

**Deutscher Rollsport und Inline Verband e.V.
Inline-Skaterhockey Deutschland (ISHD)**



ISHD

-

Zeitnehmerausbildung

Inline- Skaterhockey Deutschland

(ISHD)

im

**Deutschen Rollsport und Inline
Verband**

(DRIV)

Stand: 31.01.2020

Inhalt

- | | |
|---|---------------------|
| 1. Die Aufgaben des Zeitnehmers | Seite 3 |
| 1.1. Grundsätzliches zum Zeitnehmer | |
| 1.2. Der Zeitnehmer vor dem Spiel | |
| 1.3. Der Zeitnehmer während des Spiels | |
| 1.4. Der Zeitnehmer nach dem Spiel | |
| 2. Regelkenntnisse für Zeitnehmer | Seite 4 |
| 2.1. Spielzeiten | |
| 2.2. Time-Out | |
| 2.3. Unterzahl | |
| 2.4. Vorteil | |
| 2.5. Kleine Zeitstrafe (2 Minuten) | |
| 2.6. Große Zeitstrafe (5 Minuten) | |
| 2.7. Disziplinarstrafe (10 Minuten / Gelbe Karte) | |
| 2.8. Spieldauerdisziplinarstrafen
(2x5 Minuten / 2x10 Minuten / Gelb-Rote Karte) | |
| 2.9. Matchstrafe (Rote Karte) | |
| 2.10. offene Zeitstrafen | |
| 3. Besonderheiten bei Strafzeiten | Seite 9 |
| 3.1. Torhüterstrafen | |
| 3.2. Mehrere Strafen für einen Spieler | |
| 4. Aufgeschobene Strafzeiten | Seite 10 |
| 4.1. Zwei Strafzeiten | |
| 4.2. Entlassen auf das Spielfeld | |
| 5. Eintragungen in den Spielberichtsbogen | Seite 11 |
| 6. Das Penaltyschiessen | Seite 14 |
| 7. Unterlagen / Formblätter | Seite 14 ff. |
| 6.1 Spielberichtsbogen | |
| 6.2 Mannschaftsaufstellung | |
| 6.3 Zusatzblatt zum Spielbericht | |
| 6.4 Zusatzblatt besondere Vorkommnisse | |



1. Die Aufgaben des Zeitnehmers

1.1 Grundsätzliches zum Zeitnehmer (ZN)

- ZN sind Offizielle und genießen somit den Schutz der Schiedsrichter
- ZN und Schiedsrichter sind ein Team
- ZN müssen sich objektiv verhalten
- ZN müssen dem Spielverlauf jederzeit folgen
- ZN haben den Schiedsrichteranweisungen jederzeit Folge zu leisten
- die ZN müssen vom Beginn bis zum Ende des Spieles am Zeitnehmertisch verbleiben (Ausnahme: Drittelpausen)
- ZN 1 muss volljährig sein
- ZN 2 muss mindestens 15 Jahre alt sein

1.2 Der Zeitnehmer vor dem Spiel

- Die ZN sollen 45 Minuten (müssen spätestens 30 Minuten) vor dem Spiel an der Spielstätte sein und den Zeitnehmerbereich vorbereiten
- Am Zeitnehmertisch muss vorhanden sein:
 - mindestens 10 offizielle, zugelassen Inline-Skaterhockey-Bälle
 - Bandmaß von mindestens 2 Meter Länge
 - 2 offizielle Sätze Schiedsrichterkarten
 - 2 offizielle Schiedsrichterpfeifen (mit Fingergriff)
 - manuelle Toranzeige
 - Sirene oder ähnliche Tonquelle
 - Uhren (Spielzeituhr, Ersatzuhr)
 - Schreibgeräte in ausreichender Menge
 - Sanitäts-Ausrüstung (am Zeitnehmertisch!)
 - Handelsüblicher Putzlappen / Wischtuch (trocken!)
 - Zusatzblätter
 - Nutzungserlaubnis
 - Spielberichtsbögen in ausreichender Menge (auch Ersatzbögen!)
 - aktuelle Fassung der Wettkampfordnung und Spielregeln
- die ZN haben mit darauf zu achten, dass für den Platzaufbau gesorgt wird
- die ZN müssen über die Bedienung der Spielzeituhr informiert sein
- die ZN haben ihren Teil des Formblattes „Zusatzblattes zum Spielbericht“ auszufüllen
- die ZN müssen bei den Mannschaften 30 Minuten vor Spielbeginn die Mannschaftsaufstellungen & Spielerpässe erfragen
- die ZN müssen rechtzeitig mit den Eintragungen im Spielberichtsbogen (allg. Daten, Mannschaftsaufstellung Heim- & Gastmannschaft) beginnen
- die ZN müssen die Schiedsrichterpässe erfragen
- nachdem die Eintragungen erfolgt sind, werden die Mannschaftsaufstellungen vom jeweiligen Kapitän/Trainer einer jeden Mannschaft abgezeichnet
- kurze Absprache mit den Schiedsrichtern zwecks Zeichengebung usw.



