

SPAW1 - Spieldurchführung

Weisung Spieldurchführung

- Gültigkeit:** Diese Weisung tritt per Saison 2017/2018 in Kraft und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit. Die Detaillierten Angaben zu Inkraftsetzung und Ersetzung ist in der «Übersicht aller Weisungen» aufgelistet.
- Anwendung:** Die vorliegende Weisung gilt für alle Wettspiele (Meisterschaft und Cup) von swiss unihockey.
- Verantwortung:** Die verantwortliche Kommission oder Abteilung, welcher die Weisung erlassen hat, ist in der Titelline durch Kürzel gekennzeichnet. Die Kommissionen und Abteilungen sind für diese Punkte zuständig und diese in ihrer Kompetenz ändern.

Inhalt:

Die vorliegende Weisung definiert die Rahmenbedingungen der Spieldurchführung. Sie ergänzt und präzisiert die Bestimmungen des Wettspielreglements (WSR), der Spielregeln (SPR), des Schiedsrichter-Reglements (SRR) und des Spielsekretären-Reglements (SPS). Im Zweifelsfall gelten die Bestimmungen in der vorliegenden Weisung.

Freundschafts- und Test-Spiele sowie internationale Begegnungen werden durch das Dokument nicht erfasst.

Die einzelnen Kapitel der Weisung sind unterteilt in allgemein gültige Vorgaben und ergänzende Weisungen, welche der Entscheidungskompetenz einzelner Abteilungen (Nationalliga / Regionalliga) oder Kommissionen (Technische Kommission / Schiedsrichterkommission) unterliegen.

Die Weisung liegt in der Kompetenz des Sportausschusses. Sie wird jeweils per 1. Juli in Kraft gesetzt. Die einzelnen Inhalte sind den Kommissionen und Abteilungen zugewiesen. Anpassungen müssen bis am 31. Mai jeden Jahres eingebracht werden.

Inhaltsverzeichnis

1. Übersicht aller Weisungen	3
2. Spielbericht.....	5
3. Aufgebotunterlagen Veranstalter.....	7
4. Weisung SPRW4 – Spielvorbereitung-Meeting für Einzelspiele auf dem Grossfeld	8
5. Weisung SPAW5 – Resultatmeldung.....	9
6. Weisung SRRW3 – Rückmeldung effektive Spielleitung	10
7. Weisung SPRW3 – Spielzeit	11
8. Weisung SPAW4 – Einzelspiele Turnierform	13
9. Weisung SPRW1 – Spielsekretariat.....	14
10. Weisung WSRW5 – Spielfortführung nach Spielabbruch	15
11. Weisung SPRW8 – Spielverschiebung aufgrund Krankheit.....	17
12. Weisung SPRW5 – Line Up.....	18
13. Weisung SPRW6 – Starting Formation	22
14. Weisung SPAW7 – Playoff	26
15. Weisung SPAW8 – Senioren Meisterschaft	33
16. Weisung SPAW2 – Spielerbekleidung	36
17. Weisung SPAW3 – Mobiliar Topscorershirt	38
18. Weisung SPAW6 – Scorerliste	41
19. Weisung SPAW9 – Video - Spielaufzeichnung	43
20. Handhabung des Papier-Spielberichts	45
21. Abschliessende Bestimmungen.....	52
Line Up - Skizzen.....	53
Meldeformular „Starting 6“ Meldeformular „Starting 6“	55
Meldeformular „Starting 4“ Meldeformular „Starting 4“	56
Anleitung Video-Spielaufzeichnung (Version 5)	57

1. Übersicht aller Weisungen

Alle Inkraftsetzungen (Gültigkeit) und Revisionen (Ersetzt) der Weisungen sind in folgender Tabelle aufgeführt. Ebenso ersichtlich ist, welches Gremium oder welche Kommission für die Weisung zuständig ist. Alle Weisungen und allgemein gehaltenen Punkte sind durch den SPA erlassen und obliegen seiner Befugnis gemäss Kompetenzmatrix.

Name	Kürzel	Gültigkeit ab	Ersetzt	Kommission/ Gremium
Weisung Spielsekretariat	SPRW1	Diese Weisung wurde auf die Saison 2015/2016 durch die Schiedsrichterkommission in Kraft gesetzt und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit.		SK
Weisung Spielerbekleidung	SPAW2	Ab Saison 2017/2018 auf unbestimmte Zeit. Die vorliegende Weisung wird durch die Nationalliga Präsidentenkonferenz vom 22.6.2017 verabschiedet und in Kraft gesetzt.		NL
Weisung Mobiliar Topscorershirt	SPAW3	Ab Saison 2017/2018 auf unbestimmte Zeit.		NL
Weisung Spielzeit	SPRW3	Diese Weisung tritt ab Saison 2017/2018 in Kraft und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit.		TK
Weisung Einzelspiele Turnierform	SPAW4	Diese Weisung tritt ab Saison 2014/2015 in Kraft und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit.		TK
Weisung Spielvorbereitung- Meeting für ES auf dem Grossfeld	SPRW4	Diese Weisung tritt ab Saison 2013/2014 durch die Schiedsrichterkommission in Kraft gesetzt und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit. Sie ersetzt alle vorhergehenden Versionen.		SK
Weisung Spielverschiebung aufgrund Krankheiten	SPRW8	Diese Weisung tritt ab Saison 2014/2015 in Kraft und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit		TK
Weisung LineUp	SPRW5	Diese Weisung tritt per 21. September 2013 in Kraft und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit.		NL RL TK
Weisung Starting Formation	SPRW6	Diese Weisung tritt per 21. September 2013 in Kraft und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit.		NL RL
Weisung Rückmeldung effektive Spielleitung	SRRW3	Diese Weisung tritt per 1. August 2013 in Kraft und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit.		SK
Weisung Resultatsmeldung	SPAW5	Diese Weisung tritt per Saison 2018/2019 in Kraft und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit.		TK
Weisung Spielfortführung nach Spielabbruch	WSRW5	Diese Weisung tritt per 1. September 2012 in Kraft und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit.		TK
Weisung Scorerliste	SPAW6	Diese Weisung tritt per 1. September 2015 in Kraft und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit.		NL
Weisung Playoff	SPAW7	Diese Weisung wurde von den zuständigen Gremien von swiss unihockey am 06. Januar 2017 erlassen.		TK

Weisung Ergänzung NL-Playoff	SPAW7	Diese Ergänzung zur Playoff-Weisung wurde durch die Nationalliga Präsidentenkonferenz am 7. Juni 2012 verabschiedet. Sie tritt ab sofort bis zum Wiederruf in Kraft		NL
Weisung Senioren Meisterschaft	SPAW8	Diese Weisung tritt per 15. Februar 2018 in Kraft und behält bis auf Widerruf ihre Gültigkeit		TK
Weisung Video Spielaufzeichnung	SPAW9	Diese Weisung tritt per 15. September 2017 in Kraft und behält bis auf Widerruf ihre Gültigkeit. Version 3: gültig ab Saison 2017/2018		NL

TIP: Konsultieren Sie das Dokument «Modus» um herauszufinden, in welchen Spielformen sich ihre Teams jeweils in welche Phase befinden. Beispielsweise befindet sich ein U18B Team während der Qualifikationsphase im «Einzelspiel-Turnierform» Modus und bei Playoff Spielen im «Einzelspiel» Modus.

2. Spielbericht

2.1. Allgemeine Bestimmungen gemäss WSR 2.17.2 (TK)

2.1.1. Einsatz

Bei allen offiziellen Spielen von swiss unihockey kommt der Papierspielbericht zum Einsatz. Massgebliche Angaben zur Führung des Papierspielberichts sind dem „Handhabung des Spielberichts“ und der Weisung „Resultatmeldung“ zu entnehmen.

2.1.2. Bereitstellung

Der Organisator muss den Papierspielbericht bis 80 Minuten (Einzelspiel) respektive 60 Minuten (Turnierform) vor Spielbeginn vorausgefüllt (mit Spielangaben) bereithalten.

2.1.3. Teammeldung

Die Teammeldung erfolgt durch einen Betreuer auf dem offiziellen Formular „Spielbericht“ von swiss unihockey.

2.1.4. Abweichende Bestimmungen

Für die Kategorie Jun D, E und F gelten abweichende Bestimmungen.

2.1.5. Unterzeichnung

Die Richtig- und Vollständigkeit wird mittels Unterschrift des Betreuers bestätigt.

2.2. Ausnahme der Bestimmungen zu SPAW1 2.1 (TK)

2.2.1. Einsatz OSB

Der Online Spielbericht (OSB) ersetzt den Papierspielbericht vollumfänglich. In folgenden Ligen/Klassen wird anstelle des Papierspielberichtes der Online Spielbericht geführt:

- Herren und Damen NLA
- Herren und Damen NLB
- Herren 1. Liga Grossfeld
- Junioren U21A Grossfeld
- Junioren U18A Grossfeld

2.3. Weitere Bestimmungen zum OSB (TK)

2.3.1. Definierte Zeiten

Alle definierten Zeiten gemäss WSR Art. 2.13 gelten analog für den OSB.

2.3.2. Ausfüllen

Das Ausfüllen des OSB hat mittels Laptop, Tablet oder Smartphone zu erfolgen. Der Organisator ist für das Equipment zuständig.

2.3.3. Internetzugang

Der OSB funktioniert nur mittels stabiler Internetleitung. Der Organisator ist für einen Internetzugang verantwortlich.

2.3.4. Spielereignisse

Alle Spielereignisse müssen während dem Spiel erfasst werden. Der Spielbericht muss nach dem Spiel durch die Schiedsrichter und Trainer elektronisch bestätigt werden.

2.3.5. Teammeldung

Die Teammeldung erfolgt durch Bestätigen der Aufstellung innerhalb der Trainer-Applikation.

2.3.6. Bestätigung Aufstellung

Die Richtigkeit und Vollständigkeit der Aufstellung wird mittels definitiver Bestätigung innerhalb des OSB durchgeführt.

2.3.7. Zeitpunkt Schlussbestätigung

Die Schluss-Bestätigung hat im Login der eigenen Rolle zu erfolgen und muss innerhalb von 30 Minuten, nachdem das Spiel in den Status „Spiel beendet“ innerhalb des OSB gesetzt wurde, bestätigt werden. Bestätigt ein Team nicht, so erfolgt eine Meldung an die Geschäftsstelle von swiss unihockey.

2.3.8. Kontrolle Spielereignisse

Alle Spielereignisse müssen von den Trainern und Schiedsrichtern vor dem definitiven Bestätigen kontrolliert und korrigiert werden. Nur der Berichtsführer kann Änderungen vornehmen (nur Torschützen und Assistgeber können geändert werden). Der OSB ist Grundlage für die Verteilung der Skorerpunkte. Eine Änderung nach Bestätigung aller Parteien ist nicht möglich. Bei technischen Problemen bzgl. einer Änderung kann diese alternativ in der Schlussbemerkung festgehalten werden.

2.3.9. Form der Schlussbestätigung

Die Bestätigung im OSB erfolgt durch alle Akteure (Heim- und Gastteam, Schiedsrichter und Berichtsführer) vollumfänglich elektronisch.

2.3.10. Resultatmeldung

Die Resultatmeldung erfolgt ausschliesslich via OSB. Eine Meldung gemäss Weisung „Resultatmeldung“ ist nicht erforderlich.

2.3.11. Bestätigung durch Captain

Die Bestätigung des Captains ist beim OSB hinfällig.

2.3.12. Ausfall des OSB

Kann der OSB während dem Spiel aus technischen Gründen nicht zu Ende geführt werden, so tritt die Regelung 2.1.1 (Papierspielbericht) in Kraft.

Der Papierspielbericht ist im Falle eines technischen Ausfalls wie folgt auszufüllen:

- Kopfzeile (komplett)
- Alle Spielereignisse, auch die bereits im OSB notierten
- Drittelsresultate
- Schlussresultat
- Unterschriften
- Anstelle des Captains unterzeichnet analog dem OSB der Trainer

Fällt der OSB vor Spielbeginn, jedoch nach Bestätigung der Trainer aus, so ist ebenfalls, wie oben definiert, der Papierspielbericht auszufüllen.

Fällt der OSB vor der Bestätigung der Trainer aus, sind nebst den oben erwähnten Angaben zusätzlich die Spieler (Lizenznummer, Name, Vorname, Rückennummer, Torhüter, Captain und Topscorer) aufzuführen.

2.3.13. Anleitung OSB

Die Handhabung des OSB ist in der Anleitung „Benutzerhandbuch für OSB“ erklärt. Diese muss beim Veranstalter in gedruckter Form vorhanden sein.

3. Aufgebotunterlagen Veranstalter

3.1. Aufgebot

(TK)

3.1.1. Aufgebot Turnierform

Dem Aufgebot in Ligen, die ihre Spiele in Turnierform oder Einzelspiel Turnierform austragen, liegen die nachstehenden Unterlagen bei:

- Papierspielbericht, ausser bei Ligen mit OSB
- Notizkarten für Schiedsrichter (nur bei TF/ESTF)
- Aufgebot Organisator

3.1.2 Aufgebot Einzelspiele ohne OSB

Die Aufgebote in Ligen, die ihre Spiele in Einzelspielen (ohne OSB) austragen, werden nicht versandt, sondern durch die Vereine im Portal generiert. Folgende Unterlagen werden zugestellt:

- Papierspielbericht

3.1.3 Unterlagen Papier Spielbericht

Folgende Unterlagen müssen bei offiziellen Spielen von swiss unihockey, welche mittels Papier-Spielbericht geführt werden, bereitstehen:

- Papierspielberichte (werden dem Veranstalter durch swiss unihockey zugestellt)
- Notizkarten für Schiedsrichter (nur bei TF/ESTF, werden dem Veranstalter durch swiss unihockey zugestellt)
- Organisator-Aufgebot mit SR (muss durch den Organisator im Portal generiert werden)

3.1.4 Unterlagen OSB

Folgende Unterlagen müssen bei offiziellen Spielen von swiss unihockey, welche mittels OSB geführt werden, bereitstehen:

- Organisator-Aufgebot mit SR (muss durch den Organisator im Portal generiert werden)
- Papierspielberichte für Notfälle (der Organisator ist dafür zuständig, dass stets drei Spielberichte plus jeweilige Durchschläge beim Spielsekretariat bereitliegen; die Spielberichte können bei swiss unihockey nachbestellt werden)
- Notizkarten für Schiedsrichter (nur bei TF/ESTF, werden dem Veranstalter durch swiss unihockey zugestellt)

4. Weisung SPRW4 – Spielvorbereitung-Meeting für Einzelspiele auf dem Grossfeld

4.1. Allgemeine Bestimmungen

(SK)

4.1.1. Inhalt

Vorliegende Weisung regelt die administrativen Aufgaben und den Informationsaustausch zwischen Schiedsrichtern, Teamverantwortlichen und dem Veranstalter vor Meisterschafts- und Cupspielen, welche als Einzelspiele auf dem Grossfeld ausgetragen werden.

4.1.2. Meeting vor dem Spiel

60 Minuten vor Spielbeginn treffen sich die beiden Schiedsrichter, je ein auf dem Spielbericht aufgeführter Betreuer der beiden Teams und der Spielsekretär als Vertreter des Veranstalters beim Spielsekretariat.

4.1.3. Traktanden

Folgende Punkte werden durch die anwesenden Besprochen

- Spielbericht
- Spielerdress
- LineUp
- SR-Entschädigung / Verpflegung
- Verschiedenes

4.1.4. Spielbericht

Die Teamverantwortlichen des Heimteams müssen bis 70 Minuten vor Spielbeginn, die Teamverantwortlichen des Gastteams bis 60 Minuten vor dem Spielbeginn die Spieler und Betreuer auf dem Spielbericht eintragen und diesen unterschreiben. Der Spielsekretär ist verantwortlich, dass der von beiden Teams ausgefüllte Spielbericht und die gültigen Team-Blätter bereitstehen.

4.1.5. Spielerdress

Die Teamverantwortlichen nehmen jeweils ein Exemplar ihrer Spieltrikots (Heimmannschaft: Heimdress / Gastteam: Dress und Ersatzdress) ans Meeting mit. Die Schiedsrichter bestimmen aufgrund der mitgebrachten Trikots mit welchem Dress das Gastteam spielt. Die Farben müssen für Schiedsrichter und Zuschauer gut zu unterscheiden sein.

4.1.6. LineUp

Der Spielsekretär erläutert den Meetingteilnehmern das LineUp-Prozedere, welches auch in schriftlicher Form verfügbar sein muss.

4.1.7. SR-Entschädigung

Schiedsrichter, welche ihre Entschädigung in bar erhalten, werden Spielleitungsentschädigung, Reisespesen und allenfalls Verpflegungsentschädigung an diesem Meeting bar ausbezahlt.

5. Weisung SPAW5 – Resultatmeldung

5.1. Allgemeine Bestimmungen / Saison 2018/2019

(TK)

5.1.1. Turniere/Einzelspiele/Cup

Alle Resultate der Kategorien Herren, Damen, Junioren und Juniorinnen müssen von den Organisatoren spätestens am Folgetag bis 12.00 Uhr (Montag bis spätestens 09.00 Uhr) der Geschäftsstelle von swiss unihockey gemeldet werden. Auch bei der Verwendung des Livetickers muss das Resultat nach Spielende mit Hilfe von Anlass-Nummer und Passwort gemäss Organisator Aufgebot über das Vereinsportal gemeldet werden. Resultatmeldungen, welche nach der Meldefrist eintreffen, werden gebüsst. Spiele, welche mit dem Online Spielbericht (OSB) geführt werden, unterliegen den Bestimmungen dieser Weisung. Bei technischen Problemen ist die untenstehende Notfall-Variante anzuwenden.

