

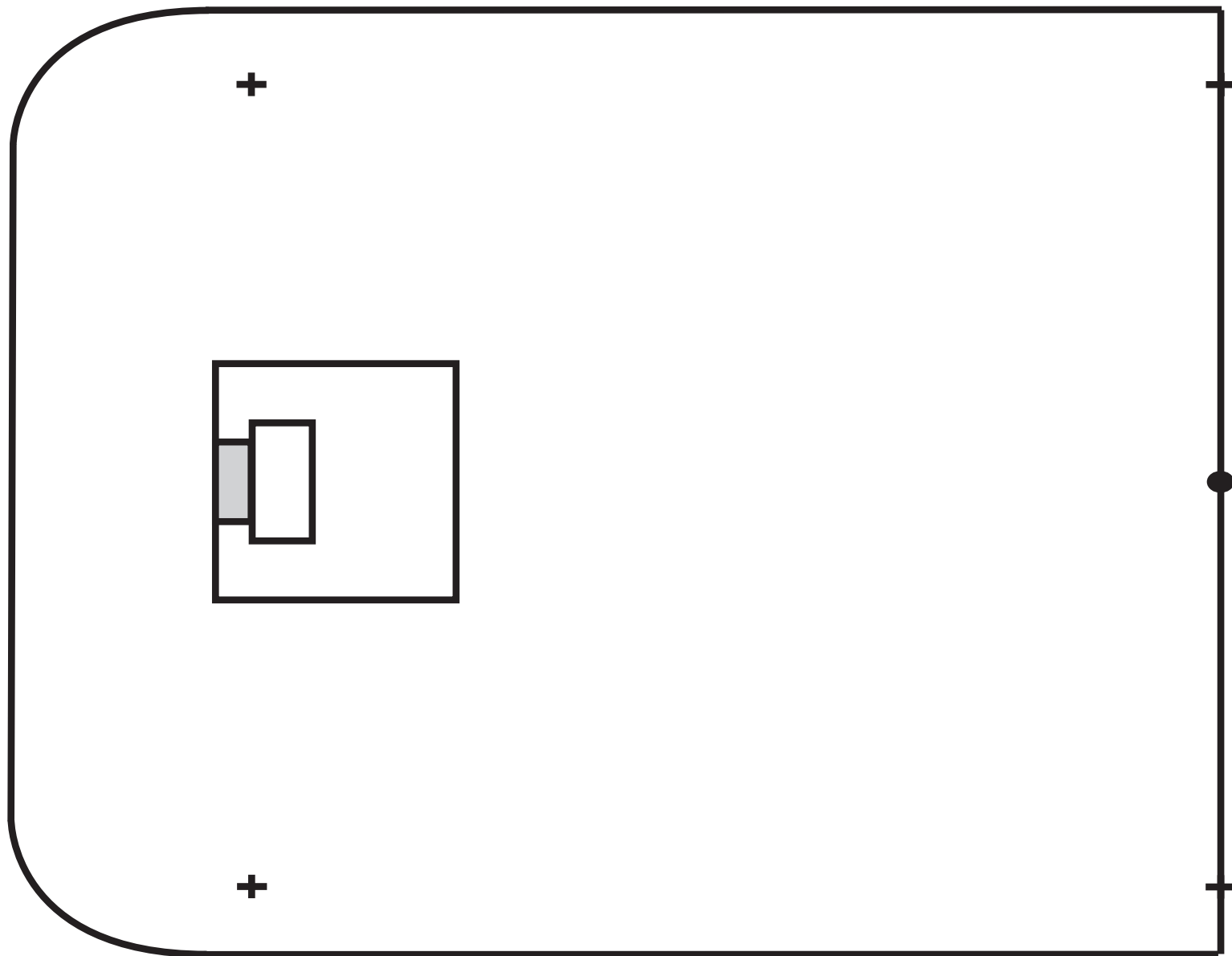
Datum:

Střely družstva:

Třetina:

- Legenda:
- = branka
  - = střela na bránu
  - pozn.: platí pro všechny střely, jen se místo tečky používá písmenko při jiném statutu střely
  - P = přesilovka
  - O = oslabení
  - ⊖ = branka do prázdné branky
  - T = střela do tyčky (pozn.: zaznamenat i čas střely do tyčky)
  - Ⓟ = branka v přesilovce apod. viz. legenda
  - Ⓝ = branka z trestného střelení

**U KAŽDÉ STŘELY JE UVEDENO ČÍSLO HRÁČE !!!**



### Přehled vzhazování

příklad:

pořadí	hráč (číslo)	vyhrál
1.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
2.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
6.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
7.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
8.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
9.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
10.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
11.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
12.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
13.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
14.	<input type="text"/>	<input type="text"/>

pozn.: počet zaznamenaných vzhazování musí být u obou družstev stejný.

Uveď číslo brankáře na něhož jdou střely které počítáš:

střídání 1  
číslo / čas

střídání 2  
číslo / čas

střídání 3  
číslo / čas

střídání 4  
číslo / čas

Střídání brankářů - uveď čas třetiny a číslo nově nastupujícího brankáře  
**NEZAPOMEŇ STŘELY NA NOVÉHO BRANKÁŘE ZNAČIT JINOU BARVOU:**