

Handleiding

Electronic Game Report

EGREP

2024 - 2025



Versie september 2024

1. Inleiding

Sinds het seizoen 2022-2023 is de elektronische sheet (=EGREP) van toepassing voor alle divisies vanaf de U13 (m.u.v. U13 in toernooivorm). Het uitgangspunt is om alle wedstrijden live in te voeren, voor de Eredivisie is dit verplicht. Voor de overige divisies dient de wedstrijd binnen 24 uur op de website van IJNL te zijn geplaatst. Zie art. 38 en 39 van het Sportreglement.

In deze handleiding worden de basis handelingen uitgelegd hoe de wedstrijdgegevens in te voeren. Met deze kennis kunt u alle wedstrijden op eenvoudige wijze in EGREP invoeren.

Om te kunnen werken in EGREP heeft u een laptop/PC (Windows) nodig met daarop geïnstalleerd het EGREP-programma, dit moet door de clubs worden geregeld.

Eenmaal alles geïnstalleerd kunnen alle wedstrijden, zowel competitie als vriendschappelijk, worden ingevoerd.

Voor het live invoeren van de wedstrijden hebben we uiteraard een internetverbinding nodig.

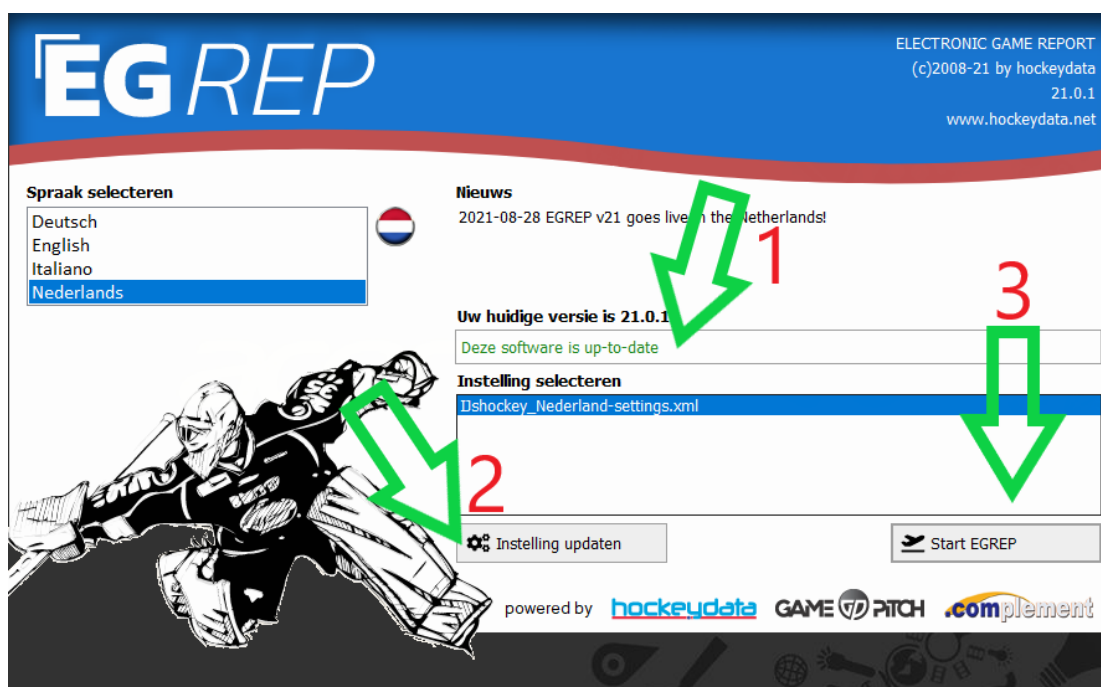
Het EGREP-programma gaat uit van de officiële spelregels van de IIHF en IJshockey Nederland.

Dit is versie september 2024. Geel gearceerd de aanpassingen t.o.v. de vorige versie.

2. OPSTARTEN EGREP

- Sluit laptop aan en controleer of er internetverbinding is.
- Open EGrep_NL. u komt dan in het Opstartscherm, zie afbeelding 1.(datum voorbeeld: aug.2021)

Afb. 1:



- 1 - controleer of de versie up-to-date is, zo ja ga dan naar stap 3, zo nee ga dan naar stap 2
 - 2 - klik op de knop 'Instellingen updaten' *)
 - 3 - als de versie up-to-date is klik dan op: 'Start EGREP'
- *) In de huidige versie kan het updaten ook door op 'balk- 1' te klikken, als staat aangegeven dat er een nieuwe update is.

- Na op 'Start EGREP' te hebben geklikt komt u in het hoofdscherm van waaruit alles wordt gedaan.
- Dit scherm ziet er als volgt uit, zie afb.2.

Afb. 2:

- Om de wedstrijd te selecteren die u live wilt gaan invoeren klikt u op 'Makkelijke toegang' (aangegeven met de groene pijl) en u komt dan in het volgende scherm (afb.3) en klik hierin op 'Wedstrijdformulier downloaden'.

