



swiss unihockey
Haus des Sports
Talgut-Zentrum 27
CH-3063 Ittigen bei Bern

Tel. +41 31 330 24 44
Fax +41 31 330 24 49
info@swissunihockey.ch
www.swissunihockey.ch

Benutzerhandbuch OSB

Benutzerhandbuch Online Spielbericht

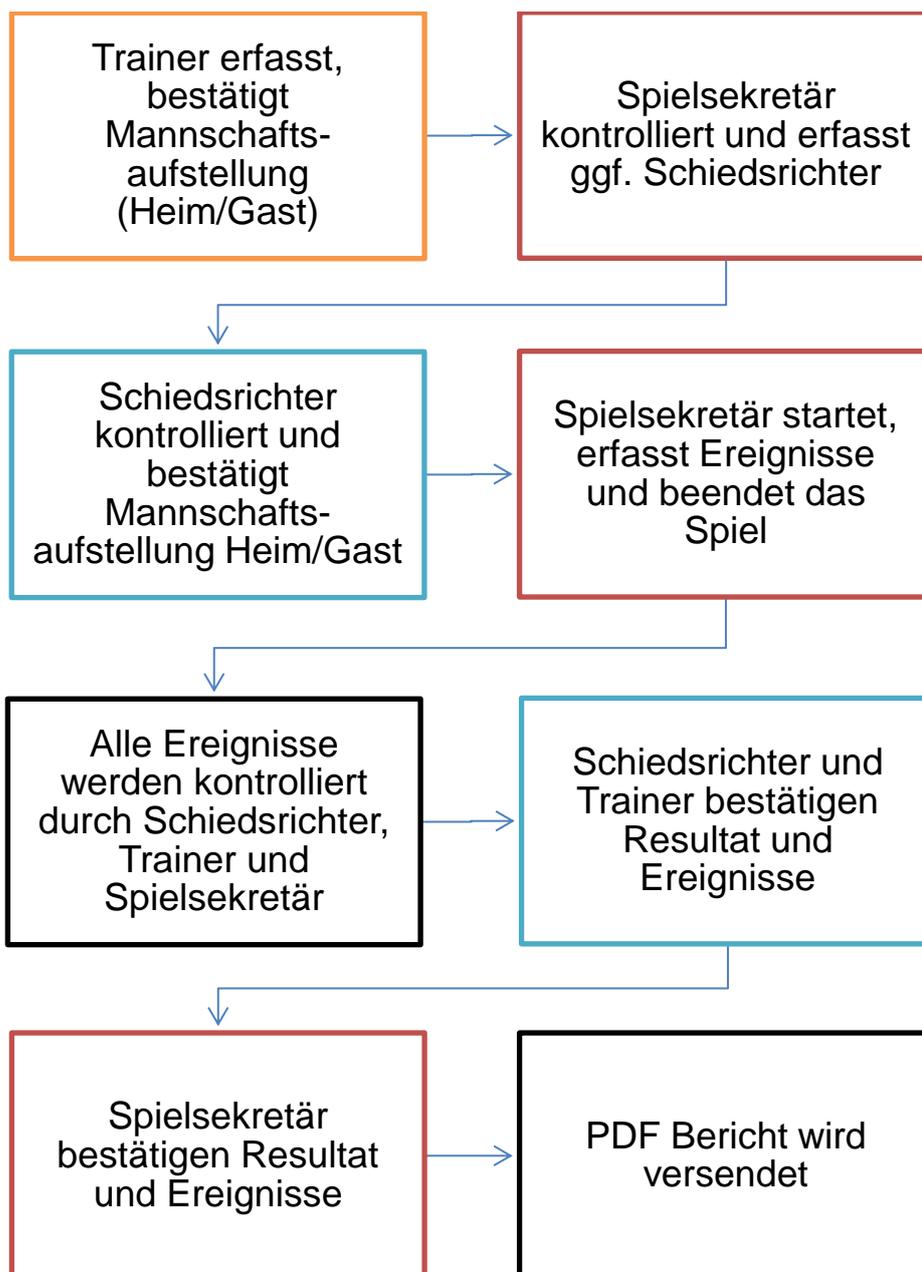
Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
1 Ablauf Allgemein	3
2 Ablauf/Prozess OSB Detail	4
3 Quick Guide	5
3.1 Trainer	5
3.2 Schiedsrichter	5
3.3 Spielsekretär	5
4 Step-by-Step Anleitung	6
4.1 Anmelden	6
4.2 Trainer	7
4.2.1 Aktionen vor dem Spiel	7
4.2.2 Aktionen nach dem Spiel	9
4.2.2.1 Abmelden	9
4.3 Schiedsrichter	10
4.3.1 Aktionen vor dem Spiel	10
4.3.2 Aktionen nach dem Spiel	11
4.3.2.1 Abmelden	11
4.4 Spielsekretär	12
4.4.1 Aktionen vor dem Spiel	12
4.4.2 Aktionen während dem Spiel	13
4.4.3 Aktionen nach dem Spiel	20
4.4.3.1 Abmelden	20
5 Weiterführende Informationen	21
6 Support	22



1 Ablauf Allgemein

Dieses Dokument gilt als Grundlage für die Benutzung des Online Spielberichts, nachfolgend OSB genannt. Als Fundament des Ablaufprozesses dient das folgende Diagramm.



