

Handleiding

Electronic Game Report

EGREP

2025 - 2026



Versie oktober 2025

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. 40 en 41 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.

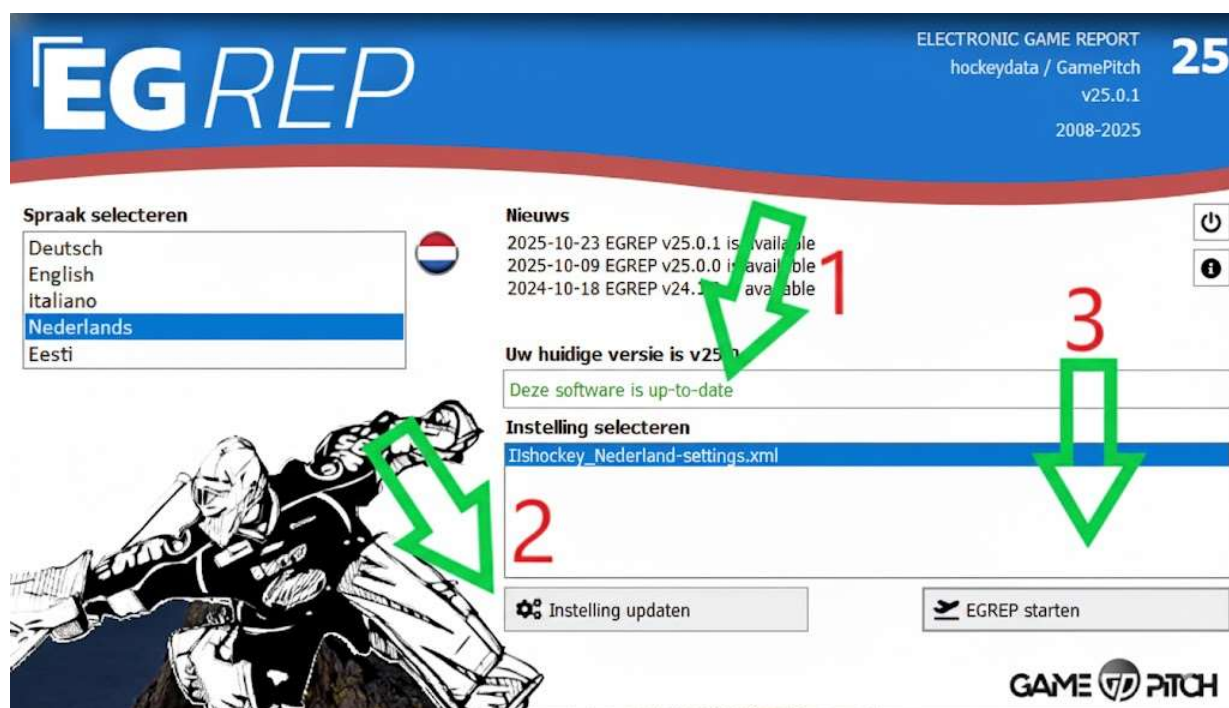
Het EGREP-programma gaat uit van de officiële spelregels van de IIHF en IJshockey Nederland.

Dit is versie oktober 2025 met geel gearceerd de wijzigingen 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: okt. 2025)

