

Handleiding
Electronic Game Report
EGREP

2022 - 2023



Versie 1, september 2022

1. Inleiding

Met ingang van het seizoen 2022-2023 wordt de nieuwe elektronische sheet (EGREP) ingevoerd voor alle divisies vanaf de U13. Het uitgangspunt is om alle wedstrijden live in te voeren.

In deze handleiding (versie 1- sept. 2022) worden de basis handelingen uitgelegd hoe de wedstrijdgegevens in te voeren, zonder in te gaan op eventuele andere mogelijkheden om gegevens in te voeren. In een later stadium kunnen we wat dieper ingaan op alle mogelijkheden, maar om te werken in EGREP is de basis voldoende.

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.

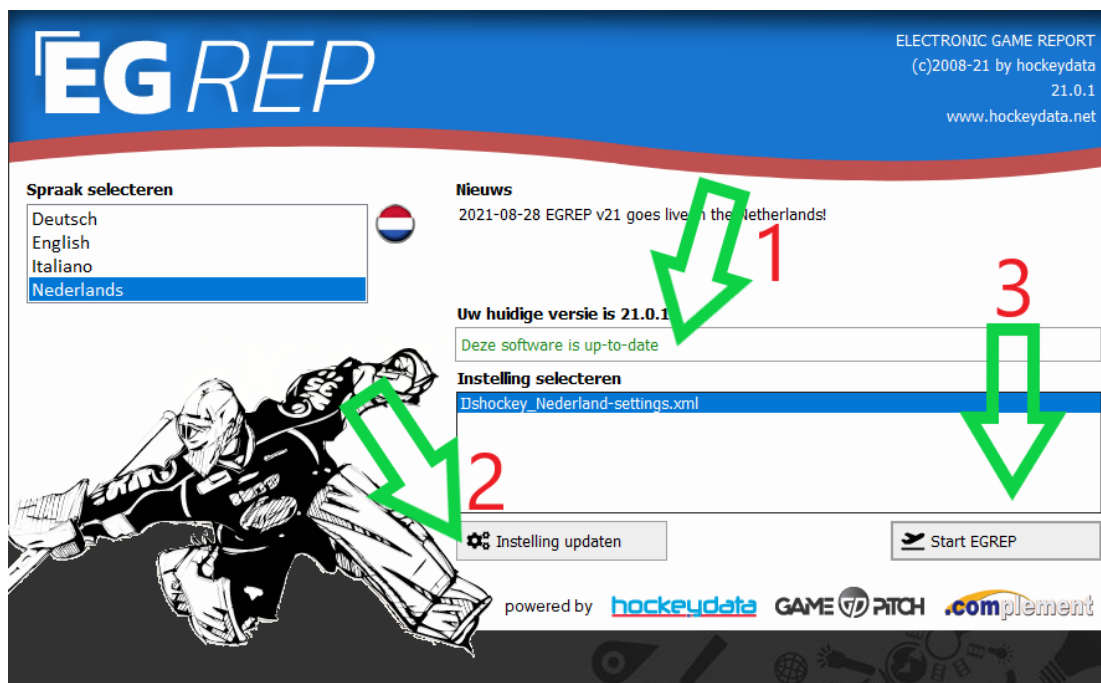
Indien clubs de wedstrijd nog niet live kunnen invoeren mag voornamelijk de digitale versie later ingevuld worden. Dan blijft de oude procedure omtrent de papieren sheet gelden. Clubs worden wel geacht binnen 24 uur alsnog de sheet digitaal aan te leveren. Sheets die op andere manieren aangeleverd worden zullen niet door de bond verwerkt worden.

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

2. OPSTARTEN EGREP

- Sluit laptop aan en controleer of er internetverbinding is.
- Open EGRep_NL. u komt dan in het Opstartscherm, zie afbeelding 1.

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', als om een wachtwoord wordt gevraagd vul in: 2021
- 3 - als de versie up-to-date is klik dan op: 'Start EGREP'

- 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:

The screenshot shows the EGREP software interface. At the top, there's a menu bar with 'EGREP Teams Online Instellingen Info'. Below it, a status bar shows 'ONLINE' and 'Check op fouten: F2'. The main area is divided into sections for 'TEAM A:' and 'TEAM B:', each with a table for player details (Nr., Achternaam, Voornaam, Tijd, G, A1, A2, Sit, Speciaal) and a table for game statistics (Tijd, Nr., Min., Overbrenging, Start, Eind, Uitgezet door, Overbrenging). A sidebar on the right contains a 'Makkelijke toegang' button, which is highlighted with a green arrow. Other sidebar options include 'Wedstrijdnr.', 'Evenement', 'Locatie', 'Tijd', 'Toeschouwers', 'Datum', and 'Leeftijdscategorie'. At the bottom, there are sections for 'Wedstrijdsamenvatting' (a table with columns for Period, G A:B, SOG A:B, PIM A:B, PPGF A:B, SHGF A:B), 'Goalestats' (a table with columns for GKA, MIP, GA, GKB, MIP, GA), and 'Goalewissels' (a table with columns for Time, GKA, GKB). A 'Livescore' field is also present.