5.1.2. Resultatmeldung

Offiziell via Vereinsportal: <https://portal.swissunihockey.ch/spielbetrieb/resultatmeldung/>

Notfall via Mail: resultate@swissunihockey.ch

Die Variante Notfall wird nur angewendet, wenn die online Resultatmeldung wegen technischer Probleme nicht möglich ist.

Verwenden Sie für die Resultatmeldung immer den direkten Link. Resultate, welche per E-Mail oder Telefax gemeldet werden, sind erst am Montagabend (Update) auf www.swissunihockey.ch abrufbar.

5.1.3. Spielberichte (inkl. Turnierabrechnung)

Die Spielberichte (inkl. Turnierabrechnung und Organisator Aufgebot) sind durch den Veranstalter am Spieltag oder am nächsten Arbeitstag per A-Post an die Geschäftsstelle von swiss unihockey zu senden (WSR, Art. 4.2). Bitte keine Schiedsrichterkarten und grüne Spielberichtskopien einsenden.

5.1.4. Organisatoren Aufgebot

Das Organisator Aufgebot mit den eingeteilten Schiedsrichtern ist durch den Veranstalter 3 Tage vor dem Anlass via Vereinsportal herunterzuladen und auszudrucken. Dieses muss nach dem Turnier mit den effektiv im Einsatz gestandenen Schiedsrichtern ergänzt und zusammen mit den Spielberichten am Spieltag oder am nächsten Arbeitstag per A-Post an die Geschäftsstelle von swiss unihockey gesendet werden (gemäss Weisung SRRW3).

5.1.5. Formular Turnierabrechnung

Die Abrechnung ist mit dem Spielrapport an die Geschäftsstelle von swiss unihockey einzureichen. Für später eingereichte Abrechnungen wird eine Bearbeitungsgebühr von Fr. 20.00 erhoben.

5.1.6. Verfehlungen

Verfehlungen werden nach Absprache mit der Disziplinarkommission finanziell geahndet.

6. Weisung SRRW3 – Rückmeldung effektive Spielleitung

6.1. Allgemeine Bestimmungen

(SK)

6.1.1. Anwendung

Diese Weisung muss bei allen offiziellen regionalen Spielen, mit Ausnahme der 1. Liga Herren Grossfeld, angewendet werden.

6.1.2. Inhalt

Nach sämtlichen Veranstaltungen, welche unter den oben definierten Anwendungsbereichen der Weisung fallen, hat der Organisator das «Aufgebot Organisator» zusammen mit den Spielberichten am Spieltag per A-Post zuhänden der Geschäftsstelle von swiss unihockey zurück zu senden. Dabei ist folgendes zu beachten

6.1.3. Bereitstellung

Das «Aufgebot Organisator» steht spätestens 3 Tage vor dem Austragungsdatum auf dem Portal der Vereine zum Download zur Verfügung und muss vom Veranstalter selber ausgedruckt werden.

6.1.4. Effektive Spielleitung

Das «Aufgebot Organisator» muss vom Organisator durch die effektiv im Einsatz gestandenen Schiedsrichter pro Spiel ergänzt werden, sofern es sich nicht um die vorgesehenen aufgegebenen Schiedsrichter handelt.

6.1.5. Ausweispflicht Schiedsrichter

Der Organisator ist in diesem Rahmen verpflichtet, in Zweifelsfällen die Identität der Schiedsrichter anhand ihrer Lizenz bzw. eines amtlichen Ausweises zu überprüfen.

6.1.6. Verstösse

Verstösse gegen diese Weisung werden analog der «Unterlassung von Resultatsmeldung» disziplinarisch geahndet.

7. Weisung SPRW3 – Spielzeit

7.1. Allgemeine Bestimmungen

(TK)

7.1.1. Inhalt

Diese Weisung regelt gestützt auf Abschnitt 2 SPR die Spieldauer, Zeitmessung und Pausendauer während der regulären Spielzeit bei sämtlichen offiziellen Meisterschafts- und Cupspielen von swiss unihockey. Die zuständige Kommission von swiss unihockey kann Abweichungsregelungen in Spezialfällen definieren oder deren Definition an andere von ihr bestimmten Gremien delegieren.

Die Spalten Verlängerung und Penaltyschiessen beziehen sich auf einen unentschiedenen Spielstand nach der regulären Spielzeit bzw. nach einer immer im Sudden Death-Modus zu spielenden Verlängerung (gem. Regel 2.3 SPR).

7.1.2. Definitionen

Spielform	reguläre Spieldauer	davon effektiv	Pause	Verlängerung	Penalty-schiessen
Grossfeld – Einzelspiele Ausnahmen: • Herren NLA sämtliche Spiele • Playoffs Damen NLA • Auf-/Abstiegsspiele Herren NLA/NLB • Final Schweizer Cup	3x20 min	gesamt	10	10 min effektiv	ja
	3x20 min	gesamt	15*	10 min effektiv	ja
Grossfeld – Einzelspiele Turnierform	3x20 min	Strafen/Tore/letzte 3 min	10	10 min effektiv	ja
Grossfeld – Turnierform Ausnahmen: • Finalsspiele an Finalrunden und Aufstiegsturnieren	2x20 min	letzte 3 min	5	nein	nein
	2x20 min	letzte 3 min	5	10 min effektiv	ja
Kleinfeld – Einzelspiele	3x20 min	Gesamt	10	10 min effektiv	Ja
Kleinfeld – Turnierform Ausnahmen: • Finalsspiele an Finalrunden und Aufstiegsturnieren	2x20 min	letzte 3 min	5	nein	nein
	2x20 min	letzte 3 min	5	10 min effektiv	ja
Junioren und Juniorinnen D	siehe separate Weisung / Spielregeln				
Junioren und Juniorinnen E / F	siehe separate Weisung / Spielregeln				
Senioren	siehe separate Weisung				

* Bei allen Spielen mit 15 Minuten Pause kann der Veranstalter die Pause auf 10 Minuten verkürzen. Dies muss den Teams und den Schiedsrichtern am Schiedsrichter-Meeting vor dem Spiel mitgeteilt werden.

Bei TV-Spielen mit 15 Minuten Pause kann swiss unihockey oder der Veranstalter die Pause auf 10 Minuten verkürzen. Dies muss dem Veranstalter, den Teams und den Schiedsrichtern spätestens am Schiedsrichter-Meeting vor dem Spiel mitgeteilt werden.



7.1.3. Pausenverlängerung

Auf begründeten, schriftlichen Antrag (mit schriftlichem Einverständnis des Gegners) bis spätestens 5 Tage vor dem Spiel zuhanden der Geschäftsstelle von swiss unihockey ist es bei Einzelspielen mit 10 Minuten Pause möglich, die Pause auf maximal 15 Minuten zu verlängern.

8. Weisung SPAW4 – Einzelspiele Turnierform

8.1. Allgemeine Bestimmungen

(TK)

8.1.1. Grundsatz

Grundsätzlich gilt für die Spielform „Einzelspiel Turnierform“ sämtliche Reglemente und Weisungen analog zur Spielform „Turnierform“, insbesondere in folgenden Punkten:

Die SpielerInnen werden mindestens mit Namen, Vornamen und Rückennummern in folgender Reihenfolge aufgerufen und vorgestellt:

- Es findet kein Meeting vor dem Spiel statt
- Der Spielbericht muss spätestens 50 Minuten (Heimteam) und 40 Minuten (Gastteam) vor dem Spiel ausgefüllt sein
- Die Bälle werden durch die Teams gestellt
- Tore und Strafen werden im Spielbericht nicht einzeln eingetragen
- Es gilt weder die Weisung «LineUp» noch die Weisung «Starting Formation»

8.1.2. Abweichungen

In folgenden Punkten unterscheidet sie sich jedoch von der Spielform „Turnierform“:

- Die Spieldauer beträgt 3x20 Minuten, nicht effektiv (ausser die letzten 3 Minuten), bei Toren und Strafen wird die Zeit gestoppt, bei Unentschieden findet eine 10 Minuten Verlängerung statt (effektiv).
- Die Pause zwischen den Dritteln beträgt 10 Minuten.

9. Weisung SPRW1 – Spielsekretariat

9.1. Allgemeine Bestimmungen

(SK)

9.1.1. Inhalt

Diese Weisung ergänzt den Artikel 2.7 des Wettspielreglements (WSR) und den Artikel 3.7.1 der Spielregeln (SPR). Die Weisung definiert die verbindliche personelle Besetzung des Spielsekretariats während den offiziellen Spielen alle Ligen (mit oder ohne von swiss unihockey erlassenen Kontingentsvorschriften)

9.1.2. Spielsekretariat in Ligen mit Kontingentsvorschriften

Am Spielsekretariat müssen folgende Personen während des ganzen Spiels anwesend sein:

- Spielsekretär
- Speaker
- Berichtsführer
- Zeitnehmer

Der Speaker kann gleichzeitig als Berichtsführer eingesetzt werden.

Alle Helfer dürfen nicht jünger als A-JuniorInnen sein.

9.1.3. Strafbank

Pro Strafbank muss mindestens ein Strafzeitnehmer eingesetzt werden. Alle Helfer dürfen nicht jünger als A-JuniorInnen sein.

9.1.4. Bandenrichter

In jeder Spielfeldecke muss ein Bandenrichter postiert sein. Diese Helfer dürfen jünger als A-JuniorInnen sein.

9.1.5. Spielsekretariat in Ligen ohne Kontingentsvorschriften

Am Spielsekretariat müssen folgenden Personen während des ganzen Spiels anwesend sein:

- Berichtsführer / Spielsekretär (muss nicht zwingend ein offizieller Spielsekretär sein)
- Spielzeitnehmer / Speaker

Alle Helfer dürfen nicht jünger als A-JuniorInnen sein

9.1.6. Strafbank

Pro Strafbank muss mindestens ein Strafzeitnehmer eingesetzt werden. Alle Helfer dürfen nicht jünger als A-JuniorInnen sein.

9.1.7. Bandenrichter

Grossfeld: In jeder Spielfeldecke muss ein Bandenrichter postiert sein.

Kleinfeld: Es müssen zwingend min. zwei Bandenrichter postiert sein.

Diese Helfer dürfen jünger als A-JuniorInnen sein.

10. Weisung WSRW5 – Spielfortführung nach Spielabbruch

10.1. Allgemeine Bestimmungen

(TK)

10.1.1. Inhalt

Diese Weisung regelt gestützt auf Artikel 2.16.4, 2.16.5 des WSR das weitere Vorgehen im Falle eines Spielabbruchs.

10.1.2. Grundsatz

Wurde ein Spiel gemäss WSR 2.16.4 abgebrochen, ist das weitere Vorgehen wie folgt: Spielabbruch auf Grund eines Spielunterbruchs von mehr als 20 Minuten (WSR 2.17.4):

- Das Spiel wird zu einem späteren Zeitpunkt fortgeführt (siehe unten).
- Die zuständige Kommission entscheidet über die Notwendigkeit der Fortführung (falls das Spiel keinen Einfluss bzgl. Qualifikation für Final-, Auf-/ Abstiegsspiele oder Playoff hat, muss das Spiel nicht zwingend fortgeführt werden).

Spielabbruch weil die Mindestanzahl der Spieler eines Teams nicht verfügbar ist (WSR 2.17.4):

- Das Spiel wird für das nicht fehlbare Team forfait gewertet.

Bei allen übrigen Fällen entscheidet die zuständige Kommission über das weitere Vorgehen bzw. gegebenenfalls über eine Forfaitwertung des Spiels.

10.1.3. Spielfortführung (Datum, Zeitpunkt und Ort der Spielfortführung)

- Für Spiele der Qualifikation: Das Spiel muss innerhalb von 5 Wochen nach Spielabbruch fortgeführt werden, spätestens aber bis Ende der Qualifikation.
- Bei allen anderen Spielen entscheidet die zuständige Kommission über den spätesten Zeitpunkt der Spielfortführung.
- Der Heimverein besitzt das Recht für die Durchführung des fortgeführten Spiels.
- Die Teams einigen sich über Datum und Zeitpunkt der Spielfortführung.
- Falls sich die Teams nicht einigen können, entscheidet die zuständige Kommission endgültig über den Zeitpunkt der Spielfortführung.
- Für das fortgeführte Spiel sind dieselben Spieler spielberechtigt, welche auch beim ursprünglichen Spiel auf dem Spielrapport aufgelistet waren.

10.1.4. Spielberechtigte Spieler, Betreuer

Sofern ein Spieler, welcher auf dem Spielrapport aufgeführt ist, am Datum der Spielfortführung krank oder verletzt ist, kann er durch einen zusätzlichen Spieler ersetzt werden. Der Ersatzspieler muss den Schiedsrichtern vor dem Spiel mitgeteilt werden, diese vermerken dies auf dem Spielrapport. Am nächsten Arbeitstag nach dem Spiel (Poststempel) muss von allen ersetzten Spielern ein Arztzeugnis eingereicht werden. swiss unihockey behält sich den Beizug eines Verbandsarztes vor, falls ein Verdacht auf Missbrauch dieser Weisung vorliegt. Sollte der Ersatz aufgrund der Arztzeugnisse nicht gerechtfertigt sein, erfolgt eine Forfait-Niederlage gegen das betroffene Team.

- Ein Spieler, welcher vor der Spielfortführung vom Verein weg-transferiert wurde, ist nicht mehr spielberechtigt, er kann jedoch durch einen zusätzlichen Spieler ersetzt werden. Der Ersatzspieler muss den Schiedsrichtern vor dem Spiel mitgeteilt werden, diese vermerken dies auf dem Spielrapport. Sollte der Ersatz nicht gerechtfertigt sein, erfolgt eine Forfait-Niederlage gegen das betroffene Team.
- Ein Spieler, welcher unter einer Spielsperre steht (aber beim ursprünglichen Spiel spielberechtigt und auf dem Spielrapport aufgelistet war) ist für die Spielfortführung spielberechtigt. Das Spiel gilt jedoch nicht als Suspensionsspiel.
- Betreuer dürfen beliebig ersetzt werden.
- Ein Betreuer, welcher unter einer Spielsperre steht (aber beim ursprünglichen Spiel auf dem Spielrapport aufgelistet war) ist für die Spielfortführung einsatzberechtigt. Das Spiel gilt jedoch nicht als Suspensionsspiel.

10.1.5. Spielfortführung

Das Spiel wird mittels Bully am Mittelpunkt zum gleichen Spielstand und zur gleichen Spielzeit fortgesetzt, bei denen das ursprüngliche Spiel abgebrochen wurde.

- Es wird ein neuer Spielbericht ausgefüllt.
- Die Geschäftsstelle sendet eine Kopie des Spielberichts des Spiels, welches abgebrochen wurde, an den Verein, welcher das fortgeführte Spiel durchführt.

11. Weisung SPRW8 – Spielverschiebung aufgrund Krankheit

11.1. Allgemeine Bestimmungen

(TK)

11.1.1. Voraussetzungen

Unter den folgenden Voraussetzungen kann ein Spiel (Meisterschaft oder Cup), das als Einzelspiel ausgetragen wird, aufgrund von epidemieartigen Krankheiten verschoben werden. Spiele in Turnierform können nicht verschoben werden

- Mindestens sieben (Kleinfeld: fünf) Spieler müssen aufgrund einer Verletzung oder einer Krankheit ausfallen (swiss unihockey behält sich vor, die Angaben durch einen Vertrauensarzt bestätigen zu lassen).
- Es zählen nur Spieler, deren Lizenz auf die Liga ausgestellt ist, in der das Spiel verschoben werden soll. Die Lizenz muss vor dem 31. August (für Spiele zwischen dem 31. August und dem 31. Dezember) bzw. dem 31. Dezember (für Spiele zwischen dem 31. Dezember und dem 31. August) gelöst worden sein. Für Cupspiele zählen nur Spieler, deren Lizenz auf das höchstklassierte Team (Schweizer Cup: höchstklassiertes GF-Team, bei KF-Vereinen das höchstklassierte KF-Team; Liga-Cup: höchstklassiertes KF-Team) des Vereins ausgestellt sind.
- Es zählen nur Spieler, deren erster Arztbesuch nach dem 31. August bzw. dem 31. Dezember datiert. In den letzten zwei Spielen (gilt nicht für erstes Meisterschaftsspiel der Saison, für Zweites gilt nur das Erste) vor dem Ausfall müssen diese Spieler auf dem Spielbericht als Spieler notiert gewesen sein.

