

**MATERIAŁY SZKOLENIOWE  
WYDZIAŁU SĘDZIOWSKIEGO  
ŚLĄSKIEGO ZWIĄZKU HOKEJA NA LODZIE**

**WYTYCZNE  
DOTYCZĄCE WYPEŁNIANIA  
PROTOKOŁÓW MECZOWYCH**

**MATERIAŁ PRZYGOTOWANO W OPARCIU O WYTYCZNE  
MIĘDZYNARODOWEJ FEDERACJI HOKEJA NA LODZIE (IIHF) – „OFF ICE OFFICIALS' HANDBOOK”  
KATOWICE, LIPIEC 2017 R.**

W związku z dostosowaniem zasad wypełniania krajowych protokołów meczowych hokeja na lodzie do aktualnych standardów IIHF, w stosunku do lat poprzednich nastąpiło szereg zmian. Zbiorcze zestawienie wprowadzonych zmian przedstawiamy poniżej. Ponadto w dalszej części materiału, w miejscach, w których nastąpiła zmiana, wprowadzony został dodatkowy zapis informacyjny „UWAGA ZMIANA !!!”.

1. Zmianie uległ symbol kary za grę ciałem kobiet. W miejsce dotychczas stosowanego zapisu „BD-CK” obecnie karę tą opisuje się symbolem „ILL-H”.
2. Wprowadzony został symbol kary dwóch minut za niesportowe zachowanie się „UN-SP”.
3. W miejsce stosowanego przez nas symbolu walki na pięści „FISTI” w tej chwili wprowadzony jest symbol „FIGHT”
4. W miejsce stosowanego dotychczas symbolu kary za kłótnię z widzami „INT-S” wprowadzony został symbol „ENG-S”
5. Wprowadzony został symbol kary za opluwanie „SPIT”
6. Wprowadzony został symbol kary za szydzenie, wyśmiewanie się „TAUNT”
7. Wprowadzony został symbol kary za gryzienie „BITE”
8. Zmianie uległa pisownia symbolu kary za uderzanie trzonkiem kija. Zamiast stosowanego dotychczas „BUTT-E” wprowadzony został symbol „BUT-E”
9. Wprowadzony został symbol kary za niebezpieczne wyposażenie „DANG”
10. Usunięty został zapis kary za używanie niedozwolonego sprzętu „EQ-INF”
11. Wprowadzony został symbol za niewymiarowy kij „ILL-ST”
12. Usunięto zapis kary za niewymiarowy sprzęt „AD-EQ”
13. Wprowadzony został symbol kary za grę bez kasku „HELM”
14. Wprowadzony został symbol kary za przeszkadzanie bramkarzowi „GK-INT”
15. Wprowadzony został symbol kary za ciągnięcie włosów, kasku „PULL”
16. W miejsce dotychczas stosowanego symbolu kary za używanie zakrwawionego sprzętu - „BLOOD” stosuje się w tej chwili symbol „INJUR” (zraniony zawodnik odmawia zejścia z lodu)
17. Z listy kar zniknął symbol „MATCH”, gdyż w przypadku nałożenia czystej kary meczu (25 min) wpisujemy symbol przewinienia za którą została nałożona kara meczu (np. za klucie końcem kija „SPEAR”)
18. W miejsce dotychczas stosowanego symbolu kary za wymuszanie kary „DIVE” stosuje się w tej chwili symbol „EMBEL”
19. Wprowadzony został symbol kary za nieprawidłowe opuszczenie ławki kar „INCAC”
20. Wprowadzony został symbol kary za niebezpieczne podcięcie z tyłu „SLEW”
21. Z listy symboli kar usunięto symbol kary za upadanie na krążek „FAL-P”, brutalną grę – nadmierną ostrość „EX-RP”, celowe przesunięcie bramki „DIS-N”, nieprawidłową wymianę graczy „CH-PL” oraz za zachowanie kapitana lub zastępcy kapitana „ATTUDE”
22. W związku z zastosowaniem angielskich skrótów kar, również w rubryce sytuacji bramkowych wprowadzone zostały skróty w wersji angielskiej. W związku z tym  
- w zamian za dotychczas stosowany symbol „R” wprowadzony został symbol „EQ”,  
- w zamian za stosowany symbol „RK” wprowadzony został symbol „PS”  
- w zamian za symbol „PB” wprowadzony został symbol „EN”
23. W przypadku serii rzutów karnych, w tabeli rzutów karnych wpisujemy cyfry „1” lub „0”. Nie zlicza się strzelonych karnych. Np. przy trzech seriach rzutów karnych zapis powinien wyglądać: 1 – 1, 1 – 1, 0 – 1.
24. W przypadku podyktowania rzutu karnego i w jego konsekwencji **nie zdobycia** bramki, w rubryce nr bramki wpisujemy kreskę „-”, w rubryce strzelca bramki wpisujemy nr zawodnika wykonującego rzut karny natomiast w linii graczy wpisujemy numer zawodnika

wykonującego rzut karny oraz numer bramkarza broniącego. Kolejne zdobyte bramki rozpisujemy wg ogólnych zasad