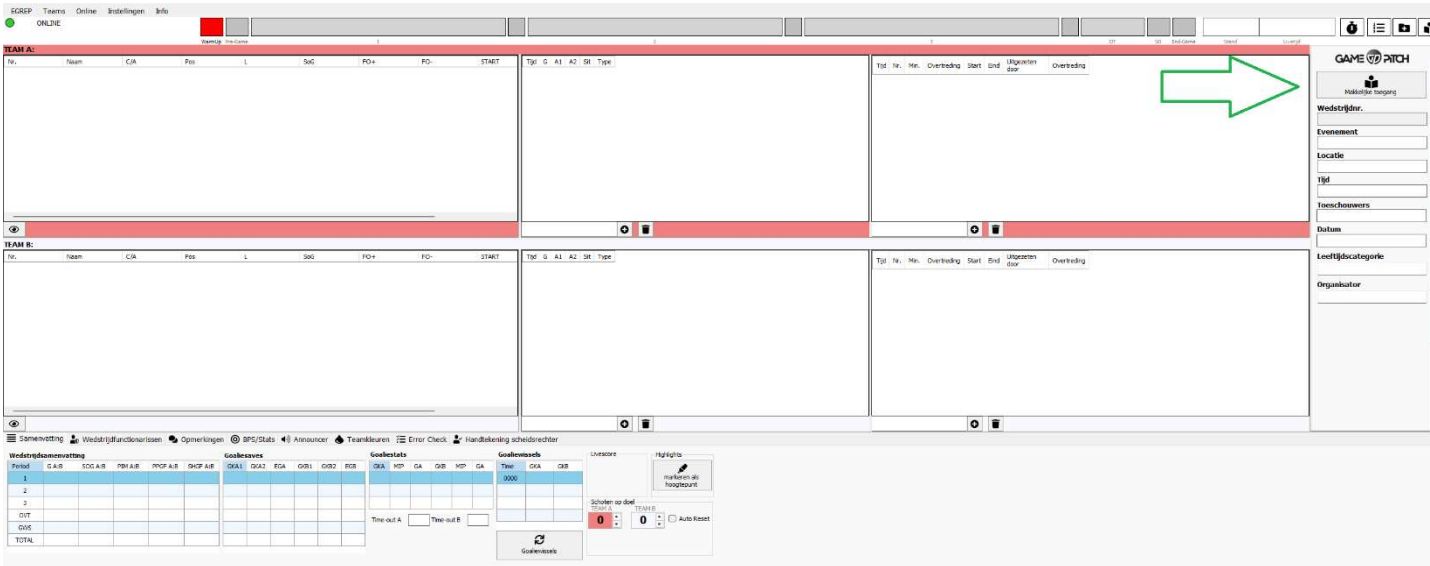
Afb. 1:



- 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: 'EGREP starten'
- *) Updaten kan ook door op 'balk- 1' te klikken, als staat aangegeven dat er een nieuwe update is.

- Na op 'EGREP starten' 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 (arrow 1), a 'Laatst gebruikt' list, a 'Kies tijdsperiode' section with radio buttons (arrow 2), a 'Toon wedstrijden' button (arrow 3), a 'Wedstrijden' table, a 'Wedstrijdinformatie' section (arrow 4), and a 'Wedstrijdformulier downloaden' section with buttons for downloading lineups and rosters (arrow 5). The 'Wedstrijden' table has columns for Name, Scheduled Date, Teams, Division, HOME, and AWAY. The 'Wedstrijdinformatie' section shows details for DEMO-002, including the date 01.11.2025 17:30 and the teams TIL-1 vs. EIN-1. The 'Wedstrijdformulier downloaden' section has buttons for 'Home' and 'Away' lineups, and options to download the selected game or generic rosters.

Name	Scheduled Date	Teams	Division	HOME	AWAY
DEMO-002	01.11.2025 17:30	TIL-1 vs. EIN-1	Vriendschappelijke wedstrijden	☒	☒

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). Aan het einde van de regel staan twee blokjes weergegeven: HOME en AWAY, als beide blokjes staan aangevinkt dan betekent dit dat beide coaches hun opstellingen hebben ingevoerd dmv de coach-app. In het kader 'Wedstrijdinformatie' staat dan tevens in het groen aangegeven: 'App opstellingen beschikbaar'

5 – Zodra de opstelling d.m.v de coach-app door beide coaches is ingevoerd staan de beide blokken 'Home' en 'Away, onder Use lineups from app, groen aangegeven en kunt u de sheet downloaden door te klikken op de knop: Download geselecteerde game (app opstelling).

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

De Coaches /Team Managers zijn verplicht om ruim voor aanvang, tot tenminste 60 minuten voor aanvang wedstrijd, hun opstelling d.m.v. de coach-app in te voeren (zie art 13.d van het Sportreglement). Zorg er altijd voor dat u, als Official Scorer, ruim 1 uur vóór aanvang wedstrijd aanwezig bent en check dan zo snel mogelijk of beide coaches hun opstellingen hebben vrijgegeven. Indien blijkt dat één of beide coaches dit nog niet heeft gedaan, dan deze aanspreken en verzoeken om hun opstelling per direct in te voeren. IJshockey Nederland zal dit seizoen (2025-2026) actief monitoren wie er in gebreke blijft in het gebruik van de coach-app.

Door het invoeren van de opstelling via de coach-app hebben beide coaches hiermee aangegeven dat dit de juiste opstelling van hun team is. Er hoeft dus niets meer te worden getekend zoals voorheen.