Afb. 3:

*

- Vervolgens komt u in het scherm waarin de in te voeren wedstrijd is te selecteren: afb.4.

Afb. 4:

The screenshot shows the IJshockey Nederland DEMO interface. It includes a 'Kies competitie' dropdown menu, a 'Laatst gebruikt' list, a 'Kies tijdsperiode' section with radio buttons, a 'Wedstrijden' table, a 'Wedstrijdinformatie' panel, and a 'Wedstrijdformulier downloaden' section. Numbered arrows indicate the following steps:

1. Selecteer de gewenste competitie of vriendschappelijke wedstrijd *
2. Selecteer de tijdsperiode
3. Klik op 'Toon wedstrijden', er verschijnt nu een pop-up scherm waarin het 'league password' moet worden ingevuld, dat is: **2021**. Alle wedstrijden in de geselecteerde competitie zijn nu te zien.
4. Kies de gewenste wedstrijd d.m.v. de linkermuisknop (regel kleurt blauw). Als aan het eind van de regel een vinkje staat aangegeven, dan betekent dit dat minimaal één coach zijn opstelling heeft ingevoerd d.m.v. de coach-app. In het kader 'Wedstrijdinformatie' staat dan tevens in het groen aangegeven: 'App opstellingen beschikbaar'
5. Indien de coach-app is gebruikt, dient u onder 'Wedstrijdformulier downloaden' op de bovenste knop te klikken (app opstelling). Als de coach-app door beide coaches niet is gebruikt (geen vinkje achter de wedstrijd) dan op de onderste knop klikken: 'Geselecteerde wedstrijd laden'. **)

1 – Selecteer de gewenste competitie of vriendschappelijke wedstrijd *)

2 – Selecteer de tijdsperiode

3 – Klik op 'Toon wedstrijden', er verschijnt nu een pop-up scherm waarin het 'league password' moet worden ingevuld, dat is: **2021. Alle wedstrijden in de geselecteerde competitie zijn nu te zien.**

4 – Kies de gewenste wedstrijd d.m.v. de linkermuisknop (regel kleurt blauw). Als aan het eind van de regel een vinkje staat aangegeven, dan betekent dit dat minimaal één coach zijn opstelling heeft ingevoerd d.m.v. de coach-app. In het kader 'Wedstrijdinformatie' staat dan tevens in het groen aangegeven: 'App opstellingen beschikbaar'

5 – Indien de coach-app is gebruikt, dient u onder 'Wedstrijdformulier downloaden' op de bovenste knop te klikken (app opstelling). Als de coach-app door beide coaches niet is gebruikt (geen vinkje achter de wedstrijd) dan op de onderste knop klikken: 'Geselecteerde wedstrijd laden'. **)

*) Om te oefenen kan 'IJSHOCKEY NEDERLAND DEMO' worden geselecteerd. Hierin staan verschillende wedstrijden om afgeschermd te kunnen oefenen.

**) Het uitgangspunt is dat beide coaches de coach-app gebruiken zodat de opstellingen van beide teams bij aanvang wedstrijd klaar staan in het systeem. Als aangegeven wordt dat de coach-app is gebruikt (vinkje) en het blijkt, na 'app opstelling' te hebben geselecteerd, dat slechts één team de app heeft gebruikt en bij het andere team niets staat ingevoerd, dan dient voor het niet ingevoerde team via de "Last minute selectie-update" (zie hoofdstuk 3 en afb. 6) de spelers en teamofficials te worden ingevoerd aan de hand van de lijst (geprinte opstelling) die u van de coach dient te krijgen.

De coaches kunnen tot 45 min. vóór aanvang wedstrijd hun opstelling digitaal aanleveren via de coach-app. Indien een coach daarna nog wijzigingen wil doen, dan moet hij dit doorgeven bij de Official Scorer, die dit dan alsnog kan invoeren, onder de voorwaarde dat een in te voeren speler wel in het EGREP-systeem dient te staan. Er kunnen geen spelersnamen worden toegevoegd!

- Als beide coaches de coach-app niet hebben gebruikt en er alleen op 'Geselecteerde wedstrijd laden' kan worden geklikt, dan dient de wedstrijd geheel handmatig te worden ingevoerd, zie hieronder en hoofdstuk 3

Afb. 5:

The screenshot shows the EGREP software interface. At the top, there's a menu bar with 'EGREP', 'Teams', 'Online', 'Instellingen', and 'Info'. Below the menu, there's a status bar showing '0:0' and 'WARM-UP'. The main area is divided into two sections: 'TEAM A: Doordrecht Lions' and 'TEAM B: ECU Dragons IJshockey'. Each team section has a list of players with their names, positions, and jersey numbers. Below the player lists, there's a match setup screen with various fields for match details, including 'Wedstrijd', 'Datum', 'Locatie', and 'Toeschouwers'. Red arrows point to specific areas: 1 points to the player list, 2 points to the match setup fields, and 3 points to the 'Toeschouwers' field.

