Handbuch für das Wettkampfpersonal im Spielbetrieb des BEV

Allgemein

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird bei Personenbezeichnungen und personenbezogenen Hauptwörtern die männliche Form verwendet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter. Die verkürzte Sprachform hat nur redaktionelle Gründe und beinhaltet keine Wertung.

Bankpersonal / Off-Ice-Officials

- Das Regelbuch der IIHF schreibt die notwendige Besetzung des Bankpersonals vor.

- Als Bankpersonal (OIO) sind vorgeschrieben:
  - **Punkterichter**
  - **Spielzeitnehmer**
  - **Stadionsprecher**
  - **Strafbankbetreuer**

- Diese Personen sind Off-Ice-Officials im Sinne der IIHF-Regeln.

Bankpersonal / Off-Ice-Officials

Im Idealfall werden die unterschiedlichen Aufgaben von mehreren Personen wahrgenommen.

Für den Spielbetrieb des Bayerischen Eissport-Verbandes (BEV) findet ausschließlich Ziffer 6.1.2.2 der Durchführungsbestimmungen Anwendung.

- Der gastgebende Verein ist für die ordnungsgemäße Besetzung der Zeitnahme und der weiteren Off-Ice-Officials verantwortlich.
- Die Leitung der Zeitnahme muss eine volljährige Person übernehmen. Alle weiteren Off-Ice Officals müssen zumindest das 14. Lebensjahr vollendet haben.
- Alle Mitglieder des Bankpersonals haben sich den Bestimmungen der Sportgerichtsbarkeit des BEV zu unterwerfen, seien es durch Mitgliedschaft im Verein oder vertragliche Vereinbarung.

Bankpersonal / Off-Ice-Officials

Für den Spielbetrieb des Deutschen Eishockey-Bund (DEB) findet ausschließlich **Artikel 47** der Spielordnung Anwendung.

Aufgaben des Punktrichters

Vor Spielbeginn

- Erstellung des Spielberichtes

- Vorlage des Spielberichtes mit den notwendigen Unterschriften und der Mannschaftsmeldungen bei den Schiedsrichtern

Aufgaben des Punktrichters

Während des Spieles

- Führung des Spielberichtes und Eintragung von erzielten Toren mit Nummern des Torschützen und der Assistenten
- Ausgesprochene Strafen
- Verhängte Penaltys
- Torhüterwechsel
- Auszeit (Time-Out)

Aufgaben des Punktrichters

Nach dem Spiel

- Legt den Schiedsrichtern den fertigen Spielbericht zur Unterschrift und Kontrolle vor
- Die Ausstellung einer oder der Zusatzmeldungen auf Verlangen der Schiedsrichter oder der verantwortlichen Mannschaftsführer

Aufgaben des Punktrichters

Der Punktrichter hat darauf zu achten, dass

- Alle Eintragungen korrekt ausgeführt werden
- Die Strafzeiten korrekt verbüßt werden
- Die Spielzeituhr korrekt geführt wird

Er hat die Schiedsrichter zu informieren, wenn

- Unregelmäßigkeiten erkennbar werden
- Ein Spieler im Spiel seine 2. Große Strafe erhalten hat.

Aufgaben des Spielzeitnehmers

Der Spielzeitnehmer ist für folgende Punkte verantwortlich:

- Start- und Endzeit jedes Spieldrittels
- 15 Minuten Pause zwischen den Spieldritteln.
  Ausnahme Senioren-Bayernliga (Pausenzeit 18 Min.)
- Aktuelle Spielzeit während des Spieles
- Beginn und Ende aller Strafen
- Beginn und Ende der Auszeit (Time-Out)

Aufgaben des Spielzeitnehmers

Verfügt das Stadion über kein automatisches Signalhorn / Sirene so signalisiert der Spielzeitnehmer mit einem geeigneten Signalgeber das Ende eines Drittels.

Der Spielzeitnehmer informiert die Offiziellen beider Mannschaften sowie die Schiedsrichter 3 Minuten vor Beginn des 2. und 3. Spieldrittels.

Aufgaben des Stadionsprechers

Der Stadionsprecher übernimmt folgende Informationen über die Lautsprecheranlage:

- Vor Spielbeginn Mannschaftsaufstellungen
- sowie die folgenden Pflichtdurchsagen
  - Torschützen und Assistenten
  - Strafen
  - Ende von Strafzeiten
  - Drittelergebnisse
  - letzte Spielminute vor Ende des 1. und 2. Drittels
  - die letzten beiden Spielminuten des Spiels

Aufgaben des Stadionsprechers

Der Stadionsprecher hat sich absolut fair und neutral mit seinen Ansagen zu verhalten.

Musikeinspielungen während des Spielverlaufes und bei Auszeiten sind nicht erlaubt.

Aufgaben der Strafbankbetreuer

Der Strafbankbetreuer ist für folgende Punkte verantwortlich:

- Erteilung einer Auskunft über die Dauer der restlichen Strafzeit, wenn ein Spieler dies wünscht.
- Rechtzeitige Rückkehr eines Spielers auf das Eis nach Verbüßung seiner Strafe.
- Information des Punktrichters falls ein Spieler zu früh die Strafbank verlassen hat.

Der Spielbericht

- Der Spielbericht gibt Auskunft über alle erforderlichen Angaben und Vorkommnisse eines Spieles. Er ist ein **offizielles Dokument** und wird im Zweifelsfall als Beweismittel herangezogen.

- Er darf an Medien nur zur statistischen Auswertung weiter gegeben werden, nicht jedoch zur Veröffentlichung.

- Zusatzmeldungen dürfen auf keinen Fall weiter gegeben oder veröffentlicht werden.

- Die korrekte Ausfertigung ist unerlässlich.

Der Spielbericht

- Füllen Sie daher alle erforderlichen Angaben gut leserlich aus.

- Schreiben Sie in Druckbuchstaben oder mit Maschinen- bzw. Computerschrift

- Halten Sie für alle Fälle Zusatzmeldungen bereit (einfach).

- Nach Spielende ist der Heimverein verpflichtet, nach Kontrolle der Schiedsrichter eine Kopie für die Gastmannschaft sowie für den Eigenbedarf zu fertigen.

- Die Einsendepflicht an die Spielberichtsprüfstelle im BEV obliegt dem nach den Durchführungsbestimmungen verantwortlichen Schiedsrichter.

Der Spielbericht

- Mit Beginn der Wettkampfsaison 2025 / 2026 wird die analoge Schreibweise des Spielberichtes nur noch für Freundschaftsspiele und Freundschaftsturniere angewandt.

- Für den Meisterschaftsspielbetrieb darf die analoge Schreibweise nur noch im Falle eines Systemausfalls des elektronischen Spielberichtsprogramm „egrep“ angewandt werden.

- In diesem Fall ist umgehend nach Bekanntwerden des Umstandes der **zuständige Spielgruppenleiter** oder bei nicht Erreichen der **Eishockeyobmann** telef. zu informieren, um die weitere Vorgehensweise abzusprechen.

Der Spielbericht

- Zur Ausfertigung des Spielberichtes benötigen Sie **die Mannschaftsaufstellungen beider Mannschaften. Spielerpässe müssen nicht mehr zur Anfertigung des Spielberichts vorgelegt werden**

- Ab der Saison 2025 / 2026 gibt es die digitalen Spielerpässe. Die Vereine können die Pässe auf ein Tablet, Smartphone, Laptop abgespeichert haben, müssen aber die Unterlagen trotzdem dabei haben und bei Bedarf vorgelegen können. Dies kann in Papierform oder digital erfolgten.

Der Spielbericht

- Die Mannschaftsführer sind verpflichtet, jeweils **75 Minuten vor Spielbeginn** dem offiziellen Punkterichter des Veranstalters die Mannschaftsaufstellung zur Verfügung zu stellen. Neben den Spielern muss die Mannschaftsaufstellung auch alle Teamoffiziellen beinhalten.

- Beginnen Sie rechtzeitig mit der Ausfertigung, damit Sie den Spielbericht zeitgerecht, spätestens **45 Minuten vor Spielbeginn,** den Schiedsrichtern übergeben können. Im Freundschaftsspielbetrieb müssen die Schiedsrichter eine Passkontrolle durchführen. Mit Abgabe des Spielberichts weise Sie die Mannschaftsführer darauf hin, sich zur Passkontrolle bei den Schiedsrichtern einzufinden – insbesondere wenn die Spielerpässe digital vorliegen.

Die Mannschaftsaufstellung

MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG

gemäß Ziffer 3.3.4.1 der Durchführungsbestimmungen BEV

Verein _____ **Mannschaft** _____

Spielpaarung _____

Datum _____ **Spielort** _____

Position (T/V/S)	Rücken-Nr.	Name, Vorname	Pass.-Nr.	Geburtsdatum

Funktion	Name, Vorname
Trainer	
Co-Trainer	
Team-Offizielle	
Team-Offizielle	
Team-Offizielle	
Team-Offizielle	
Team-Offizielle	
Team-Offizielle	

Eine Kopie der Trainer-/Fachübungsleiterlizenz ist unbedingt beizufügen.
Der Mannschaftsführer bestätigt mit seiner Unterschrift, dass die oben genannten Angaben richtig sind

Zuständiger Trainer _____ _____
Name / Vorname (in Blockschrift) Lizenz (A/B/Ü+Nr.) — seit wann ?

Zuständiger Mannschaftsführer _____ _____
(in Blockschrift) — Unterschrift

Unterschrift der Schiedsrichter _____
(Unterschrift-und Lizenznummer)

Es darf auch ein eigenes Formular verwendet werden. Das Formular muss allerdings die vorgegebenen Merkmale dieser Mannschaftsaufstellung beinhalten.

Die Mannschaftsaufstellung

Die Mannschaftsaufstellung bedarf der Schriftform und muss folgende Voraussetzungen erfüllen:

- Druckbuchstaben oder Maschinen- bzw. Computerschrift
- Verein / Mannschaft
- Spielpaarung
- Vor- und Zuname der Spieler
- Geburtsdatum der Spieler

Die Mannschaftsaufstellung

- Passnummer
- Trikotnummer
- Spielposition (T-V-S)
- Unterschrift des Mannschaftsführers
- Datum des Spieltages
- Namen des Trainers, Co-Trainer, Betreuer, Mannschaftsführer und sämtliche Team-Offizielle, die auf der Bank sind (max. 8 Personen).

Anhand dieser Liste fertigt der Punkterichter den Spielbericht aus.

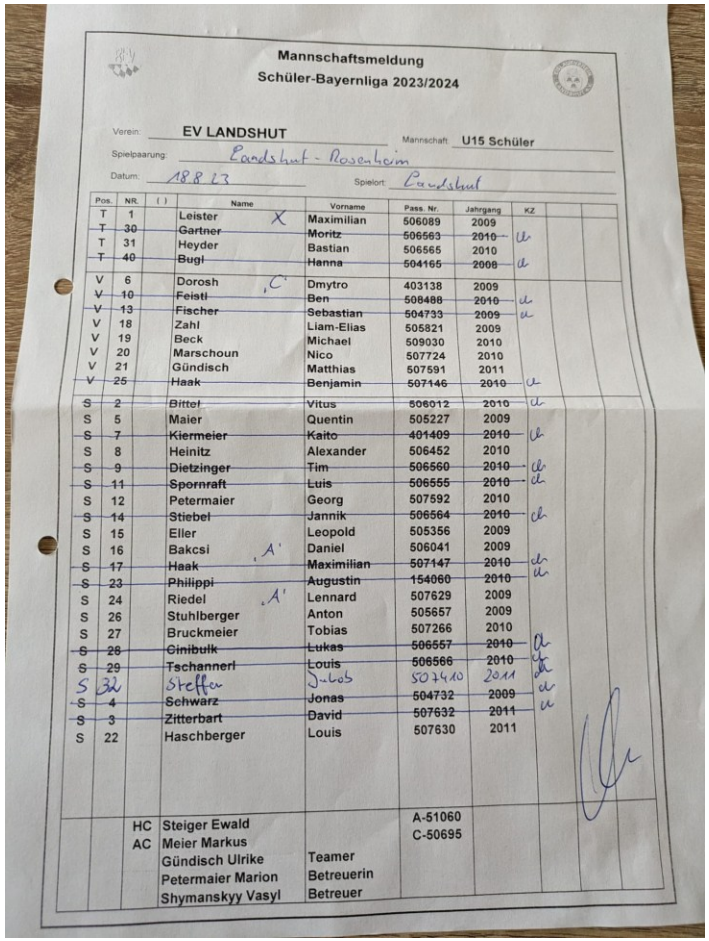
Die Mannschaftsaufstellung

Wird keine Mannschaftsaufstellung vorgelegt, kann sich der Verein nicht darauf berufen, dass die Eintragung eines Spielers eventuell vergessen wurde. **Es ist nicht möglich einen Spielbericht, ohne die Vorlage einer Mannschaftsaufstellung zu erstellen.**

Die Mannschaftsaufstellung wird von den Schiedsrichtern mit den Eintragungen im Spielbericht verglichen.

Werden Ergänzungen / Änderungen vorgenommen, müssen diese vom Mannschaftsführer abgezeichnet werden.

Die Mannschaftsaufstellung



Mannschaftsmeldung
Schüler-Bayernliga 2023/2024

Verein: EV LANDSHUT Mannschaft: U15 Schüler
Spielpaarung: Landshut - Rosenheim
Datum: 18.8.23 Spielort: Landshut

Pos.	NR.	( )	Name	Vorname	Pass. Nr.	Jahrgang	KZ
T	1		Leister X	Maximilian	506089	2009	
T	30		Gartner	Moritz	506563	2010	
T	31		Heyder	Bastian	506565	2010	
T	40		Bugl	Hanna	504165	2008	
V	6		Dorosh 'C'	Dmytro	403138	2009	
V	10		Feistl	Ben	508488	2010	
V	13		Fischer	Sebastian	504733	2009	
V	18		Zahl	Liam-Elias	505821	2009	
V	19		Beck	Michael	509030	2010	
V	20		Marschoun	Nico	507724	2010	
V	21		Gündisch	Matthias	507591	2011	
V	25		Haak	Benjamin	507146	2010	
S	2		Bittel	Vitus	506012	2010	
S	5		Maier	Quentin	505227	2009	
S	7		Kiermeier	Kaito	401409	2010	
S	8		Heinitz	Alexander	506452	2010	
S	9		Dietzinger	Tim	506560	2010	
S	11		Spornraft	Luis	506555	2010	
S	12		Petermaier	Georg	507592	2010	
S	14		Stiebel	Jannik	506564	2010	
S	15		Eller	Leopold	505356	2009	
S	16		Bakcsi 'A'	Daniel	506041	2009	
S	17		Haak	Maximilian	507147	2010	
S	23		Philippi	Augustin	154060	2010	
S	24		Riedel 'A'	Lennard	507629	2009	
S	26		Stuhlberger	Anton	505657	2009	
S	27		Bruckmeier	Tobias	507266	2010	
S	28		Cinibulk	Lukas	506557	2010	
S	29		Tschannerl	Louis	506566	2010	
S	32		Steffen	Jakob	507410	2011	
S	4		Schwarz	Jonas	504732	2009	
S	3		Zitterbart	David	507632	2011	
S	22		Haschberger	Louis	507630	2011	

HC	Steiger Ewald		A-51060
AC	Meier Markus		C-50695
	Gündisch Ulrike	Teamer	
	Petermaier Marion	Betreuerin	
	Shymanskyy Vasyl	Betreuer	

Spielpaarung, Datum

Position

Trikot-Nr.

Name, Vorname

Pass Nr.

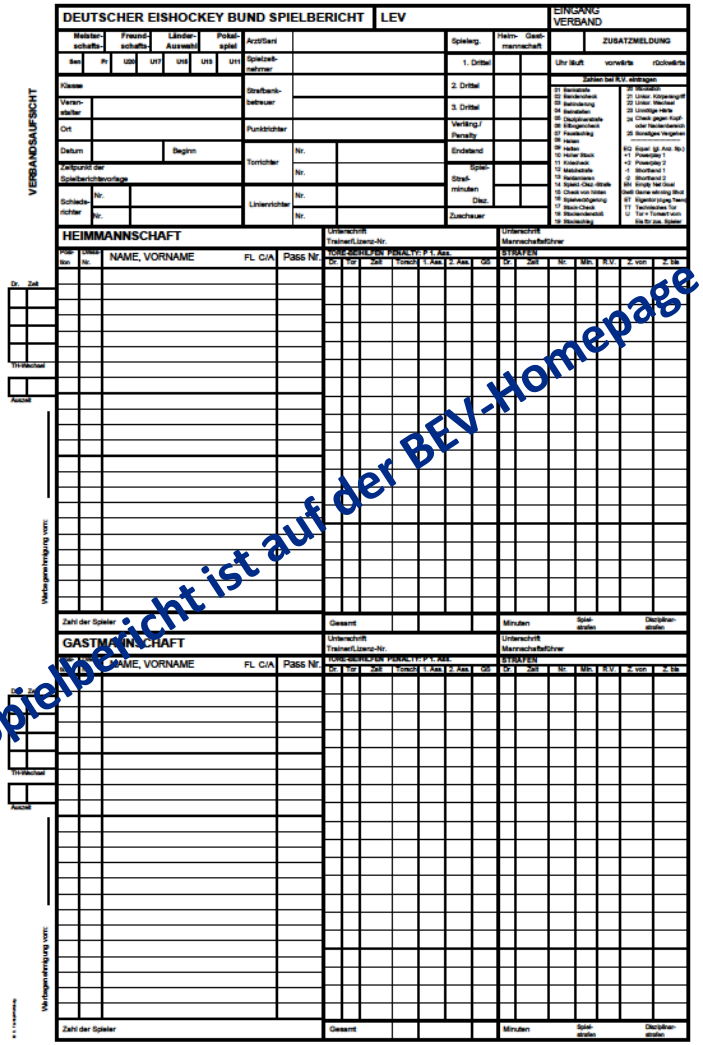
Geburtsdatum

Datum und Unterschrift

Trainer, Co-Trainer,
Mannschaftsführer, Betreuer

Korrekturen sind abzuzeichnen !

Der analoge Spielbericht



DEUTSCHER EISHOCKEY BUND SPIELBERICHT | LEV | EINGANG VERBAND

Meister-schafts- | Freund-schafts- | Länder-Auswahl | Pokal-spiel | Arztbericht | Spielerg. | Heim- | Gast-mannschaft | ZUSATZMELDUNG

Sen | Jr | U20 | U17 | U15 | U13 | U11 | Spielzeit-nehmer | 1. Drittel | Uhr läuft vorwärts rückwärts

Klasse | Strafbank-betreuer | 2. Drittel | Zahlen bei R.V. eintragen

Veran-stalter | 3. Drittel

Ort | Punktrichter | Verlng./ Penalty

Datum | Beginn | Torrichter Nr. | Endstand

Zeitpunkt der Spielberichtsvorlage | Nr. | Spieler-Straf-minuten Disz.

Schiede-richter Nr. | Nr. | Linienrichter Nr. | Nr. | Zuschauer

VERBANDSAUFSICHT

HEIMMANNSCHAFT | Unterschrift Trainer/Lizenz-Nr. | Unterschrift Mannschaftsführer

Pos. | Sen. Nr. | NAME, VORNAME | FL C/A | Pass Nr. | TORE-SERIEN PENALTY P 1. Ass. | STRAFEN

Dr. Zeit | TH-Wechsel | Auszeit | Wettgenehmigung vom:

Zahl der Spieler | Gesamt | Minuten | Spiel-strafen | Disziplinar-strafen

GASTMANNSCHAFT | Unterschrift Trainer/Lizenz-Nr. | Unterschrift Mannschaftsführer

Pos. | Sen. Nr. | NAME, VORNAME | FL C/A | Pass Nr. | TORE-SERIEN PENALTY P 1. Ass. | STRAFEN

Dr. Zeit | TH-Wechsel | Auszeit | Wettgenehmigung vom:

Zahl der Spieler | Gesamt | Minuten | Spiel-strafen | Disziplinar-strafen

Der aktuelle Spielbericht ist auf der BEV-Homepage downloadbar.