25. Wycofanie bramkarza wynikające z sygnalizacji kary na drużynę przeciwną nie należy brać pod uwagę w rejestracji zmiany bramkarzy a tym samym do rejestracji czasu gry bramkarza.
26. W chwili zakończenia spotkania, bez względu na to, czy zakończenie nastąpiło w regulaminowym czasie gry, w dogrywce czy w rzutach karnych, rejestrujemy puste bramki w obu drużynach. Jeżeli jednak wycofanie bramkarza nastąpiło przed zakończeniem spotkania, nie ma konieczności rejestracji pustej bramki tej drużyny po zakończeniu spotkania.

Aktualna tabela kar (stosowane skróty oraz nazewnictwo) przedstawia się następująco:

<b>Skrót</b>	<b>Pełna nazwa przewinienia</b>
<b>ABUSE</b>	Obraza sędziego
<b>BENCH</b>	Kara mniejsza techniczna
<b>BITE</b>	Gryzienie
<b>BOARD</b>	Rzucenie na bandę
<b>BR-ST</b>	Gra złamanym kijem
<b>BUT-E</b>	Uderzanie trzonkiem kija
<b>CHARG</b>	Natarcie
<b>CHE-B</b>	Atak z tyłu
<b>CHE-H</b>	Atak w okolice głowy lub szyi
<b>CLIPP</b>	Podcięcie
<b>CLOS</b>	Zamykanie krążka w rękawicy
<b>CROSS</b>	Atak kijem trzymany oburącz
<b>DANG</b>	Niebezpieczne wyposażenie
<b>DELAY</b>	Opóźnianie gry
<b>ELBOW</b>	Atak łokciem
<b>EMBEL</b>	Wymuszanie kary
<b>ENG-S</b>	Zwada z widzami
<b>FIGHT</b>	Bójka
<b>GA-MI</b>	Kara meczu za niesportowe zachowanie
<b>GK-INT</b>	Przeszkadzanie bramkarzowi
<b>GK-PEN</b>	Kara na bramkarza
<b>H-BUT</b>	Uderzenie głową
<b>HELM</b>	Gra bez kasku
<b>HI-ST</b>	Wysoko uniesiony kij
<b>HO-ST</b>	Trzymanie kija przeciwnika
<b>HOLD</b>	Trzymanie przeciwnika
<b>HOOK</b>	Zahaczanie
<b>ILL-H</b>	Atakowanie ciałem (hokej kobiet)
<b>ILL-ST</b>	Niedozwolony kij
<b>INCAC</b>	Nieprawidłowe opuszczenie ławki kar
<b>INJUR</b>	Odmowa opuszczenia lodowiska
<b>INTRF</b>	Przeszkadzanie
<b>KICK</b>	Kopnięcie
<b>KNEE</b>	Atak kolaniem
<b>L-BCH</b>	Przedwczesne opuszczanie ławki kar
<b>MISC</b>	Kara za niesportowe zachowanie 10 min
<b>OTHER</b>	Inne

<b>PULL</b>	Ciągnięcie za włosy, kask, kratę
<b>REFUSE</b>	Odmowa rozpoczęcia gry
<b>ROUGH</b>	Ostrość
<b>SLASH</b>	Uderzenie kijem
<b>SLEW</b>	Podcięcie z tyłu
<b>SPEAR</b>	Kłucie końcem kija
<b>SPIT</b>	Plucie
<b>T-BCH</b>	Opuszczanie ławek przez oficjeli
<b>TAUNT</b>	Szydzenie
<b>THR-ST</b>	Rzucanie kija lub innych przedmiotów
<b>TOO-M</b>	Nadmierna liczba graczy na lodzie
<b>TRIP</b>	Spowodowanie upadku przeciwnika
<b>UN-SP</b>	Kara mniejsza za niesportowe zachowanie

Poniżej przedstawione są wytyczne prowadzenia protokołów meczowych obejmujące pozycje, w których najczęściej popełniane są błędy.