11.1.2. Administrativer Ablauf

- Information des Gegners, der aufgebotenen Schiedsrichtern und durch denjenigen Verein, der ein Spiel verschieben will, so früh als möglich, jedoch allerspätestens bis sechs Stunden vor Spielbeginn. Später ist eine Verschiebung nicht mehr möglich. Sollte eine Absage bereits während den Bürozeiten erfolgen, ist zusätzlich die Geschäftsstelle zu informieren.
- Am nächsten Arbeitstag nach dem Spiel (Poststempel) muss von allen betroffenen Spielern ein Arztzeugnis eingereicht werden. swiss unihockey behält sich den Beizug eines Verbandsarztes vor, falls ein Verdacht auf Missbrauch dieser Weisung vorliegt. Sollte die Verschiebung aufgrund der Arztzeugnisse nicht gerechtfertigt sein, erfolgt ein Forfait-Niederlage gegen den verschiebenden Verein aufgrund Nichtantretens zu einem Wettspiel aus eigenem Verschulden (Artikel 5.5.1 Wettspielreglement).
- Anschlag an die Halle durch den Organisator des Spiels zur Information der Zuschauer und allenfalls der Schiedsrichter (falls diese vom verschiebenden Verein nicht rechtzeitig erreicht werden konnten).
- Derjenige Verein, der das Spiel nicht verschiebt, hat keinen Einfluss auf die Verschiebung. Er hat keinerlei Anrecht auf eine Entschädigung (weder Reisekosten, noch Hallenmiete, Zuschauereinnahmen oder sonstige Entschädigungen).
- Der verschiebende Verein muss die trotz der Verschiebung fälligen Schiedsrichterspesen übernehmen. Falls die Schiedsrichter vor der Abfahrt erreicht wurden, betrifft dies nur die Spielentschädigung, wenn die Schiedsrichter aber nicht vor ihrer Abfahrt erreicht oder ausfindig gemacht werden konnten, betrifft dies die Spielentschädigung und die Reisespesen. Weitere Gebühren sind nicht zu entrichten.
- Die Spesen werden durch swiss unihockey den Schiedsrichtern ausbezahlt und dem entsprechenden Verein verrechnet.
- Die Neuansetzung des Spiels erfolgt durch das zuständige Gremium von swiss unihockey in Absprache mit den beiden Vereinen.
- Sollte aufgrund eines gedrängten Terminplans eine schnelle Neuansetzung zwingend sein (z.B. Play-off), entscheidet das zuständige Gremium. Eine neuerliche Verschiebung aufgrund Krankheiten ist in diesem Fall nicht möglich.
- Folgende Spiele sind von dieser Weisung ausgenommen: Cupfinals, Playoff-Final NLA

12. Weisung SPRW5 – Line Up

12.1. Allgemeine Bestimmungen

(SPA)

Es gibt keine «Allgemeine Bestimmungen» welche für alle Ligen oder Spielformen gültig sind. Ausnahmen sind wie folgt bestimmt worden.

12.2. Bestimmungen Herren NLA & NLB / Damen NLA & NLB

(NL)

12.2.1. Regiebuch Standardvorgehen Line Up

T-Time – Zeitraster vor einem Meisterschaftsspiel

1.	T - 60'	Meeting der Schiedsrichter mit den Mannschaftsvertretern.
2.	T - 45' *	Das Spielfeld muss spielbereit sein, Bälle zum Einspielen sind vorhanden.
3.	T - 30'	Spielsekretariat und Bandenrichter sind auf ihren Posten.
4.	T - 12'	Die Teams haben das Spielfeld verlassen.
5.	T - 9'	<ul style="list-style-type: none"> • Das Spielfeld ist kontrolliert und die Bälle sind eingesammelt. • Anschliessend Vorstellung der Spieler (vor dem Einlauf der Teams). • Das Gastteam wird zuerst vorgestellt. • Die beiden Topscorer werden mit dem Wortlaut „Mobilier Topscorer“ vorgestellt.
6.	T - 6'	Die Teams stellen sich zum Einlauf auf.
7.	T - 5'	<ul style="list-style-type: none"> • Gleichzeitiger Einlauf der Teams (gemäss Skizze im Anhang) • Schiedsrichter und Captains reichen sich zum Gruss die Hände. Anschliessend gegenseitige Begrüssung. • Die Teams bleiben stehen bis die Begrüssung beendet ist.
8.	T - 2'	Vorstellung der „Starting 6“ Die Topscorer werden während der „Starting 6“ als „Mobilier Topscorer“ vorgestellt. Falls der Topscorer nicht in der „Starting 6“ ist, wird er im Anschluss an die „Starting 6“ separat vorgestellt und erhebt sich von der Bank. Der Ablauf der Präsentation läuft von der Reihenfolge her gemäss Punkt 5.3. der Weisung „Starting 6“ ab.
9.	T - 1'	Aufstellung zum Bully
10.	T	Spielbeginn
11.	Nach Spielende	<ul style="list-style-type: none"> • Aufstellung der Teams parallel zur Mittellinie, Schiedsrichter beim Spielsekretariat (gemäss Skizze im Anhang) • evtl. Auszeichnung der besten Spieler pro Team • Shakehands der Teams • Bestätigen des OSB

* falls vorgängig ein anderes Grossfeld-Einzelspiel stattfindet, muss diese min. 2h 45' vorher beginnen.

Abweichungen vom Standardvorgehen

12.2.2. Mögliche Abweichungen vom Regiebuch Standardvorgehen

Im unter Punkt 12.2.1 beschriebenen Schritt 7 kann vom Regiebuch Standardvorgehen abgewichen werden. Dabei sind sämtliche in nachfolgenden Punkten beschriebenen Vorgaben zwingend zu befolgen.

12.2.3. Informationen

Gastteam und Schiedsrichter werden vom Heimteam 60' vorher über die Änderung und den genauen Ablauf und die Zeiten des Line Up's informiert. Die vorliegende Weisung muss beim Spielsekretariat aufliegen.

12.2.4. Einlauf der Teams

Einlauf der Teams und Schiedsrichter auf dem Spielfeld. Laufen die Teams nicht gleichzeitig ein, hat das Heimteam zuerst einzulaufen. Die einzunehmende Aufstellung ist der Beilage 1 zu entnehmen.

Schlussbestimmungen

12.2.5. Bewilligung

Eine Abweichung vom Standardvorgehen muss nicht bewilligt werden, sofern sämtliche Anforderungen gemäss Punkt 12.2. erfüllt sind. Es ist jedoch darauf zu achten, dass weder ein Team noch die Schiedsrichter oder Zuschauer durch die Abweichung übermässig beeinträchtigt werden (Bsp.: langfädige Zeremonien, Verabschiedungen etc.).

12.2.6. Geltung

Das Line Up beginnt 60 Minuten vor dem Spiel und endet mit dem Shakehands nach dem Spiel.

12.2.7. Protest

Beim Verstoss gegen die Weisung Line Up kann direkt nach dem Shakehands (nach Spielende) ein Protest gemäss Wettspielreglement geführt werden.

12.3. Bestimmungen für alle übrigen Einzelspiele in Grossfeld-Ligen sowie Kleinfeld, Einzelspiele Kleinfeld und Liga-Cup (RL)

12.3.1. Regiebuch Standardvorgehen Line Up

1.	T - 60'	Meeting der Schiedsrichter mit den Mannschaftsvertretern. Das Heimteam gibt bekannt, ob die „Starting 6“ vorgestellt werden.
2.	T - 45'	Das Spielfeld muss spielbereit sein, Bälle zum Einspielen sind vorhanden.
3.	T - 30'	Spielsekretariat und Bandenrichter sind auf ihren Posten.
4.	T - 12'	Die Teams haben das Spielfeld verlassen.
5.	T - 9'	<ul style="list-style-type: none"> • Das Spielfeld ist kontrolliert und die Bälle sind eingesammelt. • Anschliessend Vorstellung der Spieler (vor dem Einlauf der Teams). • Das Gastteam wird zuerst vorgestellt.
6.	T - 6'	Die Teams stellen sich zum Einlauf auf.
7.	T - 5'	<ul style="list-style-type: none"> • Gleichzeitiger Einlauf der Teams (gemäss Anhang) • Schiedsrichter und Captains reichen sich zum Gruss die Hände. Anschliessend gegenseitige Begrüssung. • Die Teams bleiben stehen bis die Begrüssung beendet ist.
8.	T - 2'	Der Speaker kann die „Starting 6“ / „Starting 4 Kleinfeld“ vorstellen. Der Ablauf der Präsentation läuft gemäss Art. 5.3. der Weisung „Starting 6“ ab.
9.	T - 1'	Aufstellung zum Bully
10.	T	Spielbeginn
11.	Nach Spielende	<ul style="list-style-type: none"> • Aufstellung der Teams parallel zur Mittellinie, Schiedsrichter beim Spielsekretariat (gemäss Anhang) • Evtl. Auszeichnung der besten Spieler pro Team • Shakehands der Teams • Unterzeichnung des Matchrapportes / Bestätigen des OSB (wo eingesetzt)

12.4. Bestimmungen für Playoff-Final Spielen

(NL/RL/TK)

12.4.1. Regiebuch Standardvorgehen Line Up bei Playoff-Final Spielen

In einer Playoff-Final-Serie, in welcher es um einen Schweizermeister-Titel geht (JunU16, JunU18, JunU21, JinU21, HNLA, DNLA, H1KF, D1KF), muss vor **jedem** Spiel die Schweizer Nationalhymne abgespielt werden. Dabei wird nachfolgendem Regiebuch vorgegangen:

1.	T - 60'	Meeting der Schiedsrichter mit den Mannschaftsvertretern.
2.	T - 45'	Das Spielfeld muss spielbereit sein, Bälle zum Einspielen sind vorhanden.
3.	T - 30'	Spielsekretariat und Bandenrichter sind auf ihren Posten.
4.	T - 14'	Die Teams haben das Spielfeld verlassen.
5.	T - 11'	<ul style="list-style-type: none"> • Das Spielfeld ist kontrolliert und die Bälle sind eingesammelt. • Anschliessend Vorstellung der Spieler (vor dem Einlauf der Teams). • Das Gastteam wird zuerst vorgestellt.
6.	T - 8'	Die Teams stellen sich zum Einlauf auf.
7.	T - 7'	<ul style="list-style-type: none"> • Gleichzeitiger Einlauf der Teams (gemäss 3.2.1) • Nationalhymne (es muss eine Schweizer Fahne physisch in der Halle aufgehängt werden) • Schiedsrichter und Captains reichen sich zum Gruss die Hände. Anschliessend gegenseitige Begrüssung. • Die Teams bleiben stehen bis die Begrüssung beendet ist.
8.	T - 2'	Vorstellung der „Starting 6/Starting 4“ Der Ablauf der Präsentation läuft gemäss Art. 5.3. der Weisung „Starting 6“ ab.
9.	T - 1'	Aufstellung zum Bully
10.	T	Spielbeginn
11.	Nach Spielende	<ul style="list-style-type: none"> • Aufstellung der Teams parallel zur Mittellinie, Schiedsrichter beim Spielsekretariat (gemäss 3.2.1) • Evtl. Auszeichnung der besten Spieler pro Team • Shakehands der Teams • Unterzeichnung des Matchrapportes / Bestätigen des OSB (wo vorhanden)

13. Weisung SPRW6 – Starting Formation

13.1. Allgemeine Bestimmungen

(SPA)

Es gibt keine «Allgemeine Bestimmungen» welche für alle Ligen oder Spielformen gültig sind. Ausnahmen sind wie folgt bestimmt worden.

13.2. Bestimmung für Spiele der Nationalliga (Meisterschaft- und Cupspiele mit Beteiligung von Teams der Nationalliga A Damen und Herren mit Starting 6)

(NL)

13.2.1. Zweck «Starting 6»

Der Ablauf „Starting 6“ beinhaltet das Vorstellen der ersten sechs SpielerInnen beider Teams, welche das Spiel beginnen werden.

- Es müssen zwingend die sechs gemeldeten Spieler das Spiel beginnen
- Spieler dürfen nur im Verletzungsfalle kurzfristig ausgetauscht werden
- Ein allfälliger Austausch von verletzten Spielern ist dem Spielsekretariat unverzüglich, jedoch spätestens vor dem Einlauf, zu melden
-

13.2.2. Zeitpunkt «Starting 6»

Die Präsentation der „Starting 6“ findet unmittelbar vor der Aufstellung zum ersten Bully statt (Punkt 8 der Weisung Line Up).

Dies gilt sowohl für Teams, welche nach dem Standardvorgehen Line Up als auch nach dem Abweichvorgehen Line Up handeln.

-

13.2.3. Meldung «Starting 6»

Zusammen mit dem ausgefüllten Spielrapport müssen auch die „Starting 6“ auf einem Blatt analog dem Formular dieser Weisung dem Spielsekretariat gemeldet werden. Das Heimteam ist für das Bereitstellen der Formulare verantwortlich. Beim OSB ist der Zeitpunkt gleichzusetzen.

Die Startformation muss 60 Minuten vor Spielbeginn bekannt gegeben werden und für das gegnerische Team einsehbar sein

.

13.2.4. Widerhandlung

Die Schiedsrichter sind dahingehend instruiert, fehlbare Teams mittels Rapportformular zu melden, sowie die gemeldeten Spieler auf das Feld zu beordern.

13.2.5. Spielbereites Feld

Unmittelbar vor dem Anspiel ist das Feld leer und spielbereit. Die SpielerInnen befinden sich auf der Spielerbank, die SchiedsrichterInnen beim Spielsekretariat. Danach beginnt die Präsentation der „Starting 6“.

13.2.6. Reihenfolge der Teams

Die Präsentation wird immer mit dem Gastteam begonnen und mit dem Heimteam beendet. Wurden die SchiedsrichterInnen während dem Line Up noch nicht vorgestellt, ist eine Vorstellung der SchiedsrichterInnen im Anschluss an die „Starting 6“ der beiden Teams zwingend. Die Schiedsrichter werden im Anschluss an die Starting 6 des Heimteams vorgestellt.

13.2.7. Reihenfolge der Spieler

Die SpielerInnen werden mindestens mit Namen, Vornamen und Rückennummern in folgender Reihenfolge aufgerufen und vorgestellt:

- TorhüterIn
- Verteidigung 1
- Verteidigung 2

- Angriff 1 (Center)
- Angriff 2 (Flügel 1)
- Angriff 3 (Flügel 2)

Die Topscorer werden während der „Starting 6“ als „Mobiliar Topscorer“ vorgestellt. Falls der Topscorer nicht in der „Starting 6“ ist, wird er im Anschluss an die „Starting 6“ separat vorgestellt und erhebt sich von der Bank. Der Ablauf der Präsentation läuft von der Reihenfolge her gemäss Punkt 4.3. der Weisung „Starting 6“ ab. Der Ablauf ist gemäss obiger Reihenfolge.

13.2.8. Spielbeginn

In unmittelbarem Anschluss an die „Starting 6“ wird das Spiel mit dem ersten Bully begonnen. Es ist gestattet, vor dem eigentlichen Bully ein allfälliges symbolisches „Prominenten-Bully“ durchzuführen.

13.3. Bestimmung für Einzelspiele der Regionalliga auf dem Grossfeld (Meisterschaft- und Cupspiele mit Beteiligung von Grossfeld-Teams mit Starting 6) (RL)

13.3.1. Zweck «Starting 6»

Der Ablauf „Starting 6“ beinhaltet das Vorstellen der ersten sechs SpielerInnen beider Teams, welche das Spiel beginnen werden.

- Es müssen zwingend die sechs gemeldeten Spieler das Spiel beginnen
- Spieler dürfen nur im Verletzungsfalle kurzfristig ausgetauscht werden
- Ein allfälliger Austausch von verletzten Spielern ist dem Spielsekretariat unverzüglich, jedoch spätestens vor dem Einlauf, zu melden

13.3.2. Zeitpunkt «Starting 6»

Die Präsentation der „Starting 6“ findet unmittelbar vor der Aufstellung zum ersten Bully statt (Punkt 8 der Weisung Line Up).

Dies gilt sowohl für Teams, welche nach dem Standardvorgehen Line Up als auch nach dem Abweichvorgehen Line Up handeln.

13.3.3. Meldung «Starting 6»

Zusammen mit dem ausgefüllten Spielrapport müssen auch die „Starting 6“ auf einem Blatt analog dem Formular dieser Weisung dem Spielsekretariat gemeldet werden. Das Heimteam ist für das Bereitstellen der Formulare verantwortlich. Beim OSB ist der Zeitpunkt gleichzusetzen.

Die Startformation muss 60 Minuten vor Spielbeginn bekannt gegeben werden und für das gegnerische Team einsehbar sein

.

13.3.4. Widerhandlung

Die Schiedsrichter sind dahingehend instruiert, fehlbare Teams mittels Rapportformular zu melden, sowie die gemeldeten Spieler auf das Feld zu beordern.

13.3.5. Spielbereites Feld

Unmittelbar vor dem Anspiel ist das Feld leer und spielbereit. Die SpielerInnen befinden sich auf der Spielerbank, die SchiedsrichterInnen beim Spielsekretariat. Danach beginnt die Präsentation der „Starting 6“.

13.3.6. Reihenfolge der Teams

Die Präsentation wird immer mit dem Gastteam begonnen und mit dem Heimteam beendet. Wurden die SchiedsrichterInnen während dem Line Up noch nicht vorgestellt, ist eine Vorstellung der

SchiedsrichterInnen im Anschluss an die „Starting 6“ der beiden Teams zwingend. Die Schiedsrichter werden im Anschluss an die Starting 6 des Heimteams vorgestellt.

13.3.7. Reihenfolge der Spieler

Die SpielerInnen werden mindestens mit Namen, Vornamen und Rückennummern in folgender Reihenfolge aufgerufen und vorgestellt:

- TorhüterIn
- Verteidigung 1
- Verteidigung 2
- Angriff 1 (Center)
- Angriff 2 (Flügel 1)
- Angriff 3 (Flügel 2)

Die Topscorer werden während der „Starting 6“ als „Mobilier Topscorer“ vorgestellt. Falls der Topscorer nicht in der „Starting 6“ ist, wird er im Anschluss an die „Starting 6“ separat vorgestellt und erhebt sich von der Bank. Der Ablauf der Präsentation läuft von der Reihenfolge her gemäss Punkt 4.3. der Weisung „Starting 6“ ab. Der Ablauf ist gemäss obiger Reihenfolge.