3 Quick Guide

URL: <https://apps.swissunihockey.ch>

3.1 Trainer

- I. Mit der TR***** Nummer oder PNR im OSB einloggen
- II. Anlassnummer und Passwort eingeben

Zeitpunkt: Vor dem Spiel

- III. Aufstellung erfassen
 - a. Captain, Goalie, Spieler, Betreuer
- IV. Rückennummer kontrollieren und anpassen
- V. Aufstellung bestätigen

Zeitpunkt: Nach dem Spiel

- VI. Resultat und Ereignisse bestätigen

3.2 Schiedsrichter

- I. Mit der SR***** Nummer oder PNR im OSB einloggen
- II. Anlassnummer und Passwort eingeben

Zeitpunkt: Vor dem Spiel

- III. Aufstellung kontrollieren und bestätigen
- IV. Spielerkontrolle durchführen, wenn gefordert

Zeitpunkt: Nach dem Spiel

- V. Resultat und Ereignisse bestätigen

3.3 Spielsekretär

- I. Mit der SS***** Nummer oder PNR im OSB einloggen
- II. Anlassnummer und Passwort eingeben

Zeitpunkt: Vor dem Spiel

- III. Schiedsrichter kontrollieren
- IV. Allenfalls Schiedsrichter anpassen (Ersatz-Schiedsrichter)

Zeitpunkt: Während dem Spiel

- V. Laufendes Erfassen von Ereignissen

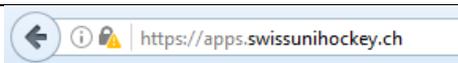
Zeitpunkt: Nach dem Spiel

- VI. Zuschauer, Spielzeit, Resultat und Ereignisse bestätigen

4 Step-by-Step Anleitung

In der folgenden Anleitung werden Sie Schritt für Schritt durch den Online Spielbericht geführt. Die Aufteilung basiert auf den verschiedenen Rollen Trainer, Schiedsrichter und Spielsekretäre. Die Sprache der App wird automatisch von der Systemsprache übernommen (verfügbare Sprachen: DE; FR; IT; EN).

4.1 Anmelden



Rufen Sie die Plattform URL in Ihrem Browser auf.

URL: <https://apps.swissunihockey.ch>



Loggen Sie sich mit Ihrer Benutzer-ID und Ihrem persönlichen Kennwort ein.

Möglichkeiten:

Schiedsrichter	SR*****
Trainer	TR*****
Spielsekretär/Berichtsführer	SS*****
Personalnummer	PNR

Anhand der Rolle werden verschiedene Apps angezeigt.

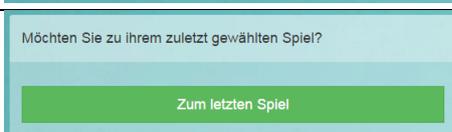


Wählen Sie im Menü Online Spielbericht den auf Sie zutreffenden Dienst (OSB + „Funktion“, z.B. OSB Schiedsrichter).



Registrieren Sie sich bei Ihrem aktuellen Anlass mit der Anlassnummer und dem Anlasspasswort.

Die Zugangsdaten zum Ereignis wurden Ihnen zugestellt oder sind im Portal ersichtlich (portal.swissunihockey.ch).

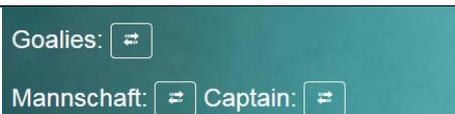


Wählen Sie das gewünschte Spiel zum jeweiligen Ereignis aus. Bei Einzelspielen werden Sie direkt weitergeleitet.

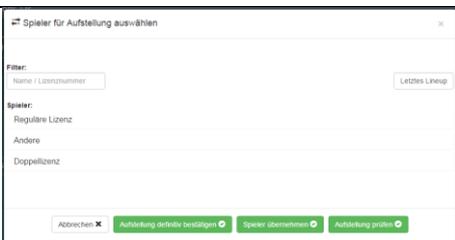
4.2 Trainer

4.2.1 Aktionen vor dem Spiel

Bitte erfassen Sie alle Mitglieder wie Captain, Goalies, Mannschaft und Betreuer. Die Reihenfolge der Erfassung ist nicht vorgegeben.

