- Klicken Sie auf das Symbol "Server aktualisieren":



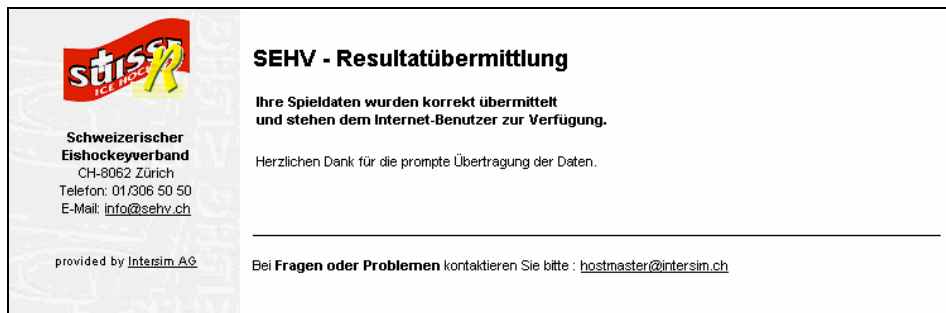
Für jede Übertragung wird ein neues Fenster des Internet Explorer mit einer Startseite, die alle spielrelevanten Daten enthält, gestartet.

Zu diesem Zeitpunkt sind Sie **noch nicht online** auf dem Internet. Die angezeigte Seite wird lokal aufbereitet und befindet sich lokal auf Ihrem Computer.



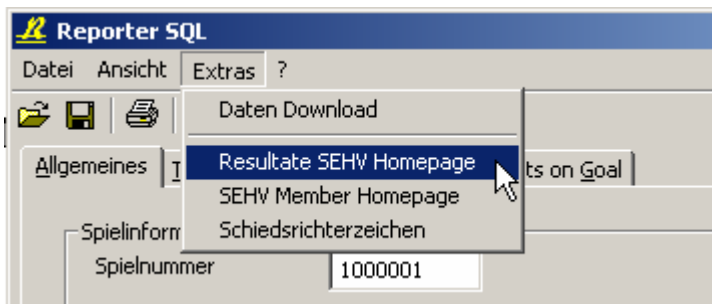
- Erst mit einem Klick auf die Schaltfläche "Daten übermitteln" wird eine Verbindung zum SEHV Datenbank-Server via Internet eröffnet.
- Die Daten werden automatisch übertragen und aktualisieren die Spieldaten auf dem Internet.

Eine Bestätigungsseite wird angezeigt. Damit haben Sie die Gewissheit, dass die Daten korrekt übermittelt worden sind:



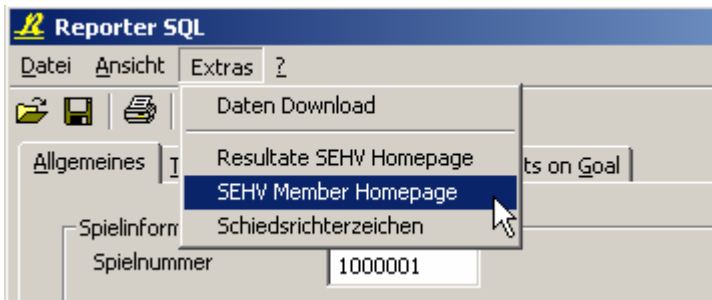
11.5 Wichtige Webseiten

Der Menüpunkt "Extras – Resultate SEHV Homepage" ruft die **Webseite des SEHV mit den aktuellen Resultaten** auf:



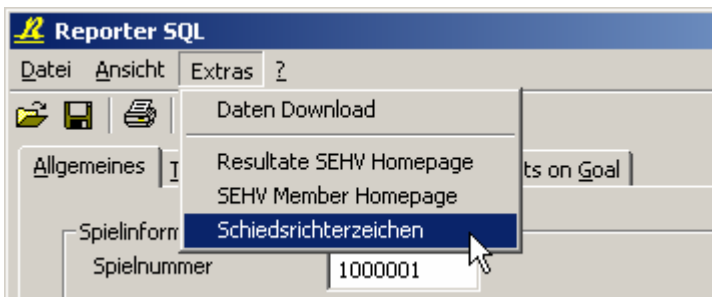
Das gibt Ihnen eine einfache Möglichkeit, die Übermittlung zu kontrollieren.

