

ART.	TITLE DE	ALTER TEXT	NEUE TEXT
	IWRF Erklärung zur Sicherheit und zum Wohlergehen der Spieler hinzugefügt		Die Sicherheit der Spieler ist ein grundlegendes Prinzip im Rollstuhlrugby. Die IWRF-Regeln wurden mit diesen Prinzipien entwickelt. Die Offiziellen werden sich bemühen, diese Prinzipien bei der Anwendung der Regeln einzuhalten. i. Rollstuhlrugby ist eine Kontaktsport; es ist daher wichtig, dass das Spiel in Übereinstimmung mit den Regeln gespielt wird und das Wohlergehen der Spieler zu berücksichtigen. ii. Die Spieler tragen die Verantwortung, dass sie physisch und technisch darauf vorbereitet sind, das Spiel sicher und unter Einhaltung der Regeln zu spielen. iii. Es liegt in der Verantwortung der Trainer, sicherzustellen, dass die Spieler bereit sind, die Regeln einzuhalten, fair zu spielen und ein sicheres Verhalten zu üben. iv. Es ist die Pflicht des Schiedsrichters, die Regeln in allen vom IWRF unterstützten Sportvarianten fair anzuwenden.
8	Try Linie	Jeder Markierungskegel soll mindestens 45 cm hoch sein und eine quadratische Basis haben.	Jede Pylone muss mindesten 45cm hoch sein, aber nicht höher als 80cm sein . Jede Pylone muss eine quadratische Basis haben.
9	Rückfeld und Vorfeld	Jede Mannschaft hat ein Rückfeld und ein Vorfeld. Das Rückfeld einer Mannschaft reicht von der Innenseite der Endlinie, die die von der Mannschaft zu verteidigende Torlinie einbezieht, bis einschließlich zur Mittellinie. Das Vorfeld beginnt an der Innenseite der Mittellinie und reicht bis zur Innenseite der Endlinie, die die gegnerische Torlinie beinhaltet und von ihnen verteidigt wird. Die Mittellinie gehört zum Rückfeld jeder Mannschaft.	Jede Mannschaft hat ein Rückfeld und ein Vorfeld. Das Rückfeld einer Mannschaft reicht von der Innenseite der Endlinie, die die von der Mannschaft zu verteidigende Torlinie einbezieht, bis einschließlich zur Mittellinie. Das Vorfeld beginnt an der Innenseite der Mittellinie und reicht bis zur Innenseite der Endlinie, die die gegnerische Torlinie beinhaltet und von ihnen verteidigt wird. Die Mittellinie gehört zum Rückfeld jeder Mannschaft.
21	Kleidung	Die Trikotnummer muss sich auf der linken Seite vorne befinden und 10 cm hoch sein. Die Nummer auf dem Rücken befindet sich in der Mitte und muss zwischen 12 cm und 20 cm hoch sein.	Die Nummer vorne muss sich auf der rechten Seite befinden und muss zwischen 6cm und 10cm hoch sein. Die Nummer auf dem Rücken befindet sich in der Mitte und muss zwischen 15 cm und 20 cm hoch sein. Weitere Einzelheiten zu einheitlichen Spezifikationen können den IWRF-Richtlinien für Logo, Marken und Partnerschaft entnommen werden.
32	Modifikationen	Jeder Teil des Rollstuhls oder der Spielerausrüstung kann aus medizinischen Gründen verändert werden oder um den Komfort oder die Sicherheit zu verbessern. Diese Abänderungen müssen regelkonform und sicher sein und sollten keinen mechanischen Vorteil darstellen. Veränderungen aus medizinischen Gründen müssen auf dem Spielerpass eingetragen sein.	Jeder Teil des Rollstuhls oder der Spielerausrüstung kann aus medizinischen Gründen verändert werden oder um den Komfort oder die Sicherheit zu verbessern. Diese Abänderungen müssen regelkonform und sicher sein und sollten keinen mechanischen Vorteil darstellen. Abänderungen müssen auf der Teamliste des Teams angegeben und vor Beginn des Wettbewerbs vom Technischen Delegierten und Head Official frei gegeben werden.