- 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:

The screenshot shows the EGREP software interface with a menu of options. The menu is organized into three sections: 'Voor de wedstrijd', 'Tijdens de wedstrijd', and 'Na de wedstrijd'. Each section contains several buttons with icons and keyboard shortcuts. A green arrow points to the 'Wedstrijdformulier downloaden' button in the 'Voor de wedstrijd' section. The 'Voor de wedstrijd' section includes: 'Wedstrijdformulier downloaden' (Strg + D), 'Wedstrijdfunctionarissen' (Strg + F11), 'Opstelling (voorlopig)' (F12), 'Snelle opstelling' (F11), 'Opstelling (officieel)' (Strg + F12), and 'Toon leeg afdrukvoorbeeld' (Strg + F3). The 'Tijdens de wedstrijd' section includes: 'Snel opslaan / Livescore' (F4), 'Afdrukvoorbeeld' (F3), 'Laad schoten op doel en face-offs' (Strg + F), and 'Aanvullende rapporten' (Strg + F7). The 'Na de wedstrijd' section includes: 'Wedstrijdformulier uploaden' (Strg + U), 'Afdrukvoorbeeld' (F3), and 'Toon ingevuld Beslissende Penalty Shots formulier' (Strg + F8).

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

Afb. 4:

The screenshot shows the IJshockey Nederland website interface for selecting a competition. It features several key elements:

- Kies competitie (1):** A dropdown menu where 'Eredivisie' is selected.
- Laatst gebruikt:** A list of previously used competitions, with 'Eredivisie' highlighted.
- Kies tijdsperiode (2):** Radio buttons for selecting a time period, with 'alle' (all) selected.
- Toon wedstrijden (3):** A button to display the selected competition's matches.
- Wedstrijden (4):** A table listing matches with columns for ID, date, time, teams, venue, and competition. The match 'ERE002' (24.09.2022 20:00, LEE-1 vs. GRO-1) is highlighted.
- Wedstrijdinformatie (5):** A pop-up window showing details for the selected match, including the date, time, venue, and competition.
- Wedstrijdformulier downloaden (6):** Buttons for downloading the match form (app setup) and loading the selected match.

1 – Selecteer de gewenste competitie *)

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 m.b.v de muis.

5 – Klik op 'Geselecteerde wedstrijd laden' **)

*) Vriendschappelijke-/ Oefenwedstrijden zijn te vinden onder: "Exhibition games".

Om te oefenen kan 'IJSHOCKEY NEDERLAND DEMO' worden geselecteerd, als er geen wedstrijd wordt getoond, stuur dan even een berichtje (zie Slotwoord).

**) Bij competitiewedstrijden worden de opstellingen door beide coaches vóór de wedstrijd ingevoerd m.b.v de zgn. 'Coach-app, in dat geval moet er worden geklikt op: 'Download geselecteerde game (app opstelling)'

De coaches kunnen tot 15 min. voor 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 de juiste wedstrijd geselecteerd is komen we weer terug in het hoofdscherm van waaruit de wedstrijdgegevens worden ingevoerd. Nu zijn de spelerslijsten van beide teams te zien, zie afb.5.

Afb. 5:

The screenshot shows the EGREP software interface. At the top, it displays 'EGREP - electronic game report (c) hockeydata'. Below this, there are tabs for 'EGREP Teams Online Instellingen Info'. The main area is divided into several sections:

- TEAM A: Hijs Hokij Den Haag Bulets**: A table with columns for player number, last name, first name, C/A, position, L, SoG, FO, and a 'Tijd' column. A red arrow labeled '1' points to this table.
- TEAM B: Hijs Hokij Den Haag 3**: A similar table for the second team. A red arrow labeled '2' points to this table.
- Wedstrijdsamenvatting**: A table with columns for Period, G A:B, SOG A:B, IM A:B, PPGF A:B, and SHGF A:B. A red arrow labeled '2' points to this table.
- Goaliewissels**: A table with columns for Time, GKA, and GKB. A red arrow labeled '3' points to this table.
- Livescore**: A field for the current score, currently showing '0-0'.
- Match Details**: A sidebar on the right containing information like 'Wedstrijdnr.', 'Evenement', 'Locatie', 'Tijd', 'Toeschouwers', and 'Datum'.

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

2 - Invullen van de wedstrijdfunctionarissen: Scheidsrechters, Coaches, Bench Officials

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 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.
- In de beginfase van het gebruik van EGREP kan het nog voorkomen dat clubs de wedstrijd nog niet live kunnen invoeren, dan mag de digitale versie later worden ingevoerd. Zie ook het voorgaande bij de inleiding.
- Zo lang de overgangsfase bestaat waarbij een club nog niet in staat is alle wedstrijden live in te voeren, dienen de coaches er rekening mee te houden dat ze ook altijd nog hun opstelling op papier moeten kunnen overhandigen, ook al is vooraf de 'Coach-app' gebruikt, zie hoofdstuk 3.