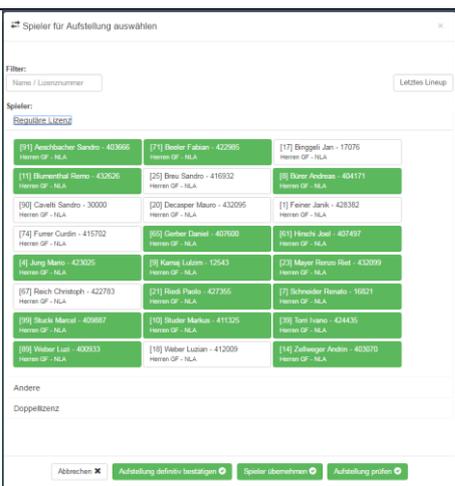


Für das Erfassen von Mannschaftsmitgliedern wie Captain, Goalie und Spieler wählen Sie das markierte Symbol.



Spieler erfassen mit Filterfunktion:

1. Jeweilige Kategorie auswählen
2. Gesuchter Name in Filter eingeben
3. Spieler auswählen
4. Filter neu definieren und den Vorgang solange wiederholen, bis die Aufstellung komplett ist
5. Bestätigen durch „Aufstellung definitiv bestätigen“



Spieler erfassen ohne Filterfunktion:

1. Jeweilige Kategorie auswählen
2. Spieler auswählen/markieren
3. Vorgang wiederholen bis alle Spieler selektiert sind
4. Bestätigen durch „Aufstellung definitiv bestätigen“

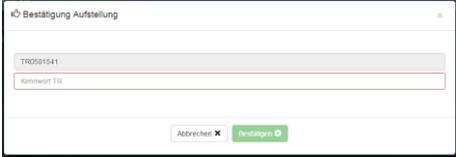
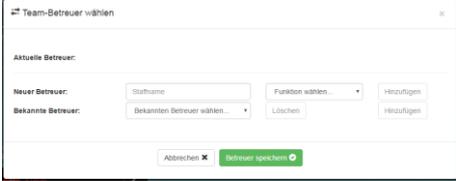
Letztes Lineup:

Wenn eine Aufstellung aus einem letzten Spiel vorhanden ist, kann dieses abgerufen werden. Die Spieler werden automatisch markiert.



Erläuterung Status Aufstellung:

- Aufstellung prüfen
 - Verifikation gem. WSRM1
- Spieler übernehmen
 - Spieler werden gespeichert
- Aufstellung definitiv bestätigen
 - Aufstellung wird bestätigt. Die Bestätigung ist nur einmal auszuführen!

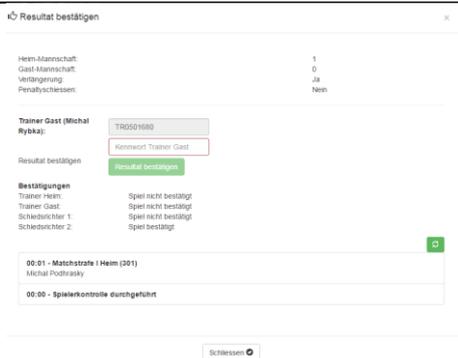
	<p>Aufstellung definitiv bestätigen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufstellung bestätigen
	<p>Für das Erfassen von Mannschaftsmitgliedern wie Betreuer wählen Sie das Symbol.</p>
	<p>Tragen Sie den Vor- und Nachnamen des Betreuers ein und wählen Sie die vordefinierte Funktion. Danach klicken Sie auf Hinzufügen. Nach erfolgreicher Erfassung aller Betreuer können diese durch „Betreuer speichern“ bestätigt werden.</p> <p>Es können bis zu 5 Betreuer erfasst werden.</p>
	<p>Die Mannschaft wurde erfolgreich erfasst.</p> <p><i>Hinweis:</i> Der Captain ist rot umrandet Der Topscorer ist mit TS vermerkt.</p>
	<p>Sie können sich nun aus dem OSB abmelden.</p> <p>➔ Viel Erfolg für das Spiel!</p>

4.2.2 Aktionen nach dem Spiel

Bestätigung der Resultate



Status Spiel beendet – Das Resultat muss bestätigt werden bis 15 Minuten nach dem Spiel.



Die Resultatsbestätigung erscheint beim Status „Spiel beendet“ automatisch.

Kontrollieren Sie das Resultat und die Ereignisse.

Ereignisse können bis 15 Minuten nach Spielende beim Spielsekretär geändert werden. Zum Aktualisieren der Ereignisse, wähle Sie das Grüne Symbol.



Der PDF-Bericht wird nach Bestätigung aller erforderlichen Personen generiert und innert 5 Minuten per Email an Sie zugestellt



MS undefiniert (MS 300). Die MS 300 kann nur durch den Spielsekretär mutiert werden. Das Spiel kann erst abgeschlossen werden, wenn die MS 300 definiert ist.

4.2.2.1 Abmelden

Abmelden

Melden Sie sich nach dem Spiel resp. nach der jeweiligen Erfassung ab.



Zum Abschluss schliessen Sie den Browser.