Eintragungen im analogen Spielbericht

Nehmen Sie folgende Eintragungen im Kopfbereich vor:

LEV: Bayern

Kreuzen Sie an um welche Art von Spiel es sich handelt:

- Freundschaftsspiel
- Länderauswahlspiel
- Pokalspiel

Ferner ist die Altersklasse anzukreuzen:

SEN / FR / U20 / U17 / U15 / U13 / U11

Eintragungen im analogen Spielbericht

Tragen Sie die Spielklasse ein:

- Klasse: z. B. Landesliga Gruppe 1

Weitere Eintragungen:

- Veranstalter: Das ist in der Regel Heimverein bzw. der Verein, der Heimrecht genießt.
- Ort: Wo findet das Spiel statt (z. B. Puckdorf)
- Datum: Tag der Spielaustragung
- Beginn: Uhrzeit des Spielbeginns gemäß Terminliste

Eintragungen im analogen Spielbericht

Markieren Sie unter **„Uhr läuft“** ob die Stadionuhr **vorwärts** oder **rückwärts** läuft und ob eventuell eine **„Zusatzmeldung“** erstellt wurde.

Das IIHF-Regelbuch sagt:
Die Uhr muss rückwärts laufen!
Im BEV-Spielbetrieb darf die Uhr auch vorwärts laufen.

Wenn die Uhr rückwärts läuft, übernehmen die Punktrichter die Zeit von der Uhr – mit Angabe vom Drittel - und trägt diese in den Spielbericht ein.
Sie können aber auch von „0:00 bis 60:00“ eintragen.

Eintragungen im analogen Spielbericht

Tragen Sie die Namen des Wettkampfpersonals in Druckbuchstaben ein und lassen Sie diese Personen dahinter unterschreiben

- Arzt oder Sanitätsdienst (siehe hierzu auch die BEV-Durchführungsbestimmungen, Ziffer 3.3.7)
- Spielzeitnehmer
- Punktrichter
- Strafbankbetreuer

Eintragungen im analogen Spielbericht

Jeder Spielbericht ist von den **Trainern** und **Mannschaftsführern vor Spielbeginn** zu unterzeichnen

Als Trainer und / oder Mannschaftsführer darf **kein** auf dem Spielbericht aufgeführter Spieler unterschreiben.

Diese beiden Personen müssen für die Schiedsrichter immer ansprechbar sein.

Trainer müssen neben ihrer Unterschrift ihre **Trainer-lizenznummer** einfügen.

Eintragungen im analogen Spielbericht

DEUTSCHER EISHOCKEY BUND SPIELBERICHT | LEV BAYERN | EINGANG VERBAND

X Meister-schafts-	Freund-schafts-	Länder-Auswahl-	Pokal-spiel	Arzt/Sani	Dr. Leber	Spielerg.	Heim-mannschaft	Gast-mannschaft	X	ZUSATZMELDUNG	
X Sen	Fr	U20	U17	U15	U13	U11	Spielzeit-nehmer	NEUMANN	1. Drittel		
Klasse	BAYERNLIGA						Strafbank-betreuer	SCHWARZ	2. Drittel		
Veran-stalter	ASV PUCK							MUSCHLER	3. Drittel		
Ort	WINTERHAUSEN						Punktrichter	SEIDEL	Verläng./ Penalty		
Datum	14.09.2023	Beginn 19:30					Torrichter	Nr.	Endstand		
Zeitpunkt der Spielberichtsvorlage								Nr.	Spiel-Straf-minuten		
Schieds-richter	Nr.						Linienrichter	Nr.	Disz.		
	Nr.							Nr.	Zuschauer		

Uhr läuft X vorwärts ☐ rückwärts

Zahlen bei R.V. eintragen

01	Bankstrafe	20	Stockstich
02	Bandencheck	21	Unkor. Körperangriff
03	Behinderung	22	Unkor. Wechsel
04	Beinstellen	23	Unnötige Härte
05	Disziplinarstrafe	24	Check gegen Kopf- oder Nackenbereich
06	Ellbogencheck	25	Sonstiges Vergehen
07	Faustschlag		
08	Halten		
09	Haken	EQ	Equal (gl. Anz. Sp.)
10	Hoher Stock	+1	Powerplay 1
11	Kniecheck	+2	Powerplay 2
12	Matchstrafe	-1	Shorthand 1
13	Reklamieren	-2	Shorthand 2
14	Spielk.-Disz.-Strafe	EN	Empty Net Goal
15	Check von hinten	GWS	Game winning Shot
16	Spielverzögerung	ET	Eigentor (d.geg.Team)
17	Stock-Check	TT	Technisches Tor
18	Stockendenstoß	U	Tor = Torwart vom Eis für zus. Spieler
19	Stockschlag		

Spielkategorie	**Meisterschaftsspiel / Freundschaftsspiel / Länderauswahl / Pokalspiel**
Altersklasse	**Senioren / Frauen / U20 / U17 / U15 / U13 / U11**
Klasse	**Liga / Spielgruppe / Meldeklasse**
Veranstalter	**Heimverein / Turnierausrichter**
Ort	**Spielort**
Datum & Uhrzeit	**gemäß der Spielansetzung!**
Wettkampfpersonal	**Arzt, Sani / Spielzeitnehmer / Strafbankbetreuer / Punktezähler**
Uhr läuft	**vorwärts / rückwärts**
Zusatzmeldung	**wenn benötigt**

Eintragung der Mannschaftsaufstellung im analogen Spielbericht

Die Spieler sind in folgender Reihenfolge einzutragen:

- Torhüter
- Verteidiger
- Stürmer

Wenn eine Mannschaft 2 Torhüter auf den Spielbericht stehen hat, dann muss der Torhüter angekreuzt sein, der das Spiel beginnt.

Eintragung der Mannschaftsaufstellung im analogen Spielbericht

In der Spalte **„Position“** tragen Sie bitte **„T“ – „V“ oder „S“** ein.

In der Spalte **„Dress-Nr.“** ist die **Rückennummer** des Spielers einzutragen, mit der er das Spiel bestreitet.

Bei Benutzung eines Trikots mit einer **anderen Rückennummer** ist die im Onlineportal gemeldete Nummer in Klammern **VOR** den Familiennamen des Spielers zu setzen.

Eintragung der Mannschaftsaufstellung im analogen Spielbericht

In der Spalte **„Name, Vorname“** sind in der Reihenfolge **Familienname und dann Vorname** einzutragen.

Die Pass-Nummern der Spieler tragen Sie in die Spalte „**Pass-Nr**.“ ein.

Der Kapitän mit einem „**C**“ und die Assistenten mit einem „**A**“ sind hinter dem Spielernamen zu benennen.

Tragen Sie das **Datum der Werbegenehmigung** für Ausrüstungsgegenstände und Eiswerbung ein, sofern entsprechende Genehmigungen vorhanden sind.

Eintragung der Mannschaftsaufstellung im analogen Spielbericht

Kann ein Spielerpass nicht vorgelegt werden, so ist der Spieler dennoch spielberechtigt. Unter Pass-Nr. ist ein „**X**“ einzutragen.

Außerdem ist eine Zusatzmeldung zu erstellen.

Diese Zusatzmeldung ist den Schiedsrichtern mit den Unterschriften beider Mannschaftsführer dem Spielbericht vor dem Spiel vorzulegen.

Die Zusatzmeldung vor dem Spiel

DEUTSCHER EISHOCKEY-BUND e.V.

Zusatzmeldung zum Spielbericht vom 01.10.2006

Heimmannschaft ASV Puck Gastmannschaft ESV Scheibe

- [ ] Protest
- [ ] Matchstrafe
- [ ] Spieldauerdisziplinarstrafe
- [X] Fehlende Spielerpässe
- [ ] Mangelhafter Platzaufbau
- [ ] Platzdisziplin
- [ ] Zuschauerausschreitungen
- [ ] Nichtbeachtung Rauchverbot
- [ ] Sonstige

Gegen:	Spieler	geb. am	Paß-Nr.	Verein
	Winter, Hans	18.02.1984		ASV Puck

Begründung: Der o.g. Spieler ist laut Art. 53 SPO für den ASV Puck spielberechtigt und hat sich mit seinem Personalausweis mit der Nummer 818834033 ausgewiesen.

.....

Unterschrift Schiedsrichter/Linienrichter

Die entsprechende Kopie der Meldung ist von den Schiedsrichtern/Linienrichtern mit dem Spielbericht und den Pässen den Mannschaftsführern auszuhändigen.

Zur Kenntnis:

....

Unterschrift Mannschaftsführer

Heimmannschaft Gastmannschaft

X Fehlende Spielerpässe

Name, Vorname geb. am

Pass Nr. Verein

Begründung:

O.g. Spieler ist nach Artikel 53 SpO lt. Mannschaftsführer (Name) spielberechtig und hat sich mit Lichtbildausweis / Führerschein ausgewiesen

Die Zusatzmeldung

VERBANDSAUFSICHT

DEUTSCHER EISHOCKEY-BUND e.V. erstellt von

Zusatzmeldung zum Spielbericht vom

Heimmannschaft		Gastmannschaft	
☐	Protest	☐	Platzdisziplin
☐	Matchstrafe	☐	Zuschauerausschreitungen
☐	Spieldauerdisziplinarstrafe	☐	Nichtbeachtung Rauchverbot
☐	Fehlende Spielerpässe	☐	Sonstige
☐	Mangelhafter Platzaufbau		

Gegen:	Spieler	geb. am	Pass-Nr.	Verein

Begründung:

Unterschrift Schiedsrichter/Linienrichter

Die entsprechende Kopie der Meldung ist von den Schiedsrichtern / Linienrichtern mit dem Spielbericht und den Pässen den Mannschaftsführern auszuhändigen.
Der Verein kann sich innerhalb von 2 Kalendertagen dazu bei der BEV-Geschäftsstelle schriftlich per Fax oder e-mail äußern.

Zur Kenntnis:

Unterschrift der Mannschaftsführer

Heimmannschaft Gastmannschaft

Die Zusatzmeldung ist auf der BEV-Homepage downloadbar.

Eintragung der Mannschaftsaufstellung im analogen Spielbericht

In Freundschaftsspielen dürfen Gastspieler eingesetzt werden, sofern eine nationale oder internationale Gastspielgenehmigung vorgelegt wird. Diese Genehmigung bitte den Schiedsrichter mit dem Spielbericht vorlegen. **Die internationale Gastspielgenehmigung muss eine Genehmigung des DEB aufweisen.**

Im Spielbericht ist anstelle der Pass-Nr. ein **„G“** einzutragen.

Es muss **keine** Zusatzmeldung erstellt werden.

Eintragung der Mannschaftsaufstellung im analogen Spielbericht

ESC River Rats Geretsried e.V. | Postfach 0780 | 82538 Geretsried

HC Landsberg Riverkings
Hungerbachweg 1
86899 Landsberg am Lec

Gastspielgenehmigung

Sehr geehrte Damen und Herren,

hiermit erteilt der *ESC River Rats Geretsried e.V.* dem Spieler *in Jonathan Spengler,
geboren am 27.07.2016 mit der Passnummer 513003 für das Spiel
gegen ESC Geretsried am 14.09.2024 eine Gastspielgenehmigung.

Mit sportlichen Grüßen

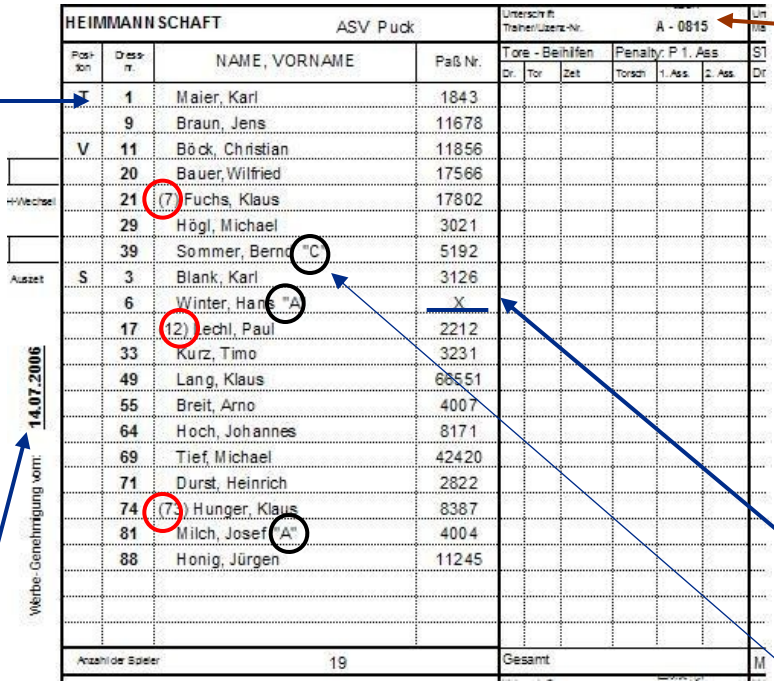
ESC River Rats Geretsried e.V.

ESC River Rats Geretsried e.V.
Bahnstraße 25 | 82538 Geretsried
Telefon: 08171 - 639 90 - 00 | Fax: 08171 - 639 - 09
www.esc-geretsried.de | info@esc-geretsried.de

Sparkasse Bad Tölz-Wolfratshausen
IBAN: DE91 7005 4306 0055 7055 60
BIC: BYLADEM1WOR
AG: München VR-Nr. 200287 | UST-IDNR.: DE248722278

1.Vorstand: Markus Janka
2.Vorstand: N.N
Vorstand Finanzen: Stefan Heindl
Vorstand Nachwuchs: Klaus Heininger

Eintragung der Mannschaftsaufstellung im analogen Spielbericht



HEIMMANNSCHAFT ASV Puck

Unterschrift Trainer/Lizenz-Nr. A - 0815

Position	Dressnr.	NAME, VORNAME	Paß Nr.
T	1	Maier, Karl	1843
	9	Braun, Jens	11678
V	11	Böck, Christian	11856
	20	Bauer, Wilfried	17566
	21	(7) Fuchs, Klaus	17802
	29	Högl, Michael	3021
	39	Sommer, Bernd "C"	5192
S	3	Blank, Karl	3126
	6	Winter, Hans "A"	X
	17	(12) Lechl, Paul	2212
	33	Kurz, Timo	3231
	49	Lang, Klaus	68551
	55	Breit, Arno	4007
	64	Hoch, Johannes	8171
	69	Tief, Michael	42420
	71	Durst, Heinrich	2822
	74	(7) Hunger, Klaus	8387
	81	Milch, Josef "A"	4004
	88	Honig, Jürgen	11245

Tore - Beihilfen: Dr. | Tor | Zeit

Penalty: P 1. Ass: Torsch | 1. Ass. | 2. Ass.

Anzahl der Spieler 19 | Gesamt

Werbe-Genehmigung vom: 14.07.2006

Ankreuzen, welcher TW beginnt

Trainer-Lizenz Nr.

- ✓ Position
- ✓ Dress Nr., ggf. gemeldete Nr. **beim BEV**
- ✓ Name, Vorname
- ✓ Pass Nr.

ACHTUNG !!!!! MELDENUMMER

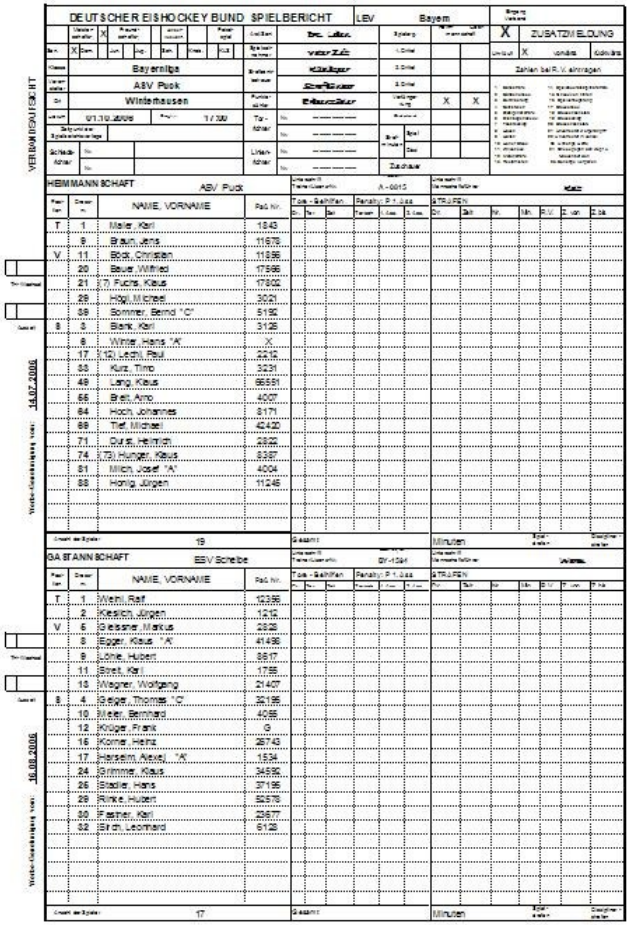
Fehlender Spielerpass

Amt innerhalb der Mannschaft

Werbung Datum

Anzahl der Spieler max. 20 +2

Der analoge Spielbericht vor dem Spiel


DEUTSCHER EISHOCKEY BUND SPIELBERICHT

LEV Bayern

ZUSATZMELDUNG

Bayernliga

ASV Puck

Wintermausen

01.10.2006

HEIMMANNSCHAFT ASV Puck

Pass-Nr.	Dress-Nr.	NAME, VORNAME	Pass Nr.
T	1	Maier, Karl	1843
	5	Braun, Jens	11678
V	11	Bock, Christian	11896
	20	Beuer, Wilfried	17566
	21	Fuchs, Klaus	17802
	29	Hügl, Michael	3021
	39	Sommer, Bernd "C"	5192
S	3	Blank, Karl	5125
	6	Winter, Hans "A"	X
	17	Lechl, Paul	44.15
	33	Kurz, Timo	3231
	49	Lang, Klaus	95551
	55	Brett, Arno	4007
	84	Hoch, Johannes	8171
	89	Tief, Michael	42420
	71	Durst, Heinrich	2892
	74	Hunger, Klaus	8387
	81	Milch, Josef "A"	4004
	88	Honig, Jürgen	11246

Anzahl der Spieler: 19

GASTMANNSCHAFT ESV Schelle

Pass-Nr.	Dress-Nr.	NAME, VORNAME	Pass Nr.
T	1	Wehl, Ralf	12396
	2	Kleisch, Jürgen	1512
V	6	Gleissner, Markus	2828
	8	Eggert, Klaus "A"	41498
	9	Schie, Hubert	3817
	11	Strell, Karl	1755
	13	Wagner, Wolfgang	21407
S	4	Sieber, Thomas "C"	30196
	10	Kleier, Bernhard	4056
	12	Krüger, Frank	0
	16	Körner, Hans	26743
	17	Klaskem, Klaus "A"	1534
	24	Brimmer, Klaus	34596
	26	Stadler, Hans	37196
	29	Rinke, Hubert	35278
	30	Fleshner, Karl	20677
	33	Birch, Leonhard	5125

Anzahl der Spieler: 17

- ✓ Spielberichtskopf
- ✓ Beide Mannschaftsaufstellungen
- ✓ Unterschrift der Trainer
- ✓ Unterschrift der Mannschaftführer
- ✓ Unterschrift des Sanitäters / Arztes

Erst jetzt dürfen die beiden Mannschaften zum Warm-Up auf das Eis.

Eintragungen während des Spieles

Eintragung von Toren und Assistenten im analogen Spielbericht

Eintragungen können nur nach Ansage durch den Schiedsrichter vorgenommen werden.

Notieren Sie die Ansagen vorab auf einem Schmierblock

Die Eintragungen erfolgen für Heim- und Gastverein in den Spalten Tore / Assistenten getrennt.