13.3.8. Spielbeginn

In unmittelbarem Anschluss an die „Starting 6“ wird das Spiel mit dem ersten Bully begonnen. Es ist gestattet, vor dem eigentlichen Bully ein allfälliges symbolisches „Prominenten-Bully“ durchzuführen.

13.4. Bestimmung für Einzelspiele der Regionalliga auf dem Kleinfeld (Meisterschaft- und Cupspiele mit Beteiligung von Kleinfeld-Teams mit Starting 4) (RL)

13.4.1. Zweck «Starting 4»

Der Ablauf „Starting 4“ beinhaltet das Vorstellen der ersten vier SpielerInnen beider Teams, welche das Spiel beginnen werden.

- Es müssen zwingend die vier gemeldeten Spieler das Spiel beginnen
- Spieler dürfen nur im Verletzungsfalle kurzfristig ausgetauscht werden
- Ein allfälliger Austausch von verletzten Spielern ist dem Spielsekretariat unverzüglich, jedoch spätestens vor dem Einlauf, zu melden

13.4.2. Zeitpunkt «Starting 4»

Die Präsentation der „Starting 4“ findet unmittelbar vor der Aufstellung zum ersten Bully statt (Punkt 8 der Weisung Line Up).

Dies gilt sowohl für Teams, welche nach dem Standardvorgehen Line Up als auch nach dem Abweichvorgehen Line Up handeln.

-

13.4.3. Meldung «Starting 4»

Zusammen mit dem ausgefüllten Spielrapport müssen auch die „Starting 4“ auf einem Blatt analog dem Formular dieser Weisung dem Spielsekretariat gemeldet werden. Das Heimteam ist für das Bereitstellen der Formulare verantwortlich. Beim OSB ist der Zeitpunkt gleichzusetzen.

Die Startformation muss 60 Minuten vor Spielbeginn bekannt gegeben werden und für das gegnerische Team einsehbar sein

.

13.4.4. Widerhandlung

Die Schiedsrichter sind dahingehend instruiert, fehlbare Teams mittels Rapportformular zu melden, sowie die gemeldeten Spieler auf das Feld zu beordern.

13.4.5. Spielbereites Feld

Unmittelbar vor dem Anspiel ist das Feld leer und spielbereit. Die SpielerInnen befinden sich auf der Spielerbank, der Schiedsrichter beim Spielsekretariat. Danach beginnt die Präsentation der „Starting 4“.

13.4.6. Reihenfolge der Teams

Die Präsentation wird immer mit dem Gastteam begonnen und mit dem Heimteam beendet. Wurden die SchiedsrichterInnen während dem Line Up noch nicht vorgestellt, ist eine Vorstellung der SchiedsrichterInnen im Anschluss an die „Starting 4“ der beiden Teams zwingend. Der Schiedsrichter wird im Anschluss an die Starting 4 des Heimteams vorgestellt.

13.4.7. Reihenfolge der Spieler

Die Spieler werden mindestens mit Namen, Vornamen und Rückennummern in folgender Reihenfolge aufgerufen und vorgestellt:

- TorhüterIn
- Verteidigung
- Angriff 1
- Angriff 2

13.4.8. Spielbeginn

In unmittelbarem Anschluss an die „Starting 4“ wird das Spiel mit dem ersten Bully begonnen. Es ist gestattet, vor dem eigentlichen Bully ein allfälliges symbolisches „Prominenten-Bully“ durchzuführen.

14. Weisung SPAW7 – Playoff

14.1. Allgemeine Bestimmungen

(TK)

14.1.1. Modus

Die Modi der einzelnen Ligen sowie im Speziellen die Paarungen sind der Weisung "Modus 2017/18" zu entnehmen.

14.1.2. Heimrechtregelung

Im schriftlichen Einverständnis beider Vereine kann in sämtlichen Serien das Heimrecht abgetauscht werden.

14.1.3. Austragungstermin, Anspielzeiten

Das Team, welches das Spiel durchführt, bestimmt den Austragungstermin (im Rahmen der durch den Terminplan vorgegebenen Daten).

14.1.4. Spieltage

- Wochenspiele können am Mittwoch oder Donnerstag durchgeführt werden (nur Nationalliga).
- Wochenendspiele, d.h. Spiele, die als einziges Spiel einer Serie am Wochenende stattfinden, können am Freitag, Samstag oder Sonntag durchgeführt werden. Ausnahme: Sperrdatum am Cupfinal-Samstag (25.02.2017)
- Samstagsspiele können auch am Freitag gespielt werden.
- Achtung: Der Cupfinal-Samstag (25.02.2017) ist grundsätzlich in allen Ligen Sperrdatum.
- Falls ein Samstagsspiel am Freitag gespielt wird, kann das Sonntagsspiel auch am Samstag gespielt werden.
- Falls am Osterwochenende nur ein Spiel pro Serie stattfindet, kann das Spiel sowohl an Ostersamstag als auch an Ostermontag angesetzt werden.

14.1.5. Anspielzeiten

Wochentagsspiele:

Mittwoch und Donnerstag 19.30Uhr (nur Nationalliga)

Wochenendspiele:

Freitag 19.00 – 21.00 Uhr

Samstag 10.00 – 21.00 Uhr

Sonntag 10.00 – 20.00 Uhr (Junioren U18 und U16 nur bis 18.00 Uhr)

14.1.6. Meldung der Spieldaten

Alle Playoff-Anwärter werden dazu angehalten, möglichst früh bei Gemeinden, Sportämtern etc. ihre vorsorglichen Hallenreservierungen einzureichen.

Es gilt als oberstes Gebot: Kurzfristige Änderungen (Spielverschiebungen) sind prinzipiell ausgeschlossen!

Die Vereine werden gebeten, bekannte Termine aufgrund ihrer Klassierung termingerecht über das Vereinsportal zu melden.

Die Meldetermine entnehmen Sie bitten dem Dokument ‚Meldefristen Playoffspiele 2017-18‘.

Sollten sich dennoch kurzfristige Änderungen infolge höherer Gewalt aufzwingen, so müssen diese unverzüglich der Geschäftsstelle mitgeteilt werden (gemäss WSR Art. 1.17.4) und ziehen eine Gebühr gemäss TGB nach sich.

14.1.7. TV-Series

Aufgrund der Fernseh-Übertragungen kann es in allen Ligen (auch in Junioren- oder Breitensportligen) zu kurzfristigen Spielplan-Änderungen kommen. Wir bitten die jeweiligen Gastvereine um Verständnis. Alle

Änderungen aufgrund der TV-Series sind unverzüglich, spätestens jedoch bis Dienstag 12:00 Uhr vor dem jeweiligen TV-Heimspiel mit dem Einverständnis des Gegners (per Mail) der Geschäftsstelle zu melden.

14.1.8. Spielzeit

Für alle Playoff- und Playout-Spiele gilt SPR Abschnitt 2 sowie die Weisung Spielzeit (SPRW3).
Fällt in dieser mit Sudden-Death gespielten Verlängerung kein Tor, wird ein Penaltyschiessen gemäss Spielregeln Art. 2.4 ausgetragen.

Rahmenbedingungen

Folgende Punkte gelten für alle Serien und Spiele, sofern nicht anders geschrieben:

14.1.9. Resultatmeldungen

Die Resultatmeldung erfolgt gemäss Weisung Resultatmeldung 2017/18.

14.1.10. Spielfeld

Die Masse des Spielfeldes und die Markierungen müssen den IFF-Reglementen (für Kleinfeld: Reglemente von swiss unihockey) entsprechen. Der Veranstalter ist dafür verantwortlich, dass der reglementarisch festgesetzte Sturzraum von 50cm jederzeit eingehalten wird. In dieser Zone dürfen sich nur direkt am Spiel Beteiligte oder Bandenrichter aufhalten. Aus Sicherheitsgründen wird empfohlen, zwischen Bande und erster Zuschauerreihe einen Minimalabstand von 120cm einzuhalten.

Auf dem Kleinfeld müssen die Wechselzonen in den Playoffspielen zwingend auf der Längsseite des Spielfeldes platziert werden. Die Möglichkeit, die Spielerbänke in den Ecken oder hinter den Toren zu platzieren, besteht in den Playoffs entsprechend nicht. Die Auf-/Abstiegsplayoffs zwischen der 1. und 2. Liga KF können unter den gewohnten Bedingungen ausgetragen werden und sind von den obengenannten Auflagen ausgenommen.

14.1.11. Spielsekretariat

Die Platzierung hat gemäss den Reglementen der IFF und swiss unihockey zu erfolgen. Dabei ist weiter darauf zu achten, dass das Spielsekretariat und die Strafbänke so angelegt sind, dass sie vor Einflussnahme des Publikums geschützt sind.

In den einschlägigen Bestimmungen des nationalen und internationalen Verbandes sind die Anforderungen an die benötigte Infrastruktur des Spielsekretariats definiert.

Die Crew des Spielsekretariats (Spielsekretär, Spielzeitnehmer, Speaker und die Bandenrichter) ist durch den Veranstalter zu stellen. swiss unihockey behält sich vor, einen offiziellen Funktionär der SK oder TK als Betreuer und Supervisor der Spielsekretariatscrew zur Seite zu stellen. Seinen Anweisungen ist Folge zu leisten.

Stellt swiss unihockey Unregelmässigkeiten bei der Arbeit des Spielsekretariates fest, so behält sich swiss unihockey vor, die Mitglieder des Spielsekretariates durch eine neutrale Crew auf Kosten des Veranstalters (Entschädigung gemäss Gebührenordnung: Schiedsrichterentschädigung) zu ersetzen. Die Stammcrew des Veranstalters ist verpflichtet, die neutrale Crew bei ihrer Arbeit zu unterstützen.

14.1.12. Garderoben

Pro Team muss mindestens eine Garderobe mit eigenen Duschen vorhanden sein. Dabei sollten die Garderoben der gegnerischen Teams nicht unmittelbar nebeneinander liegen. Die Garderoben müssen abschliessbar sein und die Schlüssel sind den Betreuern der Teams unaufgefordert auszuhändigen. Für die Schiedsrichter muss ebenfalls eine eigene Garderobe mit eigenen Duschen vorhanden sein. Die Garderobe muss abschliessbar sein und die Schlüssel sind den Schiedsrichtern unaufgefordert auszuhändigen.

14.1.13. Sanität

Es muss ein spezieller Raum mit entsprechender Infrastruktur mit ausgebildetem Personal für Erste-Hilfe-Massnahmen und allgemeine sanitärische Behandlungen vorhanden sein.

14.1.14. Restauration

Bei der Sortimentsgestaltung müssen Verbandssponsoren gemäss den gültigen Verträgen berücksichtigt werden.

Die Restaurationsbetriebe müssen wenn möglich ausserhalb der Spielhalle positioniert werden. Allfällige Restaurationsbetriebe innerhalb der Spielhalle dürfen den ordentlichen Spielbetrieb nicht beeinträchtigen. Verkaufsstände innerhalb der Spielhalle dürfen den ordentlichen Spielbetrieb nicht beeinträchtigen.

14.1.15. Sicherheit

Die Sicherheit der Zuschauer, Funktionäre, Spieler/-innen und weiteren Anwesenden muss jederzeit durch den organisierenden Verein gewährleistet werden (Einhalten der behördlichen und feuerpolizeilichen Vorgaben).

14.1.16. Pausen / Pausenveranstaltungen

Die Pausenzeiten sind ebenfalls in der Weisung Spielzeit SPRW3 geregelt.

Während der Pausen dürfen Pausenveranstaltungen durchgeführt werden, welche den ordentlichen Ablauf des Spieles nicht behindern. Finden solche durch den Veranstalter organisierten Aktivitäten auf dem Spielfeld statt, so sind während dieser Zeit die Tore in den Ecken des Spielfeldes zu deponieren, damit diese durch die Schiedsrichter ordentlich auf ihre Korrektheit überprüft werden können.

14.1.17. Übergabe von Pokalen, Medaillen und anderen Auszeichnungen von swiss unihockey

Um eine effiziente und ordentliche Zeremonie zu gewährleisten sind die entsprechenden Weisungen der Geschäftsstelle zwingend zu befolgen. Diese Richtlinien werden vor den entsprechenden Spielen kommuniziert.

14.1.18. Ticket Observer

Für den Observer (Inspizient der Schiedsrichter) muss an jedem Spiel ein Sitzplatz reserviert sein, von welchem ein guter Überblick über das ganze Spielfeld gewährleistet ist.

14.1.19. Weiteres

Für alle in dieser Weisung nicht explizit erwähnten Fälle gelten die offiziellen Reglemente und Weisungen von swiss unihockey.

14.2. Bestimmungen Herren NLA & NLB / Damen NLA & NLB

(NL)

Infrastruktur und Personal

14.2.1. Zuschauerkapazitäten der Sporthalle

Mindestanforderungen der Zuschauerkapazität in den Sporthallen für Playoff-Spiele in der Nationalliga:

	Kapazität	davon Sitzplätze
Herren NLA (Viertelfinals)	800	400
Herren NLA (Halbfinals)	1'200	600
Damen NLA	500	250
Herren NLB	500	250
Damen NLB	400	200

Ausnahmen können durch das NL-Komitee auf einen begründeten schriftlichen Antrag hin gewährt werden.

14.2.2. Spielfeld

Die Masse des Spielfeldes und die Markierungen müssen den IFF-Reglementen entsprechen.

In der Nähe der Spielerbänke muss eine Zone vorhanden sein, in denen sich die Spieler aufwärmen können. Der Veranstalter ist dafür verantwortlich, dass der festgesetzte Sturzraum von mindestens 50cm jederzeit eingehalten wird (Ausnahme bilden geschützte TV-Installationen).

In dieser Zone dürfen sich nur direkt am Spiel beteiligte Personen oder Bandenrichter aufhalten. Die 50cm Sturzraum bilden das absolute Minimum. Aus Sicherheitsgründen wird empfohlen, zwischen Bande und erster Zuschauerreihe einen Abstand von 120cm einzuhalten.

14.2.3. Spielsekretariat

Die Platzierung hat gemäss den Reglementen der IFF und von swiss unihockey zu erfolgen. Das Spielsekretariat und die Strafbänke sind so zu positionieren, dass sie vor Einflussnahme des Publikums geschützt sind.

In den einschlägigen Bestimmungen des nationalen und internationalen Verbandes sind die Anforderungen an die benötigte Infrastruktur des Spielsekretariats definiert.

Die Crew des Spielsekretariats (Spielsekretär, Spielzeitnehmer, Speaker und die Bandenrichter) ist durch den Veranstalter zu stellen. swiss unihockey behält sich vor, einen offiziellen Funktionär der SK oder TK als Betreuer oder Supervisor der Spielsekretariatscrew zur Seite zu stellen. Seinen Anweisungen ist Folge zu leisten.

Stellt swiss unihockey schwerwiegende Vergehen bei der Arbeit des Spielsekretariats fest, so behält sich swiss unihockey vor, die Mitglieder des Spielsekretariats durch eine neutrale Crew auf Kosten des Veranstalters (Entschädigung gemäss Gebührenordnung: Schiedsrichterentschädigung) zu ersetzen. Die Stammcrew des Veranstalters ist verpflichtet, die neutrale Crew bei Ihrer Arbeit zu unterstützen.

14.2.4. Garderoben

Pro Team muss mindestens eine Garderobe mit eigenen Duschen vorhanden sein. Die Garderoben der gegnerischen Teams sollten nicht unmittelbar nebeneinander liegen. Die Garderobenschlüssel sind den Betreuern der Teams unaufgefordert auszuhändigen. Sind die Garderoben nicht abschließbar, ist der Organisator für eine ausreichende Bewachung verantwortlich.

Für die Schiedsrichter des Playoff-Spiels muss eine eigene Garderobe mit eigener Dusche vorhanden sein. Die Garderobenschlüssel sind den Schiedsrichtern unaufgefordert auszuhändigen. Sind die Garderoben nicht abschließbar, ist der Organisator für eine ausreichende Bewachung verantwortlich.

Sämtliche Garderoben müssen mindestens 2 Stunden vor Spielbeginn bezugsbereit sein.

14.2.5. Medien

Für jeden ordentlich beim Veranstalter akkreditierten Medienvertreter muss ein Sitz-/Arbeitsplatz zur Verfügung stehen. Wenn immer möglich ist ein separater Arbeitsraum für die Medien einzurichten.

Die akkreditierten Medienvertreter müssen durch den Veranstalter betreut werden.

Der Positionierung von TV-Kameras muss unter Einhaltung der Sicherheitsbestimmungen Priorität eingeräumt werden.

Die verbindlichen Medienrichtlinien werden vor den Playoff-Spielen kommuniziert (sie befinden sich jeweils in einem separaten Anhang).

14.2.6. VIP, Gäste und Sponsoren

Für VIP, Gäste und Sponsoren müssen fix reservierte und nummerierte Sitzplätze an bevorzugter Lage angeboten werden.

Die VIP-Zone muss durch genügend Personal betreut und überwacht werden.