1.3 Der Zeitnehmer während eines Spieles

- die ZN haben alle während eines Spieles anfallenden Strafen einzutragen
- die ZN entlassen den Regeln entsprechend die bestraften Spieler von der Strafbank
- die ZN haben die Schiedsrichter auf unkorrektes Auswechseln aufmerksam zu machen
- die ZN tragen alle während eines Spieles erzielten Tore in den Spielberichtsbogen ein
- die ZN nehmen die Zeit
- die ZN stellen sicher, dass die Teams zwei Minuten vor Drittelbeginn auf dem Spielfeld sind.
- sollten Unstimmigkeiten auftreten, so sind die Schiedsrichter sofort (!) zu informieren

1.4 Der Zeitnehmer nach dem Spiel

- die ZN müssen alle freien Zeilen im Spielberichtsbogen entwerten
- die ZN müssen den Spielberichtsbogen den Mannschaftskapitänen zur Unterschrift vorlegen
- die ZN müssen den Spielberichtsbogen sowie das Formblatt „Zusatzblatt zum Spielbericht“ unterzeichnen
- die ZN haben den Spielbericht den Schiedsrichtern zwecks Unterschrift vorzulegen
- die ZN müssen den frankierten und an den jeweiligen Staffelleiter adressierten Briefumschlag den Schiedsrichtern übergeben
- die ZN sind Ansprechpartner für die Schiedsrichterbezahlung

2. Regelkenntnisse für Zeitnehmer

2.1 Spielzeiten

	Einzelspiel	Verlängerung	Drittelpause
Herren	3 x 20 Min.	2 x 10 Min.	10 Min.
Damen	3 x 20 Min.	2 x 10 Min.	
Junioren	3 x 20 Min.	2 x 10 Min.	
Jugend	3 x 15 Min.	2 x 5 Min.	
Schüler	3 x 15 Min.	2 x 5 Min.	5 Min.
Bambini	3 x 12 Min.	2 x 5 Min.	

Seit der Saison 2019 wird in allen Pflichtspielen (unabhängig von Liga & Altersklasse) mit gestoppter Spielzeit gespielt, d. h. die Spielzeit wird bei einem Pfiff durch die Schiedsrichter sofort angehalten.



Seit der Saison 2020 wird in allen Pflichtspielen (Ausnahme: 1.BL, 2.BL & 1.DBL) wieder mit **laufender** Spielzeit gespielt, wenn die Tordifferenz größer als 10 ist (Bsp. 5 : 16).

Bei Bambini-Spielen wird das Spiel alle 90 Sekunden durch die ZN unterbrochen, damit beide Mannschaften wechseln können!

2.2 Time-out

- Ein Time-out (Auszeit) kann nur von den Schiedsrichtern genehmigt werden (Time-out-Zeichen)
- Jede Mannschaft hat pro Drittel ein Time-Out von jeweils 30 Sekunden.
- Nimmt eine Mannschaft ein Time-out, so ist die Zeit erst bei Bekanntgabe durch die Schiedsrichter zu stoppen (nicht durch einen Trainer/Betreuer!!!).
- Das Time-out ist im Spielberichtsbogen zu notieren.

2.3 Unterzahl

- Eine Mannschaft ist dann in Unterzahl, wenn sie durch eine oder mehrere kleine oder große Strafen weniger Spieler auf dem Spielfeld einsetzen darf als die Gegenmannschaft (Disziplinarstrafen sind davon ausgenommen!!!)