Eintragungen während des Spieles

Eintragung von Toren und Assistenten im analogen Spielbericht

TORE-BEIHILFEN PENALTY: P 1. Ass.						
Dr.	Tor	Zeit	Torsch	1. Ass.	2. Ass.	GS

In der Spalte **„Dr.“** tragen Sie je nach dem in welchem Drittel ein Tor fiel die Ziffern 1, 2 oder 3 ein.

In der Spalte **„Tor“** zählen Sie mit 1 beginnend die Anzahl der erzielten Tore auf.

In der Spalte **„Zeit“** ist die zum Zeitpunkt des erzielten Treffers auf der Uhr angezeigte Zeit einzutragen.

In der Spalte **„Torsch“** ist die Rückennummer des durch den Schiedsrichter angesagten Torschützen einzutragen.

Eintragungen während des Spieles

Eintragung von Toren und Assistenten im analogen Spielbericht

TORE-BEIHILFEN PENALTY: P 1. Ass.						
Dr.	Tor	Zeit	Torsch	1. Ass.	2. Ass.	GS

In die Spalten **„1. Ass“** und / bzw. **„2. Ass“** tragen Sie die durch den Schiedsrichter angesagten Rückennummern der Assistenten ein.

Das Tor in der Verlängerung wird wie folgt eingetragen:

„Dr.“ - „V“; „Tor“ – das entscheidende Tor

„Zeit“- „Zeit von der Uhr; **„Torsch, 1. Ass, 2. Ass“** (werden von den Schiedsrichtern genannt)

Eintragungen während des Spieles

Eintragung von Toren und Assistenten im analogen Spielbericht

TORE-BEIHILFEN PENALTY: P 1. Ass.						
Dr.	Tor	Zeit	Torsch	1. Ass.	2. Ass.	GS

Das Tor im Penaltyschiessen wird wie folgt eingetragen:

„Dr.“ - „P“; „Tor“ – das entscheidende Tor

„Zeit“- 60:00 / 65:00 / 0:00; **„Torsch“**
(Übertrag vom Penaltybogen)

Eintragungen während des Spieles

Eintragung eines Penalty im analogen Spielbericht

Wird ein Penalty verwandelt, so wird der Schütze mit seiner Rückennummer unter **„Torsch“** eingetragen.

Als Assistent wird unter **„1. Ass“** ein **„P“** notiert. Bei der Summierung der Assists wird ein solcher Assist jedoch **nicht** mitgezählt.

Dr.	Tor	Zeit	Torsch	1. Ass.	2. Ass.	GS
I	**1**	**03:00**	**17**	**P**	**-**	**P**

Eintragungen während des Spieles

Eintragung eines Penalty im analogen Spielbericht

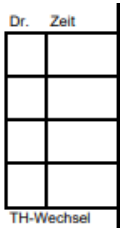
- Wird der Penalty nicht verwandelt, erfolgt der Eintrag unter dem Feld **Strafen bei R.V** mit einem **„P“** der Mannschaft, gegen die der Penalty ausgesprochen wurde. Ferner ist die Zeit anzugeben.

Dr.	Zeit	Nr.	Min.	R.V.	Z. von	Z. bis
I	**03:00**			**P**		

Eintragungen während des Spieles

Eintragung eines Torhüterwechsels im analogen Spielbericht

- Findet ein Torhüterwechsel statt, so ist dieser Wechsel im Spielbericht zu vermerken und zwar mit Angabe des
  - **Spieldrittels**
  - **und der Zeit**



- Es wird jeder Torhüterwechsel eingetragen.

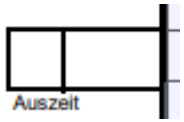
- Nimmt ein Feldspieler die Position des Torhüters ein, so ist vor die Trikotnummer ein **„T“** einzutragen

Eintragungen während des Spieles

Eintragung einer Auszeit im analogen Spielbericht

Jede Mannschaft kann im Laufe eines Spieles einmalig eine Auszeit (Time-Out) von 30 Sekunden in Anspruch nehmen.

Im Spielbericht ist das **Spieldrittel** und die **Zeit** einzutragen.



Die Auszeit ist durch den Spielzeitnehmer zu stoppen und das Ende per Signal anzuzeigen.

Eintragungen während des Spieles

Eintragung von Strafen im analogen Spielbericht

Kleine Strafe (2 Minuten)

Der fehlbare Spieler hat für **zwei** Minuten das Spielfeld zu verlassen. **Kleine Strafen gegen Torhüter** werden von **einem Spieler,** der zum Zeitpunkt des Vergehens auf dem Eis befand verbüßt.

Dr.	Zeit	Nr.	Min.	R.V.	Z. von	Z. bis
I	03:00	__	2	?	03:00	05:00

Die Strafen werden im Spielbericht mit der jeweiligen RV-Nummer eingetragen.

Eintragungen während des Spieles

Eintragung von Strafen im analogen Spielbericht

Kleine Bankstrafe (2 Minuten)

Ein von der Mannschaft bestimmter Spieler, muss für **zwei** Minuten das Spielfeld zu verlassen.

Bankstrafen werden im Spielbericht mit RV 1 eingetragen.

Dr.	Zeit	Nr.	Min.	R.V.	Z. von	Z. bis
I	03:00	__	2	1	03:00	05:00

!!! AUSNAHME zu viele Spieler auf dem Eis => RV 22 !!!

Dr.	Zeit	Nr.	Min.	R.V.	Z. von	Z. bis
I	04:00	__	2	22	04:00	06:00

Eintragungen während des Spieles

Eintragung von Strafen im analogen Spielbericht

Doppelte Kleine Strafe (2 + 2 Minuten)

Der fehlbare Spieler hat für maximal **vier** Minuten das Spielfeld zu verlassen. Eine **Doppelte Kleine Strafen gegen Torhüter** werden von **einem Spieler,** der zum Zeitpunkt des Vergehens auf dem Eis befand verbüßt.

Falls kein Tor fällt, wird die Strafe so eingetragen:

Dr.	Zeit	Nr.	Min.	R.V.	Z. von	Z. bis
I	03:00	__	2	?	03:00	05:00
I	03:00	__	2	?	05:00	07:00

Die Strafen werden im Spielbericht mit der jeweiligen RV-Nummer eingetragen.

Eintragungen während des Spieles

Eintragung von Strafen im analogen Spielbericht

Doppelte Kleine Strafe (2 + 2 Minuten)

Wenn aber in der ersten Strafe ein Tor fällt, wird diese wie folgt eingetragen (Tor bei Spielzeit 04:00):

Dr.	Zeit	Nr.	Min.	R.V.	Z. von	Z. bis
I	03:00	__	2	?	03:00	04:00
I	03:00	__	2	?	04:00	06:00

Die Strafen werden im Spielbericht mit der jeweiligen RV-Nummer eingetragen.

Eintragungen während des Spieles

Eintragung von Strafen im analogen Spielbericht

Kleine Strafe / Bankstrafe (2 Minuten)

Spielt ein Team infolge **Kleiner Strafen/Bankstrafen** in **Unterzahl** und das gegnerische Team schießt ein Tor, so ist die erste der laufenden Strafen zu beenden.

Anmerkung:
Dies gilt nicht, wenn das Tor durch einen Penalty erzielt wurde.

Eintragungen während des Spieles

Eintragung von Strafen im analogen Spielbericht

Große Strafe (5 Minuten) im Seniorenbereich

Eine Große Strafe wird gegen jeden Spieler verhängt, der ein Körperliches Vergehen begeht und den gefoulten Spieler rücksichtslos in einer Weise gefährdet, die nach dem Ermessen des Schiedsrichters durch eine Kleine oder Doppelte Kleine Strafe nicht ausreichend sanktioniert werden kann.

Dr.	Zeit	Nr.	Min.	R.V.	Z. von	Z. bis
I	03:00	__	5	?	03:00	08:00

Die Strafen werden im Spielbericht mit der jeweiligen RV-Nummer eingetragen.

Eintragungen während des Spieles

Eintragung von Strafen im analogen Spielbericht

Große Strafe (5 Minuten)

Eine laufende **Große Strafe** kann durch ein Tor **nicht** beendet werden.

Erhält ein Spieler gleichzeitig eine Große und eine kleine Strafe so ist die Große Strafe zuerst zu verbüßen.

Im Nachwuchsbereich des BEV sowie des DEB gibt es die Große Strafe nur in Verbindung mit einer Spieldauer-Disziplinarstrafe.

Eintragungen während des Spieles

Eintragung von Strafen im analogen Spielbericht

Disziplinarstrafe (10 Minuten)

Bei der **ersten Disziplinarstrafe** gegen einen Spieler hat dieser das Spielfeld für 10 Minuten zu verlassen. Es entsteht **keine** Unterzahl.

Disziplinarstrafen gegen Torhüter werden von **einem Spieler** der sich zum Zeitpunkt des Vergehens auf dem Eis befand verbüßt.

Dr.	Zeit	Nr.	Min.	R.V.	Z. von	Z. bis
I	13:00	__	10	5	13:00	23:00

Disziplinarstrafen werden im Spielbericht mit **RV 5** eingetragen.

Eintragungen während des Spieles

Eintragung von Strafen im analogen Spielbericht

Disziplinarstrafe (10 Minuten)

Für die **zweite Disziplinarstrafe** gegen einen Spieler im gleichen Spiel, erhält dieser **automatisch** eine **Spieldauer-Disziplinarstrafe**

Die automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe wird so eingetragen:

Dr.	Zeit	Nr.	Min.	R.V.	Z. von	Z. bis
II	**23:00**	**__**	**20**	**5**	**23:00**	**60:00**

ZUSATZMELDUNG

Anmerkung:

Dem Schiedsrichter ist mitzuteilen, dass eine **zweite Disziplinarstrafe** ausgesprochen wurde!

Eintragungen während des Spieles

Eintragung von Strafen im analogen Spielbericht

Spieldauer-Disziplinarstrafe (20 Minuten)

Ein mit einer **Spieldauer-Disziplinarstrafe** bestrafter Spieler wird für den Rest der Spielzeit in die Kabine verwiesen.

Dr.	Zeit	Nr.	Min.	R.V.	Z. von	Z. bis
I	03:00	__	5	?	03:00	08:00
I	03:00	__	20	?	08:00	60:00

Die Strafen werden im Spielbericht mit der jeweiligen RV-Nummer eingetragen.

ZUSATZMELDUNG

Eintragungen während des Spieles

Eintragung von Strafen im analogen Spielbericht

Spieldauer-Disziplinarstrafe (20 Minuten)

Ein mit einer **Spieldauer-Disziplinarstrafe** bestrafter Spieler wird für den Rest der Spielzeit in die Kabine verwiesen.

Dr.	Zeit	Nr.	Min.	R.V.	Z. von	Z. bis
I	04:00	__	20	14	04:00	60:00

!!! AUSNAHME !!!

„Reine“ Spieldauer-Disziplinarstrafen ohne die automatische Große Strafe

ZUSATZMELDUNG

Eintragungen während des Spieles

Eintragung von Strafen im analogen Spielbericht

Spieldauer-Disziplinarstrafe (20 Minuten)

Auch gegen Mannschafts-Offizielle möglich!

Dr.	Zeit	Nr.	Min.	R.V.	Z. von	Z. bis
I	03:00	TE	20	14	03:00	60:00

ZUSATZMELDUNG

Anstelle der Spielernummer wird das Kürzel **„TE“** für TEAM-OFFIZIELER eingetragen

! In der Zusatzmeldung ist dann der Name des TEAM-OFFIZIELEN sowie der Regelverstoß zu dokumentieren. !

Eintragungen während des Spieles

Eintragung von Strafen im analogen Spielbericht

Matchstrafe (20 Minuten)

Ein mit einer **Matchstrafe** bestrafter Spieler wird für den Rest der Spielzeit in die Kabine verwiesen. Ein anderer Mitspieler hat für den fehlbaren Spieler **die automatische Große Strafe** zu verbüßen.

Dr.	Zeit	Nr.	Min.	R.V.	Z. von	Z. bis
I	03:00	__	5	12	03:00	08.00
I	03:00	__	20	12	08.00	60:00

ZUSATZMELDUNG

Die Strafen werden im Spielbericht mit der **RV 12** Nummer eingetragen.
Achtung!! In den Spielbericht ist 25 Min. einzutragen. Nicht 5 und 20 Min.!!

! Das Vergehen des Spielers, wird in der Zusatzmeldung beschrieben und dokumentiert. !

Allgemeine Infos zu den Strafen

Strafen gegen den Torhüter

Der Torhüter geht nie auf die Strafbank.

Kleine / Große Strafen, und die **erste Disziplinarstrafe** werden von einem Spieler der zum Zeitpunkt des Vergehens auf dem Eis befand abgesessen.

Bei einem **Spielausschluss** wird der Torhüter in die Kabine verwiesen.

Alle Strafen gegen den Torhüter werden im Spielbericht unter dessen Nummer eingetragen.

Allgemeine Infos zu den Strafen

Aufgeschobene Strafen

Es können pro Team nur **zwei Strafen** gleichzeitig auf der Uhr laufen, kommt eine weitere Strafe hinzu, wird diese aufgeschoben.

Spieler mit **aufgeschobenen Strafen** müssen sich sofort auf die Strafbank begeben.

Spieler, welche die **laufenden Strafen** absitzen, können **erst nach Spielunterbruch** die Strafbank verlassen, außer ihr Team darf mit **vier Feldspielern** spielen.

Die Rückkehr der Spieler erfolgt in der Reihenfolge der Spielausschlüsse.

Eintragungen nach dem Spiel

Im Ergebnisblock des analogen Spielberichts sind folgende Ergebnisse einzutragen

Spielerg.	Heim- mannschaft	Gast- mannschaft
1. Drittel		
2. Drittel		
3. Drittel		
Verläng./ Penalty		
Endstand		
Spiel- Straf- minuten		
Disz.		
Zuschauer		

Ergebnis des 1. Drittels

Ergebnis des 2. Drittels

Ergebnis des 3. Drittels

Ergebnis Verlängerung / Penalty

Spielstand nach Ende des Spieles

Strafminuten (Spielstrafen / Disziplinarstrafen)

Zuschauerzahl (nur im Seniorenbereich)

Ende des Spiels

Eintragungen nach dem Spiel

Aufrechnung von Toren und Assists im analogen Spielbericht

Fragen Sie die Schiedsrichter ob hier Änderungen zu berücksichtigen sind. **Änderungswünsche zu Eintragungen im Spielbericht durch andere Personen sind nicht zu berücksichtigen.**

Nach Spielende sind die erzielten Tore und Assists zu addieren und unter **„Gesamt“** einzutragen.

Achten Sie darauf, dass ein **„P“** nicht mitaddiert werden darf.

Eintragungen nach dem Spiel

Aufrechnung von Toren und Assists im analogen Spielbericht

Unterschrift T. Rainer *T. Rainer*
Trainer/Lizenz-Nr. A0815

TORE-BEIHILFEN PENALTY: P 1. Ass.

Dr.	Tor	Zeit	Torsch	1. Ass.	2. Ass.	GS
1	1	13:19	10	55	13	EQ
1	2	18:03	29	77	--	+1
2	3	19:43	71	10	6	-2
2	4	22:38	20	49	15	-1
3	5	36:32	55	17	13	+2
3	6	40:29	13	--	--	TT
3	7	44:18	34	--	--	ET
3	8	55:13	77	7	--	EN
3	9	59:41	85	15	2	U
P	10	65:00	15	--	--	GwS
Gesamt			10	12		

Dr.	Zeit
2	36:43
3	42:09
3	55:21
V	62:43

TH-Wechsel

In der Spalte GS (NEU!) wird die jeweilige Spielsituation eingetragen

EQ	=	Equal (beide Teams spielen mit der gleichen Anzahl von Spielern)
+1	=	Powerplay 1 (Team spielt mit 1 Mann mehr auf dem Eis)
+2	=	Powerplay 2 (Team spielt mit 2 Mann mehr auf dem Eis)
-1	=	Shorthand 1 (Team spielt mit 1 Mann weniger auf dem Eis)
-2	=	Shorthand 2 (Team spielt mit 2 Mann weniger auf dem Eis)
EN	=	Empty Net Goal (die gegnerische Mannschaft hatte den Torhüter zum Zeitpunkt des Tores für einen zusätzlichen Feldspieler vom Eis genommen, das Team, welches das Tor erzielt schießt also in das leere Tor)
ET	=	Eigentor bei angezeigter Strafe (das gegnerische Team hat den Puck in sein eigenes Tor geschossen/gelenkt, während einer angezeigten Strafe gegen das, das Tor erzielende Team. Dieses Tor wird dem Spieler [der Mannschaft, gegen welche die Strafe angezeigt wird] welcher zuletzt im Puckbesitz war gutgeschrieben, auch wenn er der zu bestrafende Spieler ist)
TT	=	Technisches Tor (gegeben durch den HSR entsprechend gültigem IIHF-Regelbuch)
U	=	Torhüter des Teams, welches das Tor erzielt, wurde zu Gunsten eines weiteren Feldspielers vom Eis genommen (Team spielt in dieser Situation ohne Torhüter)
GwS	=	Game winning Shot (der das Spiel entscheidenden Penalty)

Eintragung Torhüterwechsel

Eintrag aller Torhüterwechsel, nicht wie bei den alten Spielberichtsbögen nur der erste Torhüterwechsel. Sollten die vier Zeilen nicht ausreichen, ggf. weitere Wechsel über den Zeilen eintragen.

Zusammenstellung: S. Tschöpe/Wolfsburg

Die Spalte „GS“ findet im Spielbetrieb des BEV keine Anwendung

Eintragungen nach dem Spiel

Aufrechnung der Strafen im analogen Spielbericht

Nach Spielende sind die Spielstrafen / Disziplinarstrafen zu addieren und unter **„Strafminuten“** einzutragen.

Spielstrafen sind alle 2 Minuten und 5 Minuten. Die Strafminuten für eine Matchstrafe (20 Minuten) sind auch bei den Spielstrafen einzutragen.

Die Disziplinarstrafe (10 Minuten) sind bei den Disziplinarstrafen einzutragen sowie die Minuten für die Spieldauer-Disziplinarstrafe (20 Minuten).

Achten Sie darauf, dass ein **„P“** nicht mitaddiert werden darf.

Eintragungen nach dem Spiel

Erstellung einer Zusatzmeldung

Die Erstellung einer Zusatzmeldung ist nötig wenn

gemäß Regel 73.1, 73.2, 73.3 sich eine Mannschaft weigert das Spiel fortzusetzen, auch wenn keine Strafe ausgesprochen wird.

Große Strafen (SPD / Matchstrafe)

Sonstige Vergehen / Proteste

Wenn nach Spielende eine Zusatzmeldung erstellt wird (z. B. wegen eines Protestes) bitte die Uhrzeit auf der ZM notieren, wann diese bei den SR abgegeben wurde.

Die Zusatzmeldung

VERBANDSAUFSICHT

DEUTSCHER EISHOCKEY-BUND e.V. erstellt von

Zusatzmeldung zum Spielbericht vom

Heimmannschaft		Gastmannschaft	
☐	Protest	☐	Platzdisziplin
☐	Matchstrafe	☐	Zuschauerausschreitungen
☐	Spieldauerdisziplinarstrafe	☐	Nichtbeachtung Rauchverbot
☐	Fehlende Spielerpässe	☐	Sonstige
☐	Mangelhafter Platzaufbau		

Gegen:	Spieler	geb. am	Pass-Nr.	Verein

Begründung:

Unterschrift Schiedsrichter/Linienrichter

Die entsprechende Kopie der Meldung ist von den Schiedsrichtern / Linienrichtern mit dem Spielbericht und den Pässen den Mannschaftsführern auszuhändigen.
Der Verein kann sich innerhalb von 2 Kalendertagen dazu bei der BEV-Geschäftsstelle schriftlich per Fax oder e-mail äußern.