	Wheelchair diagrams	Bilder waren in Schwarzweiß	Bilder wurden in Farbe aktualisiert
35	Klassifizierung	Alle Spieler müssen gemäß des IWRF Klassifizierungssystems klassifiziert sein, wie es im IWRF Klassifizierungshandbuch beschrieben ist. Jeder Spieler muss einen Spielerpass besitzen, der folgende Informationen beinhaltet: a. Vollständiger Name des Spielers b. aktuelle Klassifizierung c. Spielernummer, wie sie auf der Spielkleidung und in der Mannschaftsaufstellung erscheint. d. Foto des Spielers. e. Besonderheiten und Abänderungen am Rollstuhl und Ausrüstung des Spielers aus medizinischen Gründen. Der Klassifizierungspass muss dem Anschreiber immer gegeben werden, bevor der Spieler das Spielfeld betritt.	Alle Spieler müssen gemäß des IWRF Klassifizierungssystems klassifiziert sein, wie es im IWRF Klassifizierungsregelwerk und Klassifizierungshandbuch beschrieben ist.
36	Mannschaftsregistrierung	Nicht weniger als 10 Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn soll jeder Trainer dem Anschreiber folgende Informationen geben, die auf dem Anschreibebogen eingetragen werden: a. Namen, Klassifizierungen und Nummern aller Spieler. b. Name des Mannschaftskapitäns oder der -kapitane. c. Name des Trainer und des Assistentstrainers der Mannschaft. Die Starting Four darf dann nicht mehr verändert werden - Ausnahme: Verletzung eines Spielers, der für die Starting Four vorgesehen war	10 Minuten vor dem geplanten Spielbeginn soll jeder Trainer mit seiner Unterschrift die folgenden Angaben auf dem Anschreibebogen bestätigen: a. Namen, Klassifizierung und Nummer aller Spieler. b. Bekanntgabe der vier Spieler, die das Spiel beginnen werden. c. Der Name des Trainers und des Assistentstrainers der Mannschaft. Der Trainer von Team A ist der erste, der diese Informationen zur Verfügung stellt, und dann der Trainer von Team B. Dem Trainer von Team A wird sodann eine zweite Gelegenheit gegeben, den Anschreibebogen zu überprüfen. Startspieler dürfen nach Ablauf der zehn (10) Minuten nicht mehr ausgewechselt werden, es sei denn, es liegt ein medizinisches Problem oder ein Geräteausfall vor.
37	Beginnende Spieler	Nicht später als 10 Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn soll jeder Trainer dem Anschreiber die Namen und die Spielerpässe der vier beginnenden Spieler geben. Der Trainer von Mannschaft A macht als erster diese Angaben. Nach Abgabe dieser Informationen dürfen die beginnenden Spieler nur noch im Fall einer Verletzung oder einem Problem mit dem Equipment ausgewechselt werden. Jede Mannschaft muss mit 4 Spielern auf dem Spielfeld beginnen.	Artikel 37 wurde gestrichen und mit Artikel 36 kombiniert

