

Handbuch Handhabung Papier-Spielbericht

Art. 1 Allgemeines

¹ Um den Spielbericht korrekt benutzen zu können, sind folgende Punkte zu beachten:

- a) Jeder Spielbericht besteht aus einem weissen Deckblatt und vier farbigen Durchschlägen bzw. Kopien. Die Blätter sind nach dem Unterzeichnen von den Referees voneinander zu trennen und den einzelnen Parteien gemäss nachfolgendem Verteiler auszuhändigen:
 - i weiss: wird vom Veranstalter der Geschäftsstelle zugestellt
 - ii rosa: Kopie Referees
 - iii blau: Kopie erstgenannter Verein (Club 1)
 - iv gelb: Kopie zweitgenannter Verein (Club 2)
 - v grün: Kopie Veranstalter
- b) Für das Ausfüllen ist eine harte Unterlage zu benutzen (wegen der Durchschläge)
- c) Der Spielbericht ist in Druckbuchstaben mit Kugelschreiber auszufüllen (wegen der Durchschläge). Damit auch der fünfte Durchschlag noch lesbar ist, muss stark gedrückt werden.
- d) 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 das Spielsekretariat verantwortlich.
- e) Der Spielbericht muss vor dem Spiel von einem volljährigen Team-Staff-Mitglied im entsprechenden Feld (Unterschrift Betreuer*in 1 oder 2) unterschrieben werden. Danach sind Ergänzungen und Korrekturen auf dem Spielbericht nur noch durch das Spielsekretariat und die Referees erlaubt.
- f) 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 Teamblatt den Referees zu übergeben. Die Namen der Spielenden müssen mit denjenigen auf dem Teamblatt identisch sein. Der von den Referees überprüfte Spielbericht ist unmittelbar vor dem Spiel dem Spielsekretariat zu übergeben.
- g) Das Spielsekretariat trägt bei Einzelspielen während des Spiels Tore, Strafen und Strafstösse in den dafür vorgesehenen Feldern ein.
- h) Das Spielsekretariat trägt in den Pausen die Zwischenresultate und nach dem Spiel das Schlussresultat (nach einer eventuellen Verlängerung) sowie das Siegerteam (ev. n.P.) oder "unentschieden" ein. Findet eine Verlängerung statt, kreuzt das Spielsekretariat im entsprechenden Feld das entsprechende Kästchen an.
- i) Die Referees kontrollieren, dass bei "besonderen Vorkommnissen" (Matchstrafe/Protest/Besonderes Ereignis) im dafür vorgesehenen Feld das entsprechende Kästchen angekreuzt wird.
- j) Die Resultatverantwortlichen der beiden Teams unterschreiben den Spielbericht unmittelbar nach dem Spiel. Diese Unterschrift ist keine Anerkennung, sondern nur eine Bestätigung der Einsicht des Spielberichts.
- k) Zum Schluss unterschreiben das Spielsekretariat und die Referees den Spielbericht.
- l) Falls mehr als 20 Spielende eingesetzt werden und ein Spielbericht mit nur 20 Zeilen benutzt wird oder falls die Felder für Tore oder Strafen nicht ausreichen, muss ein zweiter Spielbericht ausgefüllt werden:
 - 1. Spielnummer (1)
 - 2. Name des erstgenannten Teams (=Club 1) (9)
 - 3. Name des zweitgenannten Teams (=Club 2) (11)
 - 4. Bei zusätzlichen Spielenden: Position (12), (Rücken-)Nummer (13), Name und Vorname (14), Lizenznummer (15), Name Team-Staff-Mitglied (17) und Unterschrift Team-Staff-Mitglied (18)
 - 5. Bei zusätzlichen Toren: Zeitpunkt des Torerfolges (20), Torschützen bei einem Torerfolg (21), Assist bei einem Torerfolg, max. 1 (22), Drittel oder Verlängerung bei einem Torerfolg (23)

6. Bei zusätzlichen Strafen: Strafzeit-Beginn (24), Nummer der bestraften Person (25), Code für Strafen (26), Strafzeit-Ende (27)
7. Name und Unterschrift des Spielsekretariats (28) und der Referees (30)(32), Unterschrift der beiden Resultatverantwortlichen (34)(42)