## 1. Planowana i rozgrywana data spotkania

DATA	PLAN.	00.00.2016
	ROZGR.	00.00.2016

Zazwyczaj planowana data spotkania, wynikająca z terminarzu rozgrywek oraz rozgrywana data spotkania jest tą samą datą, dlatego w obu rubrykach wpisujemy tą samą datę np.:

DATA	PLAN.	12.10.2016
	ROZGR.	12.10.2016

Zdarza się jednak, że z różnych przyczyn data rozegrania spotkania różni się od tej przyjętej w terminarzu. Wtedy w miejscu daty planowanej wpisujemy datę zgodną z terminarzem rozgrywek natomiast w miejscu daty rozgrywanego spotkania wpisujemy aktualną datę meczu np.:

DATA	PLAN.	12.10.2016
	ROZGR.	05.10.2016

### Uwaga!

Odpowiedzialnym za podanie prawidłowych dat jest Kierownik Drużyny Gospodarzy

## 2. Start i koniec spotkania

START		KONIEC	
-------	--	--------	--

W rubryce wpisujemy rzeczywistą godzinę rozpoczęcia oraz zakończenia spotkania. Czas podajemy w zaokrągleniu do 5 min np.:

START	18:00	KONIEC	20:05
-------	-------	--------	-------

## 3. Rodzaj, nr zawodów

RODZAJ, Nr ZAWODÓW	
--------------------------	--

W rubryce wpisujemy nazwę kategorii wiekowej w której prowadzone jest spotkanie oraz numer meczu wynikający z terminarza rozgrywek np.:

RODZAJ, Nr ZAWODÓW	JUNIOR MŁ. MECZ NR 15
--------------------------	--------------------------

### Uwaga!

Odpowiedzialnym za podanie prawidłowego numeru meczu jest Kierownik Drużyny Gospodarzy.

## 4. Uczestnictwo w grze (T – N)

A -GOSPODARZE			
Nr	Nazwisko i Imię	Poz	T-N
		BR	
		BR	
		LO	
		PO	
		LS	
		ŚR	
		PS	

W rubryce wpisujemy literę T tylko wtedy, gdy widzieliśmy zawodnika lub mamy potwierdzenie od innych sędziów funkcyjnych, że dany zawodnik brał udział w grze.

Uwaga!

Nigdy nie wpisujemy „z automatu” litery „T” wszystkim zawodnikom znajdującym się w zestawieniu. Takie postępowanie może nieść za sobą sankcje dyscyplinarne – karne (np. zarzut poświadczenia nieprawdy w przypadku sporów związanych z ubezpieczeniem zawodnika). Literę „N” wpisujemy w rubryce po zakończeniu spotkania, gdy mamy pewność, że dany zawodnik nie weźmie już udziału w grze np.:

A -GOSPODARZE		BIALI	
Nr	Nazwisko i Imię	Poz	T-N
37	NOWAK JAN	BR	T
31	KOWALSKI MATEUSZ	BR	N
42	DĄBROWSKI PIOTR	LO	T

**5. Rejestracja zdobytych bramek (UWAGA ZMIANA!!!)**

BRAMKI														
G	CZAS	S	A1	A2	SM	LINIA GRACZY "A"					LINIA GRACZY "B"			

W rubryce wpisujemy kolejny numer zdobytej bramki, czas zdobycia bramki, strzelca oraz (jeżeli zgłosi to Sędzia Główny) jednego lub dwóch podających przy zdobyciu bramki. W rubryce SM podajemy aktualny w momencie strzelenia bramki układ sił na tafli. W tabeli „linii graczy” wpisujemy numery zawodników, którzy w chwili zdobycia bramki byli na tafli np.:

BRAMKI																	
G	CZAS	S	A1	A2	SM	LINIA GRACZY "A"					LINIA GRACZY "B"						
1	4,09	29	57		EQ	37	29	57	12	6	10	31	24	26	51	13	10

Uwaga 1.

W przypadku podyktowania rzutu karnego i w jego konsekwencji **zdobycia** bramki, w linii graczy wpisujemy tylko numer strzelca oraz numer bramkarza broniącego np.:

BRAMKI																	
G	CZAS	S	A1	A2	SM	LINIA GRACZY "A"					LINIA GRACZY "B"						
1	4,09	29	57		PS	29					31						

Uwaga 2 (UWAGA ZMIANA !!!)