2.4 Vorteil

- Begeht ein Spieler der nicht ballbesitzenden Mannschaft einen Regelverstoß, der eine kleine oder große Zeitstrafe erfordert, der Ballbesitz sich aber nicht ändert, so zeigt der Schiedsrichter dies durch Erheben seines Armes an (Vorteilssituation) und pfeift erst ab, wenn der Spielzug des ballbesitzenden Teams vollendet ist, um dann die entsprechende Strafe zu verhängen
- Der Spielzug gilt erst dann als beendet, wenn die Ballkontrolle von der einen zur anderen Mannschaft wechselt oder der Ball nicht mehr spielbar ist, d.h. keine Abpraller vom Torhüter, vom Tor oder von den Banden oder zufälliger Kontakt des Gegners mit dem Ball
- Erzielt die Mannschaft im Ballbesitz während einer Vorteilssituation ein Tor, wird die Strafe, sofern es sich um eine kleine Zeitstrafe (2-Minutenstrafe) handelt, aufgehoben (aber trotzdem im Spielberichtsbogen notiert)

2.5 Kleine Zeitstrafe (2-Minutenstrafe)

- bei einer kleinen Zeitstrafe geht der Spieler für zwei Minuten auf die Strafbank
- die Schiedsrichter haben dem ZN die Strafzeit und die Art des Fouls mitzuteilen sowie die Nummer des zu bestrafenden Spielers



- der ZN notiert die Nummer und den Strafzeitbeginn
- Wird ein Tor in einer Vorteilssituation erzielt, und die Strafe somit aufgehoben, wird auch das Strafzeitende eingetragen (in dieser Situation ist die Zeit für Strafzeitbeginn und -ende, sowie die Zeiteintragung des Tores identisch)
- sofern die Mannschaft des bestraften Spielers in Unterzahl ist, wird der Spieler wieder auf das Spielfeld entlassen, wenn gegen seine Mannschaft, während seine Strafzeit lief, ein Tor erzielt wurde
- wenn keine Unterzahl zum Zeitpunkt des Gegentores war, verbleibt der Spieler auf der Strafbank
- dem bestraften Spieler werden die letzten 15 Sekunden seiner Strafzeit mitgeteilt
- wenn die Strafzeit des Spielers abgelaufen ist, wird der Spieler wieder auf das Spielfeld entlassen (Ausnahme: aufgeschobene Strafen!!!)

Eintragungen in den Spielberichtsbogen (Beispiel)

Zeit	Nr.	Min	Ende	Code	
10:00	5	2	12:00	A	Standard
15:00	10	2	15:45	E	Ablauf durch Tor
21:00	30	2	21:00	H	Tor in Vorteilssituation

2.6 Große Zeitstrafe (5-Minuten-Strafe)

- bei einer großen Zeitstrafe geht der Spieler für fünf Minuten auf die Strafbank
- die Schiedsrichter haben dem ZN die Strafzeit und die Art des Fouls mitzuteilen sowie die Nummer des zu bestrafenden Spielers
- der ZN notiert die Nummer und den Strafzeitbeginn und das Strafende
- gleichgültig wie viele Gegentore die Mannschaft des bestraften Spielers bekommt, der Spieler muss diese Strafzeit von der ersten bis zur letzten Sekunde absitzen
- dem bestraften Spieler sind die letzten 15 Sekunden seiner Strafzeit mitzuteilen
- wenn die Strafzeit des Spielers abgelaufen ist, wird der Spieler wieder auf das Spielfeld entlassen (Ausnahme: aufgeschobene Strafen!!!)

Eintragung in den Spielberichtsbogen (Beispiel)

Zeit	Nr.	Min	Ende	Code
10:00	5	5	15:00	F

2.7 Disziplinarstrafe (10 Minuten / Gelbe Karte)

- bei einer Disziplinarstrafe geht der Spieler für 10 Minuten auf die Strafbank
- die Schiedsrichter haben dem ZN die Strafzeit und die Art des Fouls mitzuteilen sowie die Nummer des zu bestrafenden Spielers
- der ZN notiert die Nummer und den Strafzeitbeginn und das Strafende
- gleichgültig wie viele Gegentore die Mannschaft des bestraften Spielers bekommt, der Spieler muss diese Strafzeit von der ersten bis zur letzten



- Sekunde absitzen
- da es eine persönliche Strafe gegen den Spieler ist, spielt die Mannschaft nicht in Unterzahl
- dem bestraften Spieler sind die letzten 15 Sekunden seiner Strafzeit mitzuteilen
- wenn die Strafzeit abgelaufen ist, wird der Spieler erst bei der nächsten Spielunterbrechung auf das Spielfeld entlassen

Eintragung in den Spielberichtsbogen (Beispiel)

Zeit	Nr.	Min	Ende	Code
10:00	5	10	20:00	ZA

2.8 Spieldauerdisziplinarstrafe

- eine Spieldauerdisziplinarstrafe resultiert aus der zweiten gelben Karte oder der zweiten großen Zeitstrafe (keine Kombination aus 1x gelber Karte und 1x großen Zeitstrafe!)