Zur Kenntnis:

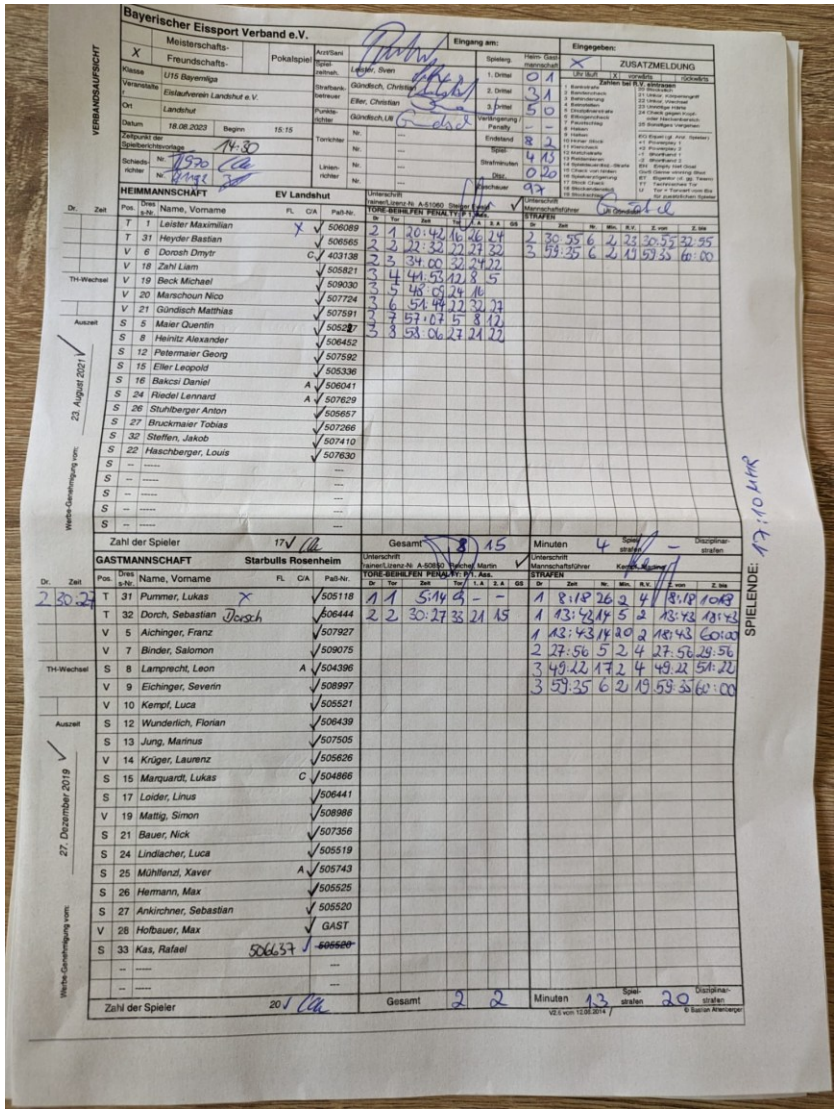
Unterschrift der Mannschaftsführer

Heimmannschaft Gastmannschaft

Die Zusatzmeldung ist auf der BEV-Homepage downloadbar.

Der analoge Spielbericht

So sollte eine fertiger Spielbericht aussehen



Bayerischer Eissport Verband e.V.

Meisterschafts-Spiel / Freundschafts-Spiel / Pokalspiel

Klasse: U15 Bayerliga
Veranstalter: Eislaufverein Landshut e.V.
Ort: Landshut
Datum: 18.08.2023 Beginn: 15:15

HEIMMANNSCHAFT: EV Landshut

Pos.	Dres s-Nr.	Name, Vorname	FL	C/A	Paß-Nr.
T	1	Leister Maximilian	X		506089
T	31	Heyder Bastian			506565
V	6	Dorosh Dmytr		C	403138
V	18	Zahl Liam			505821
V	19	Beck Michael			509030
V	20	Marschoun Nico			507724
V	21	Gündisch Matthias			507591
S	5	Maier Quentin			505227
S	8	Heinitz Alexander			506452
S	12	Petermaier Georg			507592
S	15	Eller Leopold			505336
S	16	Bakcsi Daniel		A	506041
S	24	Riedel Lennard		A	507629
S	26	Stuhlberger Anton			505657
S	27	Bruckmaier Tobias			507266
S	32	Steffen, Jakob			507410
S	22	Haschberger, Louis			507630
S	--	-----			---
S	--	-----			---
S	--	-----			---
S	--	-----			---
S	--	-----			---

Zahl der Spieler 17

GASTMANNSCHAFT: Starbulls Rosenheim

Pos.	Dres s-Nr.	Name, Vorname	FL	C/A	Paß-Nr.
T	31	Pummer, Lukas	X		505118
T	32	Dorch, Sebastian			506444
V	5	Aichinger, Franz			507927
V	7	Binder, Salomon			509075
S	8	Lamprecht, Leon		A	504396
V	9	Eichinger, Severin			508997
V	10	Kempf, Luca			505521
S	12	Wunderlich, Florian			506439
S	13	Jung, Marinus			507505
V	14	Krüger, Laurenz			505626
S	15	Marquardt, Lukas		C	504866
S	17	Loider, Linus			506441
V	19	Mattig, Simon			508986
S	21	Bauer, Nick			507356
S	24	Lindlacher, Luca			505519
S	25	Mühllenzl, Xaver		A	505743
S	26	Hermann, Max			505525
S	27	Ankirchner, Sebastian			505520
V	28	Hofbauer, Max			GAST
S	33	Kas, Rafael			~~505520~~
	--	-----			---
	--	-----			---

Zahl der Spieler 20

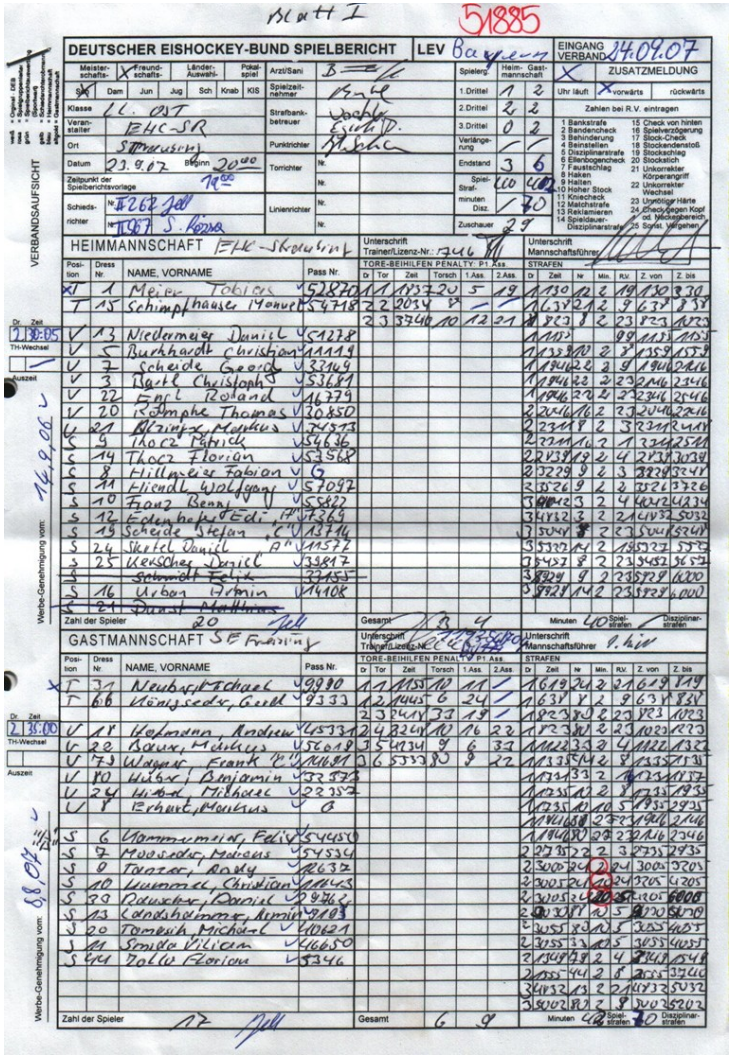
Gesamt 8 15 — Minuten 4 — Spielstrafen — Disziplinarstrafen

Gesamt 2 2 — Minuten 13 — Spielstrafen 20 — Disziplinarstrafen

SPIELENDE: 17:10 UHR

Der analoge Spielbericht

So sollte eine fertiger Spielbericht **nicht** aussehen



DEUTSCHER EISHOCKEY-BUND SPIELBERICHT

HEIMMANNSCHAFT

GASTMANNSCHAFT

REGELUNGEN

für das Penalty-Schießen zur Ermittlung eines Siegers

Spielen nach dem Dreipunktesystem (Art. 23 SpO DEB), die nach Ende der regulären Spielzeit (60 Minuten), oder einer Verlängerung unentschieden stehen, oder in einem Spiel in dem ein Sieger ermittelt werden muss, kommt das Penaltyschießen zur Ermittlung des Gewinners wie folgt zur Anwendung:

Das Penaltyschiessen findet unmittelbar nach dem Ende der regulären Spielzeit oder der Verlängerung statt. Es wird auf beide Tore geschossen. Die Eisfläche wird nicht trocken aufbereitet!

Drei Schützen je Team führen wechselseitig ihre Penaltyschüsse durch. Diese jeweils drei Schützen brauchen zuvor namentlich nicht benannt zu werden. Als Teilnehmer am Penaltyschießen sind die im Spielbericht genannten Torhüter und Feldspieler beider Teams berechtigt. Ausnahmen regelt nachfolgende Ziffer

REGELUNGEN

für das Penalty-Schießen zur Ermittlung eines Siegers

Jeder Spieler, dessen Strafzeit nach Ende der Verlängerung noch nicht beendet ist, darf für das Penaltyschießen nicht nominiert werden. Er muss auf der Strafbank oder im Umkleideraum verbleiben. Auch die die Spieler, gegen die während des Penaltyschießens Strafen verhängt worden, müssen bis zum Ende des Penaltyschießens auf der Strafbank oder im Umkleideraum verbleiben.

Die Heimmannschaft beginnt und führt den ersten Penaltyschuss aus.

Die Torhüter verteidigen dasselbe Tor wie am Ende der regulären Spielzeit / Verlängerung.

REGELUNGEN

für das Penalty-Schießen zur Ermittlung eines Siegers

Die Torhüter jedes Teams dürfen nach jedem abgeschlossenen Schuss ausgewechselt werden.

Die Penaltyschüsse werden gemäß dem gültigen IIHF-Regelbuch ausgeführt.

Die Spieler beider Teams führen die Penaltyschüsse wechselseitig aus, bis das entscheidende Tor erzielt wird. Die noch verbleibenden Schüsse erübrigen sich.

REGELUNGEN

für das Penalty-Schießen zur Ermittlung eines Siegers

Sollte es nach jeweils drei Penaltyschüssen immer noch unentschieden stehen, kommt das Tie-Break-Verfahren mit einem Spieler je Team, mit den vorherigen oder mit neuen Spielern je Team, zur Anwendung. Es darf ein und derselbe Penaltyschütze die Schüsse für sein Team ausüben. Im Tie-Break-Verfahren startet dann die Gastmannschaft, die Reihenfolge wechselt nun nicht mehr. Das Spiel ist beendet, sobald ein Penaltyschütze im direkten Duell mit dem gegnerischen Penaltyschützen das entscheidende Tor erzielt.

REGELUNGEN

für das Penalty-Schießen zur Ermittlung eines Siegers

Der offizielle Punktrichter registriert alle Penaltyschüsse, bezeichnet die Schützen, die Torhüter und die erzielten Tore

Nur das entscheidende Tor beeinflusst das Resultat. Es wird demjenigen Spieler angerechnet, der es erzielte und demjenigen Torhüter, der es "kassierte".

Falls ein Team sich weigert, am Penaltyschießen teilzunehmen oder es abbricht, erfolgt eine Wertung gem. DEB SpO Art. 24 Ziff. 3 (Spielabbruch). Falls sich ein Spieler weigert, seinen Penaltyschuss auszuführen, wird dessen Schuss als vergeben gewertet.

REGELUNGEN

für das Penalty-Schießen zur Ermittlung eines Siegers

BAYERISCHER EISSPORT – VERBAND e.V.

Game Winning Penalty Shots

Spielklasse _____

Datum _____ **Ergebnis nach regulärer Spielzeit:** _____ : _____

Heimmannschaft

Torhüter	Nr.	Name	Kennzeichnung (X) des jeweiligen TW beim Penalty
1)			
2)			

Schütze	Nr.	Name	Penalty
1)			
2)			
3)			
Ers.			

Tie - Break

Schütze	Nr.	Name	Penalty
1)			
2)			
3)			
Ers.			

Tie - Break

Schütze	Nr.	Name	Penalty
1)			
2)			
3)			
Ers.			

Gastmannschaft

Torhüter	Nr.	Name	Kennzeichnung (X) des jeweiligen TW beim Penalty
1)			
2)			

Schütze	Nr.	Name	Penalty
1)			
2)			
3)			
Ers.			

Tie - Break

Schütze	Nr.	Name	Penalty
1)			
2)			
3)			
Ers.			

Tie - Break

Schütze	Nr.	Name	Penalty
1)			
2)			
3)			
Ers.			

Auf dem Formblatt muss bei jedem Penalty der jeweilige Torhüter eines Teams mit (X) gekennzeichnet werden, der bei der Ausführung des Strafschusses im Tor steht.

Für einen verwandelten (getroffenen) Penalty wird ein + (Plus), für einen nicht verwandelten (verschossenen) Penalty wird ein - (Minus) eingetragen.

_____ Datum

_____ Unterschrift der Schiedsrichter

Der aktuelle analoge Vordruck ist auf der BEV-Homepage downloadbar.

Regelverstöße (RV)

Regelverstöße Eintragung im analogen Spielbericht

01 – Bankstrafe

02 – Bandencheck

03 – Behinderung

04 – Beinstellen

05 – Disziplinarstrafe

06 – Ellbogencheck

07 – Faustschlag

08 – Haken

09 – Halten

10 – Hoher Stock

11 – Kniecheck

12 – Matchstrafe

13 – Reklamieren

14 – Spieldauer-Disziplinarstrafe

15 – Check von hinten

16 – Spielverzögerung

17 – Stock-Check

18 – Stockendenstoss

19 – Stockschlag

20 – Stockstich

21 – Unkorrekter Körperangriff

22 – Unkorrekter Wechsel

23 – Unnötige

24 – Check gegen Kopf- und Nackenbereich

25 – Sonstige Vergehen

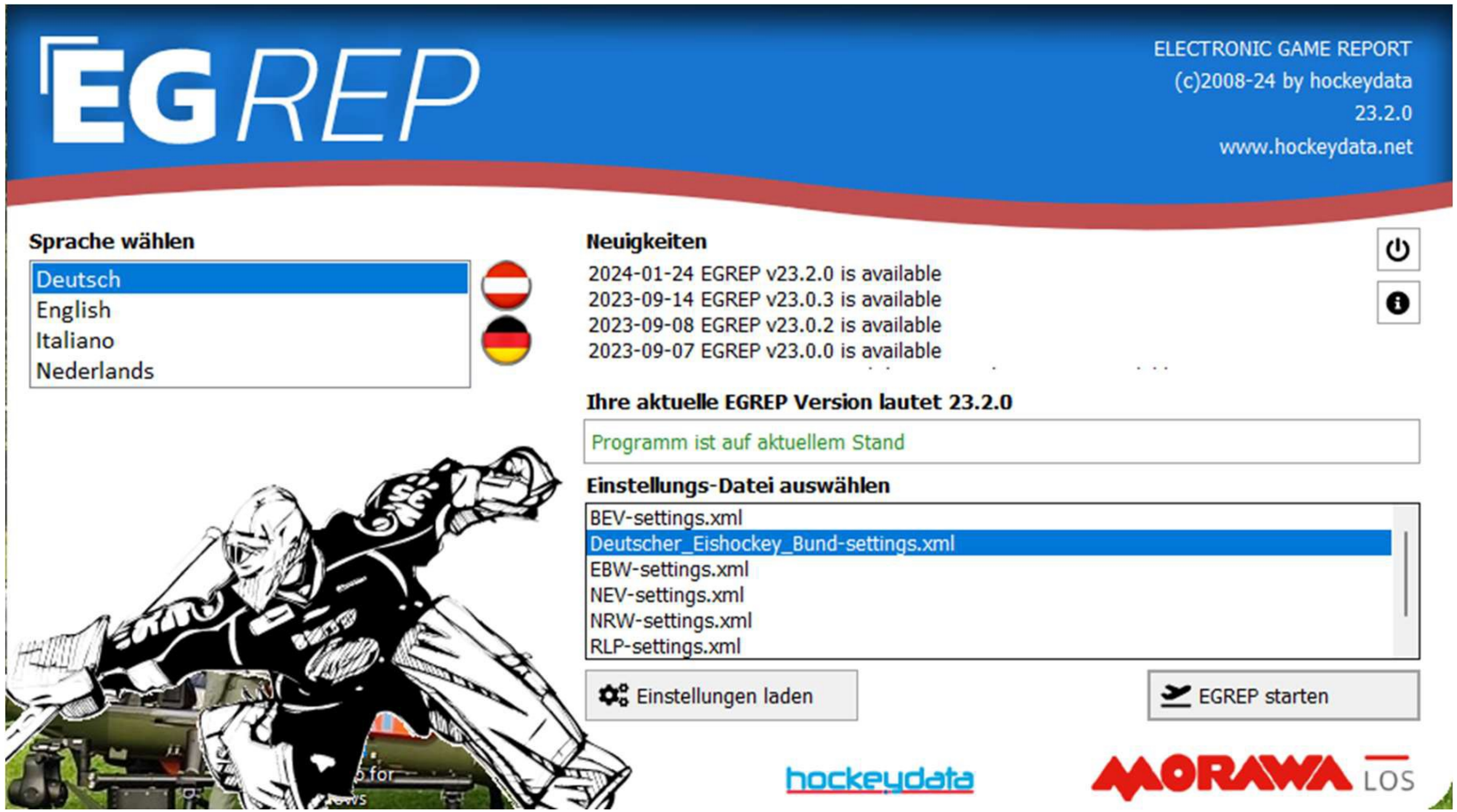
Der digitale Spielbericht „egrep“

Der digitale Spielbericht egrep

Mit Beginn der Wettkampfsaison 2025/2026 wird für alle Altersklassen und Ligen für Meisterschaftsspiele und Meisterschaftsturniere die digitale Schreibweise der Wettkampfformalitäten über das elektronische Spielberichtsprogramm „egrep“ verbindlich eingeführt. Der offizielle Punkterichter ist verpflichtet, die Eintragungen in den Spielbericht vorzunehmen.