W przypadku podyktowania rzutu karnego i w jego konsekwencji **nie zdobycia** bramki, w rubryce nr bramki wpisujemy kreskę „-”, w rubryce strzelca bramki wpisujemy nr zawodnika wykonującego rzut karny natomiast w linii graczy wpisujemy numer zawodnika wykonującego rzut karny oraz numer bramkarza broniącego. Kolejne zdobyte bramki rozpisujemy wg ogólnych zasad np.:

BRAMKI																	
G	CZAS	S	A1	A2	SM	LINIA GRACZY "A"					LINIA GRACZY "B"						
1	2,15	18	10		EQ	1	18	10	24	27	42	31	6	18	19	27	29
-	4,09	29			PS	29						31					
2	32,44	28	57	87	EQ	1	28	57	87	14	22	31	12	25	28	29	34
3	40,31	42			EQ	1	42	44	12	17	11	31	18	27	29	6	19

Uwaga 3

Jeżeli drużyna „A” w trakcie akcji meczowej wycofa bramkarza a następnie zdobędzie bramkę to:

- gdy przed wycofaniem bramkarza obie drużyny grały w pełnych zestawieniach, w rubryce SM wpisujemy literkę „EQ”

- gdy przed wycofaniem bramkarza drużyna „B” grały w osłabieniu, w rubryce SM wpisujemy odpowiednio „+1” lub „+2” w zależności od stanu osłabienia

Jeżeli drużyna „A” w trakcie akcji meczowej wycofa bramkarza a następnie straci bramkę, bez względu na stan liczebny drużyny „B”, w rubryce SM przy zdobytej bramce drużyny „B” wpisujemy literki „EN” (pusta bramka)

Uwaga 4

Linie graczy wpisujemy do protokołu tylko wtedy, jeżeli zgodnie z obsadą w meczu bierze udział dwóch sędziów kar.

**6. Rejestracja kar**Przykład nr 1

W 20:55 min spotkania na zawodnika nr 44 nałożona została kara 2 min. za zahaczanie. W trakcie odbywania kary nie padła żadna bramka dla drużyny przeciwnej.

KARY					
CZAS	NR	MIN	RODZAJ	START	KONIEC
20:55	44	2	HOOK	20:55	22:55

Przykład nr 2

W 58:42 min spotkania na zawodnika nr 44 nałożona została kara 2 min. za zahaczanie. Mecz kończy się w 60:00 min.

KARY					
CZAS	NR	MIN	RODZAJ	START	KONIEC
58:42	44	2	HOOK	58:42	60:00

Przykład nr 3

W 58:42 min spotkania na zawodnika nr 44 nałożona została kara 2 min. za zahaczanie. Rozgrywana jest dogrywka w której nie pada żadna bramka.

KARY					
CZAS	NR	MIN	RODZAJ	START	KONIEC
58:42	44	2	HOOK	58:42	60:42

Przykład nr 4

W 58:42 min spotkania na zawodnika nr 44 nałożona została kara 2 min. za zahaczanie. Rozgrywana jest dogrywka w której pada bramka w 60:25 min.

KARY					
CZAS	NR	MIN	RODZAJ	START	KONIEC
58:42	44	2	HOOK	58:42	60:25

Przykład nr 5

W 25:42 min spotkania na drużynę X nałożona została kara mniejsza techniczna 2 min. za nadmierną liczbę zawodników w grze

KARY					
CZAS	NR	MIN	RODZAJ	START	KONIEC
25:42	T	2	TOO-M	25:42	27:42

Przykład nr 6

W 12:30 min spotkania na zawodnika nr 44 nałożona została podwójna kara mniejsza (2 min + 2 min) za przypadkowe zranienie wysoko uniesionym kijem. W trakcie trwania kary nie pada żadna bramka

KARY					
CZAS	NR	MIN	RODZAJ	START	KONIEC
12:30	44	2	HI-ST	12:30	14:30
12:30	44	2	HI-ST	14:30	16:30



Przykład nr 7

W 12:30 min spotkania na zawodnika nr 44 nałożona została kara 2 min. za zahaczanie oraz kara 2 min za spowodowanie upadku przeciwnika. W trakcie trwania kary nie pada żadna bramka.