44 now article 43	Feldschiedsrichter		<p>Die Schiedsrichter sind aus folgenden Gründen befugt, einen Spieler vom Spielfeld zu entfernen:</p> <p>a. Wenn er/sie feststellt, dass ein Spieler einen schweren Schlag auf den Kopf erlitten hat oder der Spieler die Symptome einer Gehirnerschütterung gemäß den IWRF Medical Guidelines - Concussion anzeigt (siehe IWRF Concussion Guidelines).</p> <p>b. Wenn ein Spieler eine offene oder blutende Wunde hat oder andere Probleme, die in den medizinischen Richtlinien des IWRF aufgeführt sind, wird eine Schiedsrichter-Auszeit von 60 Sekunden gewährt. Wenn das Problem nicht in der vorgegebenen Zeit behoben werden kann, muss der Spieler ausgewechselt werden. Die Spieler können durch den klassischen Spielerwechsel zum Spiel zurückkehren, sobald die Wunde aufgehört hat zu bluten und gereinigt und bedeckt wurde. Sollte die Spielkleidung verschmutzt worden sein, muss sie gereinigt, abgedeckt oder ersetzt werden. Wenn ein Ersatztrikot erforderlich ist, wird der Anschreibebogen entsprechend geändert, ohne Strafe, um die Änderung der Spielernummer zu vermerken. Körperflüssigkeit (siehe IWRF-Richtlinien für Körperflüssigkeit).</p> <p>Jeder Spieler, der aufgrund dieser Regeln entfernt wird, darf erst dann auf das Spielfeld zurückkehren, wenn er die in den medizinischen Richtlinien des IWRF festgelegten Kriterien für die Rückkehr zum Spiel erfüllt hat.</p>
45 Now Article 44	Verantwortlichkeiten des Schiedsrichter 1	<p>Schiedsrichter 1 hat die übergeordnete Verantwortung für die Leitung des Spiels. Er hat folgende zusätzliche Pflichten:</p> <p>a. er hat sicher zu stellen, dass das Spiel in Übereinstimmung mit den Regeln und auf eine Weise gespielt wird, die keine Gefahr für die Spieler darstellt.</p> <p>b. Prüfen und Genehmigen aller Geräte, die von Spielern und Schiedsrichtern benutzt werden.</p> <p>c. Untersagen des Tragens jeglicher Gegenstände oder dem Gebrauch von Ausrüstungen, die als gefährlich gelten.</p> <p>d. er hat weiter sicher zu stellen dass alle Spielfelder und Spielgeräte den Regeln entsprechen und keine Gefahr für Spieler oder Schiedsrichter darstellen. (Sektion 2)</p>	<p>Schiedsrichter 1 hat die übergeordnete Verantwortung für die Leitung des Spiels. Er hat folgende zusätzliche Pflichten:</p> <p>a. Prüfen und Genehmigen aller Geräte, die von Spielern und Schiedsrichtern benutzt werden.</p> <p>B. Untersagen des Tragens jeglicher Gegenstände oder den Gebrauch von Ausrüstungen, die als gefährlich gelten.</p>
46 Now Article 45	Technischer Kommissar	Unterstützen der Schiedsrichter bei jeglichen Protesten.	Game Commissioner (Der neue Titel wurde im gesamten Dokument aktualisiert) Unterstützt die Schiedsrichter bei Protesten und Entscheidungsprüfungen (wie im IWRF-Entscheidungsprüfungsprozess angegeben).
47 Now Article 46	Anschreiber	Aufzeichnen der Reihenfolge, in der die Spieler das Spielfeld nach Spielerwechsel betreten.	Gelöscht
50 Now Article 49	Strafzeitnehmer	<p>i. Name des Spielers, der das Foul begangen hat,</p> <p>ii. Art des begangenen Fouls, und</p> <p>iii. Zeitpunkt des Fouls.</p>	<p>i. Zeitpunkt des Fouls (mit Angabe des Viertels)</p> <p>ii. Team, das das Foul begangen hat (A oder B), und</p> <p>iii. Spielernummer des Spielers, der das Foul begangen hat</p>