1 - Handmatig invoeren van de beide opstellingen (zie hoofdstuk 3)

2 - Invullen van de wedstrijdfunctionarissen: Alleen de Scheidsrechters en Bench Officials (de rest niet !)

3 - Aantal toeschouwers, voor de rest van het invullen van de wedstrijdgegevens: zie hoofdstuk 4.

- Als de Opstelling (Line-up) van beide teams d.m.v. de 'Coach-app' zijn ingevoerd, dan zijn we klaar om de wedstrijd te beginnen. De beide coaches hebben hiermee expliciet aangegeven dat dit de juiste opstelling van hun team is. Er hoeft dus niets meer te worden getekend zoals voorheen.
- Als de wedstrijd handmatig geselecteerd wordt, dus niet d.m.v. de 'Coach-app', dan moeten de spelerslijsten van beide teams gecontroleerd worden aan de hand van de door de coaches geleverde opstelling op papier. Hoe werkt dat? Zie hoofdstuk 3.
- Als een wedstrijd niet live kan worden ingevoerd, dan dient dit binnen 24 uur alsnog te gebeuren. Zie ook het voorgaande bij de inleiding.
- Coaches moeten er dan ook rekening mee houden dat ze ook altijd nog hun opstelling op papier moeten kunnen overhandigen, zie hoofdstuk 3.

3. Handmatig invoeren van de opstelling van beide teams.

- Dit is alleen noodzakelijk als de opstellingen niet door beide coaches via de coach-app zijn ingevoerd.
- Aan de hand van de geprinte opstelling dient u per team de spelers te controleren.
- Het controleren is wat omslachtig en kost tijd. Zorg er sowieso voorlopig altijd voor dat u 1 uur vóór aanvang wedstrijd aanwezig bent.
- De spelers (vermeldt in de spelerslijst bij Team A en Team B) die niet op de geprinte opstelling voorkomen dienen uit de lijst te worden verwijderd.
- Het verwijderen van de spelers uit de spelerslijst doet u door het rugnummer van de niet spelende speler te verwijderen.
- Nadat de gehele opstelling is gecontroleerd en de rugnummers van de spelers die niet spelen zijn verwijderd, kunt u deze spelers uit de lijst verwijderen door onderaan de lijst op het 'oog' te klikken, er komt dan een streep door het oog te staan, de spelers die niet meespelen zijn nu uit de lijst verdwenen. Alleen de spelers die daadwerkelijk gaan spelen zijn nu nog te zien.

- Indien een speler of team official niet in de spelerslijst voorkomt, dan is er de mogelijkheid om de naam op te zoeken via “Last minute selectie-update”, klik hiervoor in de bovenste menubalk op ‘Online’. In deze ‘Selectie-update’ (afb.6) zijn alle aangemelde spelers per club te vinden: selecteer eerst de club en daarna de gewenste speler (staan op alfabetische volgorde, de team officials staan onderaan de lijst) en voeg dan toe aan de opstelling door op de knop met de dubbele pijltjes te klikken, de naam van de speler komt dan tevoorschijn in het vak ernaast vervolgens op OK klikken, de speler(s) en/of teamleider(s) verschijnen nu in het hoofdscherm onder Team A / Team B.
Als er een speler van het andere team moet worden opgezocht klik dan op de verticale balk (in afb.6: het team van Leeuwarden).

Afb.6:

IJCU Dragons Utrecht Last minute selectie-update

« »

Baldinger	Liz		0	N7R855	XR
Balt	Jolke		61	A1A453	XR
Berndsen	Brody		0	A1B650	XR
Beulen	Ivo	F	32	N1U396	XR
Boessenkool	Iben		99	N1D539	XR
bouallala	Rayan		2	A1A286	XR
Bouman	Shego		0	A1A550	XR
Broers	Stan		0	A1A577	XR
Broos	Elroy	D	27	A1A452	XR
Bruggen	Santi	van der	28	N8X760	XR
Bruijn	Bob	de	0	A1B621	XR
Bunnik	Oxo		87	N4W839	XR
Burgers	Roelf		18	N7M363	XR
Chukhnenko	Misha		0	A1B615	XR
Cornel	Sandra	E	8	N7X423	XR