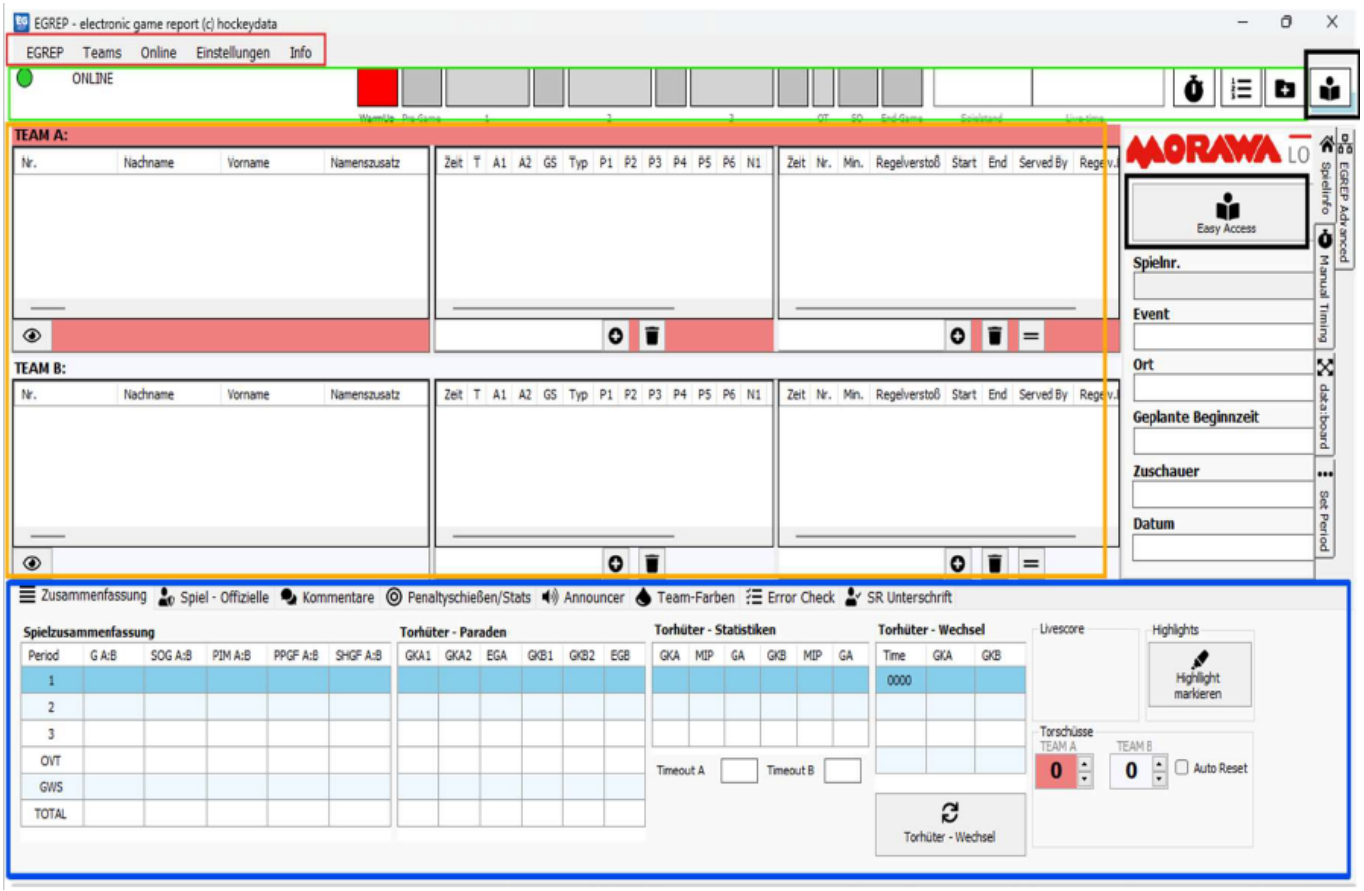
Der digitale Spielbericht egrep

Der Startbildschirm



Der digitale Spielbericht egrep

Benutzeroberfläche



Rotes Feld: Programm Menü

Grünes Feld: Timeline und aktuelle Spielstandanzeige

Oranges Feld: Spielbericht links Kader, in der Mitte Tore und Plus/Minus Statistik, rechts Strafen

Blaues Feld: Zusatzinformationen -> Zusammenfassung, Spiel-Offizielle, Penaltyschießen, etc.

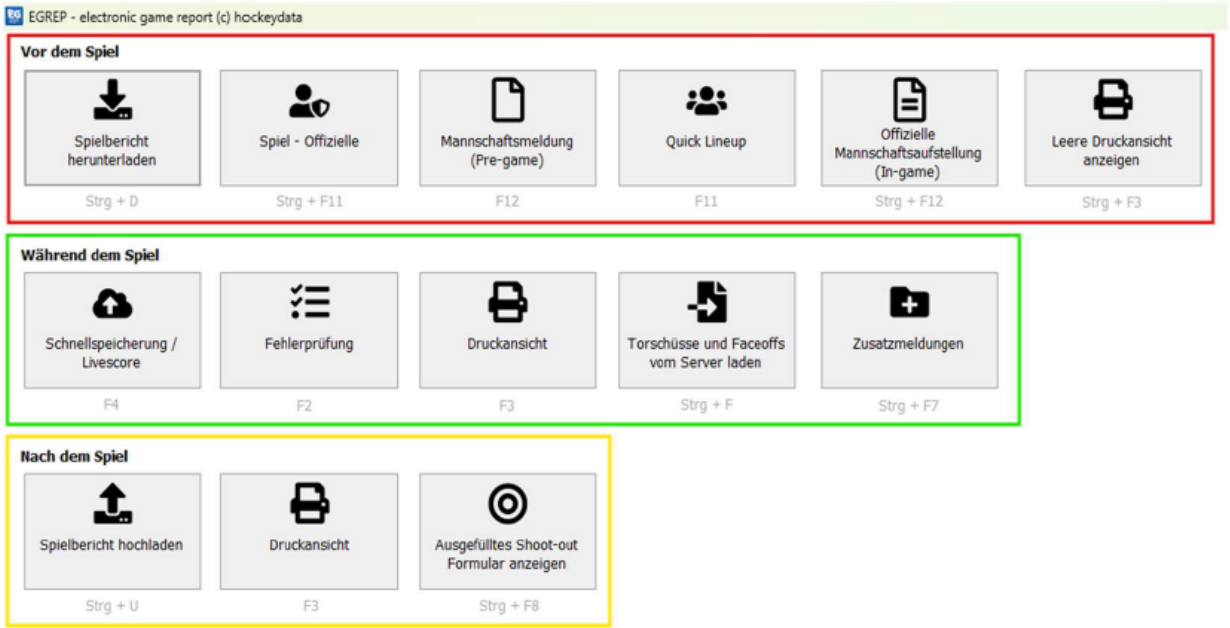
Schwarzes Feld: „Easy Access“, hier findet man die alle zu erledigten Schritte vor, während und nach dem Spiel

Der digitale Spielbericht egrep

Easy Aces öffnen -> dann erscheint folgende Ansicht

Unterteilung in

- **Vor dem Spiel**
- **Während dem Spiel**
- **Nach dem Spiel**



Der digitale Spielbericht egrep

Bis spätestens **75 Minuten** vor Spielbeginn, müssen die unterschriebenen Mannschafts-meldelisten der Heim- und Gastmannschaft dem offiziellen Punkterichter vorgelegt werden. Die offizielle Mannschaftsaufstellung wird ausschließlich auf Grundlage der Mannschaftsmeldelisten vorbereitet.

Der digitale Spielbericht egrep

Der offizielle Punkterichter trägt folgende relevanten Daten in die Mannschaftsaufstellung ein.

- **Bankpersonal**
- **Trainer / Co. Trainer**
- **Mannschaftsführer**
- **Schiedsrichter**
- **Arzt bzw. den Verantwortlichen für den Sanitätsdienst**
- **Werbegenehmigung**

Alle Spieloffiziellen (Trainer, Mannschaftsführer, Bankpersonal, Arzt oder Sanitätsdienst) haben vor Spielbeginn auf der Mannschaftsaufstellung zu unterschreiben.

Der digitale Spielbericht egrep

Bis spätestens **45 Minuten** vor Spielbeginn ist die offizielle Mannschaftsaufstellung den Schiedsrichtern zur Kontrolle vorzulegen

Bei Meisterschaftsspielen **entfällt die Passkontrolle vor Spielbeginn.**

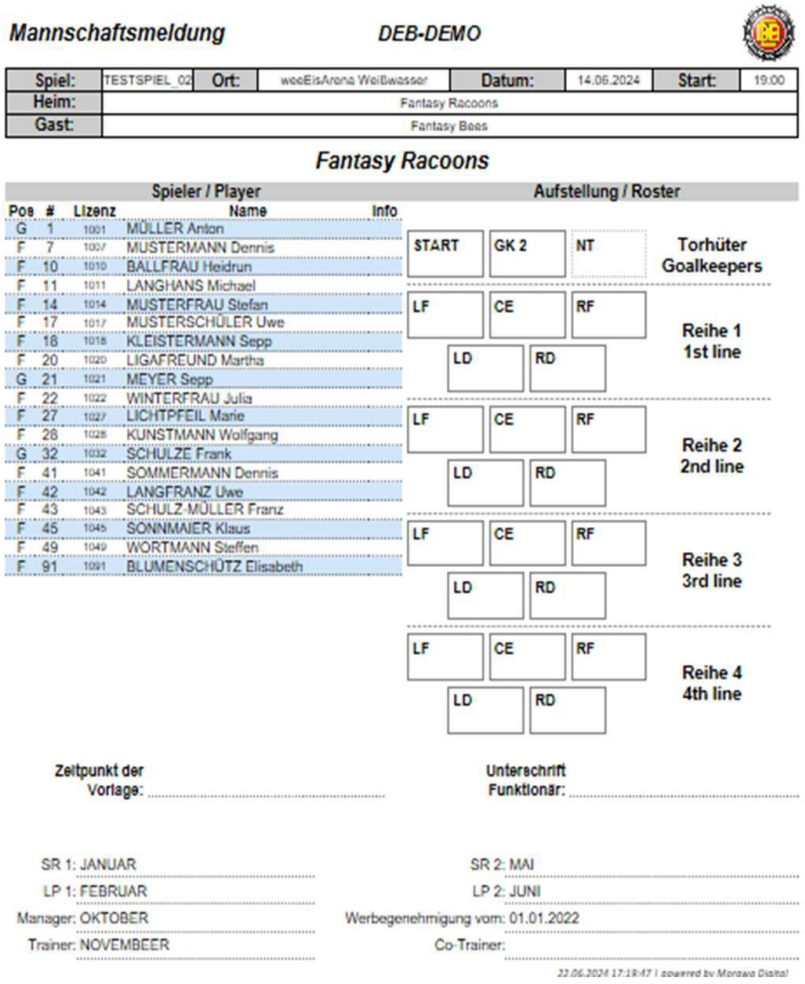
Dennoch müssen folgende Dokumente (digital oder Papierform) von den Vereinen mitgeführt werden:

- **Spielerpässe**
- **Förderlizenzen**
- **Sondergenehmigungen**
- **Trainerlizenzen**
- **Werbegenehmigungen**

Der digitale Spielbericht egrep

- Die Mannschaftsführer rufen die Mannschaftsaufstellung am Spieltag durch Download aus dem digitalen Spielberichtsprogramm egrep ab.

- Die Mannschaftsaufstellungen sind fertig ausgefüllt dem Spielberichtsführer durch die Mannschaftsführer auszuhändigen.



Mannschaftsmeldung DEB-DEMO

Spiel:	TESTSPIEL_02	Ort:	weoEisArena Weißwasser	Datum:	14.06.2024	Start:	19:00
Heim:	Fantasy Racoons						
Gast:	Fantasy Bees						

Fantasy Racoons

Pos	#	Lizenz	Name	Info
G	1	1001	MÜLLER Anton	
F	7	1007	MUSTERMANN Dennis	
F	10	1010	BALLFRAU Heidrun	
F	11	1011	LANGHANS Michael	
F	14	1014	MUSTERFRAU Stefan	
F	17	1017	MUSTERSCHÜLER Uwe	
F	18	1018	KLEISTERMANN Sepp	
F	20	1020	LIGAFREUND Martha	
G	21	1021	MEYER Sepp	
F	22	1022	WINTERFRAU Julia	
F	27	1027	LICHTPFEIL Marie	
F	28	1028	KUNSTMANN Wolfgang	
G	32	1032	SCHULZE Frank	
F	41	1041	SOMMERMANN Dennis	
F	42	1042	LANGFRANZ Uwe	
F	43	1043	SCHULZ-MÜLLER Franz	
F	45	1045	SONNMAIER Klaus	
F	49	1049	WORTMANN Steffen	
F	91	1091	BLUMENSCHÜTZ Elisabeth	

Spieler / Player — Aufstellung / Roster

START	GK 2	NT	Torhüter Goalkeepers
LF	CE	RF	Reihe 1 1st line
LD	RD		
LF	CE	RF	Reihe 2 2nd line
LD	RD		
LF	CE	RF	Reihe 3 3rd line
LD	RD		
LF	CE	RF	Reihe 4 4th line
LD	RD		

Zeitpunkt der Vorlage: ..... Unterschrift Funktionär: .....

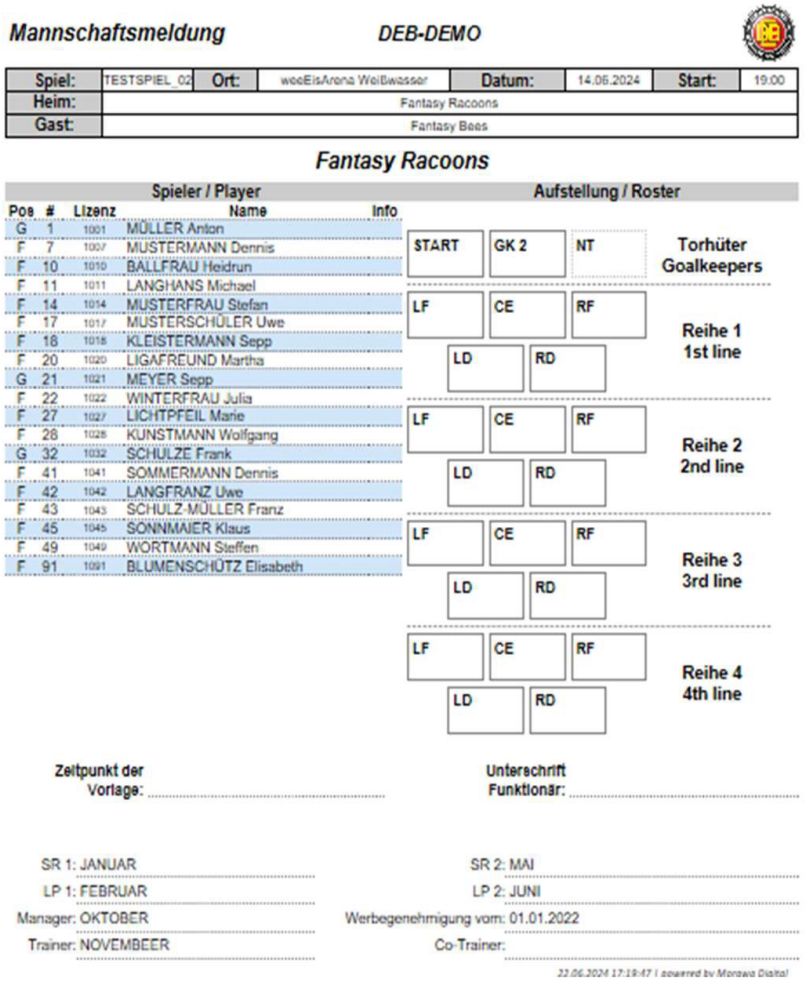
SR 1: JANUAR ..... SR 2: MAI .....
LP 1: FEBRUAR ..... LP 2: JUNI .....
Manager: OKTOBER ..... Werbegenehmigung vom: 01.01.2022 .....
Trainer: NOVEMBEER ..... Co-Trainer: .....

23.06.2024 17:19:47 | powered by Morawa Digital

Der digitale Spielbericht egrep

- Spieler, die nicht spielen, sind durch den Mannschaftsführer durchzustreichen, hinter den durchgestrichenen Spieler bitte ein Kürzel als Unterschrift setzen

- In den Rechteckigen Feldern werden die aktiven Spieler durch den Mannschaftsführer eingetragen. Ob die Zusammenstellung der Reihen so im Spiel Anwendung finden ist nebensächlich. Dies ist aber für den Punkterichter eine wesentliche Arbeitserleichterung.



Mannschaftsmeldung DEB-DEMO

Spiel:	TESTSPIEL_02	Ort:	weoEisArena Weißwasser	Datum:	14.06.2024	Start:	19:00
Heim:	Fantasy Racoons						
Gast:	Fantasy Bees						

Fantasy Racoons

Spieler / Player

Pos	#	Lizenz	Name	Info
G	1	1001	MÜLLER Anton	
F	7	1007	MUSTERMANN Dennis	
F	10	1010	BALLFRAU Heidrun	
F	11	1011	LANGHANS Michael	
F	14	1014	MUSTERFRAU Stefan	
F	17	1017	MUSTERSCHÜLER Uwe	
F	18	1018	KLEISTERMANN Sepp	
F	20	1020	LIGAFREUND Martha	
G	21	1021	MEYER Sepp	
F	22	1022	WINTERFRAU Julia	
F	27	1027	LICHTPFEIL Marie	
F	28	1028	KUNSTMANN Wolfgang	
G	32	1032	SCHULZE Frank	
F	41	1041	SOMMERMANN Dennis	
F	42	1042	LANGFRANZ Uwe	
F	43	1043	SCHULZ-MÜLLER Franz	
F	45	1045	SONNMAIER Klaus	
F	49	1049	WORTMANN Steffen	
F	91	1091	BLUMENSCHÜTZ Elisabeth	

Aufstellung / Roster

START	GK 2	NT	Torhüter Goalkeepers
LF	CE	RF	Reihe 1 1st line
LD	RD		
LF	CE	RF	Reihe 2 2nd line
LD	RD		
LF	CE	RF	Reihe 3 3rd line
LD	RD		
LF	CE	RF	Reihe 4 4th line
LD	RD		

Zeitpunkt der Vorlage: .....

Unterschrift Funktionär: .....

SR 1: JANUAR .....
LP 1: FEBRUAR .....
Manager: OKTOBER .....
Trainer: NOVEMBEER .....

SR 2: MAI .....
LP 2: JUNI .....
Werbegenehmigung vom: 01.01.2022
Co-Trainer: .....

23.06.2024 17:19:47 | powered by Morawa Digital

Der digitale Spielbericht egrep

- Kapitel ,,Vor dem Spiel“ Offizielle Mannschaftsaufstellung (Pre Game) anklicken.
- Offizielle Mannschaftsaufstellung ausdrucken und alle Unterschriften einholen.
- Wichtig sind die Unterschriften des Ärztl. Dienstes, Mannschaftsführer und Trainer vor dem Warm-up. Alle weiteren Unterschriften können während des Spieles oder den Drittelpausen eingeholt werden.
- Eventuell Kopien für die Gastmannschaft, Stadionsprecher etc. anfertigen.

Offizielle Mannschaftsaufstellung

Spiel	Bewerb	Heim	Gast
TESTSPIEL_02	DEB-DEMO	Fantasy Racoons	Fantasy Bees
Datum	**Start**	**Spielort**	
14.06.2024	19:00	weceIsArena WeißWasser	

Fantasy Racoons — 12 Spieler (2 G, 4 D, 6 F)

Pos.	Nr.	Name	Lizenz	Geburtsdatum	Start
G	1	MÜLLER, Anton	1001	01.02.1971	X
G	21	MEYER, Sepp	1021	02.05.1971	
LD	27	LICHTPFEIL, Marc (A)	1027	06.07.1978	
RD	28	KUNSTMANN, Wolfgang	1028	06.08.1979	
LD	49	WORTMANN, Steffen	1049	13.07.1985	
RD	99	(7) MUSTERMANN, Dennis	1007	03.12.1970	
C	11	LANGHANS, Michael	1011	09.07.1981	
LF	13	(10) BALLFRAU, Heidrun	1010	10.01.1987	
RF	42	LANGFRANZ, Uwe	1042	09.08.1977	
LF	45	SCHULZ-MÜLLER, Franz	1045	05.05.1972	
C	48	SONNMAIER, Klaus (C)	1048	07.07.1978	
RF	91	BLUMENSCHÜTZ, Elisabeth (A)	1091	06.02.1988	

Fantasy Bees — 12 Spieler (2 G, 4 D, 6 F)

Pos.	Nr.	Name	Lizenz	Geburtsdatum	Start
G	1	MÜLLER, Toni	1001	01.02.1971	X
G	21	MEYER, Patrick	1021	02.05.1971	
LD	2	(13) VOLLMIRSCH, Rainer	1013	07.02.1977	
RD	9	HAUSMANN, Winfried	1009	02.08.1980	
LD	28	ARTTMANN, Wolfgang	1028	06.08.1979	
RD	49	WORTMANN, Nikolaus	1049	13.07.1985	
LF	10	BALLFRAU, Lisa	1010	10.01.1987	
C	11	LANGHANS, Fritz	1011	09.07.1981	
RF	27	PFIDCHIPFEIL, Marc (A)	1027	06.07.1978	
LF	45	MONDMAIER, Klaus	1045	07.07.1978	
RF	50	(42) LANGFRANZ, Roland	1042	09.08.1977	
C	91	TOPFSCHÜTZ, Susanne	1091	06.02.1988	

Punktrichter	Zeitnehmer	Strafbankbetreuer	Strafbankbetreuer
SR 1	SR 2	LP 1	LP 2
Trainer A	Trainer B	SR-Coach	Arzt
Mannschaftsleiter A	Mannschaftsleiter B		

Werbegenehmigung vom:	Werbegenehmigung vom:
Zeitpunkt der Vorlage:	22.06.2024 18:10:58 | powered by Moreno Digital

Eintragungen während des Spieles im digitalen Spielbericht egrep

Eintragungen können nur nach Ansage durch den Schiedsrichter vorgenommen werden.