71 Now Article 70	Spielerwechsel	<p>Auswechselspieler müssen sich vor der Spielunterbrechung zur Auswechsellzone begeben und ihre Spielerpässe dem Anschreiber geben.</p> <p>Auswechselspielern ist es nicht gestattet, direkt von der Bank das Spielfeld zu betreten.</p> <p>Das Team, das Spieler ausgewechselt hat, muss die Klassifizierungskarten der ausgewechselten Spieler während oder unmittelbar nach der Auswechslung abholen.</p>	<p>Die Auswechselspieler müssen den Anschreiber über die Auswechslung informieren und sich vor der Unterbrechung des Spiels in die Auswechsellzone begeben.</p> <p>Auswechselspielern ist es nicht gestattet, direkt von der Bank das Spielfeld zu betreten.</p>
90 Now Article 89	Definitionen und Strafen	<p>Allgemeine Fouls sind das Ergebnis einer nicht regelgerechten Aktion, bei einem aufrichtigen Versuch das Spiel zu spielen. Ein Foul, das die ballbesitzende Mannschaft begeht ist:</p> <p>a. Ein Foul, das die ballbesitzende Mannschaft begeht, wird als offensives Foul bezeichnet.</p> <p>b. Ein Foul, das die Mannschaft ohne Ballbesitz begeht, wird als defensives Foul bezeichnet.</p> <p>Die Strafe für ein offensives allgemeines Foul ist der Verlust des Ballbesitzes. Die Strafe für ein defensives, allgemeines Foul ist eine einminütige Strafe, die vom verursachenden Spieler abgeleistet wird.</p> <p>Wenn ein defensives, allgemeines Foul begangen wird, während ein offensiver Spieler Ballbesitz hat und im Begriff ist, ein Tor zu erzielen, kann der Schiedsrichter ein (Straf)tor für die offensive Mannschaft vergeben - anstatt der einminütigen Strafe für die defensive Mannschaft.</p> <p>Ein Spieler, der die einminütige Strafe für ein allgemeines Foul ableistet, darf die Strafbox dann vor Ablauf der Minute verlassen, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt - außer, wenn ein Straftor gegeben wurde.</p>	<p>Allgemeine Fouls sind das Ergebnis einer nicht regelgerechten Aktion, bei einem aufrichtigen Versuch das Spiel zu spielen. Ein Allgemeine Foul muss zu einem der folgenden Ergebnisse führen:</p> <p>a. Offensives Foul - ein allgemeines Foul, das die ballbesitzende Mannschaft begeht, wird mit Verlust des Ballbesitzes bestraft.</p> <p>b. Defensives Foul - ein allgemeines Foul, das die Mannschaft ohne Ballbesitz begeht, wird mit einer einminütigen Strafe bestraft, die vom verursachenden Spieler abgeleistet werden muss.</p> <p>Der Spieler, der die Strafe ableistet, wird vor Ablauf des Zeitraums von einer Minute freigelassen, wenn das gegnerische Team ein Tor erzielt, es sei denn, es wird ein "Straftor" vergeben.</p> <p>Wenn ein defensives, allgemeines Foul begangen wird, während ein offensiver Spieler Ballbesitz hat und im Begriff ist, ein Tor zu erzielen, kann der Schiedsrichter ein (Straf)tor für die offensive Mannschaft vergeben - anstatt der einminütigen Strafe für die defensive Mannschaft.</p>
91 Now Article 90	Charging foul	Einem Spieler ist es nicht gestattet mit übermäßiger Geschwindigkeit oder Kraft, im Vergleich zum Gegner, diesen mit dem Rollstuhl zu rammen und so eine Verletzung des Gegners zu riskieren.	Es ist einem Spieler nicht gestattet, einen Gegner, der nicht aktiv am Spiel teilnimmt oder sich auf dem Platz bewegt, mit übermäßiger Geschwindigkeit oder Kraft (im Verhältnis zum Gegner) diesen mit dem Rollstuhl zu rammen und so eine Verletzung des Gegners zu riskieren.
Section 12	Technical, Flagrant and disqualifying fouls		