ORANGEAS CAPITAALS LEEUWARDEN

✕ Annuleren ✓ OK

10:53:21: 107 HOME players found
10:53:21: 88 AWAY players found

- Indien een speler ook niet in de “Last minute selectie-update” staat, dan is er niet de mogelijkheid om de speler aan de lijst toe te voegen. Een naam wijzigen kan ook niet. De consequentie hiervan is dat de wedstrijdgegevens van deze speler niet in het systeem kunnen worden ingevoerd.
- Naast het rugnummer van iedere speler, dient ook te worden ingevuld wie de Captain (C) en Assist-captain (A) is en verder de positie van de speler (Pos): GK , D , F. Om de statistieken in het systeem te kunnen bijhouden is het van belang dit consequent in te voeren.
- De geboortedatum van iedere speler is in de betreffende kolom te controleren.
- De andere kolommen gebruikt IJNL voorlopig niet: L, SoG, FO+, FO-, Start,
- Naast de spelers moeten ook alle Team Officials bij de opstelling ingevoerd worden, deze worden dus niet onder ‘Wedstrijdfunctionarissen’ ingevuld.
- Bij de Team Officials staat in de opstelling in de kolom van de rugnummers hun functie: Naast HC=Head Coach, dient altijd T1 t/m T7 te worden ingevuld en dus **NIET** AC (Assistent Coach) of TM (Team Manager) en in de Positie-kolom (Pos): TO. (Maximaal 8 team officials per team).

4. Het invoeren van de wedstrijdgegevens.

- Voordat we beginnen met de wedstrijd moet gecontroleerd worden of de wedstrijdklok afloopt of oploopt. De regel is dat de wedstrijdklok afloopt, maar er kan ook worden gewerkt met een oplopende klok, dit is per club verschillend. Als de wedstrijdklok oploopt dan dient dit onder 'Instellingen' (in menubalk, bovenaan het scherm) te worden aangevinkt.
- Verder zien we in de tijdbalk boven in het scherm aan de hand van de ingevulde tijden bij goals en straffen in welke periode van de wedstrijd we ons bevinden: WarmUp – Pre-Game – Per. 1 – pauze-blokje – Per. 2 – pauze-blokje – Per. 3 – pauze-blokje – OT – SO (Shoot-Out= Beslissende Penaltyshots) – End-Game. Voor aanvang wedstrijd klikt u op WarmUp en Pre-Game.
- Als we klaar zijn om de wedstrijd te beginnen en we gaan live invoeren, druk dan op toets F4, vanaf nu is de wedstrijd live via de IJNL-site te volgen. Druk na iedere handeling (invoeren van doelpunt of straf) F4 in om de live verbinding up-to-date te houden.
- Als er in een wedstrijd een tijdje niets gebeurt (geen goals of straffen) en u werkt live, dan kan de tijd d.m.v. de 'stopwatch' in de tijdbalk (naast 'Livetijd') steeds per klik 1 minuut vooruit worden gezet en na deze handeling weer op toets F4 drukken.
- Het is verstandig en zeer aan te bevelen om altijd een kladsheet bij te houden, het kan bijvoorbeeld voorkomen dat er zoveel gebeurt in een wedstrijd dat het moeilijk is bij te benen.
- Gedurende de wedstrijd kunnen we via 'makkelijke toegang' naar 'Afdrukvoorbeeld' om te controleren hoe de wedstrijdsheet is ingevuld. De wedstrijdsheet is voor degenen die de wedstrijd willen volgen ook op de IJNL-site te zien bij de wedstrijduitslagen (via aparte link).
- Als er een doelpunt of straf eventueel moet worden verwijderd, selecteer dan de betreffende regel en klik vervolgens op het 'prullenmandje', er verschijnt dan een schermje met daarin de geselecteerde regel en de vraag of deze verwijderd moet worden.

4.1 Het invoeren van doelpunten

- In het hoofdscherm hebben we per team een schermje voor het invoeren van de doelpunten.
- Klik op '+' om een doelpunt in te voeren.
- Er verschijnt nu een schermje 'Tijdassistent' (afb.7) waarin de tijd van de wedstrijdklok dient te worden ingevuld bij 'Relatieve tijd', deze tijd is afhankelijk of er gewerkt wordt met een oplopend of met een aflopende klok. **Dit scherm verschijnt alleen als 'Use Time Wizard' bij 'Instellingen' is aangevinkt.**
- Aan de hand van de 'Periode' (1, 2, 3 of OT-1) verschijnt nu de 'Absolute tijd', dit is de tijd die op het wedstrijdformulier wordt getoond.

Afb.7:

Tijdassistent

Relatieve tijd	Periode	absolute tijd
oplopend ↑ [] ↓	1 2 3 OT-1	oplopend ↑ 0000 ↓