4.3 Schiedsrichter

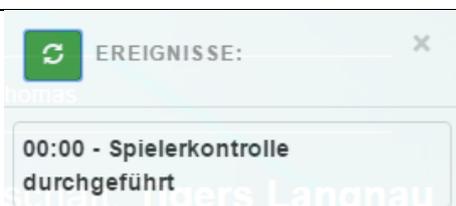
Der Schiedsrichter hat grundsätzlich zwei Aktionen auszuführen. Eine vor und eine nach dem Spiel.

4.3.1 Aktionen vor dem Spiel

Bestätigen der Aufstellung



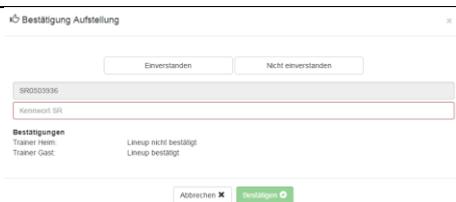
Wenn eine Spielerkontrolle gefordert wird, muss diese durch einen der Schiedsrichter bestätigt werden.



Die Spielerkontrolle wird als Ereignis angezeigt zur Kontrolle. Zum Aktualisieren der Ereignisse, wähle Sie das Grüne Symbol.



Bestätigen Sie die Aufstellungen, welche durch die Trainer erfasst wurden. Die Bestätigung ist erst 1 Stunde vor Spielbeginn möglich.



Kontrollieren Sie die Bestätigungen der Aufstellungen. Bestätigen Sie die Aufstellung mit „Einverstanden“ oder „nicht Einverstanden“, indem Sie Ihr Passwort eingeben und Bestätigen drücken.

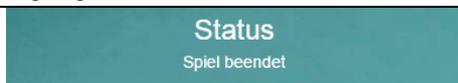


Sie können sich nun aus dem OSB abmelden.

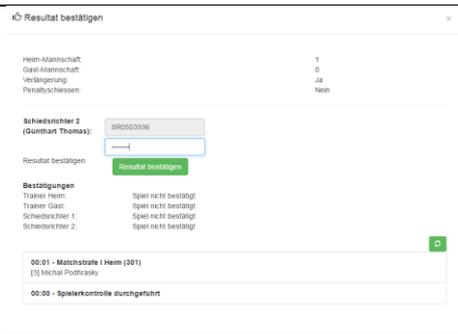
➔ Viel Erfolg beim Leiten des Spiels!

4.3.2 Aktionen nach dem Spiel

Bestätigung der Resultate



Status Spiel beendet – Das Resultat muss bestätigt werden bis 15 Minuten nach dem Spiel.



Die Resultatsbestätigung erscheint beim Status „Spiel beendet“ automatisch. Kontrollieren Sie das Resultat und die Ereignisse. Ereignisse können bis 15 Minuten nach Spielende beim Spielsekretär geändert werden. Zum Aktualisieren der Ereignisse, wähle Sie das Grüne Symbol.



Der PDF-Bericht wird nun generiert und innert 5 Minuten per Email an Sie zugestellt



MS undefiniert (MS 300). Die MS 300 kann nur durch den Spielsekretär mutiert werden. Das Spiel kann erst abgeschlossen werden, wenn die MS 300 definiert ist.

4.3.2.1 Abmelden



Melden Sie sich nach dem Spiel resp. nach der jeweiligen Erfassung ab.



Zum Abschluss schliessen Sie den Browser.

4.4 Spielsekretär

Als Spielsekretär gibt es drei verschiedene Grundaktionen zu unterscheiden. Eine vor, eine während und eine nach dem Spiel.

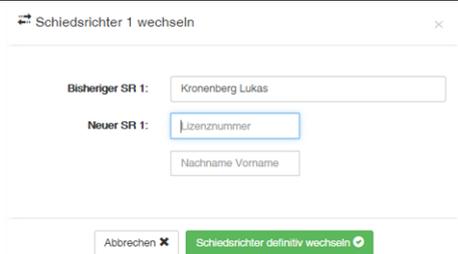
4.4.1 Aktionen vor dem Spiel

Vor dem Spiel müssen die eingetragenen Schiedsrichter kontrolliert und allenfalls angepasst werden.

Diese Aktion ist nur durchzuführen, wenn die Schiedsrichter abweichend sind zum Aufgebot



Kontrollieren Sie die Aufstellung der Schiedsrichter. Falls diese nicht korrekt sind, können diese durch Anwählen des markierten Symbols neu erfasst werden.



Erfassen Sie einen neuen Schiedsrichter indem Sie die SR***** Lizenznummer sowie den Vor- und Nachnamen angeben. Durch die Bestätigung „Schiedsrichter definitiv wechseln“ bestätigen Sie die Aktion.



Sie können sich nun aus dem OSB abmelden.

→ Viel Erfolg beim Erfassen der Ereignisse!