<p>Article 100 Now Article 99</p>	<p>Definitionen und Strafen</p>	<p>Ein technisches Foul geschieht durch einen formalen Irrtum oder einen Verstoß gegen angemessenes Verhalten und Benehmen. Technische Fouls können von einem Spieler oder vom Bankpersonal begangen werden.</p> <p>Die Strafe für ein Technisches Foul eines Spielers ist eine Minute in der Strafbox, die vom Spieler, der das Foul beging, ausgeführt wird.</p> <p>Die Strafe für ein Technisches Foul des Bankpersonals, inklusive des Trainers, den Mannschaftsangehörigen oder den Auswechselspielern ist eine Minute in der Strafbox, ausgeführt von einem Feldspieler, den der Trainer bestimmt.</p> <p>Ein Spieler, der eine ‚Ein Minuten Strafe‘ für ein technisches Foul ableistet, das kein disqualifizierendes Foul war, wird von der Strafbox entlassen, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt, außer ein Straftor wurde gegeben.</p>	<p>Die Strafe für ein Technisches Foul für einen Spieler ist eine 60 Sekunden Strafe, die vom Spieler, der das Foul begangen hat, ausgeführt wird.</p> <p>Die Strafe für ein Technisches Foul des Mannschaftspersonals, inklusive des Trainers, den Mannschaftsangehörigen oder den Auswechselspielern ist eine 60 Sekunden Strafe, ausgeführt von einem Feldspieler, den der Trainer bestimmt.</p> <p>Ein Spieler, der eine 60 Sekunden Strafe für ein technisches Foul ableistet, das kein disqualifizierendes Foul war, wird von der Strafbox entlassen, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt, außer es wurde ein Straftor gegeben.</p>
<p>101 Now Article 100</p>	<p>Technisches Foul des Spielers</p>		<p>Kontakt mit einem Spieler, der sich aufgrund eines legalen Stoßes in einer instabilen Position befindet.</p>
<p>102 Now Article 101</p>	<p>Technisches Foul von Mannschaftsbankangehörigen</p>	<p>b. Betreten des Spielfeldes als Auswechselspieler, ohne Anmeldung und ohne überreichen des Spielerpass beim Anschreibetisch und ohne auf die Erlaubnis des Schiedsrichters zu warten.</p>	<p>b. Betreten des Spielfeldes als Auswechselspieler, ohne Anmeldung beim Anschreibetisch und ohne auf die Erlaubnis des Schiedsrichters zu warten.</p> <p>e. Übermäßige Punkte / Zu viele Mannschaftspunkte - siehe Artikel 103.</p>
<p>104 Now Article 103</p>	<p>Technisches Foul für unzulässig hohe Mannschaftspunkte</p>	<p>Der Betrag der Gesamtsumme der Punkte der Spieler auf dem Spielfeld, die Strafbox eingeschlossen, darf nicht den Maximalwert, wie in Artikel 35 festgehalten, überschreiten. Wenn entdeckt wird, dass sich eine Mannschaft mit zu vielen Punkten auf dem Spielfeld befindet, erhält der letzte Spieler dieser Mannschaft, der das Spielfeld betreten hatte, ein Technisches Foul.</p> <p>Wenn der Spieler, der als letzter das Spielfeld betreten hatte bereits ein Foul ableisten muss, wird das Technische Foul dem Spieler angelastet, der vor ihm eingewechselt wurde. Wenn es unmöglich ist den Spieler, der als letzter das Spielfeld betrat, zu bestimmen, erhält der Spieler das Technische Foul, der vom Trainer bestimmt wird.</p> <p>Der Trainer kann jederzeit während des Spieles den Anschreiber um eine Überprüfung der Punkte der gegnerischen Mannschaft bitten. Der Anschreiber notiert den Zeitpunkt des Wunsches und informiert den Schiedsrichter bei der nächsten Unterbrechung des Spiels. Wenn der Schiedsrichter entdeckt, dass die Mannschaft zu viele Punkte auf dem Spielfeld hat, wird ein Technisches Foul gegeben und das Spiel wird zurückversetzt auf den Zeitpunkt, als der Wunsch gemacht wurde. Wenn der Schiedsrichter feststellt, dass die Mannschaft nicht zu viele Punkte hat, erhält der Trainer das Technische Foul, der den Wunsch geäußert hatte.</p>	<p>Die Gesamtzahl der Punkte der Spieler auf dem Spielfeld, die Strafbox eingeschlossen, darf nicht den Maximalwert, wie in Artikel 35 festgehalten, überschreiten. Wenn bemerkt wird, dass sich eine Mannschaft mit zu vielen Punkten auf dem Spielfeld befindet, erhält die Mannschaftsbank ein Technisches Foul.