OK
Auto Fill Livetime
Cancel

3 x 20 min | 5 min Overtime | Shootout

- Vervolgens klikt u op 'OK', er verschijnt nu een scherm (afb.8) met alle rugnummers en namen van de spelers van het team dat heeft gescoord.
- Selecteer met linkermuisknop het rugnummer (met naam) van de speler die heeft gescoord en de speler(s) die de assist heeft/hebben gegeven.
- Geef aan of het doelpunt Short-handed is (-2 of -1) of een Powerplay goal (+1 of +2). Standaard staat '0' aangegeven.
- In de onderste regel aangeven of het een gewone standaard goal is of een 'Empty net' goal (EN) of een goal gescoord uit een 'Penalty Shot (PS)' of een eventueel 'Toegekende Goal (TG*)' is.
- Als alles is ingevuld, klik dan op OK. We komen nu weer terug in het hoofdscherm en de toegevoegde goal is te zien in het betreffende scherm.
- Per doelpunt zien we de volgende kolommen:
 - Tijd: tijd van het doelpunt
 - G : rugnummer van speler die heeft gescoord
 - A1 / A2: nr(s) van speler(s) die assist heeft/hebben gegeven
 - Sit. = Situatie: +1, +2 (Powerplay goal) of EQ = Equal (= gelijk) of -1, -2 (shorthanded goal)
 - Type = soort van goal → AG: Awarded Goal = Toegekende Goal / EN: Empty Net / Goal: regulier doelpunt / PS: doelpunt gescoord vanuit een Penalty Shot.

*) Een 'Toegekende Goal' (in het Engels: Awarded Goal) is een reglementair doelpunt toegekend door de scheidsrechter n.a.v. een overtreding zonder dat de puck het doel ingaat.

Afb. 8:

2 SCHAASBERG	4 ZWIERS	5 ZWIERS
5 WILKES	7 MILDERS	9 BOS
10 VELZEN	11 KRAAK	12 BONTAN
13 BISTURYS	15 BOEREBOOM	19 COLLARD
20 BAARSEN	27 JEWELL	29 KINNEGING
33 LEVAC	38 KANGYAR	52 LAST
60 GELDER	66 KRONENBURG	75 WILKES
89 ENGEL	97 TRAPMAN	

Relatieve tijd

absolute tijd

1045

Gescoord door

Assist

2e assist

Short-handed

-2

-1

0

+1

+2

Powerplay

Goal

Empty net

EN

Penalty shot

PS

Toegekende goal

TG

Annuleren

OK

4.4 Het invoeren van een Major Penalty (5 min. straf)

- Selecteer de straf 5'
- Selecteer de speler die wordt bestraft
- Met uitzondering van enkele overtredingen in de Eredivisie geldt voor alle overige divisies dat een 5 min. straf ook altijd gepaard gaat met een Game Misconduct, d.w.z. dat de speler naar de kleedkamer wordt gestuurd en een vervangende speler de 5 min. uitzit.
- Als een 5+20 moet worden ingevoerd, dan klikt u achter elkaar op 5' en 20' GA-MI, in het venster eronder staat dan: 5+GM
- Om het niet onnodig ingewikkeld te maken, hoeft de vervangende speler niet te worden ingevoerd.
- Vul de overtreding in bij 'Sorteer op IIHF-code' en druk op Enter.
- Klik vervolgens op OK
- De 5 + 20 is nu in het hoofdscherm te zien bij de straffen van het betreffende team.

4.5 Het invoeren van een 10 min. Misconduct

- Selecteer de straf 10' MISC
- Selecteer de speler die wordt bestraft.
- Vul de overtreding in waarvoor de Misconduct wordt gegeven in "Sorteer op IIHF-code" (Bijv. ABUSE). Vul dus niet in MISC.
- Druk op Enter en daarna op OK
- De straf is nu te zien in het hoofdscherm bij het betreffende team

4.6 Het invoeren van een Game Misconduct

- Selecteer de straf 20' GA-MI
- Selecteer de speler die wordt bestraft.
- Vul de overtreding in waarvoor de Game Misconduct wordt gegeven in "Sorteer op IIHF-code" (Bijv. FIGHT). Vul dus niet in GA-MI
- Druk op Enter en daarna op OK
- De straf is nu te zien in het hoofdscherm bij het betreffende team

4.7 Het invoeren van een Match Penalty

- Selecteer de straf 25' MATCH
- Selecteer de speler die wordt bestraft.
- Om het niet onnodig ingewikkeld te maken, hoeft de vervangende speler niet te worden ingevoerd.
- Vul de overtreding in waarvoor de Match Penalty wordt gegeven in "Sorteer op IIHF-code" (Bijv. BOARD). Vul dus niet in MATCH
- Druk op Enter en daarna op OK
- De straf is nu te zien in het hoofdscherm bij het betreffende team

4.8 Het invoeren van een Penalty Shot

- Selecteer de straf 0' PEN-S
- Selecteer de speler die wordt bestraft.
- Vul de overtreding in die tot het Penalty Shot heeft geleid bij 'Sorteer op IIHF-code' (bijv. Tripping)
- Druk op Enter en daarna op OK
- In het hoofdscherm bij de straffen voor het betreffende team is het Penalty Shot als straf te zien met de daarbij behorende overtreding. In de min-kolom staat 0 ingevoerd.