Art. 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. DNLB, HGF1, Jin. U21A etc. (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 Goalies (=T) angegeben werden
13. (Rücken-)Nummer der Spielenden in aufsteigender Reihenfolge (erlaubt sind bei Feldspielern und Feldspielerinnen 2-99 und bei Goalies 1-99)
14. Name und Vorname der Spielenden (keine Abkürzungen und identisch mit der Lizenz)
15. Lizenznummer
16. Kontrollfelder (kontrollierte Personen werden durch die Referees (☐) abgehakt)
17. Name Team-Staff-Mitglied 1 (hauptverantwortliche Betreuungsperson des Teams)
18. Unterschrift Team-Staff-Mitglied 1
19. Namen übrige Team-Staff-Mitglieder 2-5
20. Zeitpunkt des Torerfolges
21. Torschützen bei einem Torerfolg
22. Assist bei einem Torerfolg, max. 1
23. Drittel oder Verlängerung bei einem Torerfolg, entsprechendes Feld ankreuzen
24. Strafzeit-Beginn, Format MM.SS
25. Nummer der bestraften Person
26. Code für Strafen, siehe Artikel 3
27. Strafzeit-Ende, Format MM.SS
28. Name und Unterschrift Spielsekretariat
29. Lizenznummer Spielsekretär oder Spielsekretärin, für etwaige Abklärungen
30. Name und Unterschrift Referee 1
31. Lizenznummer Referee 1
32. Name und Unterschrift Referee 2
33. Lizenznummer Referee 2
34. Unterschrift resultatverantwortliche Person 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 Siegerteams (ev. n.P.) oder "unentschieden"
42. Unterschrift resultatverantwortliche Person 2 (zweitgenanntes Team (Club 2))

Art. 3 Code für Strafen

Minuten	Code	Aktivität
2	214	Aktive Goaliebehinderung
2	202	Blockieren des Stockes
2	212	Bodenspiel
2	227	Entgegennahme eines Stockes ausserhalb der Wechselzone
2	222	Unbegründete Materialbeanstandung
2	204	Achtloser Stockeinsatz
2	209	Halten
2	203	Heben des Stockes
2	205	Hoher Fuss
2	206	Hoher Stock
2	225	Nichtentfernen der Teile eines gebrochenen Stockes
2	219	Reklamieren
2	210	Sperren
2	213	Spielen mit Hand oder Arm
2	224	Spielen ohne Stock
2	218	Spielverzögerung
2	201	Stockschlag
2	207	Stossen
2	208	Überharter Körpereinsatz
2	221	Unkorrekte Ausrüstung
2	226	Unkorrekte Kleidung
2	211	Unkorrekter Abstand
2	223	Richtigstellung der Torposition
2	220	Verlassen der Strafbank
2	215	Wechselfehler
2	217	Wiederholte Vergehen
2	216	Zu viele Spieler oder Spielerinnen
2	228	Auslösen einer Auseinandersetzung
2 *	299	Begleitende Zeitstrafe
2+2	501	Rücksichtsloser Stockschlag
2+2	502	Haken
2+2	503	Stockwurf
2+2	504	Rücksichtsloser Körpereinsatz
2+2	505	Rücksichtsloses Beinstellen
2+2 *	599	Begleitende Zeitstrafe
10 *	101	Unsportliches Benehmen
MS *	301	Technische Matchstrafe
MS *	302	Matchstrafe

Minuten	Code	Aktivität
-	401	Time Out
-	402	Strafstoss
-	801 *	Protestanmeldung

Art. 4 Meldeformulare

¹ Meldeformular Starting 6 Gastteam

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

Topscore oder Topscorerin mit einem * kennzeichnen.

² Meldeformular Starting 6 Heimteam

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

Topscore oder Topscorerin mit einem * kennzeichnen.

³ Meldeformular Starting 4 Gastteam

Position	Nr.	Vorname	Name
Tor			
Verteidigung			
Angriff 1			
Angriff 2			

⁴ Meldeformular Starting 4 Heimteam

Position	Nr.	Vorname	Name
Tor			
Verteidigung			
Angriff 1			
Angriff 2			