Indien een coach daarna nog een wijziging in de opstelling wil doen, dan moet hij dit doorgeven bij de Official Scorer, die dit dan alsnog via Last minute selectie-update (zie hoofdstuk 3) 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!

Onder 'Download generic rosters' kunt u de gehele selectie van beide teams, dus **niet** de opstellingen, van betreffende wedstrijd, laden.

Deze optie gebruiken we echter uitsluitend en alleen bij onvoorziene omstandigheden waarbij de coach-app niet zou kunnen worden gebruikt. Voor verdere info, zie bijlage 1 bij deze handleiding.

Voor aanvang wedstrijd verder nog de 'wedstrijdfunctionarissen' invullen:

- Scheidsrechters + Linespersons
- Bench Officials: Official Scorer + Timekeeper + Strafbank Officials (= Straftijdwaarnemers 1 en 2)
- De rest hoeft niet te worden ingevuld.

Gedurende de wedstrijd of na afloop, het aantal toeschouwers invullen.

Voor het invoeren van de wedstrijdgegevens zie hoofdstuk 4.

3. Invoeren van speler(s) d.m.v. Last minute selectie-update

- Klik in de bovenste menubalk op 'Online' en selecteer 'Last minute selectie-update'. In deze 'Selectie-update' (afb.5) 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.5: het team van Leeuwarden).

Afb.5:

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	Sandro	F	8	N7X423	XR

✕ Annuleren

✓ OK

10:53:21: 107 HOME players found

10:53:21: 88 AWAY players found

O

R

A

N

G

E

S

C

A

P

T

A

L

S

L

E

E

U

W

A

R

D

E

N

- 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
- 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.6) 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.6: Zie pagina 7

Afb.6

- Vervolgens klikt u op 'OK', er verschijnt nu een ander scherm (afb.7).
- In dit scherm (afb. 7) ziet u 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 in het hoofdscherm 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. 7: Zie pagina 8

Afb. 7

0 BANNINK	1 BIEZEN	3 BEER	Relatieve tijd 220	absolute tijd 2220
5 ANDRIES	7 BOSCH	9 BOS		
9 BRÜNKEN	9 BERKEL	17 BOSCH	Gescoord door	Assist
19 BIEZEN	20 BESEMS	26 AARLE		
28 BELKOM	33 ALPHEN	35 DIJK	Short-handed	
39 BAANS	64 ASSOUW	75 BAARDWIJK	Powerplay	
88 BIRSAK	92 BAETEN	92 BERTHAUD	-2	-1
98 ANDRIENKO	HC DONDERS	T1 BERKEL	0	+1
T2 GROENEBOER			+2	

Goal	Empty net	Penalty shot	Toegekende goal
	EN	PS	TG

 Annuleren	 OK
---	--

4.2 Het invoeren van straffen

- In het hoofdscherm hebben we per team een schermje voor het invoeren van de straffen.
- Klik op '+' om een straf in te voeren.
- Vul in het scherm 'Tijdassistent' de tijd in zoals beschreven in hoofdstuk 4.1 (invoeren doelpunten).
- Na op OK te hebben gedrukt verschijnt het scherm 'Straffen-assistent': zie afb.8.
- Links de rugnummers en namen van het thuisteam en rechts het bezoekende team.
- Selecteer de bestrafte speler(s) door met de linkermuisknop op betreffende nummer(s) te klikken.
- Selecteer de straftijd, deze staat standaard ingesteld op 2 min.
- Bij een dubbele Minor (2+2) aan dezelfde speler dient er 1x extra op 2' te worden geklikt, in het schermje eronder komt dan 2+2 te staan.
- Vul de overtreding in bij 'Sorteer op IIHF-code', in de lijst eronder komt (blauwe balk) de overtreding.
- Druk op de 'Enter' toets, de bestrafte speler, met tijdsduur en overtreding, staat nu in onderste deel van het scherm. Bij een 2+2 staat dit vermeld in twee regels (2 x 2 min. apart).
- Als er meerdere straffen bij dezelfde spelonderbreking zijn opgelegd, dan kunnen die na elkaar tegelijk worden ingevoerd over beide teams.
- De algemene regel is dat altijd de overtreding dient te worden ingevoerd en niet de soort straf, zie de hoofdstukken 4.3 t/m 4.7.
- Als alle straffen zijn ingevoerd, klik dan op OK. De straffen zijn nu in het hoofdscherm te zien bij het betreffende team.