KARY					
CZAS	NR	MIN	RODZAJ	START	KONIEC
12:30	44	2	HOOK	12:30	14:30
12:30	44	2	TRIP	14:30	16:30

Przykład nr 8

W 12:30 min spotkania na zawodnika nr 44 nałożona została podwójna kara mniejsza (2 min + 2 min) za przypadkowe zranienie wysoko uniesionym kijem. W 13:40 min spotkania pada bramka dla drużyny przeciwnej.

KARY					
CZAS	NR	MIN	RODZAJ	START	KONIEC
12:30	44	2	HI-ST	12:30	13:40
12:30	44	2	HI-ST	13:40	15:40

Przykład nr 9

W 12:30 min spotkania na zawodnika nr 44 nałożona została podwójna kara mniejsza (2 min + 2 min) za przypadkowe zranienie wysoko uniesionym kijem. W 13:40 min spotkania pada bramka dla drużyny przeciwnej. Następnie w 14:10 min spotkania pada kolejna bramka dla drużyny przeciwnej.

KARY					
CZAS	NR	MIN	RODZAJ	START	KONIEC
12:30	44	2	HI-ST	12:30	13:40
12:30	44	2	HI-ST	13:40	14:10

Przykład nr 10

W 20:55 min spotkania na zawodnika nr 44 nałożona została kara 10 min. za niesportowe zachowanie.

KARY					
CZAS	NR	MIN	RODZAJ	START	KONIEC
20:55	44	10	MISC	20:55	30:55

Przykład nr 11

W 20:55 min spotkania na zawodnika nr 44 nałożona została kara 2 min za zahaczanie a następnie kara 10 min. za niesportowe zachowanie. W trakcie trwania kary mniejszej nie pada żadna bramka dla drużyny przeciwnej.

KARY					
CZAS	NR	MIN	RODZAJ	START	KONIEC
20:55	44	2	HOOK	20:55	22:55
20:55	44	10	MISC	22:55	32:55

Przykład nr 12

W 20:55 min spotkania na zawodnika nr 44 nałożona została kara 2 min za zahaczanie a następnie kara 10 min. za niesportowe zachowanie. W 21:30 min spotkania pada bramka dla drużyny przeciwnej.

KARY					
CZAS	NR	MIN	RODZAJ	START	KONIEC
20:55	44	2	HOOK	20:55	21:30
20:55	44	10	MISC	21:30	31:30

Przykład nr 13

W 20:55 min spotkania na zawodnika nr 44 nałożona została kara 2 min za zahaczanie a następnie kara 10 min. za niesportowe zachowanie. W 21:30 min spotkania pada bramka dla drużyny przeciwnej. W 23:25 min spotkania pada kolejna bramka dla drużyny przeciwnej.

KARY					
CZAS	NR	MIN	RODZAJ	START	KONIEC
20:55	44	2	HOOK	20:55	21:30
20:55	44	10	MISC	21:30	31:30

Przykład nr 14

W 20:55 min spotkania na zawodnika nr 44 nałożona została podwójna kara mniejsza (2 min + 2 min) za próbę kłucia końcem kija oraz automatycznie kara 10 min. za niesportowe zachowanie. W trakcie trwania kary mniejszej nie pada żadna bramka dla drużyny przeciwnej.

KARY					
CZAS	NR	MIN	RODZAJ	START	KONIEC
20:55	44	2	SPEAR	20:55	22:55
20:55	44	2	SPEAR	22:55	24:55
20:55	44	10	MISC	24:55	34:55

Przykład nr 15

W 20:55 min spotkania na zawodnika nr 44 nałożona została kara 5 min za atak kijem trzymany oburącz oraz automatycznie kara 20 min (kara meczu za niesportowe zachowanie). Mecz kończy się w 60:00 min spotkania.

KARY					
CZAS	NR	MIN	RODZAJ	START	KONIEC
20:55	44	5	CROSS	20:55	25:55
20:55	44	20	GA-MI	20:55	60:00

Przykład nr 16

W 20:55 min spotkania na zawodnika nr 44 nałożona została kara 5 min za atak kijem trzymany oburącz oraz automatycznie kara 20 min (kara meczu za niesportowe zachowanie). Mecz kończy się w 62:43 min spotkania (w dogrywce).

KARY					
CZAS	NR	MIN	RODZAJ	START	KONIEC
20:55	44	5	CROSS	20:55	25:55
20:55	44	20	GA-MI	20:55	62:43

Przykład nr 17

W 20:55 min spotkania na zawodnika nr 44 nałożona została kara 5 min za atak kijem trzymany oburącz oraz automatycznie kara 20 min (kara meczu za niesportowe zachowanie). Mecz kończy się w 65:00 min spotkania (po rzutach karnych).