</p> <p>Der Trainer bestimmt einen der vier momentan spielenden Spieler auf dem Spielfeld der sich sodann in die Strafbox begeben soll. Erst wenn dieser Spieler indentifiziert ist, kann das Team die Auswechslung machen, um die Punktzahl zu korrigieren.</p> <p>Der Trainer kann jederzeit während des Spieles den Anschreiber um eine Überprüfung der Punkte der gegnerischen Mannschaft bitten. Der Anschreiber notiert den Zeitpunkt des Wunsches und informiert den Schiedsrichter bei der nächsten Unterbrechung des Spiels. Wenn der Schiedsrichter entdeckt, dass die Mannschaft zu viele Punkte auf dem Spielfeld hat, wird ein Technisches Foul gegeben und der Prozess wie oben beschrieben wird ausgeführt.</p> <p>Das Spiel wird an dem Punkt fortgesetzt, an dem die Anfrage gestellt wurde.</p>
<p>105 Now Article 104</p>	<p>Flagrant foul</p>	<p>Ein Spieler sollte nicht mit Absicht irgendein Foul gegen einen Gegner ausführen. Ein schändliches Foul ist gegeben, wenn es klar ist, dass die Absicht des Spielers darin besteht, durch die Ausführung eines gewöhnlichen Fouls den Gegner einzuschüchtern.</p> <p>Ein Spieler, der ein schändliches Foul begeht, wird zusätzlich zu dem gewöhnlichen Foul mit zwei technischen Fouls bestraft. Die Strafen werden nacheinander, beginnend mit dem gewöhnlichen Foul, vollzogen. Wenn die Strafe für das gewöhnliche Foul Verlust des Ballbesitzes nach sich zieht oder ein Straftor (Penaltygoal) ist, leistet der Spieler die Strafen für die technischen Fouls sofort ab.</p> <p>Wenn ein Spieler mit einem zweiten schändlichen Foul im gleichen Spiel bestraft wird, wird der Spieler vom Spiel disqualifiziert. Die Strafe für das disqualifizierende Foul in dieser Situation, ist gleich wie ein schändliches Foul.</p>	<p>Ein Spieler sollte nicht mit Absicht irgendein Foul gegen einen Gegner ausführen. Ein Flagrant Foul ist gegeben, wenn klar ist, dass ein Spieler einen unsportlichen Kontakt mit einem Gegner hergestellt hat, der über einen legitimen Versuch hinausgeht, den Ball oder den Stuhl legal zu spielen. Dies schließt Kontakt ein, der rücksichtslos ist oder die Absicht zeigt, seinen Gegner einzuschüchtern.</p> <p>Ein Spieler, der ein Flagrant Foul begeht, wird mit drei (3) Strafminuten bestraft. Die Strafen werden nacheinander geleistet. Wenn die Sanktion für das anfängliche Foul ein Verlust des Ballbesitzes ist oder ein Straftor vergeben wird, beginnt der Spieler mit der Verbüßung der ersten Strafe, unmittelbar gefolgt von der zweiten.</p> <p>Wenn ein Spieler mit einem zweiten Flagrant Foul im gleichen Spiel bestraft wird, wird der Spieler vom Spiel disqualifiziert. Die Strafe für das disqualifizierende Foul in dieser Situation ist gleich wie ein Flagrant Foul. Der disqualifizierte Spieler verlässt sofort das Spielfeld. Die Strafen werden von einem Spieler derselben Mannschaft geleistet, der vom Trainer ausgewählt wird. Der Trainer darf Spieler austauschen, um eine legale Aufstellung seines Teams zu erlangen.</p>
<p>106 Now Article 105</p>	<p>Disqualifying foul</p>	<p>Die Strafe für ein disqualifizierendes Foul ist eine Minute Strafzeit. Diese Strafe dauert eine volle Minute; d.h., der Spieler bleibt weiterhin in der Strafbox, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt.</p>	<p>Die Strafe für ein disqualifizierendes Foul ist eine 60-Sekunden-Strafzeit. Diese Strafe dauert volle 60 Sekunden; d.h., der Spieler bleibt weiterhin in der Strafbox, auch wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt.</p>
<p>Annex B</p>	<p>Score sheet</p>		<p>Aktualisierter Anschreibebogen beigelegt</p>
<p>Annex C</p>	<p>Penalty sheet</p>		<p>Aktualisierter Anschreibebogen für Strafen beigelegt</p>