Tilburg Trappers			Straffen-assistent		Eindhoven Kemphanen		
			Relatieve tijd 220	absolute tijd 2220	Bestrafte speler 		
			Uitgezet door 				
			2' 2' BENCH MINOR 5' 10' MISC 20' GA-MI 25' MATCH 0' PEN-S				
			2 🗑️	Sorteer op IIHF-code 🗑️			
			2ND5 Second MAJOR penalty in this game ABUSE Abuse of Officials BENCH Bench minor BOARD Boarding BUT-E Butt-ending CHARG Charging CHE-B Checking from behind				
			Straf toevoegen: Dubbelklik / Enter-toets				
0 BANNINK	1 BIEZEN	3 BEER					
5 ANDRIES	7 BOSCH	9 BOS					
9 BRUIJEN	9 BERKEL	17 BOSCH					
19 BIEZEN	20 BESEMS	26 AARLE					
28 BELKOM	33 ALPHEN	35 DIJK					
39 BAANS	64 ASSOUW	75 BAARDWIJK					
88 BIERSAK	92 BAETEN	92 BERTHAUD					
98 ANDRIENKO	HC DOIDERS	T1 BERKEL					
T2 GROENIEBOER	TO TEAM OFFICIAL						
			0 AARTS	0 ANDERSONS	0 BENJAMINS		
			0 CHURCH	5 ANTONIO	6 BAKERHANS		
			7 AARTS	17 CLERMONTIS	18 AARTS		
			26 CHARMAIT	53 ANSEMS	68 BECELAERE		
			72 BECK	99 ANTONIO	HC ANDERSONS		
			T1 BECELAERE	T2 BECELAERE- DE	TO TEAM OFFICIAL		

- Selecteer de straf 2' Bench Minor
- Bij een Bench Minor dient **altijd** het vak "Uitgezeten door" te worden ingevuld. Selecteer de speler die de straf komt uitzitten door met de rechtermuisknop op de betreffende naam te klikken.
- Vul de overtreding in waarvoor de Bench Minor is gegeven in het vakje "Sorteer op IIHF-code" (Bijv. TOO-M). Vul dus **niet** in BENCH.
- Zie verder hoofdstuk 4.2
- De bench Minor is nu in hoofdscherm te zien. In de NR-kolom staat: 0. Verder is te zien door wie de straf wordt uitgezeten en voor welke overtreding.
- In het 'Afdrukvoorbeeld' van de sheet staat dan in Nr-kolom: 0/12 (als nr. 12 de straf uitzit) en in de Penalty-kolom: BE/TOO-M.

- 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
- 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.
- Het nummer van de vervangende speler die de 5 min. uitzit kunt u in het hoofdscherm intikken onder 'Uitgezeten door' (dit is geen verplichting).

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.
- De vervangende speler die de 5 min. uitzit kunt u met de rechtermuisknop selecteren (niet verplicht).
- 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 nummer van de vervangende speler die de 5 min. en 2 min. uitzit kunt u in het hoofdscherm intikken onder 'Uitgezeten door' (dit is geen verplichting).

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).
- Het nummer van de vervangende speler die de 5 min. en 2 min. uitzit kunt u in het hoofdscherm intikken onder 'Uitgezeten door' (dit is geen verplichting).

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 als PP-goal (+1 of +2) komt er een scherm tevoorschijn met daarin de vraag: "Welke speler keert er terug van de bank", zie afb.9. (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.9) 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.9:

StarttimeMMSS	Offender	PenaltyType
2220	11	BOARD
2220	28	CHARG

11

OK

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.
- **Goaliesaves:** Het aantal reddingen van betreffende goalie, indien de SOG worden bijgehouden.
- **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.10 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.11) 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.10:



The screenshot displays the 'Samenvatting' (Summary) screen of the IJshockey Nederland software. It features several data tables and control elements:

- Wedstrijdsamenvatting:** A table with columns for Period, G A:B, SOG A:B, PIM A:B, PPGF A:B, and SHGF A:B. It shows data for periods 1, 2, 3, OVT, GWS, and a TOTAL row.
- Goaliesaves:** A table with columns for GKA1, GKA2, EGA, GKB1, GKB2, and EGB. It shows data for periods 1, 2, 3, and a TOTAL row.
- Goaliestats:** A table with columns for GKA, MIP, GA, GKB, MIP, and GA. It shows data for periods 1, 2, 3, and a TOTAL row.
- Goaliewissels:** A table with columns for Time, GKA, and GKB. It shows data for periods 1, 2, 3, and a TOTAL row.
- Controls:** Includes 'Time-out A' and 'Time-out B' input fields, a 'Goaliewissels' button (highlighted with a green arrow), and a 'Livescore' section with 'TEAM A' and 'TEAM B' scores (0-0) and an 'Auto Reset' checkbox.