14.2.7. Sanität

Es muss ein eigener Raum mit entsprechender sanitärischer Infrastruktur und ausgebildetem Personal für Erste-Hilfe-Massnahmen und für die Vornahme von allgemeinen, kleineren Behandlungen vorhanden sein.

14.2.8. Restauration

Bei der Sortimentsgestaltung müssen Verbandssponsoren gemäss den gültigen Verträgen berücksichtigt werden.

Die Restaurationsbetriebe müssen grundsätzlich ausserhalb der Spielhalle positioniert werden. Falls dies nicht möglich ist, dürfen Restaurationsbetriebe innerhalb der Spielhalle den ordentlichen Spielbetrieb in keiner Weise beeinträchtigen.

14.2.9. Verkaufsstände

Verkaufsstände innerhalb der Spielhalle dürfen den ordentlichen Spielbetrieb nicht beeinträchtigen.

14.2.10. Parkplätze

Für das gegnerische Team muss in unmittelbarer Nähe der Sportanlage ein Car-Parkplatz reserviert sein. Für den Schiedsrichter und Observer zwei Parkplätze in unmittelbarer Umgebung der Sportanlage zu reservieren.

Für Presse und VIP-Gäste sollten möglichst in der Umgebung Parkplätze reserviert sein.

14.2.11. Signalisierung

Für Autofahrer ist der Anfahrtsweg ab Hauptstrasse bis zu den Parkplätzen zu signalisieren. Die Signalisierung gilt auch für den Fußweg vom Parkplatz und von der Haltestelle ÖV zu den Sportanlagen.

14.2.12. Betreuung der Teams und Schiedsrichter

Für die Schiedsrichter muss vom Veranstalter ein Betreuer abgestellt werden. Für das Gästeteam muss ein Ansprechpartner vorhanden sein.

14.2.13. Personal

Alle Helfer sind mit Ausweisen oder T-Shirts zu kennzeichnen. Dies gilt besonders für das Personal in der Spielhalle.

14.2.14. Sicherheit

Die Sicherheit der Zuschauer, Funktionäre, Spielerinnen und Spieler und weiteren Anwesenden muss jederzeit durch den organisierenden Verein gewährleistet werden (Einhalten der behördlichen und feuerpolizeilichen Vorgaben).

Innerhalb der Spielhalle sind aus Gründen der Sicherheit sämtliche Glasbehälter (Flaschen, Trinkgläser, ...) verboten.

Allfällige weitere sicherheitsrelevante Punkte werden in einer separaten Weisung geregelt.

14.2.15. Allgemeiner Ablauf

Gemäss Weisung Line-Up Nationalliga muss das Regiebuch des Veranstalters 2 Stunden vor Spielbeginn für die Schiedsrichter, die Teams und offizielle Vertreter des Verbands beim Spielsekretariat aufliegen. Das Grundraster des Regiebuchs ist in der ‚Weisung LineUp Nationalliga‘ aufgeführt.

14.2.16. Spielpaarungen

Die Spielpaarungen ergeben sich gemäss Modus der aktuellen Saison.

14.2.17. Anspielzeiten

Die Anspielzeiten sind durch die Veranstalter innerhalb des vorgegebenen Rahmens so zu wählen, dass die Medien (z.B. Fernsehen) ihren Aufgaben rechtzeitig gerecht werden können. Bei TV-Livespielen muss im Vorfeld mit allen beteiligten Parteien eine gegenseitige Abstimmung bezüglich optimaler Anspielzeit erfolgen. Das NLK und die TK kann in gegenseitiger Absprache bei Uneinigkeit oder bei übergeordneten Interessen (z.B. Fernsehberichterstattung) ein Entscheid über die definitiven Anspielzeiten fällen.

Bei Verschiebungen der Anspielzeiten müssen alle Beteiligten mindestens 1 Woche im Voraus informiert werden.

Sollten in einer ¼-Final- oder ½-Finalserie alle Spiele frühzeitig beendet sein, können mit Einverständnis aller Beteiligten (Clubs, Schiedsrichter etc.) die Spieldaten geschoben werden.

14.2.18. Spielzeiten und Pausen

Für sämtliche Spiele der Nationalliga gilt gemäss gültigem Entscheid der Nationalliga und der Technischen Kommission die Spiel- und Pausenzeit gem. SPRW3 (Weisung Spielzeit).

Das Betreten des Spielfeldes ist für am Spiel Unbeteiligte auch während den Pausen prinzipiell untersagt. Ausnahmen bilden Pausenveranstaltungen.

Während den Pausen dürfen Pausenveranstaltungen durchgeführt werden, welche den ordentlichen Ablauf des Spieles nicht behindern. Finden solche durch den Veranstalter organisierten Aktivitäten auf dem Spielfeld statt, so sind während dieser Zeit die Tore in den Ecken des Spielfeldes zu deponieren, damit diese durch die Schiedsrichter ordentlich auf ihre Korrektheit überprüft werden können.

Entscheidet der Veranstalter das Spielfeld für Pausenattraktionen zu nutzen, so ist den Spielern eine andere geeignete Möglichkeit für ihre Aufwärmaktivitäten zur Verfügung zu stellen.

Wochentagspiele (Di.-Do.) müssen bis spätestens 19.30 Uhr angepiffen werden.

14.2.19. Übergabe von Pokalen, Medaillen und anderen Auszeichnungen

Für die Gewährleistung einer effizienten und ordentlichen Zeremonie, sind die entsprechenden Weisungen der Geschäftsstelle zwingend zu befolgen. Diese Richtlinien werden vor den entsprechenden Spielen kommuniziert.

14.2.20. Weg Spielfeld - Garderobe

Der Veranstalter verpflichtet sich dafür zu sorgen, dass Spieler, Betreuer und Schiedsrichter jederzeit vom Publikum unbehelligt von der Garderobe aufs Spielfeld (bzw. zur Aufwärmöglichkeit) und umgekehrt gelangen können.

14.2.21. Ticket-Kontingent für den öffentlichen Verkauf durch den gegnerischen Verein

Der gegnerische Verein hat das Anrecht auf eine Anzahl von Eintrittstickets, welche mindestens 10% der gesamten Zuschauerkapazität (sowohl der Sitz- wie auch der Stehplätze) der Sporthalle beträgt. Dabei sind Tickets aus allen im öffentlichen Verkauf erhältlichen Kategorien dem gegnerischen Verein anzubieten. Die Modalitäten bezüglich der Bestellung und Rückgabe der Tickets sind durch die beteiligten Vereine selber zu regeln.

14.2.22. Gratis-Ticket-Kontingent für den gegnerischen Verein

Dem gegnerischen Verein müssen 10 Gratis-Eintritte zur Verfügung gestellt werden. Die Modalitäten bezüglich der Bestellung und Rückgabe der Tickets sind durch die beteiligten Vereine selber zu regeln.

14.2.23. VIP-Tickets swiss unihockey

swiss unihockey hat gemäss ZV-Entscheid vom 28.10.2009 ab Playoff-Halbfinal Anrecht auf max. 30 VIP-Tickets pro Spiel der NLA Damen und Herren. Die Anzahl kann zwischen dem NLK und dem ZV jährlich neu bestimmt werden.

14.2.24. Ticket Observer

Für den Observer (Inspizient der Schiedsrichter) muss an jedem Spiel ein Sitzplatz in einer Position reserviert sein, von welchem ein guter Überblick über das ganze Spielfeld gewährleistet ist.



14.2.25. Nichtbeachtung und Verfehlungen

Verfehlungen im Rahmen dieser Ergänzung zur Playoff-Weisung werden durch swiss unihockey bezeichnete Funktionäre rapportiert und an die Disziplinarkommission von swiss unihockey weitergeleitet.

14.2.26. TV-Spiele

Für die TV-Series-Spiele im Frühling 2018 können einzelne Ausnahmen (z.b. Feldgrösse) durch eine Sportausschuss-Delegation, bestehend aus Beat Wullschleger, Lukas Gyger und Pascal Mändli, bewilligt werden.

15. Weisung SPAW8 – Senioren Meisterschaft

15.1. Allgemeine Bestimmungen

(SPA)

15.1.1. Anwendung

Die vorliegende Weisung definiert die Rahmenbedingungen der Seniorenmeisterschaft von swiss unihockey. Sie ergänzt und präzisiert die Bestimmungen des Wettspielreglements (WSR), der Spielregeln (SPR) und der Tarife, Gebühren, Bussen-Ordnung (TGB), welche auch für die Seniorenmeisterschaft ihre Gültigkeit haben. Im Zweifelsfall gelten die Bestimmungen in der vorliegenden Weisung.

15.1.2. Es können nur Vereine Teams anmelden, die gemäss Abschnitt 8 WSR Mitglied von swiss unihockey sind.

15.1.3. Pro Verein können mehrere Teams an der Seniorenmeisterschaft teilnehmen.

15.1.4. Spielgemeinschaften sind erlaubt.

15.1.5. Die Anmeldung der Teams erfolgt über die ordentliche Teamanmeldung der Vereine.

15.1.6. Pro Team wird ein Teamverantwortlicher gemeldet, welcher als Ansprechperson für swiss Unihockey und der gegnerischen Teams fungiert. Der Teamverantwortliche wird swiss unihockey per E-Mail gemeldet und durch die Geschäftsstelle von swiss unihockey auf der Homepage veröffentlicht.

15.1.7. Der Rückzug eines Seniorenteams auf die nächste Saison muss swiss unihockey nicht wie für alle anderen Teams, welche Einzelspiele spielen, bis am 31. Januar mitgeteilt werden. Ein Rückzug wird über die Teamanmeldung gemeldet.

15.1.8. Spielberechtigung (gemäss WSR Abschnitt 11)

15.1.9. Die Spieler/innen sind mit Erreichen des 30. Alterjahres einsatzberechtigt. Stichtag ist der 31. Dezember.

15.1.10. Es sind sowohl Personen männlichen als auch weiblichen Geschlechts spielberechtigt.

15.1.11. Die Spieler/innen müssen über keine offizielle Lizenz von swiss unihockey verfügen.

15.1.12. Der Teamverantwortliche ist ebenfalls einsatzberechtigt, sofern er die Anforderungen gemäss 4.1 erfüllt.

15.1.13. Der Teamverantwortliche informiert die Geschäftsstelle von swiss unihockey auf dem offiziellen Formular „Seniorenmeisterschaft“ nach dem letzten Gruppenspiel über die eingesetzten Spieler/innen.

15.1.15. Spielform / Spielzeit

15.1.16. Es werden Einzelspiele auf dem Kleinfeld ausgetragen.

15.1.17. Die Spielzeit beträgt 3 x 15 Minuten, wobei nur die letzten 3 Minuten effektiv gespielt werden.

15.1.18. Der Sieger der Partie erhält 3 Punkte, der Verlierer 0 Punkte. Ist der Spielstand nach der ordentlichen Spielzeit unentschieden, erhalten beide Teams je einen Punkt (es wird keine Verlängerung gespielt und kein Penaltyschiessen durchgeführt).

15.1.19. Spielmodus / Spielplan

15.1.20. Die angemeldeten Teams werden in 4er, 5er oder 6er Gruppen eingeteilt (Einteilung erfolgt nach regionalen Gesichtspunkten aufgrund der erfolgten Anmeldungen).

15.1.21. Die einzelnen Teams absolvieren insgesamt 6 bis 10 Einzelspiele (je nach Gruppengrösse).

15.1.22. In jeder Gruppe wird eine Doppelrunde gespielt (Heim- und Auswärtsspiele).

15.1.23. Es wird eine Rangliste über die ganze Saison geführt (Klassierung gemäss WSR).

15.1.24. Auf die Auszeichnung der Gruppenersten wird verzichtet.

15.1.25. Die Gruppensieger qualifizieren sich für die Finalrunde. Ein Verzicht auf die Teilnahme an der Finalrunde muss swiss unihockey vor dem letzten Gruppenspiel gemeldet werden.

15.1.26. Details zum Modus werden in der Weisung „Modus“ der jeweiligen Spielzeit definiert, wobei der Modus der Finalrunde erst nach Abschluss der Qualifikationsphase festgelegt wird.

15.1.27. Der Spielplan wird durch swiss unihockey vorgeschlagen und auf der Homepage publiziert. Die einzelnen Spieltermine können aber beliebig verschoben werden

15.1.28. Die Spieltermine und Anspielzeiten sind durch die Teams frei wählbar. Bei der Festlegung der Termine und Anspielzeiten ist auf den Reiseweg des Gegners Rücksicht zu nehmen.

15.1.29. Beide Teams müssen sich über Spieltag, Spielort und Anspielzeit einigen. Können sich die beiden Parteien nicht einigen, wird das Spiel ohne Punkte gewertet.

15.1.30. Infrastruktur / Spielleitung

15.1.31. Die Teams einigen sich vor dem Spiel über die Infrastruktur-Anforderungen (z.B. bezüglich Banden, Spielfeldgrösse, Wechselzone, Tenues usw.), wobei nach Möglichkeit nach den gültigen Reglementen gespielt wird

15.1.32. Es wird ohne offiziellen Schiedsrichter gespielt, sondern mit „Spielleitern“.

15.1.33. Die Spielleiter werden vom Heimteam gestellt.

15.1.34. Rote Karten können ausgesprochen werden, allerdings sind nur Matchstrafen I möglich.

15.1.35. Ein Protest ist dem Spielleiter mündlich anzukündigen und muss bis spätestens 30 Minuten nach Spielende dem Organisator des Heimspiels schriftlich bestätigt werden.

15.1.36. Spieladministration

15.1.37. Die Teammeldung erfolgt durch den Teamverantwortlichen auf dem offiziellen Formular „Spielbericht“ von swiss unihockey. Der Papierspielbericht ist bis 15 Minuten vor Spielbeginn durch den Organisator vorausgefüllt bereitzuhalten.

15.1.38. Sämtliche eingesetzten Spieler/innen sind pro Spiel auf einem offiziellen Spielbericht aufzuführen.

15.1.39. Bei Spielen der Seniorenmeisterschaft müssen die Spielfelder 15 Minuten vor Spielbeginn bereitgestellt sein.

15.1.40. Pro Spiel muss am Spielsekretariat lediglich ein Spielzeitnehmer gestellt werden.

15.1.41. Der Spielzeitnehmer notiert nach dem Spiel das Ergebnis auf dem Spielbericht.

15.1.42. Der Spielzeitnehmer ist dafür verantwortlich, dass die beiden Teambetreuer und der Spielleiter den Spielbericht unterschreiben.

15.1.43. Der Organisator des Heimspiels sendet den Spielbericht an die Geschäftsstelle von swiss unihockey.

15.1.44. Protest

15.1.45. Ein Protest ist dem Spielleiter und dem Spielzeitnehmer mündlich anzukündigen und muss bis spätestens 30 Minuten nach Spielende dem Organisator des Heimspiels schriftlich bestätigt werden.

15.1.46. Der Protest ist auf dem „Offiziellen Protest- und Rapportformular“ (mit einer Stellungnahme des Spielleiters) durch den Protestführenden, innerhalb von 48 Stunden eingeschrieben an swiss unihockey einzureichen.

15.1.47. Administration der Seniorenmeisterschaft

15.1.48. Die Geschäftsstelle von swiss unihockey stellt die Information an die teilnehmenden Teams sicher und ist für die Kontrolle über die Erfassung der Spieldaten und Resultate in der Datenbank verantwortlich.

15.1.49. Auf das Aufgebot an den Organisator wird verzichtet. Der aktuelle Spielplan kann von der Homepage von swiss unihockey heruntergeladen werden und gilt als Aufgebot für die einzelnen Teams.

15.1.50. Jedes Team bezahlt für die Teilnahme an der Meisterschaft eine Entschädigung, mit welcher der Spielbetrieb (inkl. Administrationskosten) abgegolten wird.

15.1.51. Der Teambeitrag und die Spielabgabe werden gemäss TGB erhoben.

16. Weisung SPAW2 – Spielerbekleidung

16.1. Allgemeine Bestimmungen (SPA)

Es gibt keine «Allgemeine Bestimmungen» welche für alle Ligen oder Spielformen gültig sind. Ausnahmen sind wie folgt bestimmt worden.

16.2. Bestimmungen Herren NLA & NLB / Damen NLA & NLB (NL)

16.2.1. Zweck

Mit der vorliegenden Weisung soll die bessere Unterscheidbarkeit der Teams bezüglich Bekleidung sichergestellt werden und den Sponsoren die vertraglich vereinbarte Sichtbarkeit garantiert werden.

16.2.2. Einordnung

Die Weisung gilt als Ergänzung zum aktuellen Spielreglement SPR inkl. der relevanten Anhänge und Weisungen sowie zum Sponsoren-Handbuch inkl. seiner Anhänge.

16.2.3. Gültigkeit

Ab Saison 2017/2018 auf unbestimmte Zeit.

16.2.4. Übergangsbestimmungen

Auf begründeten Antrag hin kann die Nationalligakommission für die Saison 2017/2018 Ausnahmen bewilligen.

16.2.5. Inkraftsetzung

Die vorliegende Weisung wird durch die Nationalliga Präsidentenkonferenz vom 22.6.2017 verabschiedet und in Kraft gesetzt.

16.2.6. Inhalt

Die vorliegende Weisung regelt die Bekleidung der Teams an Meisterschafts- und Cupspielen der Nationalliga, welche als Einzelspiele auf dem Grossfeld ausgetragen werden. Für internationale Anlässe gelten diesbezüglichen die Weisungen/Anordnungen des IFF.