Notieren Sie die Ansagen vorab auf einem Schmierblock

Die Eintragungen erfolgen für Heim- und Gastverein in den Spalten Tore / Assistenten getrennt.

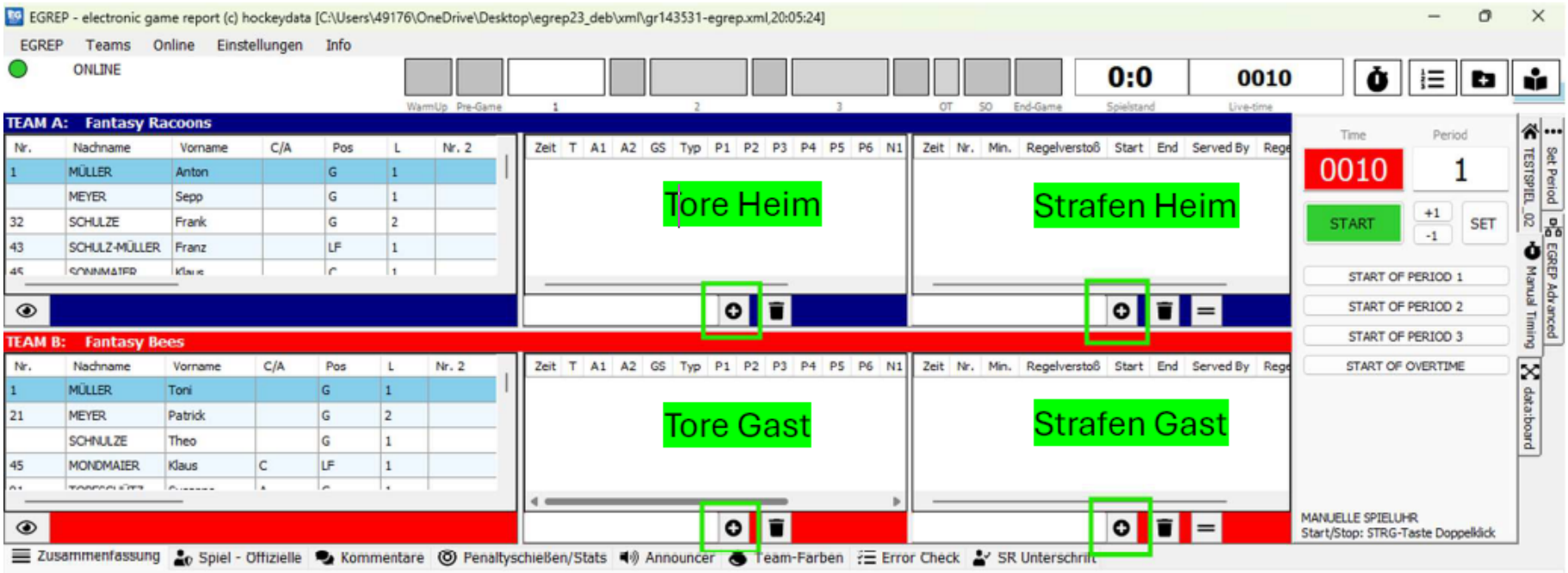
Alle Eintragungen müssen aber zeitnah danach im egrep – Spielbericht eingetragen werden.

Eintragungen während des Spieles im digitalen Spielbericht egrep

Manual Timing -> Rechte Seite -> Entweder Zeit mitlaufen lassen oder im roten Fenster eintragen.

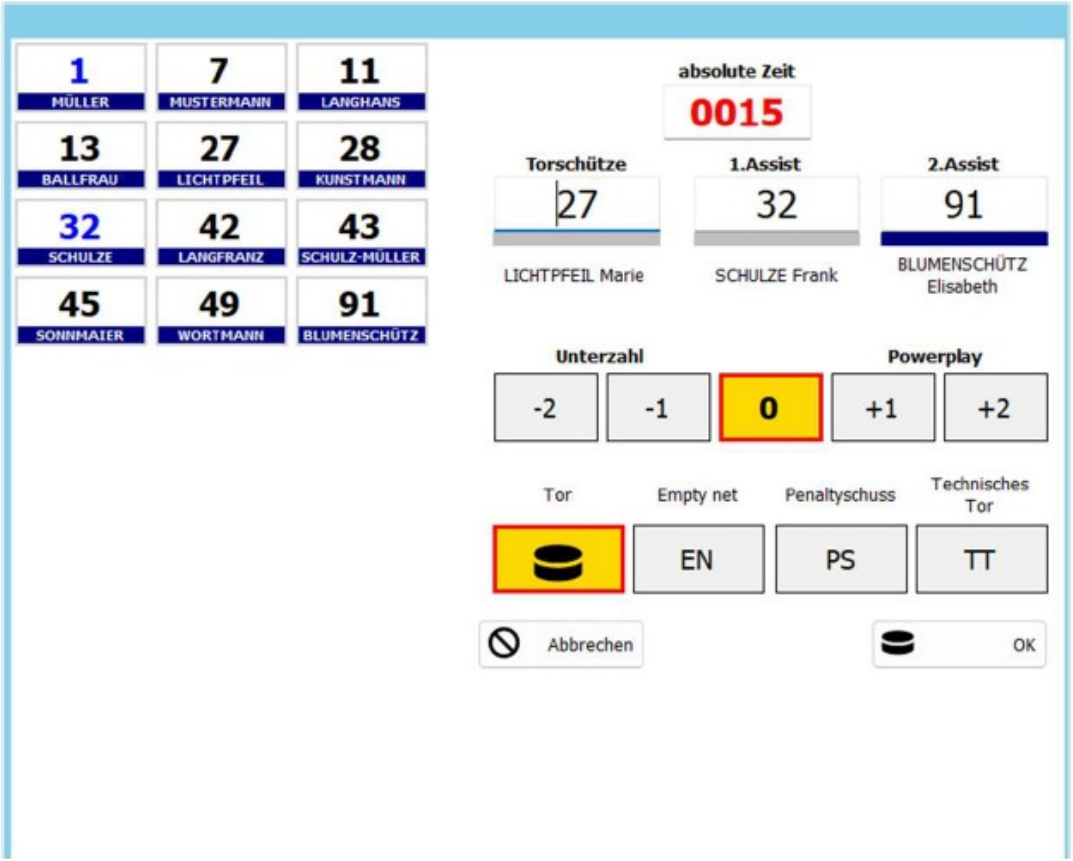
Tore und Strafen eintragen

Auf das jeweilige „Plus“ Zeichen klicken -> damit öffnet sich das nächste Fenster zum Auswählen der Spieler.



Eintragungen während des Spieles im digitalen Spielbericht egrep

Tore eintragen



Zum Schluss mit OK bestätigen

- Die Spielzeit muss nicht manuell eingetragen werden. Dies funktioniert aber nur wenn in egrep die gleiche Zeit wie auf der offiziellen Spielzeituhr angezeigt wird!!!
- Als erstes wird der Torschütze ausgewählt. Es kann mit der Maus auf die jeweilige Nummer geklickt werden, oder die Nummer wird manuell eingegeben. Danach hüpft die Eingabe zum 1. Assistenten und anschließend zum 2. Assistenten.
- Unterzahl oder Powerplay muss manuell eingeben werden, genauso wie Empty Net, Penaltyschuss und Technisches Tor.

Eintragungen während des Spieles im digitalem Spielbericht egrep

Strafen eintragen

- Die Zeit wird automatisch übernommen sofern die Zeit immer aktualisiert wurde. (siehe Tore eintragen).
- Bestrafte Spieler mit der Maus anklicken. Es kann vorkommen das ein anderer Spieler die Strafe absitzt (wg. Spieldauer, Verletzung, etc.). Hier wird der absitzende Spieler mit Rechtsklick ausgewählt

Achtung: Linke Seite ist die Heimmannschaft, Rechte Seite die Gastmannschaft

Eintragungen während des Spieles im digitalem Spielbericht egrep

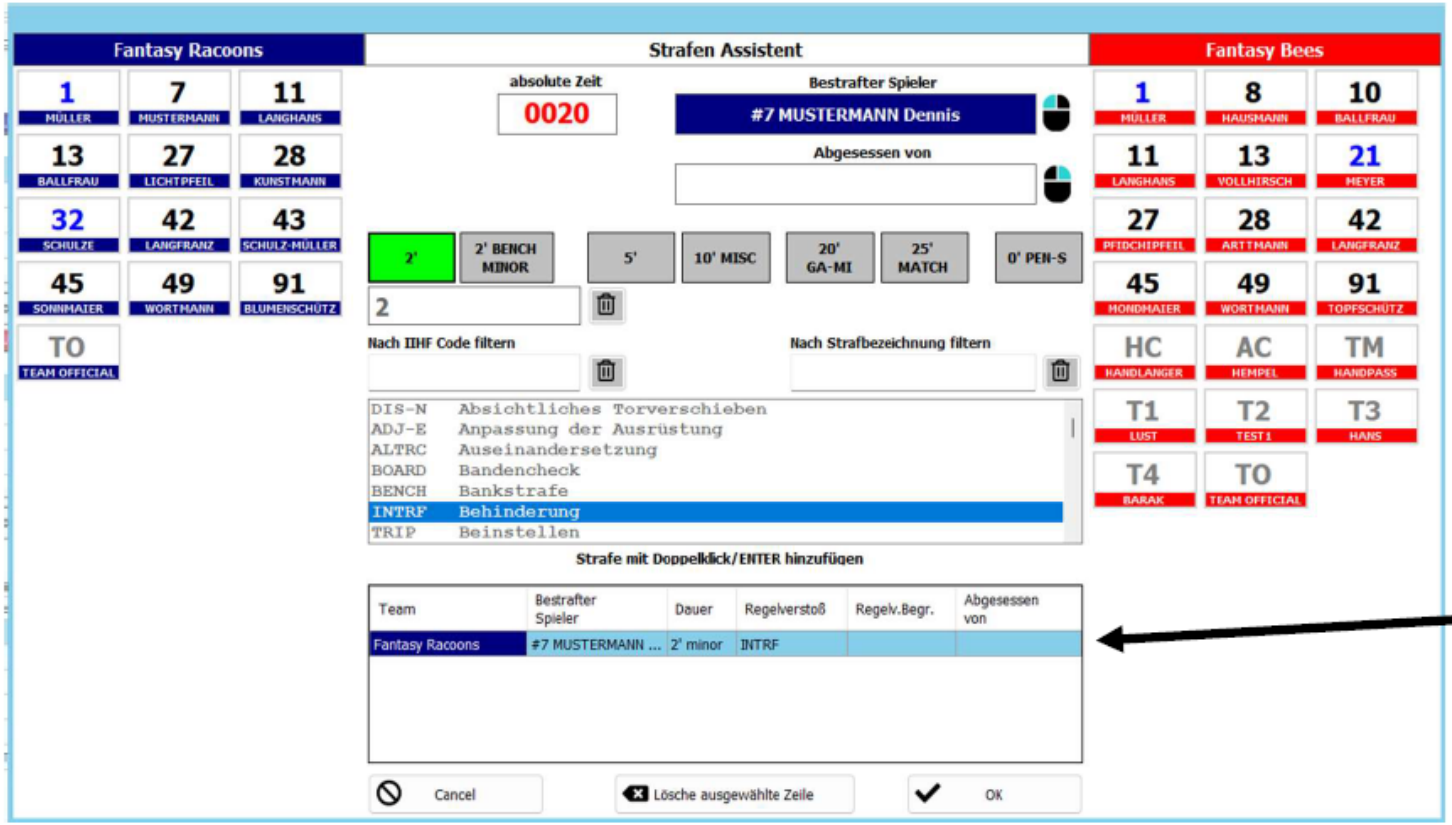
Strafen eintragen

- Auswahl wie viele Strafminuten der Spieler erhalten hat (2 Min., 2+2 Min, 5 Min., etc.)
- Auswahl des jeweiligen Vergehens. Hier ist es sinnvoll nach dem deutschen Wort für das Vergehen zu suchen. **Dieses muss mit Doppelklick hinzugefügt werden und erscheint dann in der Box unten.**

Achtung: Linke Seite ist die Heimmannschaft, Rechte Seite die Gastmannschaft

Eintragungen während des Spieles im digitalem Spielbericht egrep

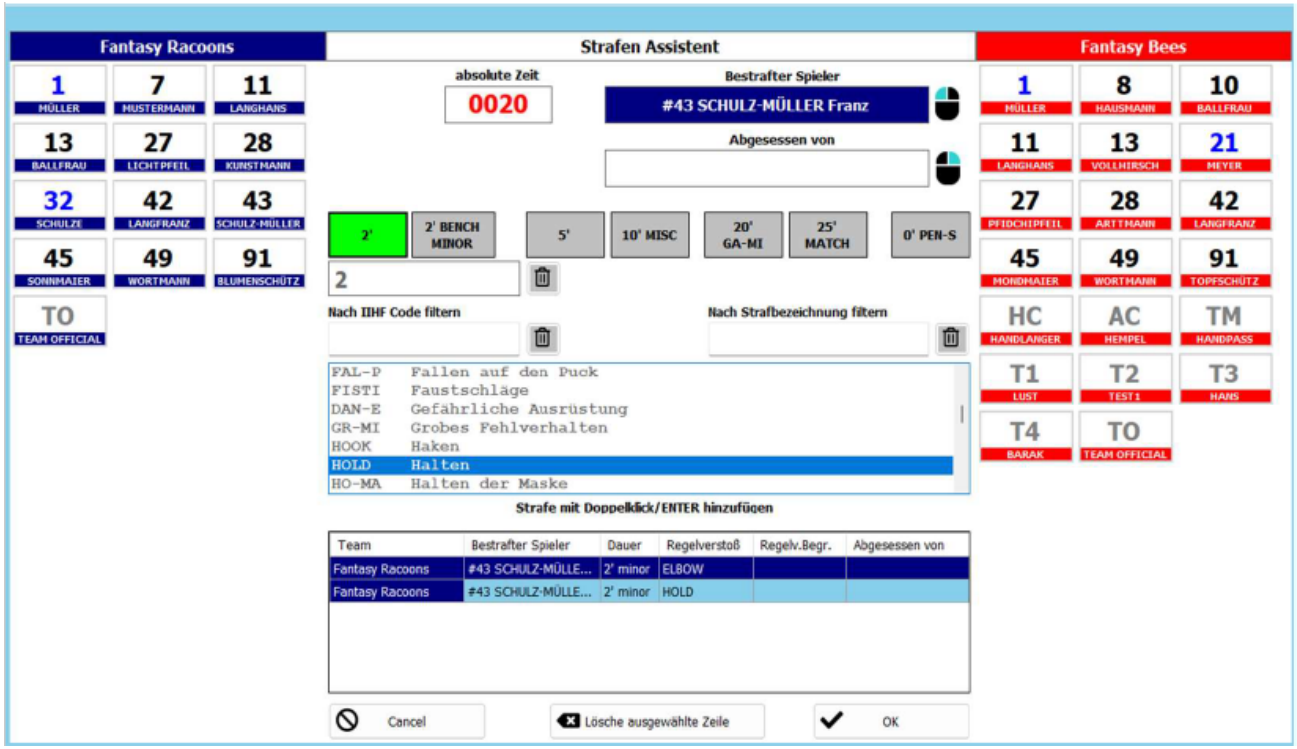
Beispiel -> 2 Minuten Strafe



Die Strafe erscheint nach doppelten anklicken in der Box und kann mit OK in den Spielbericht übernommen werden.

Eintragungen während des Spieles im digitalem Spielbericht egrep

Beispiel -> 2+2 Min. / 2+5 Min. / 5 Min. + SPD / etc.

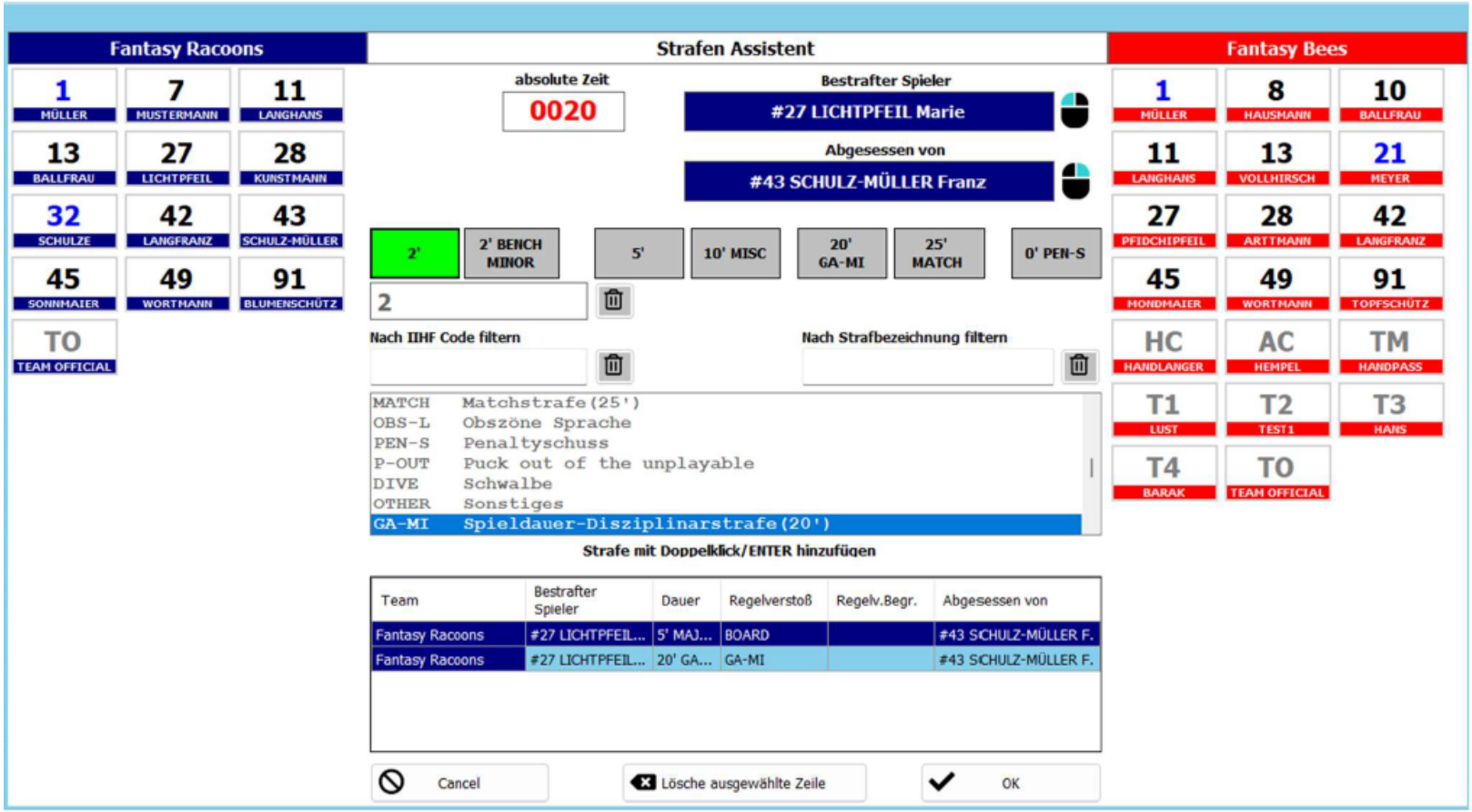


- Bei einer 2+2 Min. / 2+5 Min. / 5 Min + SPD etc. ist die Vorgehensweise wie bei einer 2 Min. Strafe alleine.
- Die erste Strafe eingeben **aber nicht mit OK bestätigen.**
- Sobald die erste Strafe in der Box erscheint, das zweite Vergehen eingeben. Die Strafe erscheint ebenfalls in der Box. Es gibt kein Maximum an Strafen, die ein Spieler erhalten kann.
- Die Strafen sind in der Reihenfolge einzugeben, wie diese vom Schiedsrichter angesagt werden.
- Wenn eine 2+2 Min. Strafe auf zweimal eingegeben wird, muss die Startzeit der zweiten Strafe manuell nachgetragen werden.