4.9 Het invoeren van 2 min. en 5 + 20 min. op zelfde tijdstip aan dezelfde speler

- Als op hetzelfde tijdstip een speler wordt bestraft met een 2 min. straf en vervolgens ook met een 5+20 min. voor een andere overtreding dan dienen deze straffen achter elkaar te worden ingevoerd. Het systeem zet de straffen dan in de juiste volgorde op de sheet, namelijk 5+2+20, dit is van belang bij een eventuele power-play (PP-) goal door de tegenstander (zie: Handleiding Bench Officials).
- In de Eredivisie kan aan één speler in één keer 2+5+20 of 2+2+5+20 worden opgelegd voor Fighting. Ook deze straffen achter elkaar invoeren en worden dan automatisch in de juiste volgorde op de sheet gezet, namelijk 5+2+2+20 (zie ook Handleiding Bench Officials).
- Het is niet noodzakelijk om de vervangende speler in te voeren.

4.10 Het invoeren van 2 min. en een Match Penalty op zelfde tijdstip aan dezelfde speler

- Als op hetzelfde tijdstip een speler wordt bestraft met een 2 min. straf en vervolgens ook met een Match Penalty (25min.) voor een andere overtreding, dan dient eerst de 5 min. (van de Match Penalty) en aansluitend de 2 min. te worden uitgezeten (7 min. op klok), dit in verband met eventuele PP-goal. Ook al voert u eerst de Match Penalty in en vervolgens de 2 min. dan zet het systeem toch de 2 min. als eerste. **LET OP dat bij een PP-goal voor de tegenstander gedurende de nog lopende 5 min. straf dit goed wordt ingevoerd op de sheet, dit zult u dan handmatig moeten doen!!**
- In categorie B wedstrijden (Niet-Eredivisiewedstrijden) kan aan één speler in één keer 2+Match Penalty of 2+2+Match Penalty worden opgelegd voor Fighting. Ook hier weer attentie dat het systeem deze straffen niet in de juiste volgorde weergeeft. (zie ook Handleiding Bench Officials).
- Ook hier is het niet noodzakelijk om de vervangende speler in te voeren.

5. Het vervallen van een straf vanwege een Powerplay doelpunt (PP-goal)

- Als er een 2 min. straf wordt uitgezeten, waardoor een team met een numerieke minderheid speelt en de tegenstander scoort een doelpunt, dan is dat een PP-goal en vervalt het restant van de 2 min. straf. Nadat de goal is ingevoerd komt er een scherm tevoorschijn met daarin de vraag: "Welke speler keert er terug van de bank", zie afb.10. (zie ook Handleiding Bench Officials).
- Selecteer d.m.v. linkermuisknop het betreffende rugnummer waarvan de straf vervalt (regel wordt blauw) en bovenin komt dan **vet** gedrukt het rugnummer waarvan de lopende 2 min. vervalt.
- In de Eind-kolom bij de vervallen straftijd staat nu dezelfde tijd als die van de PP-goal van de tegenstander.
- Bij een 5 min. straf komt het scherm (afb.10) niet tevoorschijn na een PP-goal van de tegenstander. Een 5 min. straf dient immers geheel te worden uitgezeten en vervalt dus nooit na een PP-goal.

Afb.10:

StarttimeMMSS	Offender	PenaltyType
1012	2	BOARD
1012	13	CHARG

6. Informatie onderin hoofdscherm

6.1 Samenvatting

- **Wedstrijdsamenvatting:** hierin worden automatisch de doelpunten (G A-B) en straffen (PIM A-B) bijgehouden, PIM= Penalties In Minutes. Ook de Powerplay- en Shorthanded goals komen er automatisch in te staan (PPG A-B en SHG A-B).
De kolom SOG A-B (Shots On Goal) wordt alleen in de Eredivisie gebruikt. Zie hoofdstuk 8.
- **Goaliestats:** De statistieken van beide goalies, welke goalies er hebben gespeeld, het aantal minuten dat goalies hebben gespeeld (MIP=Minutes In Play) en de doelpunten die ze tegen hebben gekregen (GA = Goals Against). Als de 'Goaliewissels' juist zijn ingevoerd, worden de statistieken automatisch bijgehouden.
- **Goaliewissel:** Vul bij aanvang wedstrijd achter 00:00 de startende goalies in (GKA en GKB). Als er gedurende de wedstrijd een goaliewissel plaatsvindt of als de goalie wordt gewisseld voor een extra speler (Let op: **niet bij een uitgestelde straf**) gebruik dan de knop "Goaliewissels" (zie groene pijl in Afb.11 en de uitleg in het volgende aandachtspunt). Sluit de wedstrijd altijd af met: 60:00 (in Time-kolom) en een liggend streepje onder GKA en GKB.
- Als u op 'Goaliewissels' hebt geklikt verschijnt het scherm 'Tijdassistent': vul hier de tijd in en daarna op OK, dan verschijnt het scherm 'Goaliewissels (afb.12) met daarin aangegeven de zojuist ingevoerde tijd en in de twee kolommen daarnaast de goalies aanklikken die vanaf dat moment op het ijs staan of een streepje als een Goalie van het ijs gaat.
- De "Shots on Goal" gebruiken we alleen in de Eredivisie (zie Hoofdstuk 8)

Afb.11:

The screenshot shows the main game interface with several data tables and control buttons. A green arrow points to the 'Goaliewissels' button in the bottom right corner.