16.2.7. Farbkategorie der Bekleidung

Alle Teams besitzen zwei Tenuesätze, die sich farblich deutlich unterscheiden. Es muss ein Heimdress und ein Auswärtsdress definiert werden. Ein Tenuesatz besteht aus Shirt, Hosen und Stulpen. Die einzelnen Elemente des Tenuesatz müssen sich dabei deutlich unterscheiden (z.B. zweimal weisse Hosen mit unterschiedlichen Shirt-Farben ist nicht möglich).

16.2.8. Anwendung

Grundsätzlich wird die Dresswahl gemäss Weisung «SPRW4 - Spielvorbereitung-Meeting für Einzelspiele auf dem Grossfeld» durchgeführt unter angemessener Berücksichtigung der Topscorer-Trikots. Das Heimteam spielt in seinem definierten Heimdress, das Gastteam grundsätzlich in seinem definierten Auswärtsdress. Ist die Unterschiedlichkeit zu schwach, muss das Gastteam sein Trikot anpassen. Dessen ungeachtet bleibt die Weisung SPRW4 unangetastet und die Schiedsrichter entscheiden abschliessend über das Tenue am Spielvorbereitungs-Meeting

16.2.9. Vorsaisonale Festlegung Farben

Das NLK bestimmt vor der Saison in welchen Farben die Partien gespielt werden sollen. Grundsätzlich werden die kompletten Trikotsätze respektiert, im Zweifelsfall muss das Gastteam in einer passenden Kombination



aus den beiden vorhandenen Dress-Sätzen spielen. Die Farben können in Absprache und Einverständnis der Schiedsrichter und Teams in der Woche vor der Partie geändert werden.

17. Weisung SPAW3 – Mobiliar Topscoreshirt

17.1. Allgemeine Bestimmungen

(SPA)

Es gibt keine «Allgemeine Bestimmungen» welche für alle Ligen oder Spielformen gültig sind. Ausnahmen sind wie folgt bestimmt worden.

17.2. Bestimmungen Herren NLA & NLB / Damen NLA & NLB

(NL)

17.2.1. Allgemeines

Auch in der Saison 2018/19 präsentiert „Die Mobiliar“ in der Nationalliga A (Damen und Herren) jeweils den Topscoorer pro Team. Dabei trägt der Topscoorer pro NLA-Team das normale Vereinstrikot (inkl. Sponsorenlogos) mit einem speziellen Druck/Aufnäher auf der gesamten Rückseite und einem Batch auf der Vorderseite. Dies gilt sowohl für die Heim- wie auch die Auswärtstriks.

17.2.2. Zusätzlich zu produzierende Trikots

Jedes NLA-Team beschafft zusätzlich vier [4] Heim- und vier [4] Auswärtstriks. Pro Heim- und Auswärtstriks sind je zwei [2] mit dem roten und dem schwarzen Rücken auszustatten. Die Kleidergrösse der originalen Matchtrikots (allerdings ohne Nummer, vorne und hinten) können vom NLA-Verein selbst bestimmt werden. Diese Angaben entsprechen dem Punkt 4.3. des Handbuchs Sponsoring NLA Saison 2018/19.

17.2.3. Vorgehen „normaler Druck“

Sofern der Verein die Trikots im normalen Druck (resp. nicht im Sublimationsdruck) herstellen lässt, müssen alle zusätzlichen Heim- und Auswärtstriks (bereits mit allen Sponsorenlogos bedruckt) bis spätestens **am 10. August 2018** an folgende Adresse zugestellt werden:

hofbauer gmbh
Matthias Hofbauer
Bernstrasse 34
3303 Jegenstorf

Die hofbauer gmbh ist durch die Mobiliar für die Umsetzung der Topscoorer Rücken beauftragt worden. Der Topscoorer Rücken wird eingenäht und der Batch auf der Vorderseite aufgenäht.

! Wichtig; Damit die Shirts rechtzeitig vor Saisonbeginn an die korrekte Adresse retourniert werden können, ist die entsprechende Rücksendeadresse den Trikots beizulegen.

Vorgehen Sublimationsdruck

Alle Teams, welche in sublimierten Trikots spielen, finden in der Beilage die Druckvorlagen (.eps-/.ai- und PDF Dateien) für den Topscorer Rücken sowie für den Topscorer Brust-Batch. Alle Trikots sind damit auszustatten. Der Batch hat eine Grösse von 10cm x 10cm.

Für die Produktion gilt folgendes:

Batch

Rote (Rottöne allgemein), rosa, violette
graue, schwarze oder orange Trikots

Weisse, grüne, gelbe oder blaue Trikots



*Der schwarze Rahmen dient nur zur Veranschaulichung und wird nicht gedruckt.

! Wichtig: Für die Vereine ist unerlässlich, vor jedem Druck unter sponsoring@swissunihockey.ch ein Gut zum Druck (GzD) einzuholen.

17.2.4. Kosten

Die Kosten für die Produktion der zusätzlichen Matchtrikots sowie die Kosten für die Integration der Aufdrucke/Aufnäher der Matchtrikots-Rückseiten werden vollumfänglich vom Hauptpartner „Die Mobilier“ übernommen (gem. Punkt 5.3. Handbuch Sponsoring Saison 2018/19).

17.2.5. Weisung

Es wird ausschliesslich mit dem roten Topscorer Rücken gespielt. Tritt allerdings ein Team im roten Spielshirt an, so spielen beide Teams mit dem schwarzen Topscorer Rücken. Sollte sich der Fall ergeben, dass ein Team im schwarzen und ein Team im roten Spielshirt spielt, so ist jeweils die Rückenfarbe der eigenen Shirtfarbe zu wählen.

Bei Unklarheiten können die Schiedsrichter am Team-Meeting 60 Minuten vor Spielbeginn abschliessend über die Wahl der Spielerbekleidung entscheiden.

Das Topscorer Trikot ist bei **allen Meisterschaftsspielen der Nationalliga und sämtlichen Partien des Schweizer Cup** während der gesamten Dauer des Spiels zu tragen.

17.2.6. Punkte und Geld

Der Spieler mit den am meisten für den Verein gesammelten Punkten im NLA-Team, ist der Mobilier Topscorer dieses Vereins. Punkte können wie folgt gesammelt werden:

- Erzieltes Tor
- Letzter Pass zum erzielten Tor (Assist)

Es gilt dabei das Matchtelegramm.

Pro zuerkannten Punkt des Mobilier Topscorers werden dem Verein am Ende der Saison Fr. 70.00 vergütet. Sollte der Gesamtbetrag aller Topscorer den vorbestimmten Betrag von der Mobilier für die Topscorer deutlich übersteigen, kann die Mobilier den Betrag pro Punkt kürzen.

17.2.7. Wertung Topscorer

Massgebend für die Wertung der Scorerpunkte sind:

- a) die Anzahl erreichter Scorerpunkte (Summe aus Toren und Assists).
- b) falls zwei oder mehrerer Spieler gleich viele Scorerpunkte erzielt haben, wird die Anzahl erzielter Tore höher gewichtet als die Assists.
- c) falls zwei oder mehrerer Spieler gleich viele Tore und Assists erzielt haben, wird für die Bestimmung des Topscorers die Anzahl absolvierter Spiele mit einbezogen. Derjenige Spieler mit weniger absolvierten Spielen wird besser klassiert. Für die restliche Scorerliste werden Spieler mit gleich vielen Punkten und Toren auf demselben Rang geführt. (Hinweis: Diese Auswertung kann nicht automatisch aus dem System gefiltert werden, sondern muss anhand der Spielberichte von Hand ausgezählt werden.)
- d) falls die Kriterien a) bis c) für die Bestimmung des Topscorers nicht ausreichen, werden zwei oder mehrere Spieler ausgezeichnet.

17.2.8. Vereinswechsel

Wenn ein Spieler bzw. der Mobilier-Topscorer während der Saison den Verein wechselt, verfallen die Punkte in der Mobilier-Topscorer-Wertung für den betreffenden Spieler. Im neuen Verein beginnt er bei 0 Mobilier-Topscorer-Punkten.

17.2.9. Doppelte Spielberechtigung

Das Sammeln von Mobilier-Topscorer-Punkten ist nur beim Zweitverein möglich. Bei Spielern mit einer doppelten Spielberechtigung gilt das NLA-Team automatisch als Zweitverein.

18. Weisung SPAW6 – Scorerliste

18.1. Allgemeine Bestimmungen

(SPA)

Es gibt keine «Allgemeine Bestimmungen» welche für alle Ligen oder Spielformen gültig sind. Ausnahmen sind wie folgt bestimmt worden.

18.2. Nationalliga A und B (Damen und Herren)

(NL)

18.2.1. Allgemeines

Die vorliegende «Weisung Scorerliste» regeln die Auswertung der Scorerliste für die Spielerinnen und Spieler der Nationalliga A und B nach Ende der Qualifikation (vor Beginn der Playoffs). Es geht dabei um die persönliche Wertung der Scorerpunkte der Spielerinnen und Spieler.

Diese ist unabhängig vom Mobilier Topscorer. Beim Mobilier Topscorer zählen die von einem einzelnen Spieler oder einzelner Spielerin für einen Verein erzielten Tore.

18.2.2. Kategorien

Bei nachgenannten Leistungskategorien wird eine Scorerliste geführt und ausgewertet:

- Nationalliga A Damen
- Nationalliga A Herren
- Nationalliga B Damen
- Nationalliga B Herren

18.2.3. Wertung

Die Wertung für die Scorerliste basiert auf einem Punktesystem und erfolgt aufgrund nachfolgender Bewertung:

- Anzahl Punkte (1 Tor = 1 Punkt / 1 Assist = 1 Punkt)
- Anzahl Tore
- Anzahl Spiele

Massgebend für die Wertung der Scorerpunkte sind:

- a) die Anzahl erreichter Scorerpunkte (Summe aus Toren und Assists).
- b) falls zwei oder mehrerer Spieler gleich viele Scorerpunkte erzielt haben, wird die Anzahl erzielter Tore höher gewichtet als die Assists.
- c) falls zwei oder mehrerer Spieler gleich viele Tore und Assists erzielt haben, wird für die Bestimmung des Topscorers die Anzahl absolvierter Spiele mit einbezogen. Derjenige Spieler mit weniger absolvierten Spielen wird besser klassiert. Für die restliche Scorerliste werden Spieler mit gleich vielen Punkten und Toren auf demselben Rang geführt. (Hinweis: Diese Auswertung kann nicht automatisch aus dem System gefiltert werden, sondern muss anhand der Spielberichte von Hand gezählt werden.)
- d) falls die Kriterien a) bis c) für die Bestimmung des Topscorers nicht ausreichen, werden zwei oder mehrere Spieler ausgezeichnet.

18.2.4. Punktemitnahme bei Vereinswechsel

Wechselt ein Spieler im Verlaufe der Saison den Verein, nimmt er seine persönlich erzielten Scorerpunkte mit in den neuen Verein. Am Ende der Qualifikation zählen alle erzielten Tore und Assists in allen im Verlaufe der Saison gespielten Vereinen.

18.2.5. Publikation Scorerliste

Die Scorerliste wird pro Liga auf der Website von swiss unihockey publiziert und wird nach Ende der Qualifikation eingefroren.

Für die Playoffs wird eine separate neue Scorerliste eröffnet, welche nach Ende der Playoffs jedoch nicht erneut gewertet oder prämiert wird.



18.2.6. Übergabe des Topscorer-Awards

Die Festsetzung des Zeitpunktes für die Übergabe der Awards ist Sache des NLK und wird von Jahr zu Jahr neu festgelegt. Die Topscorer werden frühzeitig und schriftlich durch swiss unihockey informiert.

Mit einem Award prämiert werden ausschliesslich die beiden Topscorer der Nationalliga A Damen und Herren.

19. Weisung SPAW9 – Video - Spielaufzeichnung

19.1. Allgemeine Bestimmungen

(SPA)

Es gibt keine «Allgemeine Bestimmungen» welche für alle Ligen oder Spielformen gültig sind. Ausnahmen sind wie folgt bestimmt worden.

19.2. Nationalliga A und B (Damen und Herren)

(NL)

19.2.1. Allgemeines

Von den Spielen der NLA Damen und NLA Herren erstellt der Heimspiel austragende Verein eine digitale Spielaufzeichnung. Diese Verpflichtung gilt für sämtliche Heimspiele der Schweizer Meisterschaft sowie des Schweizer Cups, sofern an diesen Spielen zwei NLA-Mannschaften aufeinandertreffen (Cup-Spiele gegen Mannschaften anderer Ligen müssen nicht aufgezeichnet werden).

Die Vereine in der Nationalliga A der Herren sind verpflichtet, ihre Spiele auf swissunihockey.tv live zu streamen. Dies ist im Vertag «Vermarktung und Verwertung der Livestreaming-Produktionen der Saison 2016/2017 und 2017/2018» geregelt. Die Vereine in der Nationalliga A der Damen sind verpflichtet die Aufzeichnungen ihrer Partien auf das Video-Portal von swiss unihockey hochzuladen. Für Damen-Vereine, die ihre Partien über swissunihockey.tv livestreamen, entfällt diese Pflicht bzw. sind verpflichtet die gleichen Prozesse wie die Herren-Vereine einzuhalten.

19.2.2. Video-Ausrüstung

Alle NLA-Damen und wurden mit jeweils folgendem Material ausgerüstet:

- 1 Kameratasche Lowepro Edit 100 schwarz
- 1 Kamera Panasonic HC-V727/V380
- 1 Speicherkarte Sandisk Extreme
- 1 Videostativ Velbon C-600
- 3 USB-Sticks
- 1 Ersatzakku Panasonic Li-Ion VW-VBT380E-K
-

Diese Ausrüstung ist Eigentum von swiss unihockey und ist lediglich als Leihgabe zu verstehen. Die NLA-Vereine verpflichten sich zum verantwortungsvollen und sorgfältigen Umgang mit dem von swiss unihockey zur Verfügung gestellten Material.

Die Herren-Vereine streamen ab der Saison 2017/18 auf Produktionsstufe 2 (ab Playoffs verpflichtend). Dieses Setup muss nicht zwingend bei Upstream Media eingekauft werden. Eigene technische Lösungen müssen aber die Produktionsstandards von swissunihockey.tv entsprechen. Das Material und die Infrastruktur wird von den Vereinen finanziert. Entsprechend bleibt dieses in deren Besitz.

19.2.3. Rückgaben

Das Material bleibt in der spielfreien Zeit (zwischen zwei Spielsaisons) beim jeweiligen Verein. Bei Verlust der NLA-Liga-Zugehörigkeit ist die gesamte Video-Ausrüstung innerhalb von 30 Tagen nach Beendigung der Saison an die Geschäftsstelle von swiss unihockey zurückzugeben. swiss unihockey behält sich vor, das Material jederzeit und ohne Angabe von Gründen zurückzufordern.

Bei unvollständiger Rückgabe sowie für vorsätzliche oder grob fahrlässige Schäden an der Video-Ausrüstung haften die Vereine, indem in solchen Schadenfällen die entsprechenden Anschaffungspreise dem Vereinskonto belastet werden.

19.2.4. Prozess Upload Herren-Vereine und Damen Vereine mit Livestream

Die Herren-Vereine produzieren ihre Heimspiele auf Produktionsstufe 2 gemäss (ab den Playoffs verpflichtend). Die Produktion muss live auf swissunihockey.tv ausgestrahlt werden. Der Verein ist verpflichtet ein lokales Backup sicherzustellen. Falls die Liveübertragung nicht möglich ist, muss das Backup



spätestens vier Stunden nach Spielende hochgeladen sein. Alle Produktionen (live und nachträglich hochgeladen) müssen von den Vereinen freigegeben werden.

19.2.5. Heimmannschaft

Der Video-Verantwortliche der Heimmannschaft bzw. des Organizers stellt am Ende eines Spiels sicher, dass spätestens 4 Stunden nach Spielende die Spielaufzeichnung des Spiels vollständig auf das Videoportal von swiss unihockey hochgeladen oder freigegeben wurde und damit den Stakeholdern zur Verfügung steht. Es ist der Heimmannschaft selber überlassen, ob diese für ihre eigenen Bedürfnisse eine Kopie der Spielaufzeichnung erstellen.