Automatische Spieldauerdisziplinarstrafe

a) zweite gelbe Karte (10+GM)

- Spieler muss das Spielfeld und die unmittelbare Umgebung (Mannschaftsbank) verlassen
- Die Mannschaft spielt komplett weiter (da persönliche Strafe)

Eintragungen in den Spielberichtsbogen (Beispiel)

Zeit	Nr.	Min	Ende	Code
05:00	5	10	15:00	ZA
...				
25:00	5	10+GM	-	ZA

b) zweite große Zeitstrafe (5+GM)

- Spieler muss das Spielfeld und die Spielstätte verlassen
- der ZN notiert die Nummer und den Strafzeitbeginn und das Strafende
- die Mannschaft des bestraften Spielers stellt einen anderen Spieler für die Strafbank ab, der die große Zeitstrafe absitzt
- die Nummer des Spielers, welcher die Strafzeit absitzt, wird nicht notiert
- gleichgültig wie viele Gegentore die Mannschaft des bestraften Spielers bekommt, der Spieler muss diese Strafzeit von der ersten bis zur letzten Sekunde absitzen
- dem absitzenden Spieler sind die letzten 15 Sekunden der Strafzeit mitzuteilen
- wenn die Strafzeit des Spielers abgelaufen ist, wird der Spieler wieder auf das Spielfeld entlassen (Ausnahme: aufgeschobene Strafen!!!)



Eintragungen in den Spielberichtsbogen (Beispiel)

Zeit	Nr.	Min	Ende	Code
05:00	5	5	10:00	F
...				
25:00	5	5+GM	30:00	K

direkte Spieldauerdisziplinarstrafe

c) 5 + Spieldauerdisziplinarstrafe (5+GM)

- Spieler muss das Spielfeld und die unmittelbare Umgebung (Mannschaftsbank) verlassen
- der ZN notiert die Nummer und den Strafzeitbeginn und das Strafende
- die Mannschaft des bestraften Spielers stellt einen anderen Spieler für die Strafbank ab, der die große Zeitstrafe absitzt
- die Nummer des Spielers, der die Strafzeit absitzt, wird nicht notiert
- gleichgültig wie viele Gegentore die Mannschaft des bestraften Spielers bekommt, der Spieler muss diese Strafzeit von der ersten bis zur letzten Sekunde absitzen
- dem absitzenden Spieler sind die letzten 15 Sekunden seiner Strafzeit mitzuteilen
- wenn die Strafzeit des Spielers abgelaufen ist, wird der Spieler wieder auf das Spielfeld entlassen (Ausnahme: aufgeschobene Strafen!!!)

Eintragung in den Spielberichtsbogen (Beispiel)

Zeit	Nr.	Min	Ende	Code
10:00	5	5+GM	15:00	D

d) Spieldauerdisziplinarstrafe (GM)

- Spieler muss das Spielfeld und die unmittelbare Umgebung (Mannschaftsbank) verlassen
- Die Mannschaft spielt komplett weiter (da persönliche Strafe)

Eintragung in den Spielberichtsbogen (Beispiel)

Zeit	Nr.	Min	Ende	Code
10:00	5	GM	-	ZA

2.9 Matchstrafe (MP, Rote Karte)

- Spieler muss das Spielfeld und die unmittelbare Umgebung (Mannschaftsbank) verlassen
- Eine rote Karte beinhaltet immer eine große Zeitstrafe
- die Schiedsrichter haben dem ZN die Strafzeit und die Art des Fouls mitzuteilen, sowie die Nummer des zu bestrafenden Spielers
- der ZN notiert die Nummer und den Strafzeitbeginn und das Strafende



- die Mannschaft des bestraften Spielers stellt einen anderen Spieler für die Strafbank ab, welcher die 5-Minuten-Strafe absitzt
- die Nummer des Spielers, welcher die Strafzeit absitzt, wird nicht notiert
- gleichgültig wie viele Gegentore die Mannschaft des bestraften Spielers bekommt, der Spieler muss diese Strafzeit von der ersten bis zur letzten Sekunde absitzen
- dem absitzenden Spieler sind die letzten 15 Sekunden seiner Strafzeit mitzuteilen
- wenn die Strafzeit des Spielers abgelaufen ist, wird der Spieler wieder auf das Spielfeld entlassen (Ausnahme: aufgeschobene Strafen!!!)