KARY					
CZAS	NR	MIN	RODZAJ	START	KONIEC
20:55	44	5	CROSS	20:55	25:55
20:55	44	20	GA-MI	20:55	65:00

Przykład nr 18

W 20:55 min spotkania na zawodnika nr 44 nałożona została kara 25 min (kara meczu) za kłucie końcem kija. Mecz kończy się w 60:00 min spotkania

KARY					
CZAS	NR	MIN	RODZAJ	START	KONIEC
20:55	44	25	SPEAR	20:55	60:00

Przykład nr 19

W 20:55 min spotkania na zawodnika nr 44 nałożona została kara 25 min (kara meczu) za kłucie końcem kija. Mecz kończy się w 61:25 min spotkania

KARY					
CZAS	NR	MIN	RODZAJ	START	KONIEC
20:55	44	25	SPEAR	20:55	61:25

Przykład nr 20 (UWAGA ZMIANA !!!)

W 20:55 min spotkania w wyniku przewinienia zawodnika nr 44 jakim było zahaczanie, przeciwko drużynie zawodnika nr 44 podtyktowany został rzut karny.

KARY					
CZAS	NR	MIN	RODZAJ	START	KONIEC
20:55	44	PS	HOOK	-	-

Przykład nr 21 (UWAGA ZMIANA !!!)

W 58:30 min spotkania sędzia przyznał przeciwko drużynie X rzut karny za nadmierną liczbę zawodników na taflę w ostatnich dwóch minutach spotkania.

KARY					
CZAS	NR	MIN	RODZAJ	START	KONIEC
58:30	T	PS	TOO-M	-	-

Przykład nr 22 (UWAGA ZMIANA !!!)

W 20:55 min spotkania na zawodnika nr 1 (bramkarz) nałożona została kara 2 min. za spowodowanie upadku przeciwnika. W trakcie odbywania kary nie padła żadna bramka dla drużyny przeciwnej..

KARY					
CZAS	NR	MIN	RODZAJ	START	KONIEC
20:55	1	2	GK-PEN	20:55	22:55

Przykład nr 23

W 60:00 min spotkania (po gwizdku sędziego kończącym spotkanie) na zawodnika nr 44 nałożona została podwójna kara mniejsza (2 min + 2min) za ostrość w grze.

KARY					
CZAS	NR	MIN	RODZAJ	START	KONIEC
60:00	44	4	ROUGH	60:00	60:00

Przykład nr 24

W 60:00 min spotkania (po gwizdku sędziego kończącym spotkanie) na zawodnika nr 44 nałożona została kara meczu za bójkę

KARY					
CZAS	NR	MIN	RODZAJ	START	KONIEC
60:00	44	25	FIGHT	60:00	60:00

**7. Rejestracja bramek w poszczególnych częściach gry**

TERCJA	G A : B
1	0 : 0
2	0 : 0
3	0 : 0
DOGRYWKA	0 : 0
KARNE	0 : 0
RAZEM	0 : 0

- Jeżeli mecz kończy się w regulaminowym czasie, w rubrykach poszczególnych tercji wpisujemy liczbę bramek zdobytych w danej tercji np.:

TERCJA	G A : B
1	1 : 0
2	1 : 2
3	1 : 2
DOGRYWKA	0 : 0
KARNE	0 : 0
RAZEM	3 : 4

- Jeżeli mecz kończy się w dogrywce, w rubryce DOGRYWKA wpisujemy decydującą bramkę np.:

TERCJA	G A : B
1	1 : 0
2	1 : 2
3	1 : 1
DOGRYWKA	1 : 0
KARNE	0 : 0
RAZEM	4 : 3

- Jeżeli mecz kończy się serią rzutów karnych, bez względu na ilość wykonywanych serii rzutów karnych, wpisujemy jedną, decydującą bramkę dla drużyny zwycięskiej np.:

TERCJA	G A : B
1	1 : 0
2	1 : 2
3	1 : 1
DOGRYWKA	0 : 0
KARNE	1 : 0
RAZEM	4 : 3

## 8. Rejestracja strzałów na bramkę

STRZAŁY	
SOG A:B	
0	: 0
0	: 0
0	: 0
0	: 0
0	: 0
0	: 0

- Jeżeli mecz kończy się w regulaminowym czasie gry lub w dogrywce, w rubryce wpisujemy wszystkie strzały skierowane w światło bramki np.:

STRZAŁY	
SOG A:B	
10	: 12
8	: 4
6	: 3
3	: 2
0	: 0
27	: 21

- Jeżeli mecz kończy się rzutami karnymi, w rubryce drużynie zwycięskiej zapisujemy jeden strzał np.:

STRZAŁY	
SOG A:B	
10	: 12
8	: 4
6	: 3
3	: 2
1	: 0
28	: 21

Uwaga!

