

Allgemeine Hinweise

Die Zeitangaben sind immer als volle vergangene Spielzeit von 00:00 bis 60:00 einzutragen (nicht Drittelweise)!

Beim Eintragen von Spielernummern ist zu prüfen, ob diese auch in der Aufstellung vorhanden sind!

Die Codes sind je nach Art des Foulspiels bzw. des Vergehens den „Strafzeitencodes 2025“ (s. Vorderseite) zu entnehmen!

Hinweise zu Eintragungen von Strafzeiten

kleine Zeitstrafe (2 Min.)

Zeit	Nr.	Min	Ende	Code
10:00	3	2	12:00	A
15:00	10	2	15:45	E
21:00	30	2	21:00	H

Eine kleine Zeitstrafe wird entweder vollständig abgesessen (1.Zeile), oder endet bei einem Gegentor in Unterzahl (2.Zeile) oder endet bei einem Tor in einer Vorteilssituation (3.Zeile) vorzeitig.

große Zeitstrafe (5 Min.)

Zeit	Nr.	Min	Ende	Code
10:00	3	5	15:00	F

Eine große Zeitstrafe wird immer vollständig abgesessen.

Disziplinarstrafe (10 Min.)

Zeit	Nr.	Min	Ende	Code
10:00	4	10	20:00	ZA

Die Strafe wird vollständig abgesessen, der Spieler wird auf dem Feld ersetzt. Die Mannschaft spielt durch eine Disziplinarstrafe nicht in Unterzahl.

Matchstrafe (rote Karte)

Zeit	Nr.	Min	Ende	Code
10:00	4	MP	15:00	F

Der Spieler verlässt das Spielfeld, ein anderer Spieler sitzt 5 Strafminuten ab. Es wird nur die Strafe für den Spieler eingetragen, der die Strafe auch erhalten hat!

Spieldauerdisziplinarstrafe (2 x Disziplinarstrafe)

Zeit	Nr.	Min	Ende	Code
05:00	3	10	15:00	ZA
...				
25:00	3	10+GM	-	ZA

direkte Spieldauerdisziplinarstrafe (ohne vorherige Strafe)

Zeit	Nr.	Min	Ende	Code
10:00	3	GM	-	ZA

In beiden Fällen gilt:

Der Spieler verlässt das Spielfeld, die Strafe muss nicht von jemand anderem abgesessen werden.

Spieldauerdisziplinarstrafe (2 x große Zeitstrafe)

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

große Zeitstrafe + Spieldauerdisziplinarstrafe

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

In beiden Fällen gilt:

Der Spieler verlässt das Spielfeld, ein anderer Spieler sitzt die große Zeitstrafe ab. Es wird nur die Strafe für den Spieler eingetragen, der die Strafe auch erhalten hat!