Forfait-Sieg setzen:

Forfait-Sieg setzen

Forfait:

Wird ein Spiel als Forfait gewertet, muss dies via OSB durch den jeweiligen Spielsekretär mittels Resultatmeldung (5:0 ff) gemeldet werden. (Der Entscheid über die endgültige Wertung obliegt alleine der zuständigen Kommission von swiss unihockey.)

4.4.2 Aktionen während dem Spiel

Spielerwechsel in der Aufstellung



Wählen Sie das markierte Symbol der jeweiligen Funktion. Die detaillierte Erfassung ist unter Trainer erklärt.

Spielstatus Erfassen

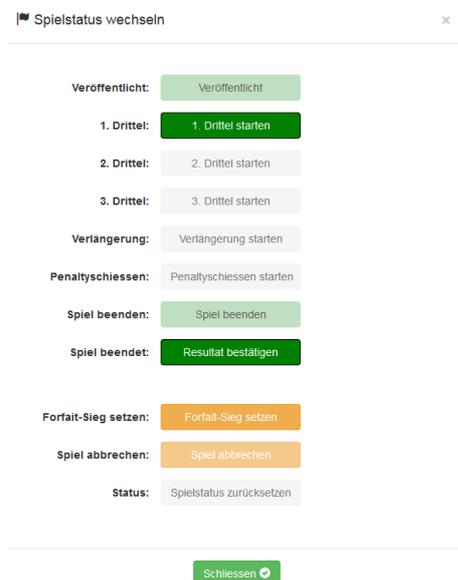


Spielstatus wechseln:

- Drittel
- Verlängerung
- Penalty
- Abbruch
- Forfait

Wählen Sie die jeweilige Aktion aus:

- Aktion Spielereignisse



Spielereignisse:

- 1. Drittel starten -> 1. Drittel beenden (Zeitspanne: 0' – 20')
- 2. Drittel starten -> 2. Drittel beenden (Zeitspanne: 20' – 40')
- 3. Drittel starten -> 3. Drittel beenden (Zeitspanne: 40' – 60')
- Verlängerung starten -> Verlängerung beenden (Zeitspanne: 60' – 80')
- Penaltyschiessen starten (Zeitspanne: 80' – 100')
- Spiel beenden
- Resultat bestätigen

Weitere Ereignisse

- Forfait-Sieg setzen
- Spiel abbrechen
- Spielstatus zurücksetzen (**VORSICHT: löscht alle Spielereignisse der jeweiligen Phase**)

Zum Verlassen, „Schliessen“ wählen.



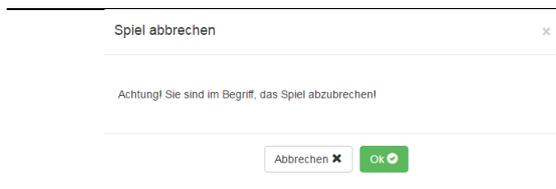
Bestätigen Sie die Aktionen jeweils mit „Ok“.

Die jeweiligen Aktionen werden danach sofort verbucht und können mit der Funktion „Spielstatus zurücksetzen“ gelöscht werden.



Spiel abbrechen:

Wird ein Spiel abgebrochen muss dies erfasst werden. Das Spiel kann zu einem weiteren Zeitpunkt an derselben Stelle weitergeführt werden.



Bestätigen Sie den Abbruch



Spiel weiterfahren

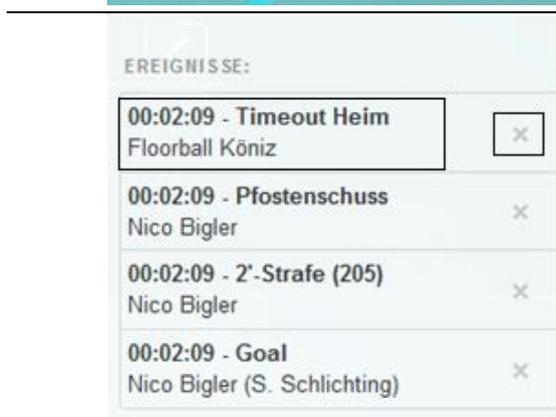


Es wird nur der Status „abgebrochen“ gelöscht.

Anzeige von Ereignissen



Die verbuchten Ereignisse können rechts unter „Ereignisse“ eingesehen werden.



Zum Löschen eines Ereignisses wählen Sie das [X] Symbol.

Zum Mutieren eines Ereignisses wählen Sie das Ereignis.

Ereignis löschen

Wollen Sie das Ereignis 2-Strafe Heim (802) (00:00:00) wirklich löschen?

Abbrechen

Bestätigen Sie das Löschen des Ereignisses mit „Ok“.