20. Handhabung des Papier-Spielberichts

20.1. Um den Spielbericht korrekt benutzen zu können, sind folgende Punkte zu beachten:

- Jeder Spielbericht besteht aus einem weissen Deckblatt und vier farbigen Durchschlägen bzw. Kopien. Die Blätter sind nach dem Unterzeichnen vom / von den Schiedsrichtern (SR) voneinander zu trennen und den einzelnen Parteien nachfolgendem Verteiler auszuhändigen:
 - **weiss** wird vom Veranstalter der Geschäftsstelle zugestellt
 - **rosa** Kopie für den / die Schiedsrichter
 - **blau** Kopie für den erstgenannten Verein (Club 1)
 - **gelb** Kopie für den zweitgenannten Verein (Club 2)
 - **grün** Kopie für den Veranstalter
- Für das Ausfüllen ist eine harte Unterlage zu benutzen (wegen der Durchschläge)
- Der Spielbericht ist in Druckbuchstaben mit Kugelschreiber auszufüllen (wegen der Durchschläge). Damit auch der fünfte Durchschlag noch lesbar ist, muss stark gedrückt werden.
- Die Vereine sind für das Ausfüllen der oberen Hälfte verantwortlich. Für das Ausfüllen der Kopfzeile (Spielnummer, Ort, Datum, etc.), der Tore, Strafen, Resultate etc. ist der Veranstalter (Spielsekretär) verantwortlich.
- Der Spielbericht muss vor dem Spiel von einem volljährigen Betreuer der Teams im entsprechenden Feld (Unterschrift Betreuer 1 oder 2) unterschrieben werden. Danach sind Ergänzungen und Korrekturen auf dem Spielbericht nur noch durch den Veranstalter (Spielsekretär) und den/die Schiedsrichter erlaubt.
- Der Spielbericht ist vom Heimteam min. 70 Minuten (bei Spielen in Turnierform: 50 Minuten) und vom Gastteam min. 60 Minuten (bei Spielen in Turnierform: 40 Minuten) korrekt ausgefüllt zusammen mit dem Teambblatt den SR zu übergeben. Die Namen der Spieler müssen mit denjenigen auf dem Teambblatt identisch sein. Der von den SR überprüfte Spielbericht ist unmittelbar vor dem Spiel dem Veranstalter (Spielsekretär) zu übergeben.
- Der Veranstalter trägt bei Spielen auf dem Grossfeld (Einzelspiele) während des Spiels Torschützen, Strafen und Strafstösse in den dafür vorgesehenen Feldern ein.
- Der Veranstalter (Spielsekretär) trägt in den Pausen die Zwischenresultate und nach dem Spiel das Schlussresultat (nach einer eventuellen Verlängerung) sowie den Sieger (ev. n.P.) oder "unentschieden" ein. Findet eine Verlängerung statt, kreuzt der Veranstalter (Spielsekretär) im entsprechenden Feld das entsprechende Kästchen an.
- Der/die SR kreuzen bei "besonderen Vorkommnissen" (Matchstrafe/Protest/Besonderes Ereignis) im dafür vorgesehenen Feld das entsprechende Kästchen an.
- Die Captains der beiden Teams unterschreiben den Spielbericht unmittelbar nach dem Spiel. Diese Unterschrift ist keine Anerkennung, sondern nur Bestätigung des Spielberichts.
- Zum Schluss unterschreiben der offizielle Spielsekretär und der/die SR den Spielbericht.
- Falls mehr als 20 Spieler eingesetzt werden oder falls die Felder für Torschützen oder Strafen nicht ausreichen, muss ein zweiter Spielbericht ausgefüllt werden. Folgende Felder müssen in diesen Fällen auf dem zweiten Spielbericht ausgefüllt werden:

- Spielnummer (1)
- Name des erstgenannten Teams (=Club 1) (9)
- Name des zweitgenannten Teams (=Club 2) (11)
- Bei zusätzlichen Spielern:
 - Position (12), (Rücken-)Nummer der Spieler (13), Name und Vorname der Spieler (14), Lizenznummer der Spieler (15)
 - Name Betreuer (17) und Unterschrift Betreuer (18) des entsprechenden Teams
- Bei zusätzlichen Toren
 - Zeitpunkt des Torerfolges (20), Torschützen bei einem Torerfolg (21), Assistent bei einem Torerfolg, max. 1 (22), Drittel oder Verlängerung bei einem Torerfolg (23)
- Bei zusätzlichen Strafen:
 - Strafzeit-Beginn (24), Nummer des bestraften Spielers (25), Code für Strafen (26), Strafzeit-Ende (27)
- Name und Unterschrift des Spielsekretärs (28) und der Schiedsrichter (30)(32), Unterschrift der beiden Captains (34)(42)

Bei Fragen oder Unklarheiten gibt Ihnen die Geschäftsstelle von swiss unihockey während den ordentlichen Bürozeiten Auskunft.

20.2. Erklärungen für das Ausfüllen des Spielberichts

- 1 **Zuschauerzahl** nur bei Einzelspielen auf dem Grossfeld
- 2 **Spielnummer** gemäss offiziellem Aufgebot
- 3 **Ort des Spiels** (Politische Gemeinde)
- 4 **Datum des Spiels**, Format TT.MM.JJJJ
- 5 **Beginn des Spiels** gemäss offiziellem Aufgebot
- 6 **Liga oder Klasse**, z.B. HNLA, DNLB, HGF1, Jun. A, Jin. U21A etc. (Bitte immer Geschlecht und Stärkeklasse angeben!)
- 7 **Gruppennummer der Liga oder Klasse** (nur bei Meisterschaftsspielen)
- 8 **Das entsprechende Feld ankreuzen** (x)
- 9 **Name des erstgenannten Teams** (=Club 1) gemäss offiziellem Aufgebot
- 10 **Liga des Teams** (nur bei Cup- und Freundschaftsspielen)
- 11 **Name des zweitgenannten Teams** (=Club 2) gemäss offiziellem Aufgebot
- 12 **Position**, muss nur bei Captain (=C) und Torhüter (=T) angegeben werden
- 13 **(Rücken-)Nummer der Spieler** in aufsteigender Reihenfolge (erlaubt sind bei Feldspielern 2-99 und bei Torhütern 1-99)
- 14 **Name und Vorname der Spieler** (keine Abkürzungen und identisch mit der Lizenz)
- 15 **Lizenznummer der Spieler**
- 16 **Kontrollfelder** (kontrollierte Spieler werden durch die Schiedsrichter (✓) abgehakt)
- 17 **Name Betreuer 1** (hauptverantwortlicher Betreuer des Teams)
- 18 **Unterschrift Betreuer 1**
- 19 **Namen übrige Betreuer 2-5**
- 20 **Zeitpunkt des Torerfolges**
- 21 **Torschützen bei einem Torerfolg**
- 22 **Assistent bei einem Torerfolg**, max. 1
- 23 **Drittel oder Verlängerung bei einem Torerfolg**, entsprechendes Feld ankreuzen
- 24 **Strafzeit-Beginn**, Format MM.SS
- 25 **Nummer des bestraften Spielers**
- 26 **Code für Strafen**, siehe Seite 5f
- 27 **Strafzeit-Ende**, Format MM.SS
- 28 **Name und Unterschrift Spielsekretär**
- 29 **Lizenznummer Spielsekretär**, für etwaige Abklärungen
- 30 **Name und Unterschrift Schiedsrichter 1**
- 31 **Lizenznummer Schiedsrichter 1**
- 32 **Name und Unterschrift Schiedsrichter 2**
- 33 **Lizenznummer Schiedsrichter 2**
- 34 **Unterschrift Captain 1** (erstgenanntes Team (Club 1))
- 35 **Zwischenresultat des ersten Drittels**

- 36 **Zwischenresultat** des **zweiten Drittels**
- 37 **Zwischenresultat** des **dritten Drittels**
- 38 **Schlussresultat**, nach etwaiger Verlängerung (**bei Forfait leer lassen!**)
- 39 **Verteiler** für den Spielbericht und seine Kopien
- 40 **Bemerkungen** (Feld "Besondere Ereignisse")
- 41 **Name des Siegers (ev. n.P.)** oder "**unentschieden**"
- 42 **Unterschrift Captain 2** (zweitgenanntes Team (Club 2))

Spielbericht / Rapport de match Swiss Unihockey										Zuschauerzahl / No. des spectateurs		Spiel Nr. / No du match							
Ort / Lieu			Datum		Beginn		Liga		Gruppe		Mehrfach / Cup	Freundschaft / Amical							
Club 1					Club 2														
Pos. No.		Spieler nach alphabetischer Reihenfolge Nom / Prénom			Lizenz-Nr. / No de licence		Pos. No.		Spieler in der Reihenfolge Nom / Prénom			Lizenz-Nr. / No de licence							
12		13					12		13										
		14							14										
					15							15							
							16					16							
Name Betreuer 1 / Nom du resp. d'équipe 1					Unterschrift Betreuer / Signature du resp. d'équipe 1					Name Betreuer 1 / Nom du resp. d'équipe 1					Unterschrift Betreuer / Signature du resp. d'équipe 1				
Name Betreuer 2 / Nom du resp. d'équipe 2					Name Betreuer 4 / Nom du resp. d'équipe 4					Name Betreuer 2 / Nom du resp. d'équipe 2					Name Betreuer 4 / Nom du resp. d'équipe 4				
Name Betreuer 3 / Nom du resp. d'équipe 3					Name Betreuer 5 / Nom du resp. d'équipe 5					Name Betreuer 3 / Nom du resp. d'équipe 3					Name Betreuer 5 / Nom du resp. d'équipe 5				
Torschützen / Buts				Strafen / Pénalités				Torschützen / Buts				Strafen / Pénalités							
Zeit Temps min. sec.		Ass. No.		Periode		Zeit Temps min. sec.		Ass. No.		Periode		Zeit Temps min. sec.		Ass. No.		Periode			
20		21		22		23		24		25		26		27		28			
Spielerliste / Secrétaire de match				Zwischenergebnisse Résultats intermédiaires				Verfehrer Verfehrer				Siegere / Gagnant							
Name / Nom				28				29				30							
Schiedsrichter / Arbitre 1				31				32				33							
Name / Nom				34				35				36							
Schiedsrichter / Arbitre 2				37				38				39							
Name / Nom				40				41				42							
Captain / Capitaine 1 / Unterschrift / Signature				RESULTAT				Captain / Capitaine 2 / Unterschrift / Signature											

20.2.1. Strafcodes

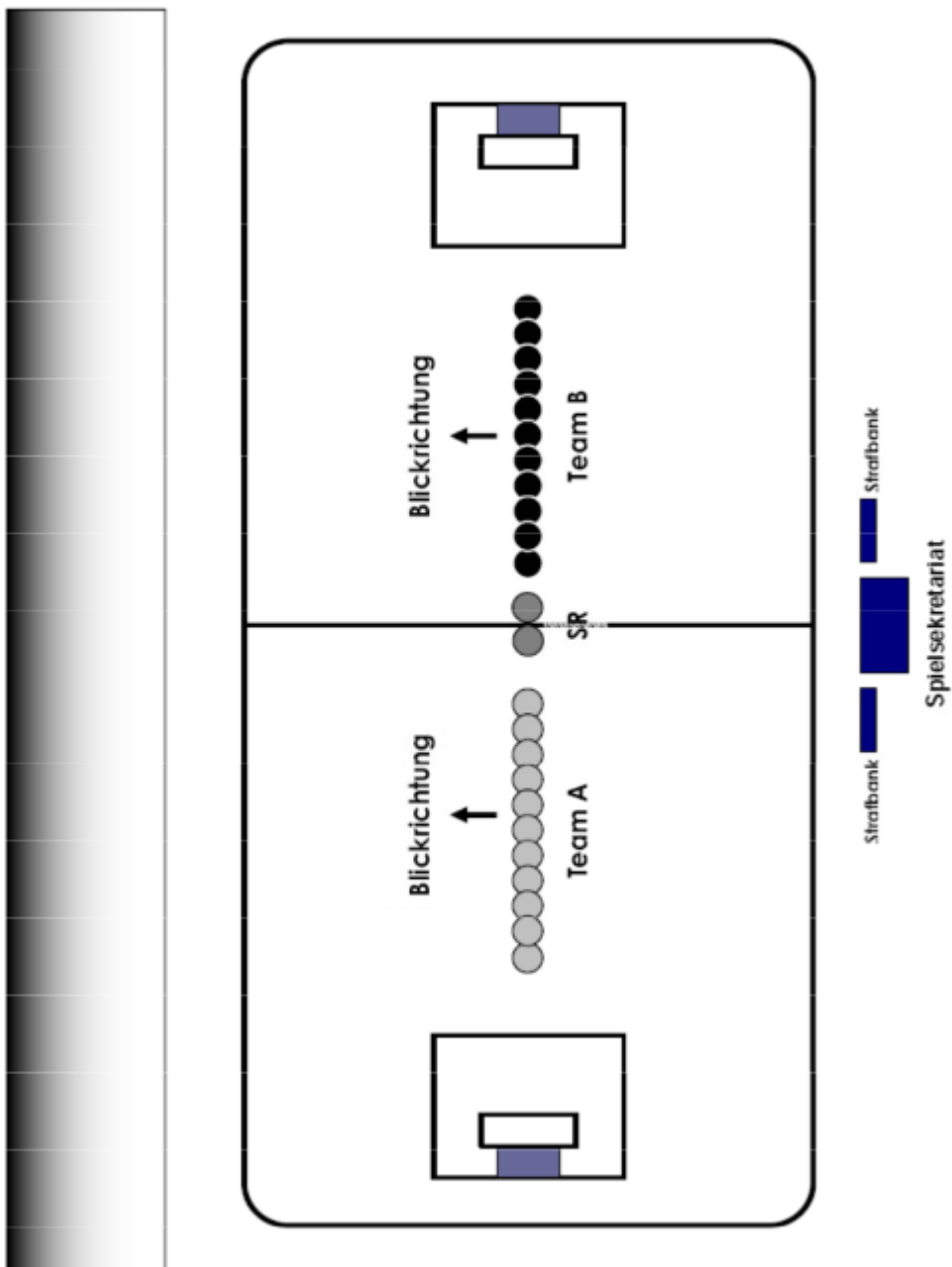
	214	Aktive Torhüterbehinderung
	202	Blockieren des Stockes
	212	Bodenspiel
	227	Entgegennahme eines Stockes ausserhalb der Wechselzone
	222	Falsche Materialbeanstandung
	204	Gefährlicher Stockeinsatz
	209	Halten
	203	Heben des Stockes
	205	Hoher Fuss
	206	Hoher Stock
	225	Nichtentfernen der Teile eines gebrochenen Stockes
	219	Reklamieren
	210	Sperren
2'	213	Spielen mit Hand, Kopf oder Arm
	224	Spielen ohne Stock
	218	Spielverzögerung
	201	Stockschlag
	207	Stossen
	208	Überharter Körpereinsatz
	221	Unkorrekte Ausrüstung
	226	Unkorrekte Kleidung
	211	Unkorrekter Abstand
	223	Verhindern eines Tores
	220	Verlassen der Strafbank
	215	Wechselfehler
	217	Wiederholte Vergehen eines Teams
	216	Zu viele Spieler
	299	Begleitende Zeitstrafe
5'	501	Grober Stockschlag
	502	Haken
	503	Stockwurf
	504	Grober Körpereinsatz
	505	Grobes Beinstellen
	599	Begleitende Zeitstrafe
10'	101	Unsportliches Benehmen
MS	301	Matchstrafe 1
	302	Matchstrafe 2
	303	Matchstrafe 3
	401	Time Out
	402	Strafstoss

21. Abschliessende Bestimmungen

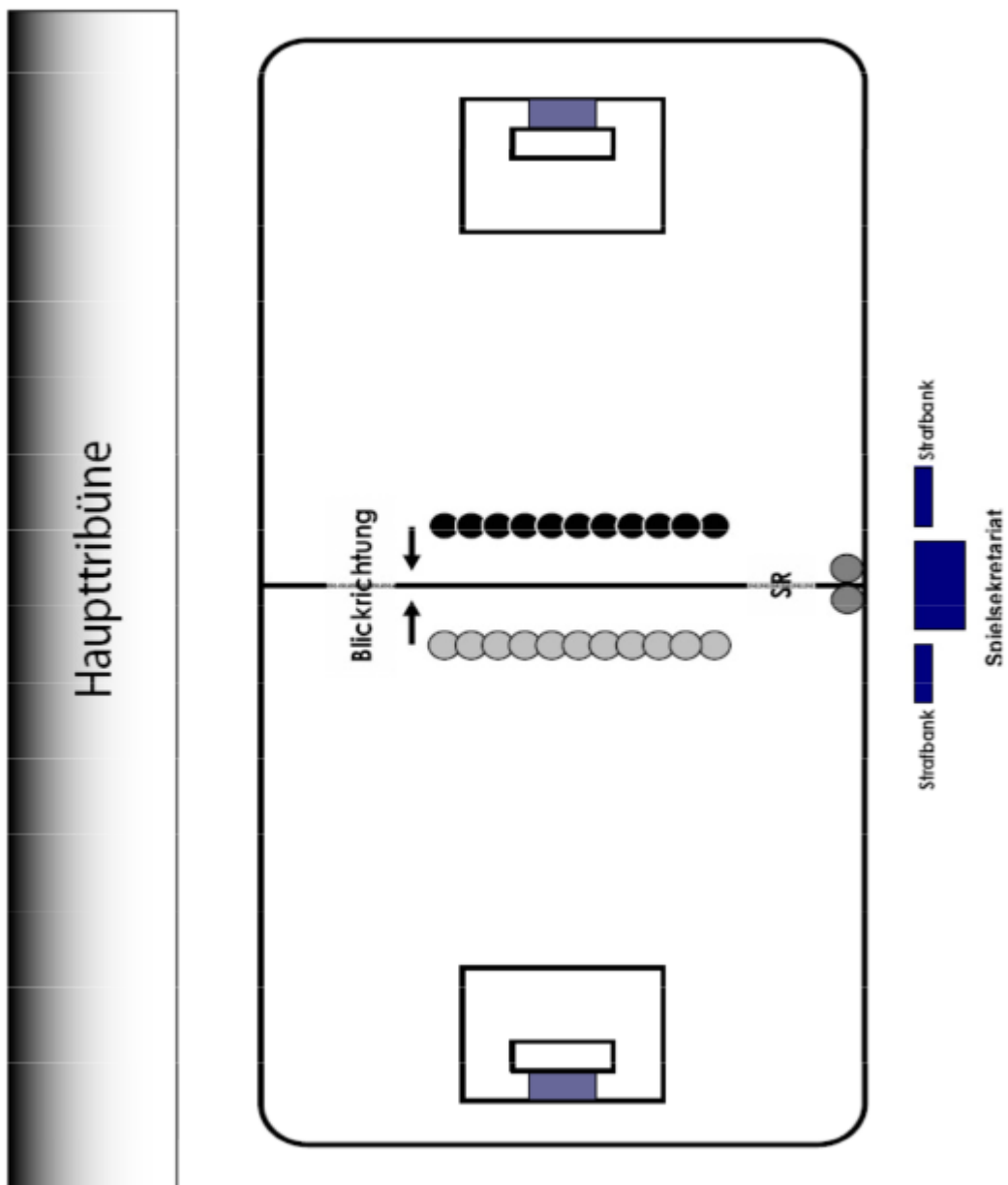
Die vorliegende Weisung wurde am 10. September 2018 durch den Sportausschuss in Kraft gesetzt und gilt für die Saison 2018/2019.