Afb.11: Zie pagina 13

Afb.11:

Goaliewissels

MMSS [F1] 3000 GK A GK B

☐ Use shots on goal values

24 35

49 30

- -

SoG 0 SoG 0 Saves Saves

Cancel OK

- **Time-out A en Time-out B:** vul de tijd (werkelijke wedstrijdijd) 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: **PS** en degene die het beslissende doelpunt heeft gescoord.

6.5 Announcer (Omroepen)

- Hierin komt tekst te staan die u kunt omroepen na een doelpunt en straffen.
- Voor het omroepen van de opstellingen van beide teams bij aanvang wedstrijd is het handig om via 'Makkelijke toegang' te gaan naar 'Opstelling (officieel)', hierin wordt de opstelling van beide teams overzichtelijk weergegeven.

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

- Handtekening Scheidsrechter is nog niet beschikbaar, 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, laat dan de scheidsrechter d.m.v. het 'Afdrukvoorbeeld' de sheet controleren. Als scheidsrechter akkoord heeft gegeven beëindig dan de wedstrijd door in de tijdbalk boven in het hoofdscherm 'End-Game' aan te klikken en vervolgens nog een keer op F4 te drukken.
- De verwachting is dat in de nabije toekomst 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.12.
- Controleer of in ieder geval de volgende vinkjes groen zijn en vul eventueel alsnog in:
 - Wedstrijdnummer
 - Datum
 - Evenement
 - Scheidsrechter(s)
 - Official Scorer
 - Timekeeper
 - Tijd
 - Toeschouwers
 - Locatie
- Klik hierna op 'Doorgaan naar uploaden', zie afbeelding 12.

Afb.12:

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

Wedstrijdnr.	ingevuld	✓
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	✓

Geen fouten gevonden ✓



 Terug

 Doorgaan naar uploaden

- We komen dan ik in het laatste scherm: 'Wedstrijdformulier uploaden', zie afbeelding 13.
- 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 onder 'Competitie' en 'Speelschema'. Na aanklikken van de wedstrijd en vervolgens op 'Wedstrijdverslag' is de wedstrijdsheet te bekijken.

Afb.13:

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. 14). 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. 14) 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.14) 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.11).

Afb.14:

The screenshot illustrates the 'Shots-on-goal' interface. It shows two states: an initial state with 0 shots for both teams, and a final state with 6 shots for Team A and 4 for Team B. Red arrows indicate the flow from the initial state to the final state, then to the 'SHOTS ON GOAL PER TEAM PERIOD 1' summary, and finally to the 'GK saves' table. The 'GK saves' table shows 4 saves for GKA1 and 6 for GKB1.

Shots-on-goal	
TEAM A	TEAM B
0	0
6	4

Buttons: 1, 2, 3, OT

SHOTS ON GOAL PER TEAM PERIOD 1

Team A	Team B
6	4

Buttons: OK, Cancel

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 Dick Passchier (Supervisor Bench Officials IJNL).

Via het vragenformulier op www.ijshockey.nl onder 'Welkom Bench Officials' kunt u in contact komen met Dick.

Heel veel succes toegewenst bij het gebruik van Egrep !

Bijlage 1: Zie pagina 17.

BIJLAGE 1

Handmatig invoeren van de opstelling van beide teams.

LET OP!

Dit gebeurt alleen als door onvoorziene omstandigheden de coach-app niet gebruikt kan worden.

- Gebruik de knop 'Geselecteerde wedstrijd laden' onder 'Download generic rosters'.
- Aan de hand van de geprinte opstelling dient u per team de spelers te controleren.
- Het controleren is wat omslachtig en kost tijd.
- 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.
- Het invoeren van de opstelling kan ook gedaan worden via de 'Last minute selectie-update', zie hoofdstuk 3.