⊙ Strafe buchen (Michal Podhrasky, HC Rychnberg Winterthur)

Spieler: 0 1

Kategorie: Strafe 10' Strafe

Matchstrafe I Matchstrafe II Matchstrafe III
 Undefinierte Matchstrafe

Strafe: Stockschlag Blockieren des Stockes Heben des Stockes

Gefährlicher Stockensatz Hotter Stock Stossen
 Überhartes Körperensatz Hälten Sperren
 Unkorrekter Abstand Bodemittel Spielen mit Handklopfem
 Aktive Torhüterbehinderung Wechseltäter Zu viele Spieler
 Wieder Vergewen eines Tea... Spielverzögerung Reklamieren
 Verlassen der Strafbank Unkorrekte Ausrüstung Falsche Materialbestand...
 Verhindern eines Tores Spielen ohne Stock Nichtstufen gebir Stockes
 Unkorrekte Kleidung Entgegense Stock auss. We... Unterlassene Richtigtg Torp...
 Begleitende Zeitstrafe

Abbrechen

Beispiel Mutation Strafe: Ändern Sie die Angaben und wählen „Strafe buchen“

- Spielstatus wechseln
- Tor buchen
- Strafe buchen
- Goalie left/back buchen
- Spieleraktion buchen
- Timeout buchen
- Laufende 2 Minuten Strafen
- Spielereignisse
- Strafe Betreuer

Während des Spiels können verschiedene Aktionen verbucht werden. Unter laufenden Spielaktionen sind folgende Punkte zu verstehen:

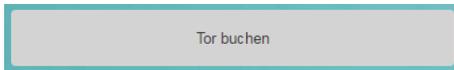
- Tor buchen
- Strafe buchen
- Goalie left/back buchen
- Spieler Aktion buchen
- Timeout buchen
- Laufende Strafen
- Spielereignisse
- Strafe Betreuer

Nachfolgend werden die Aktionen einzeln erläutert.

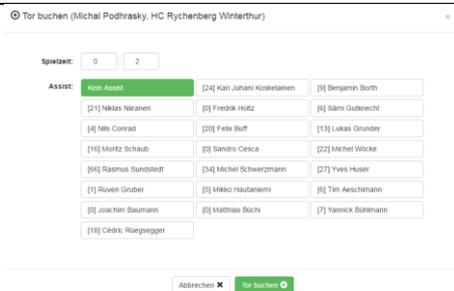
Tor buchen

C [0] Nico Bigler (O)
436713 - Junioren U18 Regional

Markieren Sie den Spieler, welcher als Torschütze erfasst werden soll.



Wählen Sie „Goal buchen“.



Wählen Sie die Details zum Goal:

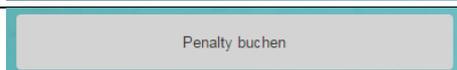
- Spielzeit
- Assist

Bestätigung mit „Tor buchen“

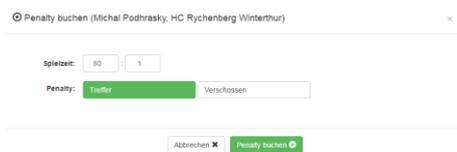
Penalty buchen (Nur in der Phase Penaltyschiessen verfügbar)



Markieren Sie den Spieler, welcher als Penaltyschütze erfasst werden soll.



Wählen Sie „Penalty buchen“.



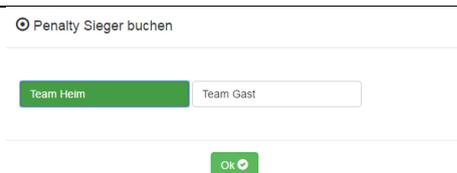
Wählen Sie die Details zum Penalty:

- Treffer
- Verschossen

Bestätigen Sie mit „Penalty buchen“ und wiederholen Sie den Vorgang bis das Penaltyschiessen entschieden ist.

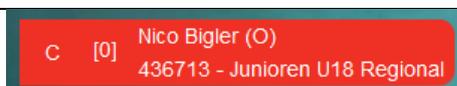


Wählen Sie „Spiel beenden“.

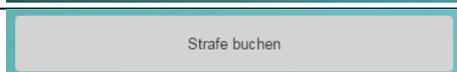


Buchen Sie das Siegerteam. Dem Siegerteam wird 1 Punkt addiert. Danach darf das Spiel NICHT mehr zurückgesetzt werden!

Strafe buchen



Markieren Sie den Spieler, gegen welchen eine Strafe erfasst werden soll.



Wählen Sie „Strafe buchen“.

⊙ Strafe buchen (Yannick Bärtschi, Tigers Langnau)

Spielzeit: 0 2

Kategorie: 2' Strafe 5' Strafe 10' Strafe
 Matchstrafe I Matchstrafe II Matchstrafe III
 Undefinierte Matchstrafe

Strafe: Stockschlag Blockieren des Stockes Heben des Stockes
 Gefährlicher Stockeinsatz Hoher Stock Stossen
 Überhartes Körperersatz Halten Sperren
 Unkorrekter Abstand Bodenspiel Spielen mit Hand/Kopffirm
 Aktive Torhüterbehinderung Wechselfehler Zu viele Spieler
 Wieder vergossen eines Tees Spielverzögerung Reklamieren
 Verlassen der Strafbank Unkomplette Ausrüstung Falscher Materialbestand
 Verhindern eines Tores Spielen ohne Stock Nichtstiffen geben Stockes
 Unkorrekte Kleidung Entgegen Stock aus We... Unterlassene Rückigel, Torp...
 Begleitende Zeitstrafe

Abbrechen ✕ Strafe buchen ➤

Wählen Sie die Details zur Strafe:

- Spielzeit
- Strafe
- Strafencode (erscheint erst nach Auswahl der Strafe)

Bestätigung mit „Strafe buchen“.