Dla potrzeb tej statystyki strzałów należy rozumieć jako każde skierowanie krążka w kierunku bramki, po którym brak obrony wykonanej przez bramkarza spowodowałby zaliczenie gola drużynie przeciwnej. Co ważne, **nie ma znaczenia siła** z jaką krążek został skierowany w stronę bramki.

## 9. Obrony bramkarza

OBRONY BRAMKARZY			
A - 0	A - 0	B - 0	B - 0
0	0	0	0
0	0	0	0
0	0	0	0
0	0	0	0
0	0	0	0
0	0	0	0

Obrony bramkarza to różnica pomiędzy liczbą strzałów skierowanych w światło bramki bronionej przez bramkarza a liczbą zdobytych bramek przez drużynę przeciwną.

Uwaga 1.

Do obliczenia statystyki obrony bramkarza nie bierzemy pod uwagę bramek strzelonych do pustej bramki

Uwaga 2.

W przypadku zakończenia spotkania serią rzutów karnych, bramkarzom nie przypisujemy żadnych obron.

### 10. Czas gry bramkarza

CZAS GRY BRAMKARZY					
nr A	MIG	GP	nr B	MIG	GP

Do czasu gry bramkarza zaliczamy całkowity czas jaki bramkarz pozostawał na tafli podczas akcji meczowej. W rubryce GP wpisujemy liczbę goli, jaka została strzelona danemu bramkarzowi np.:

CZAS GRY BRAMKARZY					
nr A	MIG	GP	nr B	MIG	GP
37	30,32	1	32	60,31	4
31	29,59	2			

Uwaga 1.

W statystykach goli puszczonej (GP) **nie bierzemy** pod uwagę bramek strzelonych do pustej bramki.

Uwaga 2.

W statystykach goli puszczonej (GP), w przypadku rozstrzygnięcia spotkania w rzutach karnych, **bierzemy** pod uwagę jedną, decydującą bramkę zdobytą przez drużynę przeciwną

### 11. Wzięcie czasu przez drużynę

CZAS DLA "A"	CZAS DLA "B"

W przypadku wzięcia czasu przez którąkolwiek z drużyn, w rubryce tej wpisujemy dokładny czas gry, w którym został wzięty czas dla drużyny np.:

CZAS DLA "A"	CZAS DLA "B"
45,52	

## 12. Zmiany bramkarzy

ZMIANY BRAMKARZY			
CZAS	A	CZAS	B
0,00		0,00	

W rubryce rejestrujemy **każdą** zmianę w bramce każdej z drużyn np.:

ZMIANY BRAMKARZY			
CZAS	A	CZAS	B
00:00	1	00:00	32
30,32	31	45,20	1
60,00	-	60,00	-

### Uwaga 1

W czasie 0,00 wpisujemy numery bramkarzy poszczególnych drużyn, którzy rozpoczęli spotkanie.

### Uwaga 2

W przypadku wycofania bramkarza w miejsce numeru bramkarza wpisujemy znak „-„ (kreska).

### Uwaga 3 (UWAGA ZMIANA !!!)

Wycofanie bramkarza wynikające z sygnalizacji kary na drużynę przeciwną **nie należy** brać pod uwagę w rejestracji zmiany bramkarzy a tym samym do rejestracji czasu gry bramkarza.

### Uwaga 4 (UWAGA ZMIANA !!!)

W chwili zakończenia spotkania, bez względu na to, czy zakończenie nastąpiło w regulaminowym czasie gry, w dogrywce czy w rzutach karnych, rejestrujemy puste bramki w obu drużynach. Jeżeli jednak wycofanie bramkarza nastąpiło przed zakończeniem spotkania, nie ma konieczności rejestracji pustej bramki tej drużyny po zakończeniu spotkania.