Eintragung in den Spielberichtsbogen

Zeit	Nr.	Min	Ende	Code
10:00	5	MP	15:00	F

2.10 offene Zeitstrafen

- Alle am Ende eines Spielabschnitts offenen (noch laufenden) Zeitstrafen werden in den nächsten Spielabschnitt übernommen und dort fortgesetzt.
- Bei einer Verlängerung werden offene Zeitstrafen aus der regulären Spielzeit in die Verlängerung übernommen und dort fortgesetzt.
- Spieler, die am Ende eines Spiels (inklusive der Verlängerung) noch offene Zeitstrafen absitzen, dürfen nicht an einem Penaltyschießen teilnehmen.

3. Besonderheiten bei Strafzeiten

3.1 Torhüterstrafen

Grundsatz: Ein Torhüter geht **nie** auf die Strafbank!

Erhält ein Torhüter eine kleine Zeitstrafe oder die erste große Zeitstrafe oder die erste Disziplinarstrafe, so geht der Torhüter nicht auf die Strafbank. Seine Strafe wird von einem Feldspieler seines Teams abgesessen, der sich zum Zeitpunkt des Vergehens auf dem Spielfeld befunden hat. Dieser Spieler wird vom Mannschaftskapitän bestimmt.

Der Spieler, welcher die Strafe absitzt, wird nicht auf dem Spielberichtsbogen notiert!



3.2 Mehrere Strafen für einen Spieler

Grundsatz: Eine kleine Zeitstrafe läuft immer zuerst,
dann die große Zeitstrafe.
Eine Disziplinarstrafe läuft immer erst im Anschluss an diese
Strafen.

Variante 1 (2+10 bzw. 5+10)

- der bestrafte Spieler sitzt zunächst die kleine bzw. die große Zeitstrafe ab, dann die Disziplinarstrafe
- die Mannschaft des bestraften Spielers stellt einen zweiten Spieler ab, der nach Ablauf der kleinen bzw. großen Zeitstrafe wieder auf das Spielfeld entlassen wird (Ausnahme: aufgeschobene Strafen!)
- der bestrafte Spieler sitzt nach Ablauf der kleinen bzw. großen Zeitstrafe seine Disziplinarstrafe ab
- Zeiteintragung auf dem Spielberichtsbogen: der Beginn der 10-Minuten ist das Ende der kleinen bzw. großen Zeitstrafe

Variante 2 (2+5)

- der bestrafte Spieler sitzt zunächst die kleine und dann die große Zeitstrafe ab
- die große Zeitstrafe beginnt erst nach Ablauf der kleinen Zeitstrafe!
- Zeiteintragung auf dem Spielberichtsbogen: der Beginn der großen Zeitstrafe ist das Ende der kleinen Zeitstrafe

Variante 3 (2+2)

- der bestrafte Spieler sitzt zunächst die erste kleine Zeitstrafe und dann die zweite kleine Zeitstrafe nacheinander ab
- die zweite kleine Zeitstrafe beginnt erst nach Ablauf der ersten kleinen Zeitstrafe
- Zeiteintragung auf dem Spielberichtsbogen: das Ende der ersten kleinen Zeitstrafe ist der Beginn der zweiten kleinen Zeitstrafe

4. Aufgeschobene Strafzeiten

Grundsätze

1. Es laufen nie mehr als zwei Strafzeiten für eine Mannschaft gleichzeitig (Disziplinarstrafen werden hierbei vollkommen unberücksichtigt)!
2. Niemals durch viele Strafzeiten irritieren lassen!
3. Zunächst erst einmal alle Strafzeiten notieren (wegen der Reihenfolge)!