⊙ Strafe buchen (Michal Podhrasky, HC Rychenberg Winterthur)

Spielzeit: 0 2

Kategorie: 2' Strafe 5' Strafe 10' Strafe
 Matchstrafe I Matchstrafe II Matchstrafe III
 Undefinierte Matchstrafe

Strafe: Undefinierte Matchstrafe

Abbrechen ✕ Strafe buchen ➤

MS undefiniert (MS 300): Die undefinierte Matchstrafe kann genutzt werden, wenn der Schiedsrichter keine definitive MS aussprechen kann wie MS1, MS2 oder MS3. Die MS undefiniert muss am Ende des Spiels zwingend definiert werden.

Undefinierte Matchstrafen. Bitte bestätigen Sie die zu definierende Matchstrafe bei ihrem Spielsekretär

Zu definierende MS undefiniert (MS 300). Die MS 300 kann nur durch den Spielsekretär mutiert werden. Das Spiel kann erst abgeschlossen werden, wenn die MS 300 definiert ist.

Goalie left/back buchen

G1 [0] Samuel Zimmermann (O)
411862 Herren GF NLA

Goalie left/back buchen

Markieren Sie einen Goalie.

Wählen Sie „Goalie left/back buchen“.

⊙ Goalie left/back (Tigers Langnau)

Spielzeit: 0 2

Aktion: Goalie left Tor Goalie back

Abbrechen ✕ Aktion buchen ➤

Wählen Sie die Details:

- Spielzeit
- Aktion

Bestätigung mit „Aktion buchen“.

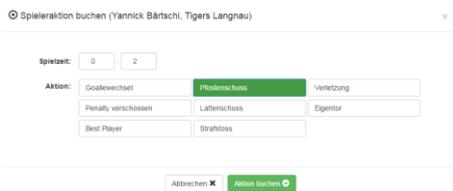
Spieler Aktion buchen

C [0] Nico Bigler (O)
436713 - Junioren U18 Regional

Spieleraktion buchen

Markieren Sie den Spieler/Goalie, welchem eine Aktion erfasst werden soll.

Wählen Sie „Spieler Aktion buchen“.



© Spieleraktion buchen (Yannick Bärtschi, Tigers Langnau)

Spielzeit: 0 2

Aktion:

Goalwechsel	Flotschenschuss	Verletzung
Penalty verschossen	Lattenschuss	Eigentor
Best Player	Strafschuss	

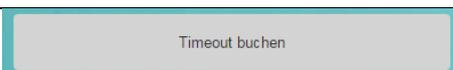
Abbrechen

Wählen Sie die Details zur Aktion aus:

- Spielzeit
- Aktion

Bestätigung mit „Aktion buchen“.

Timeout buchen



Timeout buchen

Wählen Sie „Timeout buchen“.



© Timeout buchen

Spielzeit: 0 0

Timeout: **Evl War-Fragen** UHC Alligator Mats

Abbrechen

Wählen Sie die Details:

- Spielzeit
- Timeout

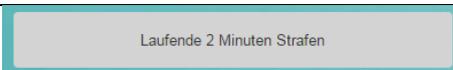
Bestätigung mit „Timeout buchen“.

Laufende Strafen/Strafe beenden



Status
1. Drittel
-- Laufende Strafe aktiv --

Laufende Strafen werden präsent angezeigt.



Laufende 2 Minuten Strafen

Wählen Sie „Laufende Strafen“.



© Laufende 2 Minuten Strafen

Spielzeit: 0 2

Strafen: 00:00:01 - [3] Michal Podhradsky - 2-Strafe Heim (201)

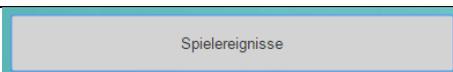
Abbrechen

Wählen Sie die Aktion aus:

- Spielzeit
- Jeweilige Strafe

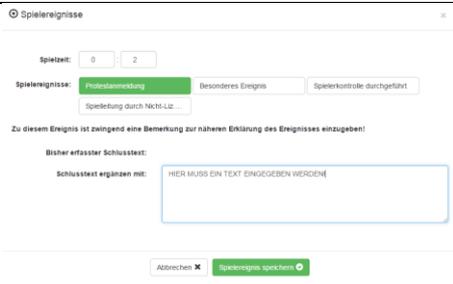
Bestätigung mit „Strafe beenden“.

