



Floorball-Verband Deutschland e.V.

Ausfüllen des Spielberichts

INHALT

§ 1	Vor dem Spiel.....	2
§ 2	Während des Spiels.....	3
§ 3	Nach dem Spiel	4

§ 1 Vor dem Spiel

1. Vor jedem Spiel ist ein offizieller Spielberichtsbogen (SBB) vom Spielsekretariat vorzubereiten und der Kopf des Spielberichts bogens auszufüllen (siehe Muster auf der letzten Seite)
 - Spielnummer eintragen (aus dem Saisonmanager!) (1)
 - Datum des Spiels eintragen (2)
 - Spielort eintragen (3)
 - tatsächlicher Spielbeginn (4)
 - Liga eintragen (z.B. RL-Nordwest, VL-Nordwest) (5)
 - Zuschauerzahl eintragen: hierbei sollten möglichst genaue Zahlen eingetrag en werden. Es empfiehlt sich, kurz vor Spielbeginn oder in der (1. Drittel-)pause zu zählen und erst dann einzutragen. (6)
 - Spielform (Großfeld/ Kleinfeld/ Mixed) ankreuzen (7)
 - Spielklasse/Altersklasse (Herren/Damen/U17, ...) ankreuzen/eintragen (8)
 - Name des Heimteams und des Gastteams eintragen (9), (10)
 - Namen Spielsekretär und Zeitnehmer eintragen (21)
2. Die Betreuer tragen ihre Spielerkader in Druckschrift ein und bestätigen mit ihrer Unterschrift die Richtigkeit. Der Kapitän wird mit einem „K“ oder „C“, Torhüter werden mit einem „T“ gekennzeichnet. Änderungen sind danach nicht mehr möglich. Spätere Änderungen, z. B. bei Einsatz eines Feldspielers als Torhüter sind auf einem Berichtsformular zu notieren. Der erste Betreuer, der auf dem Spielberichtsbogen eingetragen ist, muss volljährig sein. Die Angaben sollten 30 Minuten vor Spielbeginn vorliegen. (11), (12), (13), (14)
3. Die Namen und Lizenznummern der Schiedsrichter sind einzutragen. (21)
4. Das Spielsekretariat kontrolliert, ob (11) bis (14)
 - jeder Spieler auf der Lizenzliste mit einer gültigen Lizenz eingetragen ist und bestätigt die Kontrolle durch Abhaken in der entsprechenden Spalte,
 - für jeden Spieler eine Nummer eingetragen ist,
 - die "Betreuer 1" beider Teams unterschrieben haben.
5. Sofern erforderlich streicht das Spielsekretariat nicht ausgefüllte Felder in den Bereichen Team 1 und Team 2 durch. (11), (12)
6. Sollte sich ein Spieler ohne erteilte Lizenz auf dem SBB befinden, so hat das Spielsekretariat vor dem Spiel das betroffene Team, die Schiedsrichter und das gegnerische Team darüber zu informieren. Zusätzlich muss ein Berichtsformular ausgefüllt und von den Schiedsrichtern und Betreuern/Kapitänen gegengezeichnet werden. Das betroffene Team erhält die Möglichkeit diesen Spieler im SBB zu streichen und nicht einzusetzen. Das betroffene Team entscheidet eigenverantwortlich über den Einsatz des nicht lizenzierten Spielers.

§ 2 Während des Spiels

1. Während des Spiels wird der Spielbericht vom Spielsekretariat (in Zusammenarbeit mit den Schiedsrichtern) ausgefüllt:
2. Alle Spielereignisse sind in Feld 15 festzuhalten. (15)
 - Torschütze und Assist der Heimmannschaft sind auf der linken Seite unter Nr./Ass. einzutragen.
 - Torschütze und Assist des Gastteams sind analog auf der rechten Seite einzutragen.
 - Kein Assist wird mit einem Strich „-“ gekennzeichnet.
 - Ein Eigentor wird durch „ET“ im Feld Nr. des Teams eingetragen, für das das Tor erzielt wurde. Ein Assist für ein Eigentor ist nicht möglich, daher wird hier „-“ eingetragen.
 - Unter dem Feld „Per.“ steht in Ziffern die jeweilige Spielperiode I, II, III, V (Verlängerung, auch auf dem KF!).
 - Unter dem Feld „Zeit“ steht die jeweilige Zeit des Ereignisses. Die Zeit ist für jeden Spielabschnitt aufsteigend zu notieren, in der Regel also beginnend mit 0:00 und endend mit 20:00.
 - Unter dem Feld „Stand“ wird der jeweilige Spielstand (auch bei Strafen) eingetragen.
 - Bei Zeitstrafen ist unter dem Feld „Strafe“ die jeweilige Strafdauer einzutragen (z.B. 2', 5'), im nebenstehenden Feld der entsprechende Strafencode (diese sind im Feld 16 aufgelistet). (16)
 - Zudem wird der unter Strafe stehende Spieler mit Nummer auf der jeweiligen Seite (Gast- oder Heimteam) eingetragen.
 - Bei einer 2-Minuten Strafe gegen den Torhüter ist dieser Spieler zu notieren und nicht der ihn vertretene Spieler.
 - Bei einer persönlichen Strafe wird nur die persönliche Strafe, nicht die begleitende 2-Minuten-Strafe eingetragen.
 - Bei einer Matchstrafe wird nur die Matchstrafe, nicht die begleitende 5-Minutenstrafe eingetragen.
 - Eine 2-Minuten-Strafe durch einen verursachten Penalty wird erst dann eingetragen, wenn der Penalty nicht verwandelt wurde.
 - Bei einem verwandelten Penalty wird die Nummer des Torschützen sowie in der Spalte Code „806“ eingetragen.
 - Bei Auszeiten wird Feld 17 benutzt - es wird die Zeit und die Periode eingetragen (z.B. 13:07/ II)
3. Besondere Ereignisse (Matchstrafen etc.) sind ankreuzen und das entsprechende Berichtsformular ist bei einer M3 auszufüllen (18)

§ 3 Nach dem Spiel

1. Nach dem Spiel kontrolliert das Spielsekretariat den SBB. (1) bis (18)
2. Das Spielsekretariat streicht nicht ausgefüllte Felder im Bereich (1) bis (15) durch, um spätere Nachträge zu verhindern (es genügt auch ein Längs-Strich).
3. Dann trägt das Spielsekretariat das Endergebnis, die Ergebnisse der Spielabschnitte (z.B. 2-7 [0-2; 2-3; 0-2]) und ggf. den Sieger ein. (19), (20)
4. Das Spielsekretariat bestätigt die Kontrolle durch Unterschrift. (21)
5. Danach kontrollieren die Kapitäne den SBB und bestätigen die Kontrolle durch Unterschrift. (22), (23)
6. Abschließend kontrollieren die Schiedsrichter den SBB und bestätigen die Kontrolle durch Unterschrift. (21)
7. Änderungen im SBB dürfen nur bei offensichtlichen Fehlern vom Spielsekretariat vorgenommen werden. Änderungen nach der Unterschrift der Schiedsrichter sind nicht zulässig.
8. Bei Unstimmigkeiten, Protesten oder sonstigen Auffälligkeiten ist ein Berichtsformular auszufüllen.
9. Das Spielsekretariat händigt den 1. Durchschlag (blau) an das Heimteam und den 2. Durchschlag (rot) an das Gastteam aus.