Ebenfalls über das Menü ist der Memberbereich zu erreichen (siehe auch "5.1 - Spielerdaten" auf Seite 14):



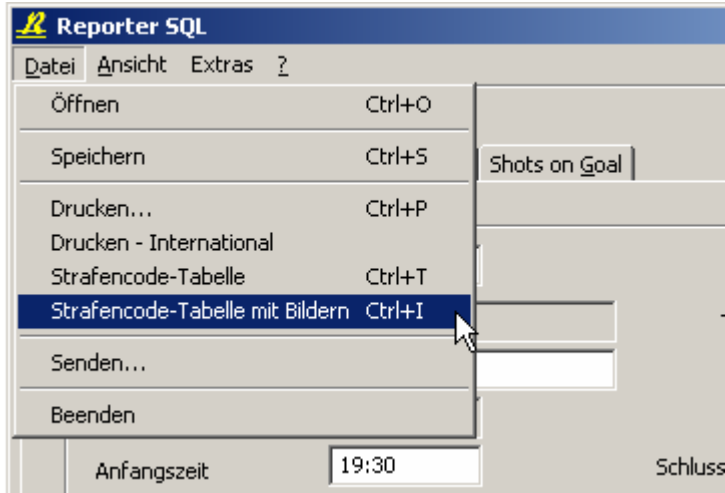
11.6 Schiedsrichterzeichen, Strafcodetabellen

Eine Übersicht der Schiedsrichterzeichen erhalten Sie über den Menüpunkt „Schiedsrichterzeichen“



Auf einer Webseite, die sich lokal auf Ihrem Gerät befindet, können Sie hier zu den Strafen die entsprechenden Schiedsrichterzeichen einsehen.

Für den Ausdruck auf Papier empfiehlt sich eine etwas kompaktere Variante, welche unter Menüpunkt „Strafencode-Tabelle mit Bildern“ im Datei-Menü ausgewählt werden kann:



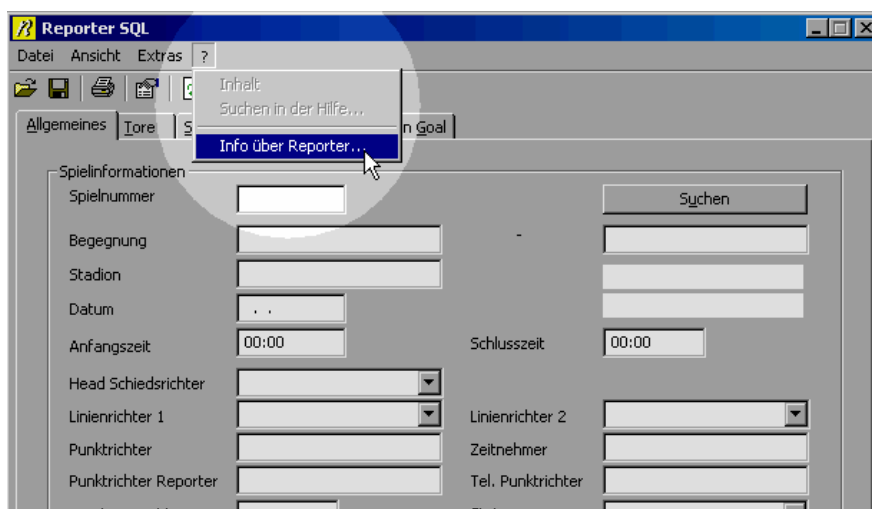
11.7 Fehlermeldungen

Falls der Reporter nicht wunschgemäß funktioniert, konsultieren Sie bitte die Member-Homepage. Dort werden neue Versionen des Reporterprogramms für den Download zur Verfügung gestellt.

Falls bei Ihnen ein Fehler im Programm auftritt, setzen Sie sich mit dem Verantwortlichen des SEHV in Verbindung.

Wichtig: Notieren Sie Fehlermeldungen am Bildschirm genau auf und melden Sie diese vollständig. Dazu gehört auch die genaue Versionsangabe.

Diese finden Sie im Menüpunkt "? – Info über Reporter...":



Oben rechts finden Sie die installierte Programmversion:



Fehlermeldung senden Sie am besten per E-Mail. Fügen Sie dem E-Mail die **Protokolldatei** des Reporter bei. Diese befindet sich im Reporterverzeichnis und heisst "reporter.log":