4. Bei Zweifeln, die Schiedsrichter rechtzeitig befragen (bspw. wie werden die Spieler von der Strafbank entlassen?)

4.1 Zwei Strafzeiten

- es laufen niemals mehr als zwei Strafzeiten (Disziplinarstrafen ausgenommen) für eine Mannschaft gleichzeitig!
- eine dritte – s.g. aufgeschobene Strafe – beginnt erst wenn eine der ersten beiden Strafen abgelaufen ist
- Zeitpunkt für den Beginn der aufgeschobenen Strafe ist das Ende der Strafe, die zuerst von den beiden vorherigen endet

4.2 Entlassen auf das Spielfeld

- ein Spieler wird grundsätzlich auf das Spielfeld entlassen
- es wird in der Reihenfolge auf das Spielfeld entlassen, wie die Strafzeit der jeweiligen Spieler endet
- es ist darauf zu achten, dass die zulässige Spieleranzahl auf dem Spielfeld nicht überschritten wird
- hat eine Mannschaft noch eine laufende Strafe, so darf nur der Spieler auf das Spielfeld entlassen werden, dessen Strafe zuerst abgelaufen ist
- hat eine Mannschaft zwei laufende Strafen, so dürfen der/die Spieler erst bei der nächsten Spielunterbrechung auf das Spielfeld entlassen werden (soweit sie ihre Strafen schon abgesessen haben)

Eintragungen in den Spielberichtsbogen (Beispiel)

Zeit	Nr.	Min	Ende	Code	
10:00	5	2	12:00	A	
11:00	10	2	13:00	E	
12:00	30	2	14:00	H	3. (aufgeschobene) Strafe

5. Eintragungen im Spielberichtsbogen

Grundsätzliches

Die Eintragungen im Spielberichtsbogen und den Zusatzblättern sind in sauberer und lesbarer Schrift vorzunehmen. Jede Korrektur bzw. Änderung bedarf der Unterschrift eines Schiedsrichters. Sind Strafzeiten oder Tore irrtümlich falsch eingetragen, so ist eine neue Zeile zu verwenden. Der Spielbericht ist eine Urkunde, die entsprechend behandelt werden muss.



Linker Teil

- unter **Club 1** wird die Heimmannschaft und unter **Club 2** die Gastmannschaft eingetragen sowie dahinter die jeweilige Liga-Zugehörigkeit
- darunter werden Spielort, Spielbeginn und Datum erfasst
- entsprechend der Spielart werden Meisterschaft, Turnier usw. entsprechend angekreuzt. Zeitnehmer und Schiedsrichter werden mit Passnummer, Namen und Vornamen eingetragen. Die dahinter befindlichen Felder sind für deren Unterschriften am Spielende vorgesehen
- unter **RESULTAT** werden die in den jeweiligen Spielabschnitten erzielten Tore erfasst und am Ende des Spieles addiert
- unter **FINAL** wird das Endergebnis des Spieles eingetragen
- darunter befindet sich das Feld in dem der Gewinner der Begegnung eingetragen wird (bei unentschiedenem Spiel = streichen oder „unentschieden“)
- in dem Feld **CAPTAIN 1** und **CAPTAIN 2** unterschreiben die Kapitäne der beiden Mannschaften am Spielende
- darunter befindet sich ein Feld für **Bemerkungen**, das nur von den Schiedsrichtern genutzt werden darf. In diesem Feld ist ein Ankreuzfeld für besondere Vorkommnisse.

Mittelteil

- neben der **1** ist der Name der Heimmannschaft einzutragen
- in der ersten Spalte werden Rückennummer, in der zweiten Spalte Name und Vorname und in der dritten Spalte werden die Passnummern der Spieler erfasst
- in der ersten Zeile (bei **C**) ist der Mannschaftskapitän einzutragen
- die zweite Zeile (bei **A**) ist für den Assistent vorgesehen
- die dritte und vierte Zeile ist für die Torhüter der Mannschaft vorgesehen (erster bzw. Ersatztorhüter spielen hierbei keine Rolle). In den beiden Zeilen befinden sich jeweils drei Ankreuzfelder, in denen angekreuzt wird, welcher Torhüter in welchem Drittel gespielt hat.
- in den weiteren 14 Zeilen werden die restlichen Spieler der Mannschaft eingetragen
- in dem Feld **COACH** wird der Trainer/Betreuer der Mannschaft zunächst lesbar eingetragen. Dahinter befindet sich das Unterschriftenfeld, in dem er die Mannschaftsaufstellung vor Spielbeginn bestätigt.
Analog ist unter 2 mit der Gastmannschaft zu verfahren.