Eintragungen während des Spieles im digitalem Spielbericht egrep

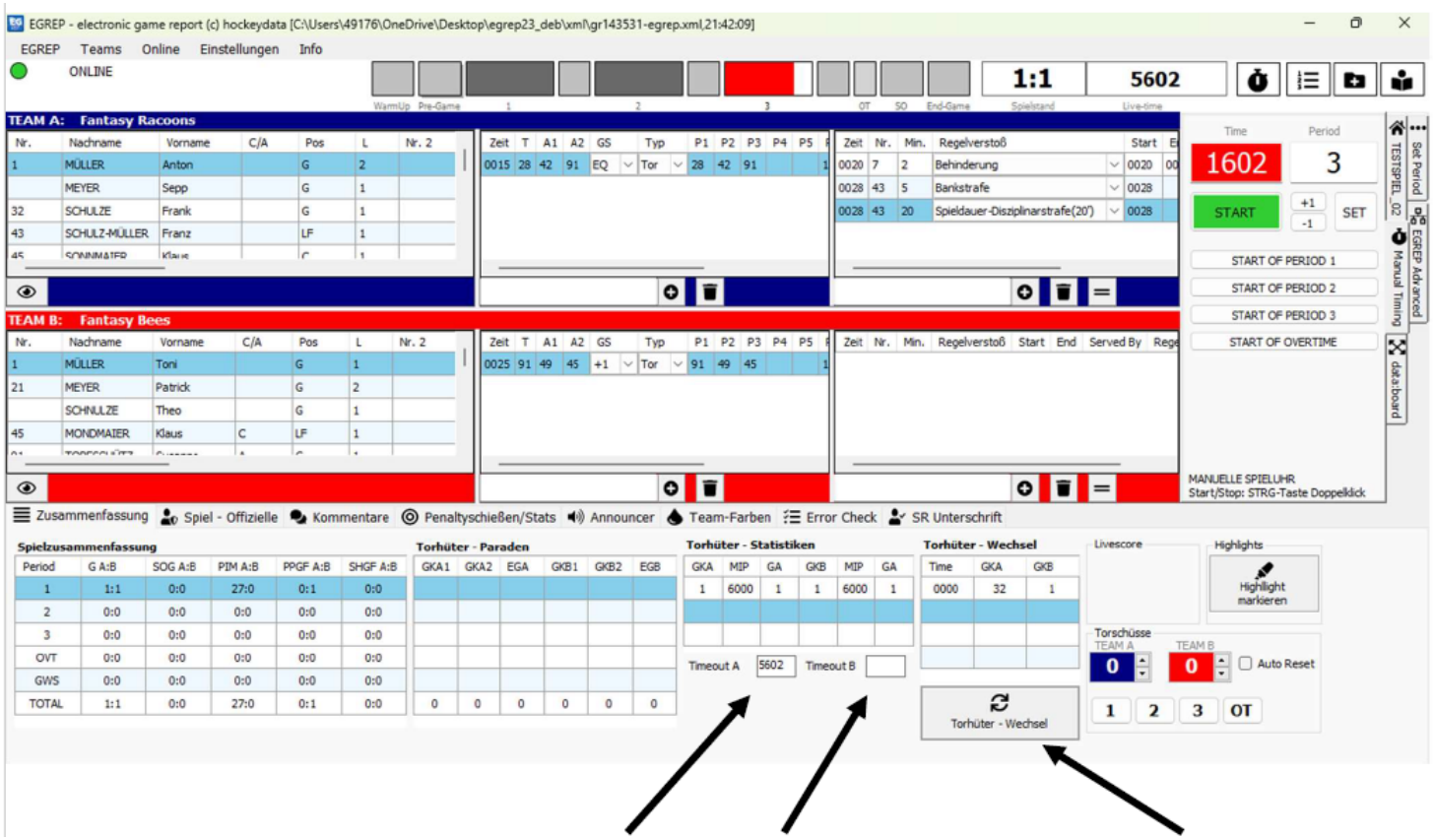
Beispiel 5 Min. + Spieldauer incl. Spieler der die Strafe absitzen muss.

Bei Unsicherheiten, welcher Regelverstoß bei einer Spieldauerstrafe eingegeben werden muss, bitte beim Schiedsrichter nachfragen.



Eintragungen während des Spieles im digitalem Spielbericht egrep

Time-Out und Torhüter-Wechsel eintragen



Time-Out eintragen

Torhüter-Wechsel

Eintragungen während des Spieles im digitalem Spielbericht egrep

Torhüter-Wechsel eintragen

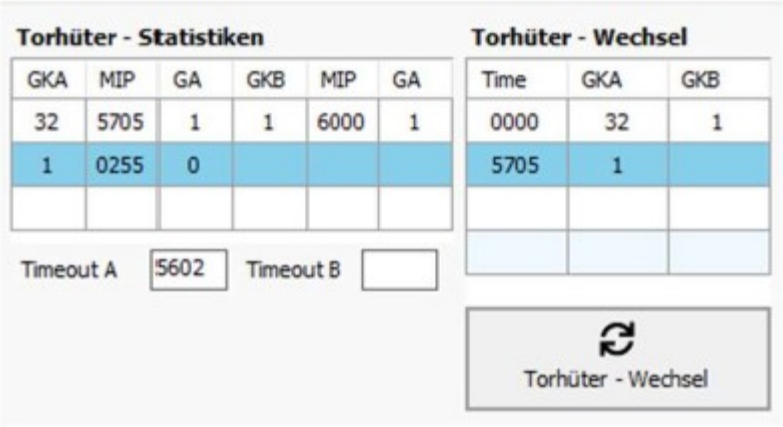
1. Beim Wechsel des Torhüters die Zeit des Wechsels mit OK bestätigen.

2. Den Torhüter anklicken der neu das Tor hütet. Bei den weiß hinterlegten Feldern ist der erststehende Torhüter derjenige, der ausgewechselt wurde. Mit OK bestätigen.

Die Zeit des Torwartwechsels muss wie bei **1.** bestätigt werden. Anschließend die Spielernummer des Torhüters anklicken, der nun im Tor steht.

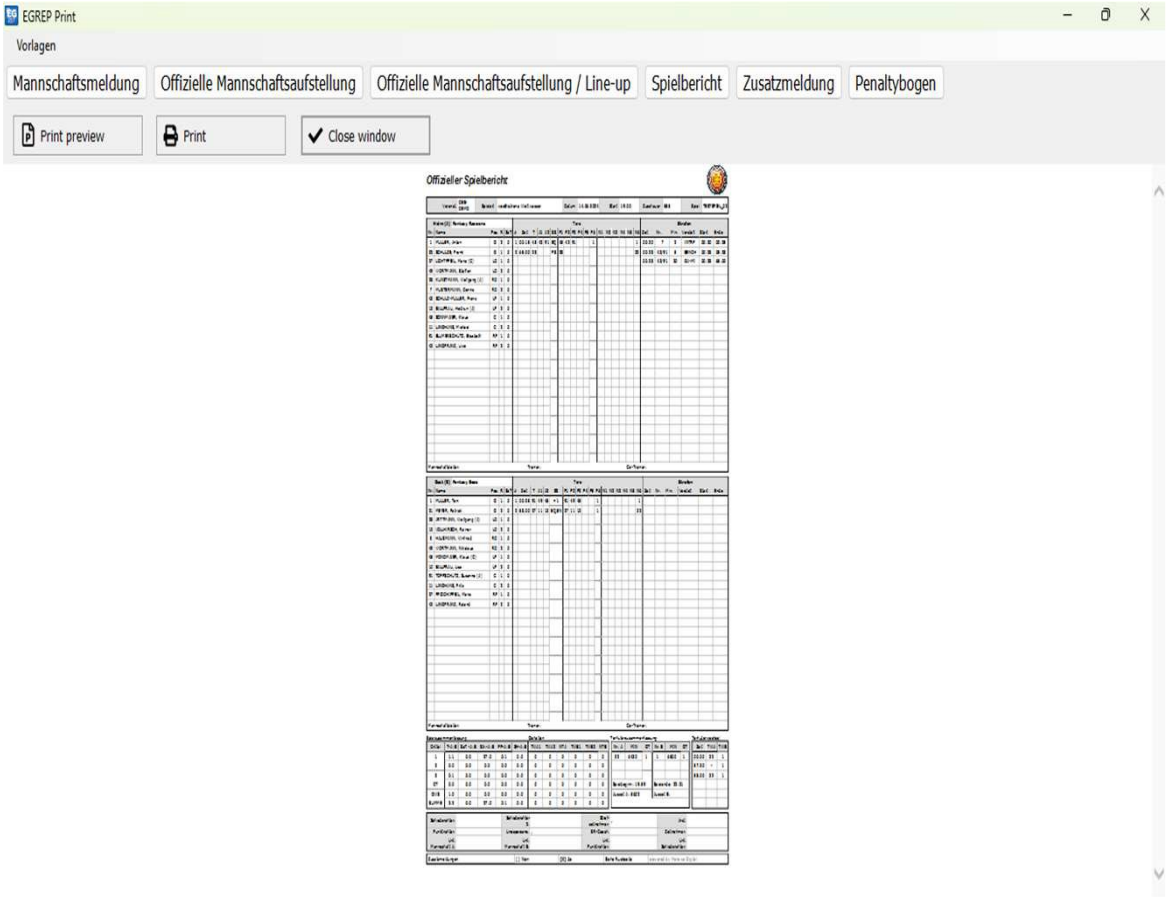
Eintragungen während des Spieles im digitalem Spielbericht egrep

Torhüter-Wechsel eintragen



3. Der Torhüterwechsel wird im Spielbericht wie angezeigt aufgeführt.

Digitalen Spielbericht egrep abschließen



- „Easy Access“ öffnen
- Fehlerprüfung am Spielbericht durchführen und ggf. ändern
- Kapitel „Nach dem Spiel“ Druckansicht öffnen, somit erscheint die Anzeige wie im Bild links
- Es empfiehlt sich nun mit dem Laptop die Schiedsrichter aufzusuchen und den Spielbericht sowie ggf. den Penaltybogen und die Zusatzmeldung kontrollieren zu lassen.
- Anschließend ausdrucken und die fehlenden Unterschriften einholen.

Eintragungen nach dem Spiel im digitalem Spielbericht egrep

Zusatzmeldungen erstellen

Über ,,Easy Access“ auf den Button ,,Zusatzmeldungen klicken
-> Somit erscheint die Ansicht

Eintragungen nach dem Spiel im digitalem Spielbericht egrep

Zusatzmeldungen erstellen

Sofern eine Spieldauer oder ähnliches im Spielbericht eingetragen ist, so ist diese bereits hinterlegt und kann geöffnet werden

Es kann auch eine komplett neue ZM erstellt werden über ,,Neue Zusatzmeldung erstellen“

Eintragungen nach dem Spiel im digitalem Spielbericht egrep

Zusatzmeldungen erstellen

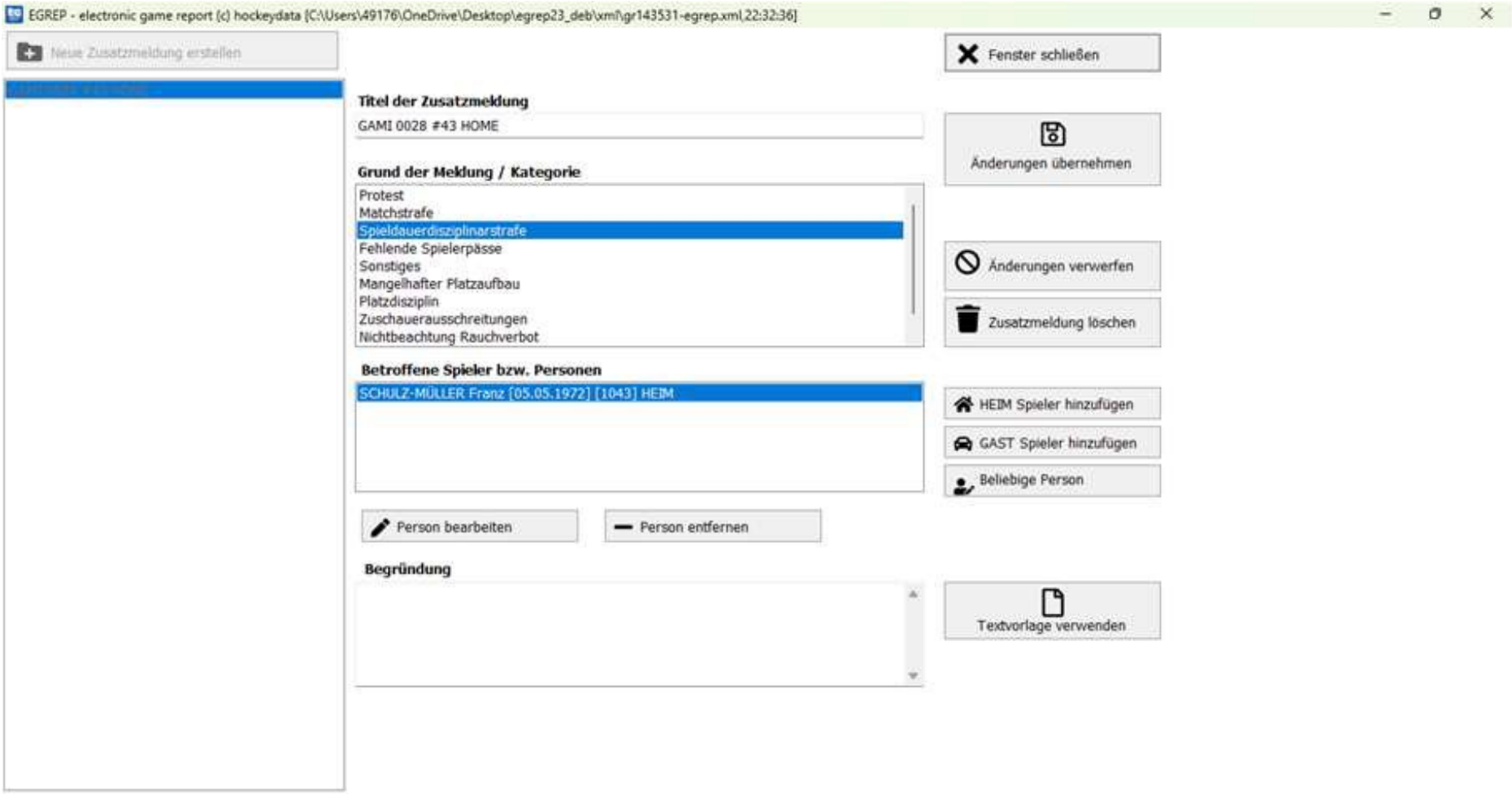
Wenn die Zusatzmeldung geöffnet wurde erscheint das untere Fenster

Hier muss folgendes kontrolliert werden

1. Grund der Meldung
2. Betroffene Spieler bzw. Person
3. Begründung (Hier gibt es zum Teil schon vorgefertigte Textvorlagen)

Eintragungen nach dem Spiel im digitalem Spielbericht egrep

Zusatzmeldungen erstellen

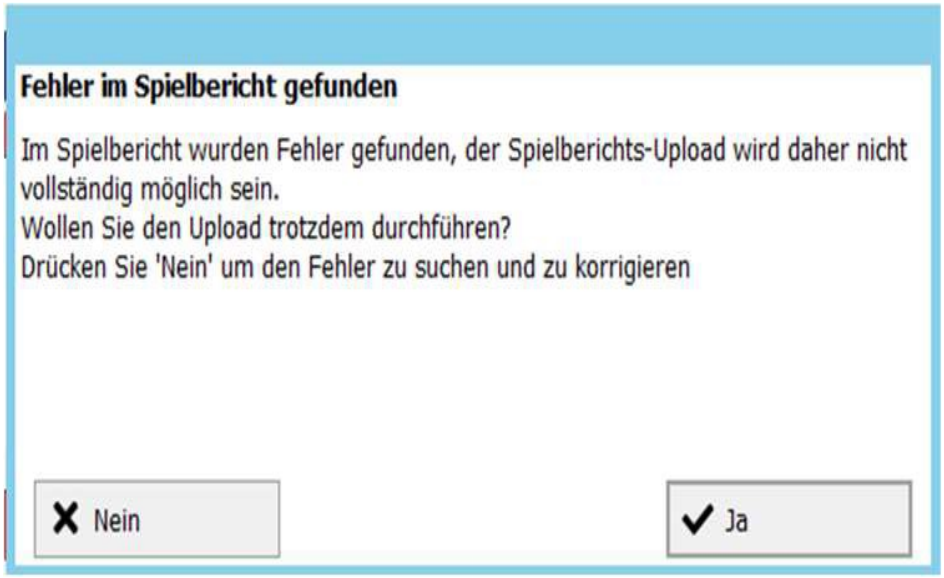


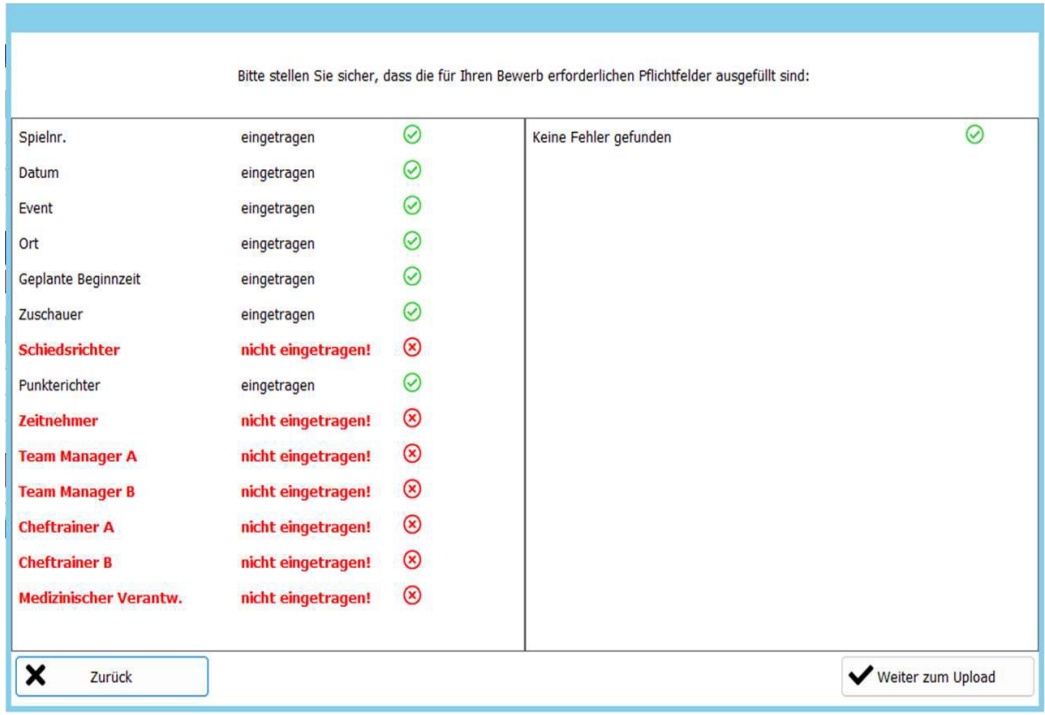
HINWEIS

Bei jeder Spieldauer-Disziplinarstrafe oder einer Matchstrafe muss immer eine Zusatzmeldung geschrieben werden.