Period	G A:B	SOG A:B	PIM A:B	PPG A:B	SHG A:B
1	1:0	8:5	0:2	0:0	0:0
2	2:1	7:6	6:8	1:0	0:0
3	2:1	12:8	12:6	0:0	1:0
OVT	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
GWS	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
TOTAL	5:2	27:19	18:16	1:0	1:0

GKA1	GKA2	EGA	GKB1	GKB2	EGB
5	0	0	7	0	0
5	0	0	5	0	0
7	0	0	10	0	0
17	0	0	22	0	0

GKA	MIP	GA	GKB	MIP	GA
24	6000	2	35	6000	5

Time	GKA	GKB
0000	24	35

Buttons: Time-out A, Time-out B, Goaliewissels, Livescore, Highlights, Schoten op doel, TEAM A, TEAM B, Auto Reset.

Afb.12:

The 'Goaliewissels' screen is used to input goalie swap information. It includes fields for MMSS [F1], GK A, GK B, SoG, and Saves. A checkbox 'Use shots on goal values' is also present. The screen has 'Cancel' and 'OK' buttons at the bottom.

MMSS [F1]: 3000

GK A: 24, 49, -

GK B: 35, 30, -

SoG: 0, 0

Saves: ,

Use shots on goal values: ☐

Buttons: Cancel, OK

- **Time-out A en Time-out B:** vul de tijd (werkelijke wedstrijd tijd) in als er door een team een Time-out wordt aangevraagd. Het aanvragen van een Time-out mag alleen maar in de Eredivisie !

6.2 Wedstrijdfunctionarissen

- Voor aanvang wedstrijd invoeren: Scheidsrechter(s) + linesmen – Official Scorer + Timekeeper + Strafbank Officials(= Straftijdwaarnemer) – De rest van de functies laten we leeg.

6.3 Opmerkingen

- Als het nodig is om opmerkingen in te vullen dan altijd in samenspraak met de scheidsrechter, bijvoorbeeld bij het staken van een wedstrijd. In de regel zal de scheidsrechter bij een voorval altijd een rapport schrijven en dit kan dan bij Opmerkingen worden ingevoerd: "Scheidsrechterraport volgt". De Eindtijd van de wedstrijd kan hier worden ingevoerd.

6.4 BPS/Stats

- Hierin kunnen de Beslissende Penalty Shots worden bijgehouden. Dit is alleen van toepassing in de Eredivisie. In de praktijk vullen we de BPS in op papier en wordt het beslissende doelpunt ingevoerd bij doelpunten met de vermelding: **BPS** en degene die de BPS heeft gescoord.

6.5 Announcer

- Hierin komt tekst te staan die u kunt omroepen na een doelpunt en straffen.

6.6 Teamkleuren

- Hiermee kunt u, indien gewenst, de teams een kleurtje geven ter onderscheiding,

6.7 Error Check

- In dit scherm kunt u eventuele fouten checken (bijv. dat een rugnummer dubbel in de opstelling staat, wat geel gekleurd wordt aangegeven).

6.8 Handtekening scheidsrechter

- Bij aanvang seizoen 2024-2025 is dit nog niet in gebruik, zodra dit in gebruik komt wordt u hierover op de hoogte gesteld.

7. Afsluiten van de wedstrijd

- Als de wedstrijd is gespeeld en alles keurig is ingevoerd en in de tijdbalk boven in het hoofdscherm is beëindigd (End-Game), laat dan de scheidsrechter het 'Afdrukvoorbeeld' van de wedstrijdsheet controleren. Als de scheidsrechter akkoord is, kunt u de wedstrijd definitief uploaden.
- De verwachting is dat in de loop van seizoen 2024-2025 de scheidsrechter d.m.v. een app zijn akkoord kan geven en de Official Scorer daarna de wedstrijd kan uploaden.
- Ga via "Makkelijke toegang" naar "Wedstrijdformulier uploaden", we komen dan in een scherm waarin wordt aangegeven of er nog dingen zijn vergeten: 'Controleer de status', afb.13.
- Controleer of in ieder geval de volgende vinkjes groen zijn en vul eventueel alsnog in:
 - Wedstrijdnummer
 - Datum
 - Evenement
 - Locatie
 - Tijd
 - Toeschouwers
 - Scheidsrechter(s)
 - Official Scorer
 - Timekeeper

- Klik hierna op ‘Doorgaan met uploaden’, zie afbeelding 13.

