

Shoot-out-Wettbewerb gemäß § 24 Absatz 4 und 7 SPO DHB

Für den Shoot-out-Wettbewerb muss jede Mannschaft den Schiedsrichtern von ihren im Spielberichtsbogen eingetragenen Spielern drei Spieler als Angreifer sowie einen Spieler als „verteidigenden Spieler“ benennen, der jedoch auch als angreifender Spieler fungieren darf. Ein auf Dauer (gelb-rote oder rote Karte) ausgeschlossener Spieler darf nicht am Shoot-out-Wettbewerb teilnehmen. Eine Zeitstrafe, die bei Spielende noch nicht abgelaufen ist, hat keinen Einfluss mehr auf die Teilnahme an einem Shoot-out-Wettbewerb.

Die Schiedsrichter legen fest, auf welches Tor gespielt wird, und lösen mit den Mannschaftsführern den Beginn des Shoot-out-Wettbewerbs aus. Der Gewinner der Auslosung bestimmt, welche Mannschaft den Shoot-out-Wettbewerb beginnt. Die Angreifer treten in der Reihenfolge an, die für den ersten Durchgang mitgeteilt wurde.

Mannschaft:

Nr .	Rücken -NR	Name	Ergebnis
1.			
2.			
3.			

TW			
----	--	--	--

X = verwandelt
0 = nicht verwandelt

Mannschaft:

Nr .	Rücken -NR	Name	Ergebnis
1.			
2.			
3.			

TW			
----	--	--	--

X = verwandelt
0 = nicht verwandelt

- Bei unentschiedenem Ausgang des ersten Durchganges wird der Shoot-out-Wettbewerb fortgesetzt.
- Es beginnt die Mannschaft, die nicht den ersten Durchgang begonnen hat.
- Bei unentschiedenem Ausgang des zweiten Durchgangs muss der Shoot-out-Wettbewerb mit weiteren Durchgängen fortgesetzt werden. Jeden Durchgang beginnt die Mannschaft, die nicht den vorherigen Durchgang begonnen hat.
- Die benannten Angreifer treten nacheinander und abwechselnd von jeder Mannschaft solange an, bis bei einer Paarung nur eine der beiden Mannschaften ein Tor erzielt. Die Mannschaft, die das Tor erzielt hat, ist Sieger.
- Im zweiten und allen folgenden Durchgängen steht es den Mannschaften frei, welcher der benannten Angreifer jeweils antritt, wobei jedoch alle diese Angreifer einen Shoot-out-Wettbewerb ausgeführt haben müssen, bevor ein Angreifer erneut antritt.

Nr.	Rücken -NR	Name	Ergebnis
1.			
2.			
3.			

Nr.	Rücken -NR	Name	Ergebnis
1.			
2.			
3.			

Die Durchgänge werden fortgesetzt, bis ein Sieger feststeht.

1.			
2.			
3.			

1.			
2.			
3.			

X = verwandelt
0 = nicht verwandelt

X = verwandelt
0 = nicht verwandelt

Endergebnis :

-

Schiedsrichter:

Schiedsrichter:

Unterschrift Mannschaftsführer / Betreuer

Unterschrift Mannschaftsführer / Betreuer