Spielereignisse



Spielereignisse

Wählen Sie „Spielereignisse“.



© Spielereignisse

Spielzeit: 0 2

Spielereignisse: **Protestanmeldung** Besonderes Ereignis Spielerkontrolle durchgeführt
Spieldung durch Nicht-Liz...

Zu diesem Ereignis ist zwingend eine Bemerkung zur näheren Erklärung des Ereignisses einzugeben!

Bisher erfasster Schlusstext:

Schlussstext ergänzen mit:

Abbrechen

Wählen Sie die Aktion aus:

- Spielzeit
- Spielereignisse
- Erfassen Sie die Bemerkung

Bestätigung mit „Spielereignis speichern“.

Strafe Betreuer

Strafe Betreuer

Wählen Sie „Strafe Betreuer“.

⊙ Spielereignisse

Spielzeit:

Spielereignisse:

Betreuer 2' Strafe	Betreuer 5' Strafe	Betreuer 10' Strafe
Betreuer Matchstrafe 1	Betreuer Matchstrafe 2	Betreuer Matchstrafe 3

Spieler:

[0] Joachim Baumann	[3] Sandro Cesca	[6] Matthias Büchi
[9] Fredrik Holtz	[1] Riven Gruber	[5] Michal Podhradsky
[4] Nils Conrad	[8] Mikko Hautaniemi	[8] Sami Gutwacht
[8] Tim Aeschmann	[7] Yannick Bühmann	[9] Benjamin Borth
[13] Lukas Grunder	[16] Moritz Schaub	[19] Cédric Rüegsegger
[20] Felix Butt	[21] Niklas Niranen	[22] Michel Wiscoe
[24] Kari Juhani Koskelahti	[27] Yves Huser	[34] Michel Schweizermann
[66] Rasmus Sundstedt		

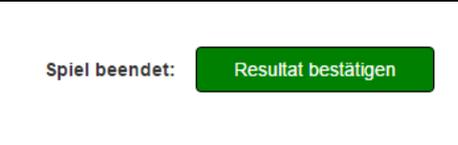
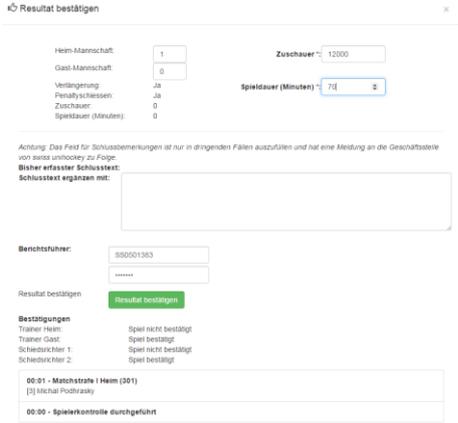
Abbrechen ✕ Spielereignis speichern ➤

Wählen Sie die Aktion aus:

- Spielereignisse
- Spieler

Bestätigung mit „Spielereignis speichern“.

4.4.3 Aktionen nach dem Spiel

	<p>Status Spiel beendet – Das Resultat muss bis spätestens 15 Minuten nach dem Spiel bestätigt werden.</p>
	<p>Wählen Sie den Status „Resultat bestätigen“. Die Bestätigung ist erst Möglich wenn, alle Akteure bereits bestätigt haben, oder 15 Minuten zum Spielende vergangen sind. Die Funktion bleibt so lange</p>
	<p>Erfassen Sie die zusätzlichen Informationen</p> <ul style="list-style-type: none"> Zuschauer Spieldauer <p>Ergänzen Sie wenn nötig den Schlusstext, kontrollieren die Bestätigungen sowie die Ereignisse.</p> <p>WICHTIG: Bitte fügen Sie nur dann einen Schlusstext ein, wenn es zwingend von Nöten ist.</p> <p>Bestätigen Sie danach das Spiel mit Ihrem Passwort.</p>
	<p>Der PDF-Bericht wird nun generiert und innert 5 Minuten per Email an Sie zugestellt</p>

4.4.3.1 Abmelden

	<p>Melden Sie sich nach dem Spiel resp. nach der jeweiligen Erfassung ab.</p>
	<p>Zum Abschluss schliessen Sie den Browser.</p>

5 Weiterführende Informationen

Die FAQ's finden Sie unter:

<http://www.swissunihockey.ch/osb-faq>

6 Support

Für technischen Support stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung

Während den Bürozeiten

Thomas Günthart (IT)	thomas.guenthart@swissunihockey.ch 031/3302457
-------------------------	---

Carla Scheidegger (Meisterschaft)	carla.scheidegger@swissunihockey.ch 031/3302450
--------------------------------------	--

Ausserhalb der Bürozeiten (Nur während den Einführungsphasen)

Hotline 1-Level Support	osb-support@swissunihockey.ch 031/3302499
-------------------------	--
