

Skrót	Pełna nazwa rubryki
nr	Numer gracza
	Nazwisko i imię
Poz.	Pozycja gracza: BR - bramkarz LO, PO - lewy, prawy obrońca, ŚR - środkowy LS - lewoskrzydłowy, PS - prawoskrzydłowy
T - N	Uczestnictwo w grze T - tak, N - nie
G	Kolejny numer zdobytej bramki
CZAS	Czas zdobycia bramki
S	Numer strzelca bramki
A1	Numer pierwszego podającego
A2	Numer drugiego podającego
SM	Sytuacja meczowa przy zdobyciu bramki: R - drużyny w liczebnie równych składach +1 - bramka zdobyta w przewadze +2 - bramka zdobyta w podwójnej przewadze -1 - bramka zdobyta w osłabieniu -2 - bramka zdobyta w podwójnym osłabieniu RK - bramka zdobyta z rzutu karnego PB - gol strzelony do pustej bramki
Linie graczy	Numery graczy będących na tafl w momencie zdobycia / straty bramki - A / B, B / A
KARY	Kolejno: Czas nałożenia, numer ukaranego gracza wymiar minutowy kary, rodzaj kary (kod), czas rozpoczęcia i zakończenia kary
G A:B	Ilość zdobytych bramek drużyn A i B
PPGF A:B	Ilość zdobytych bramek w przewadze A i B
SHGF A:B	Ilość zdobytych bramek w osłabieniu A i B
SOG A:B	Ilość celnych strzałów + goli na bramkę A i B
PIM A:B	Ilość minut karnych A i B
Obrony bramkarzy	Kolejno: A --, A --, B --, B -- należy wpisać numery bramkarzy, ilość obronionych strzałów w tercjach i łącznie
Czas gry bramkarzy	Kolejno: numer bramkarza, MIG - ile minut i sekund grał, GP - ilość puszczonych bramek
Zmiany bramkarzy	Kolejno: czas wejścia do gry, numer bramkarza
Uwagi na odwrocie	Jeśli sędzia składa raport - skreśla NIE, jeśli nie ma żadnych uwag - skreśla TAK

Nr	Skrót	Pełna nazwa przewinienia
1.	ATAK - C	Atakowanie ciałem - natarcie
2.	ATAK - T	Atakowanie z tyłu
3.	CROSS	Atak kijem trzymany oburącz
4.	ŁOKIEĆ	Atak łokciem
5.	KOLANO	Atak kolaniem
6.	C - BRAMK	Celowe przesunięcie bramki
7.	TECHN	Kara mniejsza techniczna
8.	X - NIESP	Kara za niesportowe zachowanie 10'
9.	KMZNZ	Kara meczu za niesportowe zachowanie
10.	KZWNZ	Kara meczu za wysoce niesportowe zachowanie
11.	KM	Kara meczu
12.	KŁUCIE	Kłucie końcem kija
13.	2 - NIESP	Nietakt wobec osób urzędowych 2'
14.	SPRZĘT	Niewyniarowy sprzęt
15.	DUŻO - GR	Nadmierna liczba graczy na lodzie
16.	OSTROŚĆ	Nadmierna ostrość grze
17.	OPÓŹŃ	Opóźnianie gry
18.	PODC	Podcięcie
19.	TRZYM	Przytrzymywanie
20.	TRZYM - K	Przytrzymywanie kija przeciwnika
21.	PRZESZ	Przeszkadzanie
22.	RZ - BAND	Rzucenie na bandę
23.	RK	Rzut karny
24.	UPADEK	Spowodowanie upadku przecinika
25.	U - KIJEM	Uderzenie kijem
26.	TRZON	Uderzenie trzonkiem kija
27.	PIĘŚĆ	Walka na pięści
28.	W - KIJ	Wysoki kij
29.	HAK	Zahaczanie
30.	INNE	Inne przewinienia

RZUTY KARNE

A	B	Br. A	Br. B	G A:B	A	B	Br. A	Br. B	G A:B	A	B	Br. A	Br. B	G A:B	A	B	Br. A	Br. B	G A:B	A	B	Br. A	Br. B	G A:B	

.....
podpis sędziego głównego