IWRF OFFICIAL SCORESHEET

				1st HALF						2nd HALF						OVERTIME		
				A	M	B	A	M	B	B	M	A	B	M	A	B	M	A
Tournament:										X		X				X		X
Date:		Time:																
Team A:																		
#	Player's Name	CL.	S4															
				Time Out														
				30 Sec														
				1														
				2														
				3														
				4														
				+1														
				+1														
				+1														
				60 Sec														
				1														
				2														
Coach:																		
Assistant:																		
Team B:																		
#	Player's Name	CL.	S4															
				Time Out														
				30 Sec														
				1														
				2														
				3														
				4														
				+1														
				+1														
				+1														
				60 Sec														
				1														
				2														
Coach:																		
Assistant:																		

Referee 1:
Signature:
Referee 2:
Tech. Commissioner:
Scorekeeper:
Timekeeper:
40 Sec. Operator:
Penalty Timekeeper:

	SCORE				
PERIOD :	1	2	3	4	O.T. FINAL
TEAM A :					
TEAM B :					
REF 1 :					
WINNING TEAM :					

IWRF OFFICIAL SCORESHEET

Inner column cumulative score

Outer columns: Player numbers

Change positions when the teams change side at half time.

Player number and period during which the 30 second time-out was taken.

Family name of player and first name or initials. Captain shall be indicated with a (C) next to the name, and female players with an (F)

		1st half						2nd half						OVERTIME		
		A	M	B	A	M	B	B	M	A	B	M	A		M	
Tournament: 2020 Test Event		9	1	7	7	16	2	X	22	7	17	X			X	X
Date: 1/1/2020 Time: 18:00			24	1	4	8	17	1	23	7	48					
Team A: Barbados		13	2	3					1	20	1	20	18	9		
#	Player's Name	Cl.	S4													
3	Holdout, M	1,0	X	Time Out												
5	Ambush, C	1,0		30 Sec												
6	Loading, C	1,5	X	1	5											
7	Smith, D	2,0		2	12											
8	Sober, G (C)	2,0		3												
9	Johnson, Z	2,0		4												
10	Harrold, S (F)	2,5	X	+1												
13	Harris, C	3,0	X	+1												
	Player Classification			+1												
	Period 60 second time-out taken			1	3											
				2												
Coach : Wright, I M																
Assistant: Headgear, B																
Team B: Burundi																
#	Player's Name	Cl.	S4													
1	COVERT, Chris	3,0	X	Time Out												
3	SCROEDER, Sam	3,5	X	30 Sec												
4	POREBSKI, Pat	2,5		1												
6	ARSENAULT, Andy	1,5		2												
7	DAMIANO, Dieter	2,0		3												
9	SVELTE, Sven (C)	0,5	X	4												
12	O'MALLEY, Omar	2,0		+1												
14	VOLKOV, Vladimir	1,0	X	+1												
15	YAKUSHEV, Yuri	2,0		+1												
	Starting 4 Players marked with 'X' by the coach A then coach B, a min of 10 mins prior to tip off.			60 Sec												
				1												
				2												
Coach : Ian Ryan																
Assistant: James Fish																
Referee 1:	B. Lopez	All Officials names should be printed prior to the start of the game. Referee 1 will also give the scoresheet a final check at the end of the game and sign it.														
Signature:																
Referee 2:	C Van de R															
Tech Commissioner:	C Wahl															
Scorekeeper:	J Smith															
Timekeeper:	S Battock															
40 Sec. Operator:	P Jones															
Penalty Timekeeper:	J. Dean															