Line Up - Skizzen

Aufstellung Spielbeginn



Aufstellung Spielende



Meldeformular „Starting 6“

Gastteam:

Position	Nr.	Vorname	Name
Tor			
Verteidigung (links)			
Verteidigung (rechts)			
Angriff 1 (Center)			
Angriff 2 (links)			
Angriff 3 (rechts)			

Topsorer mit einem * kennzeichnen.

Meldeformular „Starting 6“

Heimteam:

Position	Nr.	Vorname	Name
Tor			
Verteidigung (links)			
Verteidigung (rechts)			
Angriff 1 (Center)			
Angriff 2 (links)			
Angriff 3 (rechts)			

Topsorer mit einem * kennzeichnen.

Meldeformular „Starting 4“

Gastteam:

Position	Nr.	Vorname	Name
Tor			
Verteidigung			
Angriff 1			
Angriff 2			

Meldeformular „Starting 4“

Heimteam:

Position	Nr.	Vorname	Name
Tor			
Verteidigung			
Angriff 1			
Angriff 2			

Anleitung Video-Spielaufzeichnung (Version 5)

NLA Damen und NLA Herren, gültig ab Saison 2015/16

Änderungen auf Saison 2015: Das Videoportal von swiss unihockey wird auf die Saison 2015/16 in seiner ersten Version in Betrieb genommen. Der Upload der Spielaufzeichnungen erfolgt durch den Videoverantwortlichen des Vereins neu via Internet direkt auf das Videoportal von swiss unihockey. Der Chip-Austausch mit der GS des Verbandes fällt damit weg. Die durchschnittliche Upload-Geschwindigkeit eines CH Internetanschlusses liegt aktuell bei zirka 8 Mbit/s. Dies erlaubt das Hochladen der gegen 100 Minuten Videodaten eines Spieles in zirka einer Stunde. Auf unsere Umfrage zu den Internetanschlüssen bei den Vereinen und Videoverantwortlichen haben wir nur sehr wenige Antworten erhalten, eine repräsentative Auswertung war nicht möglich. Wir haben uns deshalb entschieden, in einer ersten Phase den Chip-Austausch mit dem Gastteam und den SR noch beizubehalten, bis wir gemeinsam mit den Videoverantwortlichen bewiesen haben, dass die Spielaufzeichnungen problemlos bei allen Vereinen bis 4 Stunden nach dem Spiel hochgeladen und bereit gestellt werden können.

1. Erste Schritte (vor der ersten Aufzeichnung)

Für die Kamera Panasonic HC-V380 eine Bedienungsanleitung mitgeliefert:

- 1 ausführliche Bedienungsanleitung als PDF

Die nachfolgend angegebenen Seitenzahlen entsprechen den Seiten der PDF- Bedienungsanleitung:

- Bitte studieren Sie vollständig die papierförmige Kurz-Bedienungsanleitung, damit Sie die wichtigsten Handgriffe, insbesondere die Bedienung des Menüs kennenlernen.
- Laden Sie vor der ersten Kamera-Inbetriebnahme die Akkus vollständig (Seiten 10 und 11).
- Beantworten Sie alle Fragen zu den Einstellungen während der ersten Kamera-Inbetriebnahme.
- Stellen Sie die Einstellungen der Kamera komplett auf die Grundeinstellungen zurück (Seite 37/38).
- Installieren Sie auf Ihrem (zur Übertragung erforderlichen) Windows Notebook die Software HD Writer AE

Bitte führen Sie nun alle im Folgenden aufgeführten Schritte zur Übung einmal durch (inkl. Kopieren der Aufzeichnung auf Datenträger). Damit stellen Sie sicher, dass die Spielaufzeichnungen später reibungslos verlaufen.

2. Vorbereitende Schritte vor der jeweiligen Spielaufzeichnung

- Verwenden Sie für die Aufzeichnung den vollständig aufgeladenen Ersatz-Akku (falls dies nicht möglich sein sollte, können Sie die Kamera auch via Netzteil direkt mit Strom versorgen).
- Schalten Sie die Kamera ein, wählen Sie Video-Aufnahmemodus (Seite 17/18).
- **Prüfen Sie „Datum und Uhrzeit“ und stellen Sie diese ggf. korrekt ein (Seite 21).** Diese Einstellung ist für die Synchronisation zu den Spielereignissen eminent wichtig.
- Setzen Sie die Speicherkarte ein (Seite 15).

Stellen Sie das Aufnahmeformat auf HE1920 ein (Seite 79).

Diese Einstellung ist für den späteren Upload auf das Videoportal von swiss unihockey zwingend. Dadurch wird die Datenmenge möglichst klein gehalten, damit ein Upload auf einer üblichen Internetleitung überhaupt möglich ist.

- Wählen Sie „Intelligenter Automatikmodus, iA“ (Seite 53/54) und im gleichen Menu bei SCN den Szenenmodus „Sport“ (Seiten 60).
- Löschen Sie alte Aufzeichnungen/Szenen (Seite 107).
- Stellen Sie sicher, dass Sie noch mindestens 90 Minuten Aufnahmezeit zur Verfügung haben (Seite 23/24).

3. Zu beachtende Punkte während der Spielaufzeichnung
 - Zeichnen Sie das Spiel auf (Seite 23/24) und fahren Sie damit jeweils während den kompletten Spieldritteln konsequent fort (bei Timeouts bitte nie unterbrechen!).
 - Unterbrechen Sie die Aufnahme nur während der beiden Drittels-Pausen und allfällig in der kurzen Pause vor Verlängerung oder Penalty-Schiessen via „Start-Stopp Taste“ (Seite 23/24). Am Schluss benötigen Sie einen Videoclip für jedes Drittel und je einen für die Verlängerung und/oder Penalty-Schiessen.
 - Falls sich die Kamera nach einer Drittels-Pause im Standby-Modus befinden sollte, können Sie den Touchscreen berühren, um danach mit der Aufzeichnung weiterzufahren.
 - Bitte schalten Sie die Kamera bis zum Schluss nicht aus!

4. Tipps zur Spielaufzeichnung und zur Kameraposition
 - Filmen Sie nicht aus einer dunklen Zone heraus auf das helle Spielfeld.
 - Nehmen Sie nach Möglichkeit eine erhöhte Position zum Spielfeld ein, und stellen Sie sicher, dass das ganze Spielfeld sichtbar ist (möglichst keine Hindernisse wie Säulen, Geländer, etc.).
 - Die optimale Position der Kamera ist längsseitig mittig vom Spielfeld. Damit ist die Distanz beim Schwenken links und rechts in etwa gleich, und das Zoom muss nicht eingesetzt werden. Stellen Sie hierfür zu Beginn das Zoom so ein, dass in der kürzesten Aufnahmedistanz, also zur Mitte des Spielfeldes, die Spielsituation immer ganz sichtbar ist. So müssen Sie während des Spiels lediglich mitschwenken.
 - Verwenden Sie immer das Video-Stativ (bitte kein Aufzeichnen aus der Hand).
 - Prüfen Sie vor der Spielaufzeichnung durch das Schwenken der Kamera (dieses Stativ ermöglicht „weiches“ mitschwenken) die Sichtbarkeit des gesamten Spielfeldes und halten Sie während des Spiels immer die ganze Spielsituation im Bild.
 - Setzen Sie die Zoomfunktion nur begrenzt ein (bitte keine Nahaufnahmen).

5. Kopieren von Spielaufzeichnungen auf Sticks für das Gastteam und die SR

Hinweis: Je nach Bauart der USB Controller bei Ihrem Notebook (vor allem ältere Modelle) dauert das direkte Kopieren (Schritt 4 bis 6) deutlich länger als wenn Sie zuerst die Spielaufzeichnung auf das lokale Laufwerk Ihres Notebooks kopieren und von da aus anschliessend auf die jeweiligen USB-Sticks. Auch wenn dies insgesamt vier anstatt drei Kopien sind, kann es sein, dass die gesamthaft erforderliche Zeit für die Kopien deutlich kürzer ist. Probieren Sie es aus.

- Starten Sie auf Ihrem Notebook „HD Writer AE“.
- Schliessen Sie die Kamera mit dem USB-Kabel an Ihr Notebook an, wählen Sie auf dem Touchscreen „PC“ und warten Sie bis die Verbindung aufgebaut ist.
- Beantworten Sie die Frage „Die Videokamera ist angeschlossen. Soll in den PC kopiert werden?“ mit „Nein“.
- Stecken Sie den USB-Stick am Notebook ein.
- Erstellen Sie auf dem USB-Stick ein Verzeichnis „Spielaufzeichnung“ (falls noch nicht vorhanden).
- Klicken Sie auf „Auf PC kopieren“.
- Wählen Sie als „Kopierquelle-Laufwerk“ die Videokamera.
- Wählen Sie die zu kopierende/n Aufzeichnung/en (danach mit rotem Haken und hellblau hinterlegt).
- Klicken Sie auf „weiter“.

- Wählen Sie unter „Kopier-Ordner“ mit „Durchsuchen“ das Verzeichnis „Spielaufzeichnung“ auf dem USB-Stick aus.
- Bei „Unterordner“ wählen Sie „Angegebener Ordner“ und erfassen „das Spiel-Datum und die Teamkürzel“.
- Klicken Sie auf „ausführen“.

- Entnehmen Sie den USB-Stick.
 - Wiederholen Sie die Schritte 4 bis 12 bei jeder zu erstellenden Kopie.
6. Upload der Spielaufzeichnung auf das swiss unihockey Videoportal
- Starten Sie auf Ihrem Notebook „HD Writer AE“.
 - Schliessen Sie die Kamera mit dem USB-Kabel an Ihr Notebook an, wählen Sie auf dem Touchscreen „PC“ und warten Sie bis die Verbindung aufgebaut ist.
 - Beantworten Sie die Frage „Die Videokamera ist angeschlossen. Soll in den PC kopiert werden?“ mit „Nein“.
 - Erstellen Sie auf Ihrem lokalen Laufwerk ein Verzeichnis „Spielaufzeichnung“ (falls noch nicht vorhanden).
 - Klicken Sie auf „Auf PC kopieren“.
 - Wählen Sie als „Kopierquelle-Laufwerk“ die Videokamera.
 - Wählen Sie die zu kopierende/n Videoclips für jedes Drittel und die Videoclips für die allfällige Verlängerung und/oder das Penalty-Schiessen (danach mit rotem Haken und hellblau hinterlegt).
 - Klicken Sie auf „weiter“.
 - Wählen Sie unter „Kopier-Ordner“ mit „Durchsuchen“ das Verzeichnis „Spielaufzeichnung“ auf Ihrem lokalen Laufwerk aus.
 - Klicken Sie auf „ausführen“.
 - Melden Sie sich mit Ihrem Login auf videoportal.swissunihockey.ch an.
 - Klicken Sie in der Topnavigation auf „Hochladen“.
 - Klicken Sie auf „Datei hinzufügen“ und wählen Sie den ersten oder einen weiteren Videoclip in Ihrem lokalen Verzeichnis „Spielaufzeichnung“ aus. Das Hochladen beginnt gleich automatisch. Bei korrektem Aufzeichnungsformat HE1920 sollte die Datei eines Drittels zirka die Grösse von 1GB haben.

Während der Upload bereits läuft, erfassen Sie bitte die Basis-Infos. Bitte verwenden Sie exakt die Schreibweise der Werte zum Spiel wie in der Spielübersicht auf der Frontseite von swissunihockey.ch.

Titel: <*1/Jahr>, <Heimteam> - <Gastteam>, <Datum TT.MM.JJ> <Zeit HH:MM>, <*2>

Beschreibung: gleich wie der Titel

Tags: <*1/Jahr>, <heimteam>, <gastteam> (**hier klein geschrieben**, Komma getrennt)

Kategorie: Herren oder Damen NLA Aufzeichnungen

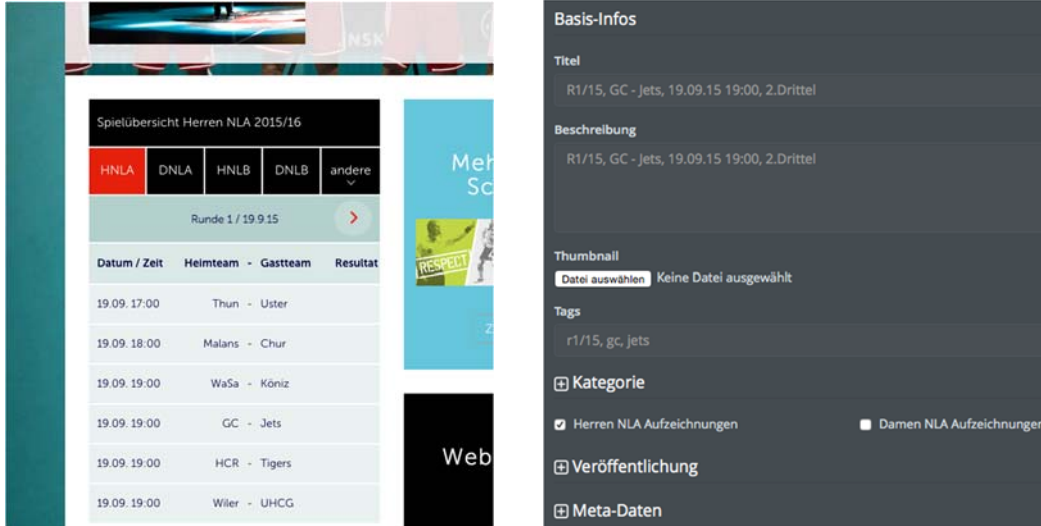
Veröffentlichung: immer Öffentlich

Meta-Daten: nichts eingeben

*1 Runde/Playoff/Playout/Superfinal: R<Nummer> oder Poff<Finalstufe1-4 oder 1-2> oder Pout oder Superfinal

*2 Abschnitt: 1. Drittel / 2. Drittel / 3. Drittel / Verlängerung / Penaltyschiessen

Beispiel:



The image shows two screenshots from the swiss unihockey website. The left screenshot displays a 'Spielübersicht Herren NLA 2015/16' (Game Overview) with a table of matches. The right screenshot shows a 'Basis-Infos' (Basic Information) form for video uploads.

Datum / Zeit	Heimteam	Gastteam	Resultat
19.09.17:00	Thun	- Uster	
19.09.18:00	Malans	- Chur	
19.09.19:00	WaSa	- Köniz	
19.09.19:00	GC	- Jets	
19.09.19:00	HCR	- Tigers	
19.09.19:00	Wiler	- UHCG	

Basis-Infos

Titel
R1/15, GC - Jets, 19.09.15 19:00, 2.Drittel

Beschreibung
R1/15, GC - Jets, 19.09.15 19:00, 2.Drittel

Thumbnail
Datei auswählen Keine Datei ausgewählt

Tags
r1/15, gc, jets

Kategorie
 Herren NLA Aufzeichnungen Damen NLA Aufzeichnungen

Veröffentlichung

Meta-Daten

Nachdem der Upload fertig ist (100%), klicken Sie auf ganz unten rechts auf „Hochladen“ und wiederholen den Schritt 13 für jeden Video-Clip.

Tip: Falls Sie in der Halle über eine schnelle Internetverbindung verfügen, können Sie bereits nach dem ersten Spielabschnitt mit dem Upload des 1. Drittel beginnen. Beachten Sie bitte, dass Sie dabei nicht eine allfällige Live-Übertragung stören.

Verhalten bei Störung: Falls das Videoportal von swiss unihockey bis am Mittag des Folgetages nach dem Spiel nicht erreichbar sein sollte, kopieren Sie bitte gemäss Schritt 5 die Videoclips auf einen der Ihnen zur Verfügung gestellten Sticks und senden diesen bitte umgehend per Post an die GS von swiss unihockey.

7. Abspielen der Spielaufzeichnung

Die Aufzeichnung erfolgte im Video-Format AVCHD (H.264/MPEG-4 AVC), welches mit den neueren Video-Playern direkt abgespielt und mit den verbreiteten Schnittprogrammen bearbeitet werden kann.

Falls Ihr Video-Player oder Ihr Video-Bearbeitungsprogramm die Daten nicht direkt verarbeiten kann, können Sie mit einem Konverter die Aufzeichnung in ein von Ihnen verwendbares Format konvertieren. Beispiele:

Windows: Free Video Converter (von Kyote), MAC: MacX Free AVCHD Video Converter (von

<http://www.macxdvd.com>).