Afb.13:

Controleer of de verplichte velden voor de betreffende competitie zijn ingevuld:

Wedstrijdnr.	ingevuld	✓	Geen fouten gevonden ✓ 
Datum	ingevuld	✓	
Evenement	ingevuld	✓	
Locatie	ingevuld	✓	
Tijd	ingevuld	✓	
Toeschouwers	ingevuld	✓	
Scheidsrechter	ingevuld	✓	
Official Scorer	ingevuld	✓	
Timekeeper	ingevuld	✓	
Teammanager A	ingevuld	✓	
Teammanager B	ingevuld	✓	
Coach A	ingevuld	✓	
Coach B	ingevuld	✓	
Medische staf	ingevuld	✓	

 Terug
  Doorgaan naar uploaden

- We komen dan ik in het laatste scherm: 'Wedstrijdformulier uploaden', zie afbeelding 14.
- Als de wedstrijd live is ingevoerd dan staat erbij 'Upload Status': LIVE
- Als er vervolgens op 'Nu Uploaden' (1) wordt geklikt dan ziet u in het scherm dat de upload succesvol is afgerond en wordt u bedankt.
- De wedstrijduitslag en gegevens staan nu op de IJNL-site en de stand in de competitie is nu bijgewerkt. Via een aparte link bij de uitslag op de IJNL-website is ook het wedstrijdformulier te zien.

Afb.14:

Wedstrijdformulier uploaden

Wedstrijdnr.

3Z-005

Team A (Thuis)

Hij's Hokij Den Haag Bullets

Team B (Uit)

Hij's Hokij Den Haag 3

Upload status

NOT STARTED

Server messages

17:21:07: Contacting server...

17:21:07: Game status on server: NOT STARTED

1



 Nu uploaden

 Sluit venster

8. Schoten op doel (Shots on Goal). Wordt alleen in de Eredivisie bijgehouden.

Wat is een schot op doel?

Een schot op doel is een schot,

- ☒ Dat leidt tot een doelpunt
- ☒ Waar de puck richting doel gaat en zou leiden tot een doelpunt, maar wordt tegengehouden door de goalie (Goaliesave).

Geen schot op doel is,

- ☒ Als het schot wordt afgebogen of geblokkeerd door iets/iemand anders dan de goalie.
- ☒ Als het schot naast of over het doel gaat
- ☒ Als de doelpalen worden geraakt
- ☒ Als de doelverdediger een schot tegenhoudt dat het doel had gemist

Bijhouden van de schoten op doel.

Het is aan te bevelen om de 'Shots on Goal' bij te laten houden door een persoon die zich gedurende de gehele wedstrijd geconcentreerd hiermee bezighoudt en op een plaats met het beste overzicht. Het aantal schoten op doel kan direct worden ingevoerd gedurende de periode die gaande is onder het tabblad 'Samenvatting', rechts onderin (zie de bovenste regel van Afb. 15). Normaliter zal dit echter na afloop van een periode worden gedaan.

As de periode is afgelopen, klik dan op de betreffende periode die zojuist is afgelopen (1,2,3 of OT= overtime). Nu wordt er een venster geopend (zie afb. 15) waarin het juiste aantal schoten op doel gedurende de betreffende periode dient te worden ingevoerd en daarna op OK te klikken. Bij 'Goaliesaves' (GK saves in afb.15) is nu het aantal reddingen van de goalies te zien. (In dit voorbeeld is de stand na periode-1: 0-0. Dus is het aantal saves van GKA1: 4 en van GKB1: 6).

Als er gedurende een periode een Goaliewissel plaatsvindt dan voeren we dit in zoals beschreven in hoofdstuk 6.1. en vervolgens dient "Use shots on goal values" te worden aangevinkt om de schoten op doel (SoG) op dat tijdstip te kunnen invoeren. (Zie Afb.12).

Afb.15:

The screenshot shows the 'Shots-on-goal' interface. At the top, there are two input fields for 'TEAM A' and 'TEAM B' with values 0 and 0 respectively. Below these are buttons for periods: 1, 2, 3, and OT. A red box highlights the input fields. An arrow points from this box to a second screenshot where the values are 6 and 4. Another arrow points from the 'OK' button to a table titled 'GK saves'.

SHOTS ON GOAL PER TEAM PERIOD 1					
TEAM A	TEAM B				
6	4				

GK saves					
GKA1	GKA2	EGA	GKB1	GKB2	EGB
4	0	0	6	0	0

9. Slotwoord

Zoals in de inleiding al gezegd kan met de basiskennis uit deze handleiding de wedstrijden eenvoudig worden ingevoerd en werkt het systeem waarvoor het bedoeld is. Gaandeweg het gebruik en verdere inzichten kunnen ook andere functies in het systeem wellicht tot gemak dienen.

Als er vragen / opmerkingen zijn of er zich problemen voordoen gedurende een wedstrijd, neem dan contact op met de contactpersoon binnen uw club, die u eventueel weer kunt verwijzen naar de IJNL- Supervisor Bench Officials.

Heel veel succes toegewenst bij het gebruik van Egrep !