SCORE

PERIOD :	1	2	3	4	O.T.	FINAL
TEAM A :	9	8	7	6		30
TEAM B :	11	11	6	3		31
REF 1 :						

WINNING TEAM : Burundi

Carry the score over from the end of the first half.

For the first try of each minute add the minute & second when the try is scored, otherwise just enter second the try scored.

Since the scoresheet is the only record of the game, all information concerning each player and the team must be verified prior to the start of the game, as stipulated in the rules.

All scores and time outs shall be recorded in red pen in the 1st, 3rd & overtime periods. Black pen shall be used in the 2nd, 4th periods, and to fill in team/officials names and final results at the bottom of the sheet.

The scorekeeper should draw a double line at the end of each quarter and overtime period in the same colour used in that period. In addition they must inscribe the score of each period in the appropriate box below.

At the end of the game when the results are final the scorer shall draw two diagonal lines through each column to block out any chance of scores being added.

Referee 1 should verify, at the end of each period, that all information recorded during the game is correct and initial the scoresheet at half time.

Version 2

PENALTY RECORD SHEET



TOURNAMENT:						DATE:			
TEAM A:				TEAM B:					
COLOUR:				COLOUR:					
CONTACT BEFORE THE WHISTLE WARNING									
		Period	Time	No.			Period	Time	No.
1st Half:		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	1st Half:		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
2nd Half:		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	2nd Half:		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Time	Period	Team A/B	Player #	Common Foul	Technical Foul	Flagrant Foul	Disqualifying Foul	
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
REFEREE 1 NAME:						SIGNATURE:			
PENALTY TIMEKEEPER:						V 2.0			

PENALTY RECORD SHEET



TOURNAMENT: 2020 Test Event	DATE: 1st Jan 2020
------------------------------------	---------------------------

TEAM A: Barbados	TEAM B: Burundi
-------------------------	------------------------

COLOUR: Red	COLOUR: Blue
--------------------	---------------------

CONTACT BEFORE THE WHISTLE WARNING

	Period	Time	No.		Period	Time	No.
1st Half:				1st Half:	2	2,31	12
2nd Half:				2nd Half:			

No.	Time	Period	Team A/B	Player #	Common Foul	Technical Foul	Flagrant Foul	Disqualifying Foul
1	5:15				X			
2	4:40				X			
3	3:22	1	B	15	X			
4								
5								
6	6:12	2	B	1				X
7	3:51	2	A	6			X	
8	03:30	2	A	6			X	
9	0:55	2	A					X
10	7:05	3	A					
11	5:12	3	B			X		
12	3:40	3	A	9	X			
13	1:48	3	A	4	X			
14	6:16	4	A	6	X			
15	4:39	4	B	14	X			
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								

1st Step - Record the time the penalty starts to be served.

2nd Step - Record the Period, Team A/B and the Player number.

3rd Step - Indicate the appropriate penalty with an 'X'

Flagrant will be indicated with an 'X' in the 2-3 boxes based on the flagrant with 2 or 3 penalties served.

Only indicate penalties served on this sheet.

At the end of the game when the results are final the penalty timekeeper shall draw two diagonal lines to block out any chance of penalties being added.

All Officials names should be printed prior to the start of the game. Referee 1 will also give the penalty sheet a final check at the end of the game and sign it.

REFEREE 1 NAME: B. Lopez	SIGNATURE:
PENALTY TIMEKEEPER: J. Dean	V 2.0