Digitalen Spielbericht egrep hochladen

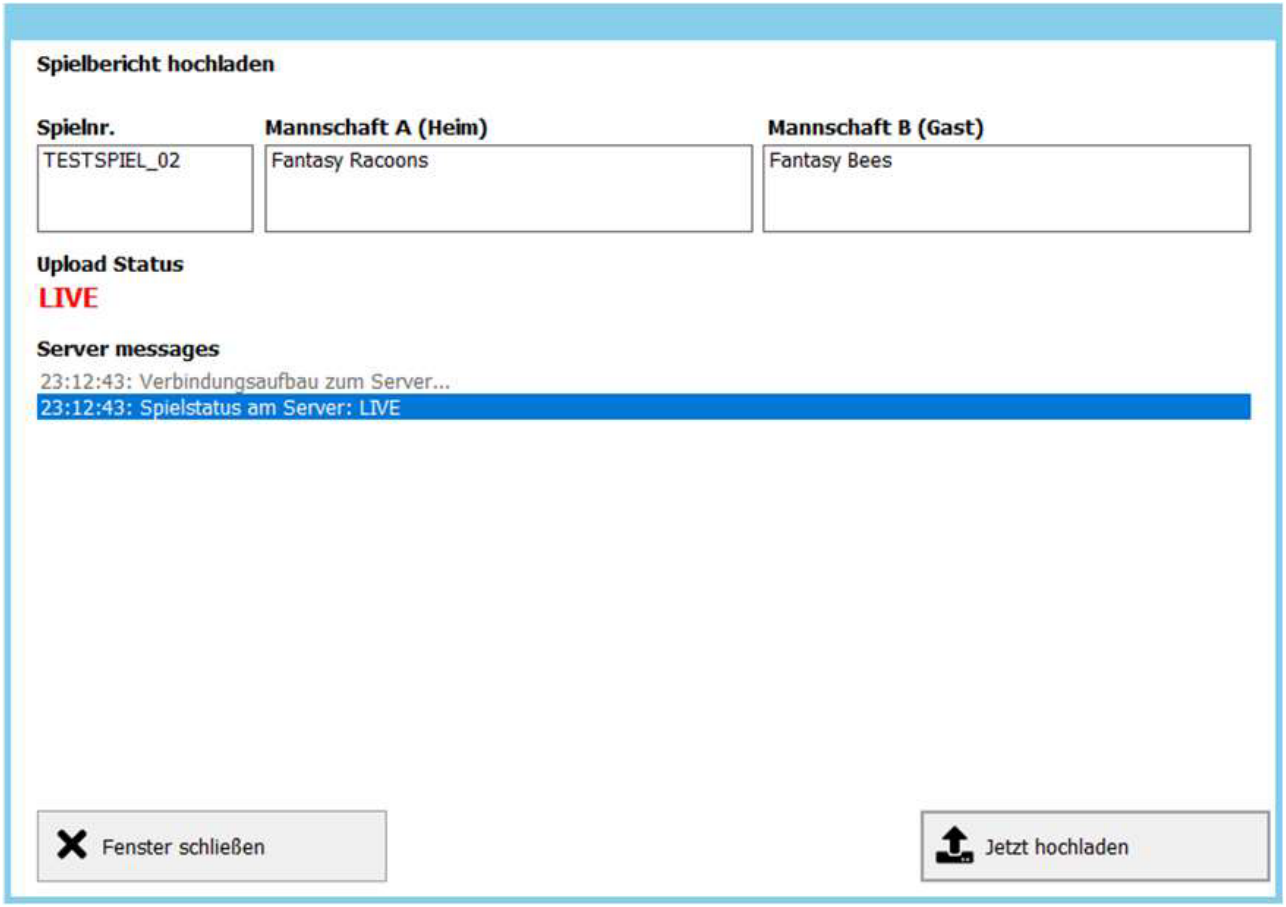
Der Spielbericht und alle weiteren Unterlagen dürfen erst nach Freigabe durch die Schiedsrichter hochgeladen werden!!!





Digitalen Spielbericht egrep hochladen

Anschließend kann der Spielbericht endgültig abgeschlossen werden.



Digitalen Spielbericht egrep hochladen

Drücken Button „Spielbericht hochladen“

Es kann zu zwei Fehlermeldungen kommen:

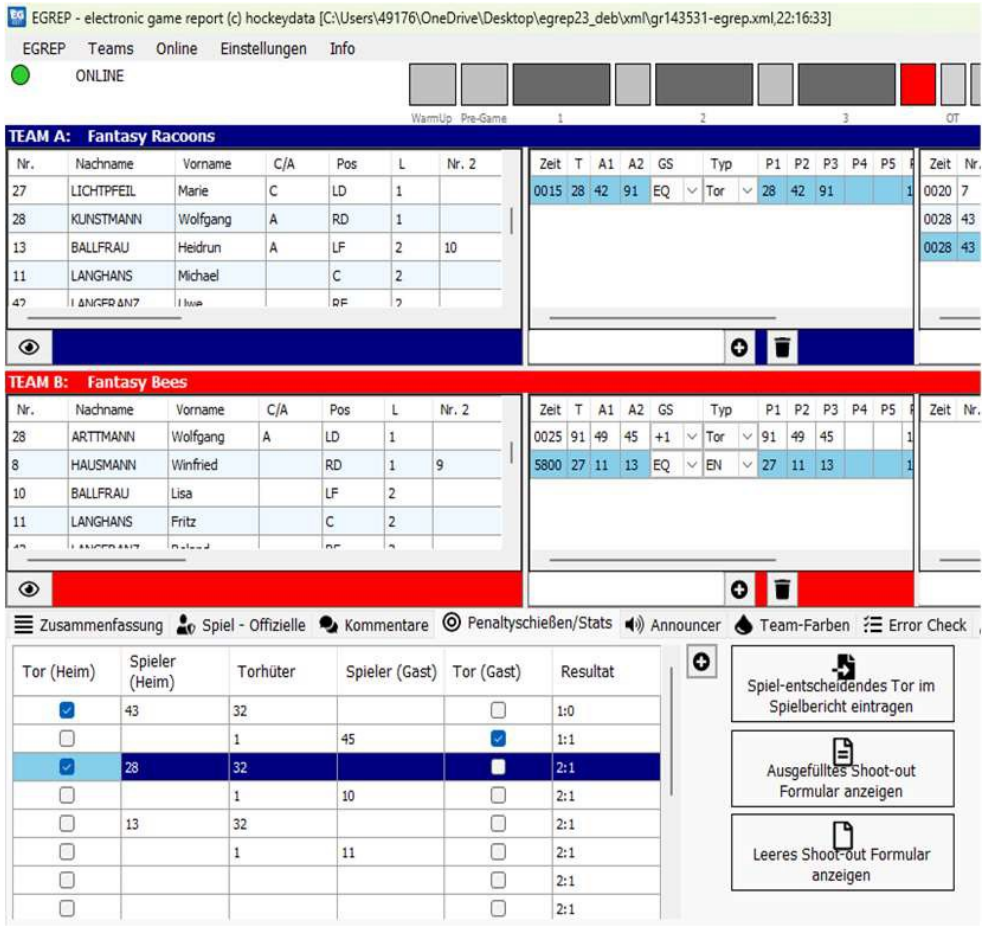
1. „Fehler im Spielbericht gefunden“,
   hierbei handelt es sich oftmals um Zahlendreher im Spielbericht

2. Pflichtfelder wurden vergessen, diese werden rot markiert und müssen nachgetragen werden

REGELUNGEN

für das Penalty-Schießen zur Ermittlung eines Siegers

Penaltyschießen im digitalem Spielbericht egrep



1. Für des Penaltyschießen gibt es bei den Zusatzinformation unten den Reiter ,,Penaltyschießen/Stats)

2. Die Tabelle sollte Selbsterklärend sein -> es muss nur darauf geachtet werden, dass nicht der falsche Torhüter in der Mitte eingetragen wird.

3. Es kann der Butten ,,Spiel-entscheidendes Tor im Spielbericht eintragen“ gedrückt werden -> somit ist das Tor eingetragen

REGELUNGEN

für das Penalty-Schießen zur Ermittlung eines Siegers

Penaltyschießen im digitalem Spielbericht egrep

Deutscher Eishockey-Bund e.V.
Game Winning Penalty Shots

Spielklasse: DEB-DEMO
Datum: 14.06.2024

Ergebnis nach regulärer Spielzeit: 1 : 2

HEIM: Fantasy Racoons

GAST: Fantasy Bees

Torhüter HEIM			Torhüter GAST		
	Trikot Nr.	Spielername		Trikot Nr.	Spielername
1)	32	Frank SCHULZE	1)	1	Toni MÜLLER
2)	1	Anton MÜLLER	2)	21	Patrick MEYER

Notwendige Penalty-Schützen (5 pro Team)

#	Trikot Nr. des Schützen HEIM	Trikot Nr. des Schützen GAST	Name des Schützen	Trikot Nr. Torhüter	Torerfolg (+/-)	Spielstand
1)	43		Franz SCHULZ-MÜLLER	32	+	1 : 0
2)		45	Klaus MONDMAIER	1	+	1 : 1
3)	28		Wolfgang KUNSTMANN	32	+	2 : 1
4)		10	Lisa BALLFRAU	1	-	2 : 1
5)	13		Heidrun BALLFRAU	32	-	2 : 1
6)		11	Fritz LANGHANS	1	-	2 : 1
7)						
8)						
9)						
10)						

Zusätzliche Penaltyschützen (falls erforderlich)

11)						
12)						
13)						
14)						
15)						
16)						
17)						
18)						

Die Torhüter können nach jedem Penaltyschuss wechseln.
Die Spieler müssen nicht benannt werden.
Es müssen 5 verschiedene Penalty-Schützen antreten.
Nach den ersten 5 Penalty-Schützen bei keinem Sieger, wechselt der Beginner zum anderen Team.
Nach den ersten 5 Penalty-Schützen kann der gleiche Penalty-Schütze alle folgenden Penalty-Schüsse ausführen.
Nur das entscheidende Tor gilt als gewertetes Tor im Spielbericht.
Die Seiten werden nicht gewechselt.

Datum

Unterschrift des Hauptschiedsrichters

4. Es kann der Penaltybogen angezeigt werden über den Button „Ausgefülltes Shoot-Out Formular anzeigen“ ausgedruckt werden

IIHF-Codes von Strafen zum Eintragen in den digtalen Spielbericht egrep

IIHF-Codes von Strafen in den digitalen Spielbericht egrep

DIS-N – Absichtliches Torverschieben

ADJ-E – Anpassung der Ausrüstung

ALTRC – Auseinandersetzung

BOARD – Bandencheck

BENCH – Bankstrafe

INTRF – Behinderung

TRIP – Beinstellen

MOL – Belästigung Offizieller

ABUSE – Beleidigung von Spiel-Offiziellen

ATTUDE – Beschwerde vom Kapitän / Assistenten

P-FRE – Blockieren des Pucks

BD-CK – Bodycheck (nur Frauen)

CLIP – Check gegen das Knie

CHE-H – Check gegen den Kopf und Nacken

KNEE – Check mit dem Knie

CHE-B – Check von hinten

MISC – Disziplinarstrafe

ELBOW – Ellenbogencheck

EXC-RP – Exzessiv harten Spiel

IIHF-Codes von Strafen in den digitalen Spielbericht egrep

EX-RP – Exzessive Härte

FAL-P – Fallen auf den Puck

FISTI – Faustschläge

F-OFF – Fehlerhaftes Anspiel

DAN-E – Gefährliche Ausrüstung

GR-MI – Grobes Fehlverhalten

HOOK – Haken

HOLD – Halten

HO-MA – Halten der Maske

P-HOL – Halten des Pucks

HO-ST – Halten des Stockes

HAND-P – Handpass

HANDP – Handpassen des Pucks

HI-ST – Hoher Stock

IL-REG – Illegale Ausrüstung

IL-ST – Illegaler Schläger

FIGHT – Kämpfen

H-BUT – Kopfstoss

CRITIC – Kritik am Entscheid

MATCH – Matchstrafe

IIHF-Codes von Strafen in den digitalen Spielbericht egrep

OBS-L – Obszöne Sprache

PEN-S – Penaltyschuss

P-OUT – Puck unspielbar außerhalb des Spielfeldes

DIVE – Schwalbe

OTHER – Sonstiges

GA-MI – Spieldauer-Disziplinarstrafe

L-BCH – Spielerbank verlassen

DELAY – Spielverzögerung

STA-L – Startaufstellung

CROSS – Stockcheck

BUT-E – Stockendenstoss

SLASH – Stockschlag

TEAM – Strafe gegen die Mannschaft

T-BCH – Teamoffizieller verlässt die Spielerbank

GK-PEN – Torhüterstrafe

FIGHT – Kämpfen

KICK – Treten

ROUGH – Übertriebene Härte

IIHF-Codes von Strafen in den digitalen Spielbericht egrep

EQ-INF – Unerlaubte Ausrüstung

ILL-H – Unerlaubter Körperangriff (Frauen)

CHARG – Unerlaubter Körperangriff

CH-PL – Unkorrekter Spielerwechsel

UN-SP – Unsportliches Verhalten

UNSP-O – Vergehen Offizieller

BLOOD – Verhinderung von Infektionen aufgrund Blutes

TAUNTING – Verhöhnen

L-PLB – Verlassen der Spielerbank

L-PEB – Verlassen der Strafbank

AD-EQ – Vermessung der Ausrüstung

LA-HI – Verspäteter Check

ATT-K – Versuch zu treten

ATT-I – Versuch zu verletzen

INT-S – Vorfall mit Zuschauern

TOO-M – Wechselfehler / Zu viele Spieler am Eis

SLEW – Wegziehen der Füße

IIHF-Codes von Strafen in den digitalen Spielbericht egrep

REFUS – Weigerung das Spiel zu beginnen

REFUSE – Weigerung das Spiel zu beginnen /

Team nicht am Eis

CHARG – Unerlaubter Körperangriff

THR-P – Werfen des Pucks

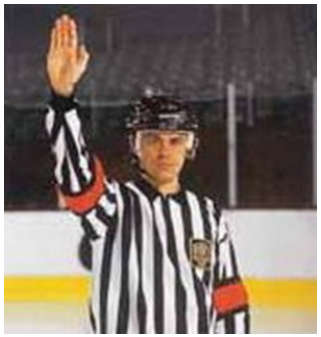
THR-ST – Werfen des Stockes / anderer Gegenstände

THR-S – Werfen des Stocks

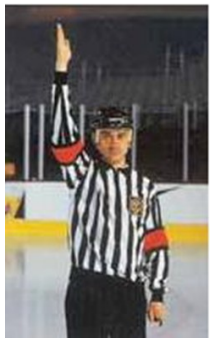
BR-ST – Zerbrochener Schläger

2NDS – Zweite MAJOR Strafe in einem Spiel

Schiedsrichter-zeichen



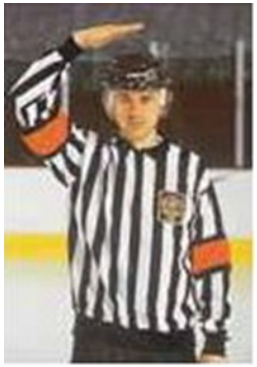
Wechselzeichen



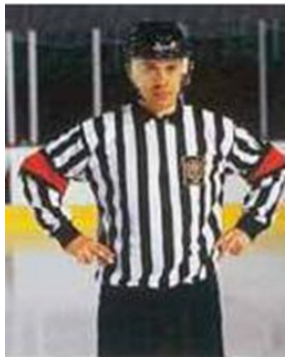
Strafe anzeigen

Auswinken HSR

Auswinken LSR

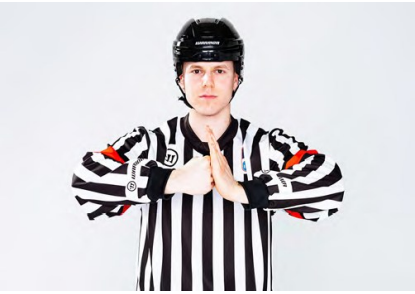


Matchstrafe



Disziplinarstrafe

Strafschuss



Bandencheck

Unerlaubter Körperangriff

Check von hinten

Check gegen das Knie

Ellbogen Check

Illegaler Check gegen den Kopf- und Nackenbereich

Kicken / Kopfstoß

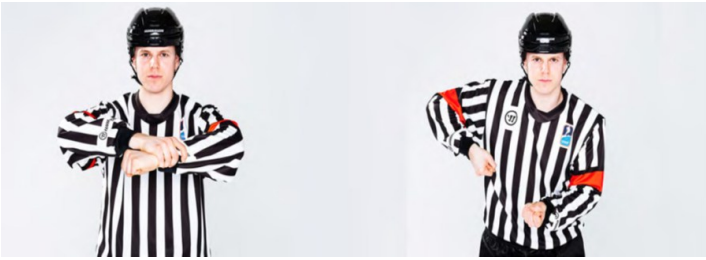
Check mit dem Knie

Übertriebene Härte / Faustkampf

Slew-Footing (Matchstrafe)

Werfen von Ausrüstungen

Halten

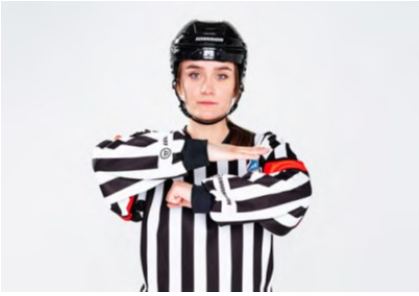


Halten des Stocks (Zweistufiges Zeichen)

Haken (Zweistufiges Zeichen)

Behinderung

Beinstellen



Stockendenstoss

Check mit dem Stock

Hoher Stock

Stockschlag

Spielverzögerung

Stockstich (Zweistufiges Zeichen)

Unsportliches Verhalten

Tauchen /
Beschönigen

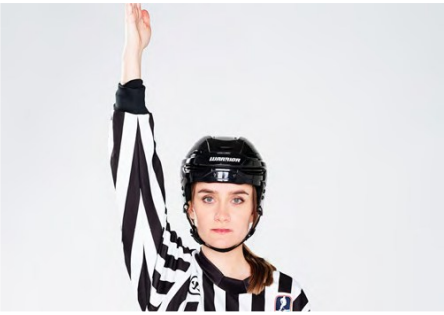
Zu viele Spieler
auf dem Eis

Handpass

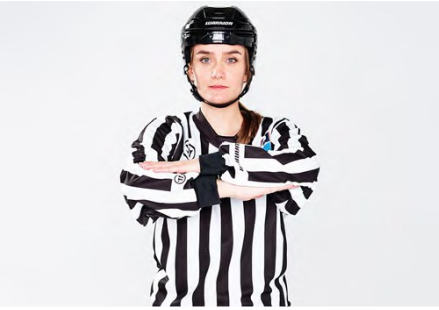
Warnung
Anspiel-Verstoß

Puck im Tor

Spielen des Pucks
mit Hohem Stock



Angezeigtes
Icing



Icing gepfiffen

Verzögertes Abseits

Abseits gepfiffen

Time-Out

Fraueneishockey
Illegaler Check

Das aktuelle IIHF-Regelbuch kann man auf der BEV-Homepage downloaden.

EGREP

Benutzerhandbuch

v. 24.04

(Stand 2.10.2024)

Das aktuelle egrep-Handbuch kann man auf der BEV-Homepage downloaden.

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit und eine gute Saison 2025 / 2026.