ZMIANY BRAMKARZY			
CZAS	A	CZAS	B
00:00	1	00:00	32
30,32	31	45,20	1
60,00	-	59,20	-



### 13. Rzuty karne (UWAGA ZMIANA !!!)

RZUTY KARNE									
A	B	Br. A	Br. B	G A:B	A	B	Br. A	Br. B	G A:B

W poszczególnych rubrykach wpisujemy kolejno: numer strzelającego zawodnika drużyny „A”, numer strzelającego zawodnika drużyny „B”, numer broniącego bramkarza drużyny „A”, numer broniącego bramkarza drużyny „B”, wynik po każdej serii rzutów karnych np.:

Seria 1 rzutów karnych :

RZUTY KARNE									
A	B	Br. A	Br. B	G A:B	A	B	Br. A	Br. B	G A:B
28	14	1	37	1 0					

Seria 2 rzutów karnych (UWAGA ZMIANA !!!) :

RZUTY KARNE									
A	B	Br. A	Br. B	G A:B	A	B	Br. A	Br. B	G A:B
28	14	1	37	1 0					
54	19	1	37	1 1					

Seria 3 rzutów karnych (UWAGA ZMIANA !!!):

RZUTY KARNE									
A	B	Br. A	Br. B	G A:B	A	B	Br. A	Br. B	G A:B
28	14	1	37	1 0					
54	19	1	37	1 1					
99	35	1	37	1 1					

#### Uwaga 1

Jeżeli rzuty karne kończą się wynikiem innym niż 2:0 (jak w powyższym przypadku zakończonym wynikiem 3:2), jako zdobywca decydującej bramki uznawany jest zawodnik, który strzelił ostatnią bramkę. W powyższym przypadku jest to zawodnik drużyny A nr 99. Zawodnik ten zostaje zarejestrowany w rubryce zdobywców bramek w następujący sposób:

BRAMKI																			
G	CZAS	S	A1	A2	SM	LINIA GRACZY "A"				LINIA GRACZY "B"									
1	65,00	99			PS	99							37						

Uwaga 2

Jeżeli rzuty karne kończą się wynikiem 2:0 jako zdobywca decydującej bramki uznawany jest zawodnik, który strzelił pierwszą bramkę. W przedstawionym poniżej przypadku jest to zawodnik drużyny A nr 28

RZUTY KARNIE											
A	B	Bf. A	Bf. B	G A:B	A	B	Bf. A	Bf. B	G A:B	A	B
28	14	1	37	1 0							
54	19	1	37	1 0							

Zawodnik ten zostaje zarejestrowany w rubryce zdobywców bramek w następujący sposób:

BRAMKI																						
G	CZAS	S	A1	A2	SM	LINIA GRACZY "A"					LINIA GRACZY "B"											
1	65,00	28			PS	28										37						

Uwaga 3

Bez względu na liczbę serii rzutów karnych, do statystyk bramkarza drużyny przegranej bierzemy pod uwagę tylko jedną straconą bramkę – zgodnie z bramkami zarejestrowanymi w rubryce zdobywców bramek.

**14. Opis wydarzeń**

W rubryce wpisujemy wszelkie informacje dotyczące przebiegu spotkania.

Uwaga 1.

O tym, co zostanie zapisane w tej rubryce decyduje wyłącznie Sędzia Główny. Reguła ta nie dotyczy jedynie wpisów dokonanych przez lekarza zwodów.

Uwaga 2

W przypadku nałożenia przez Sędziego Głównego kar wyszczególnionych w „Regulaminie Dyscyplinarnym PZHL” sekretarz zobowiązany jest dokonania stosownego wpisu w tej rubryce. Ponieważ „Regulamin” klasyfikuje cztery rodzaje kar objętych konsekwencjami dyscyplinarnymi tzn.: kara 10 min, kara 20 min, kara 5+20 min, kara 25 min, tylko te kary należy opisać.

Uwaga 3

W opisie kar umieszczamy tylko niezbędne informacje, pozwalające Wydziałowi Gier i Dyscypliny na jednoznaczne sklasyfikowanie przewinienia. Podajemy więc czas nałożenia kary, nazwę drużyny ukaranego zawodnika, numer ukaranego zawodnika, imię i nazwisko ukaranego zawodnika,

wymiar kary (10 min, 20 min, 5+20 min, 25 min) oraz nr artykułu z „Przepisów gry w hokeja na lodzie” w oparciu o który została nałożona kara, np.:

„24,53 min. spotkania, zawodnik drużyny TWARDY BETON grający z nr 26 Jan Kowalski ukarany został karą 5+20 min – art. 139 ii”

Uwaga 4

Numer artykułu z „Przepisów gry w hokeja na lodzie” w oparciu o który została nałożona kara zawsze podaje Sędzia Główny.