Rechter Teil (unter **Torschützen**)

- in der ersten Spalte wird die Zeit erfasst, in der das Tor erzielt wurde
- in der zweiten Spalte die Nummer des Torschützen und in der dritten Spalte die Rückennummer seines Assistenten
- in der dritten Zeile werden die Tore durchnummeriert (1, 2, 3 usw.)
- die Spalten werden rechts daneben fortgeführt. Am Ende dieser Spalte werden unter **TOTAL** die Gesamttore der jeweiligen Mannschaft eingetragen.
- die Tore werden in der oberen Hälfte für die Heimmannschaft und in der unteren Hälfte für die Gastmannschaft getrennt aufgeführt
- unter TOTAL befindet sich das Feld **TIME OUT**. In den dahinter befindlichen Ankreuzfeldern werden die Time-outs der Mannschaft drittelweise erfasst (z.B. erstes Time-out erfolgt im 2. Drittel = Kreuz bei 2) **OP** ist für eine Verlängerung vorgesehen.

Rechter Teil (unter **Strafen**)

- in der ersten Spalte wird der Beginn der Strafzeit eingetragen
- in der zweiten Spalte wird die Rückennummer des bestraften Spielers eingetragen
- in der dritten Spalte erfolgt die Eintragung der Strafminuten
- für jede Strafzeit ist dabei eine gesonderte Zeile zu verwenden
- in der vorletzten Spalte erfolgt die Eintragung des Strafzeitenendes
- unter Code wird der/die jeweilige Buchstabe/Ziffer der Strafe eingetragen
- am Ende der Spalte befindet sich das Feld **TOTAL**, in dem die Summe der Strafminuten (Rote Karten werden nicht dazu addiert!) eingetragen wird
- wie auch bei Toren, werden die Strafzeiten der Mannschaft getrennt erfasst (die Heimmannschaft oben, die Gastmannschaft unten)

Eintragung von Strafzeiten in den Spielberichtsbogen:

kleine Zeitstrafe (2-Minuten-Strafe)

Zeit	Nr.	Min	Ende	Code
10:00	8	2	12:00	A

große Zeitstrafe (5-Minuten-Strafe)

Zeit	Nr.	Min	Ende	Code
10:00	8	5	15:00	F

Disziplinarstrafe (10 Minuten, gelbe Karte)

Zeit	Nr.	Min	Ende	Code
10:00	8	10	20:00	ZA



Spieldauerdisziplinarstrafe (2 x Disziplinarstrafe)

Zeit	Nr.	Min	Ende	Code
05:00	8	10	15:00	ZA
...				
25:00	8	10+GM	-	ZA

Spieldauerdisziplinarstrafe (2 x 5 Min.)

Zeit	Nr.	Min	Ende	Code
05:00	8	5	10:00	F
...				
25:00	8	5+GM	30:00	K

direkte Spieldauerdisziplinarstrafe

Zeit	Nr.	Min	Ende	Code
10:00	8	GM	-	ZA

5 Min. + Spieldauerdisziplinarstrafe

Zeit	Nr.	Min	Ende	Code
10:00	8	5+GM	15:00	D

Matchstrafe (rote Karte)

Zeit	Nr.	Min	Ende	Code
10:00	8	MP	15:00	F

6. Das Penaltyschiessen

- Zum Penaltyschießen kommt es, wenn es nach Ablauf der Spielzeit unentschieden steht; das Formblatt „Penaltyschiessen“ wird hierzu benötigt.
- Es werden 5 Feldspieler und 1 Torhüter von jeder Mannschaft nominiert.
- Zuerst werden nur die ersten drei Penaltyschüsse jeder Mannschaft ausgeführt.
- Sollte nach Abschluss der ersten drei Penaltyschüsse noch keine Entscheidung gefallen sein, wird das Penaltyschießen im Shoot-Out fortgesetzt, bis ein Sieger fest steht.
- Für das Spielergebnis ist am Ende des Penaltyschießens nur der entscheidende Penalty (sog. „GameWinningGoal“, Abk. „GWG“) relevant.
- Nur dieses Tor** wird in den Spielberichtsbogen wie folgt eingetragen:
als Spielzeit „GWG“ + Nummer des Torschützen

7. Unterlagen / Formblätter

- Spielberichtsbogen
- Mannschaftsaufstellung
- Zusatzblatt zum Spielbericht
- Zusatzblatt Besondere Vorkommnisse
- Zusatzblatt Penaltyschiessen