

ZAŁĄCZNIK 1 – REJESTRACJA STATYSTYK

Zobacz również IIHF Case Book – Zdobywanie bramki

BRAMKI I ASYSTY

- i. Bramka zostanie przypisana w protokole meczowym graczowi, który skierował krążek do bramki przeciwnika lub jakimkolwiek graczowi drużyny atakującej, który jako ostatni dotknął krążek zanim ten znalazł się w bramce.
- ii. Kiedy bramka została zdobyta, maksymalnie dwie asysty mogą być przypisane graczowi /graczom, który jako ostatni dotknął krążek przed strzelcem bramki. Jeśli żaden z graczy inny niż strzelec bramki nie dotknął krążka przed wejściem w posiadanie krążka przez drużynę atakującą, bramka zostanie zapisana, jako „bez asysty”.
- iii. Gracz, który strzelił zwycięską bramkę w serii rzutów karnych, będzie jedynym graczem, któremu zostanie przypisana bramka podczas serii rzutów karnych.
- iv. Pierwsze nazwisko pojawiające się po strzelcu bramki, odnosi się do pierwszego asystenta lub ostatniego gracza, który dotknął krążek przed strzelcem bramki.
- v. Każda bramka i wszystkie asysty liczone są za jeden punkt w rejestrze statystyk graczy.
- vi. Nie przypisuje się asyst do bramek, które:
 - a. Nie trafiły do bramki (została uznana bramka);
 - b. Są zdobyte w serii rzutów karnych;
 - c. Są zaliczane, jako „bramka samobójcza” (zobacz definicję „bramka samobójcza”).

BRAMKA/GOL DO PUSTEJ BRAMKI

Bramka zdobyta w momencie, gdy bramkarz drużyny przeciwnej jest na swojej ławce graczy i nie znajduje się na lodzie zmierzając do bramki. Bramkarzowi nie przypisuje się utraty bramki, jeśli znajduje się na ławce graczy.

BRAMKA PRZY RÓWNEJ LICZBIE GRACZY

Bramka zdobyta, kiedy obydwie drużyny mają taką samą liczbę graczy z pola na lodzie.

BRAMKA ZDOBYTA Z UDZIAŁEM DODATKOWEGO ATAKUJĄCEGO GRACZA Z POLA

Bramka zdobyta przez drużynę, której bramkarz znajduje się na ławce graczy, a w jego miejsce wszedł dodatkowy gracz (z pola).

WZNOWIENIA WYGRANE/PRZEGRANE

Uznane za wygrane przez drużynę jest to wznowienie, po którym drużyna wchodzi w posiadanie krążka.

BRAMKA ROZSTRZYGAJĄCA MECZ

W meczu zdobyta bramka, która przewyższa o jeden całkowitą liczbę bramek zdobytych przez drużynę przeciwną (na przykład, jeżeli drużyna wygrywa mecz 5-2, gracz, który zdobył trzecią bramkę jest określony, jako strzelec rozstrzygającej bramki); W serii rzutów karnych, rozstrzygającą bramką jest pierwsza zdobyta przez daną drużynę, która była wystarczająca do rozstrzygnięcia na jej korzyść serii rzutów karnych (na przykład, jeśli drużyna – wygrywa serię rzutów karnych 2-0, gracz, który zdobył pierwszą bramkę, zostanie określony, jako strzelec rozstrzygającej bramki).

PRZEGRANY BRAMKARZ

Bramkarz, który stracił bramkę rozstrzygającą mecz (na przykład, jeśli drużyna przegrywa mecz 6-4, bramkarz, który stracił piątą bramkę) zostaje określony, jako przegrany.

ZWYCIĘSKI BRAMKARZ

Bramkarz, który znajduje się w bramce, kiedy drużyna wygrywająca zdobyła bramkę rozstrzygającą mecz (na przykład, jeżeli drużyna wygrywa 6-4, bramkarz, który znajduje się w bramce w chwili, gdy drużyna wygrywająca zdobywa piątą bramkę, zostanie określony, jako zwycięski).

BRAMKI STRACONE

Bramki stracone przez bramkarza w momencie, gdy znajdował się na lodzie. Bramki do pustej bramki nie obciążają bramkarza. Bramkarzowi, który stracił bramkę rozstrzygającą mecz podczas serii rzutów karnych, zostanie zapisany jeden strzał na bramkę i jedna bramka stracona.

ŚREDNIA PUSZCZONYCH BRAMEK

Obliczana na podstawie dzielenia liczby straconych przez bramkarza bramek przez liczbę rozegranych minut, a uzyskaną liczbę następnie mnoży się przez 60 (długość regularnego czasu gry).

BRAMKA SAMOBÓJCZA

Bramka zdobyta przez gracza broniącego w wyniku bezpośredniego strzału/zagrania do własnej bramki. Krążek, który odbija się od kija lub jakiegokolwiek części ciała gracza broniącego i trafia do bramki, nie jest uważany za bramkę samobójczą.

CZAS TRWANIA KAR

Kara mniejsza = 2 minuty

Kara większa = 5 minut

Kara za niesportowe zachowanie = 10 minut

Kara meczu za niesportowe zachowanie = 20 minut

Kara meczu = 25 minut

PLUS/MINUS

Obliczane poprzez odjęcie liczby goli straconych przez drużynę gracza w momencie, gdy znajdował się on na lodzie (z wyłączeniem bramek w przewadze każdej z drużyn) od liczby bramek zdobytych przez drużynę gracza w momencie, gdy znajdował się on na lodzie.

PUNKTY

Obliczane poprzez dodanie bramek i asyst.

BRAMKA W PRZEWADZE

Bramka zdobyta przez drużynę, która ma jednego lub więcej graczy z pola na lodzie niż przeciwnik w momencie zdobycia bramki.

PROCENT OBRON

Obliczana na podstawie dzielenia liczby bramek straconych przez bramkarza przez liczbę wszystkich strzałów na niego oddanych.

BRAMKA W OSŁABIENIU

Bramka zdobyta przez drużynę, która ma mniej graczy z pola na lodzie niż przeciwnik w momencie zdobycia bramki.

STRZAŁY NA BRAMKĘ

Za każdym razem, kiedy krążek jest skierowany w kierunku bramki i albo wchodzi do bramki, albo zmierza w kierunku bramki, ale bramkarz (lub broniący współpartner) nie wykonał obrony.

CZyste konto (SHUTOUT)

Mecz, w którym bramkarz nie stracił gola w trakcie pełnego czasu gry. Jeżeli dwóch bramkarzy zachowało czyste konto, nie zostanie odnotowane w ich statystykach zachowanie czystego konta, ale ich zespół zostanie określony, jako ten, który zachował czyste konto/nie stracił żadnej bramki. Jeśli drużyna bramkarza przegrywa 1-0 w dogrywce lub serii rzutów karnych, bramkarz nie zostanie uznany za tego, który zachował czyste konto.

Czas na lodzie

Całkowity czas, który gracz jest na lodzie podczas akcji meczowej (np., gdy zegar czasu jest uruchomiony).