3. Handmatig invoeren van de opstelling van beide teams.

- Dit is alleen noodzakelijk als de opstellingen niet 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, dus als vooraf bekend is dat de opstellingen niet digitaal via de coach-app worden aangeleverd, dan op tijd, 1 uur vóór aanvang wedstrijd, aanwezig zijn.
- De spelers (vermeldt in de spelerslijst bij Team 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) en voeg dan toe aan de opstelling.

Afb.6:

DCU Dragons Utrecht		Last minute selectie-update				
		<input type="button" value="←"/> <input type="button" value="→"/>				
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

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 speler dan niet mag spelen.
- Naast het rugnummer van iedere speler, dient ook te worden ingevuld wie de Captain (C) en Assistent-captain (A) is en verder de positie van de speler (Pos): GK , D , F.
- 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. De enige Team Officials die hierin (voorlopig) wel worden ingevoerd zijn de beide coaches, anders zijn hun namen niet te zien op de IJNL-site.
- Bij de Team Officials staat in de opstelling in de kolom van het rugnummer hun functie: HC=Head Coach, AC=Assistent Coach, TM=Team Manager of gewoon onder T1, T2, T3, etc, (Maximaal 8 team officials per team). En in de Positie-kolom (Pos): TO.

4. Het invoeren van de wedstrijdgegevens.

- Voordat we beginnen met de wedstrijd moet gecontroleerd worden of de wedstrijdklok afloopt of ooploopt. De regel is dat de wedstrijdklok afloopt, maar er kan ook worden gewerkt met een ooplopende klok, dit is per club verschillend. Als de wedstrijdklok ooploopt dan dient dit onder ‘Instellingen’ (in menubalk, bovenaan het scherm) te worden aangevinkt.
- Verder kunnen we in de tijdbalk aanklikken 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. Aan de hand van de ingevulde tijden bij goals en straffen schuift dit gedurende de wedstrijd automatisch op.

- 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.
- Zeker in de beginfase van Egrep (seizoen 2022-2023) is het zeer aan te bevelen om altijd een kladsheet bij te houden, ook al wordt de wedstrijd live ingevoerd.
- 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 met enige regelmaat F4 in om de live verbinding up-to-date te houden.
- Gedurende de wedstrijd kunnen we via 'makkelijke toegang' naar 'Afdrukvoorbeeld' om te controleren hoe de wedstrijdsheet is ingevuld. De wedstrijdsheet is ook op de IJNL-site te zien bij de wedstrijduitslagen (via aparte link) als de wedstrijd is ingevoerd.
- 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 scherm 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.
- 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.
- 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 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 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 en A2 : nr(s) van speler(s) die assist heeft/hebben gegeven
 - Sit. = Situatie: +1, +2 (Powerplay goal) of EQ = Equal of -1, -2 (shorthanded goal)
 - Type = soort van goal → AG: Awarded Goal = toegewezen goal / EN: Empty Net / Goal: regulier doelpunt / PS: doelpunt gescoord vanuit een Penalty Shot.

Afb. 7:

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 BAARSSSEN	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 Powerplay
-2 -1 0 +1 +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 schermpje voor het invoeren van de straffen.
- Klik op '+' om een straf in te voeren.
- Zie verder hoofdstuk 4.1 (invoeren doelpunten) bij de punten 3 en 4.
- Na op OK te hebben gedrukt verschijnt het scherm 'Straffen-assistent': zie afb.9.
- Links de rugnummers en namen van het thuisteam en rechts het bezoekende team.
- Selecteer de bestrafte speler(s)
- Selecteer de straftijd, deze staat standaard ingesteld op 2 min.
- Bij een dubbele Minor (2+2) aan dezelfde speler dient er 2 x een 2 min. straf te worden ingevoerd.
- 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 scherm.
- Als er meerdere straffen bij dezelfde spelonderbreking zijn opgelegd, dan kunnen die tegelijk worden ingevoerd.
- 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.

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.
- Selecteer de vervangende speler die de 5 min. uitzit d.m.v. de rechtermuisknop.
- 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)
- Na 'Enter' komt de overtreding in het onderste scherm.
- Klik 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. aan dezelfde speler

- Als tijdens een spelonderbreking een speler een 2 min. straf krijgt en ook nog een 5 + 20 min, dan moet dit in de juiste volgorde worden ingevoerd nl: eerst de 5 min. met daarbij de overtreding, dan de 2 min. met de overtreding en als laatste de 20 min met overtreding.
- Geef hierbij ook aan (d.m.v. rechtermuisknop) wie de 5 min. als vervangende speler komt uitzitten.

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

- Als tijdens een spelonderbreking een speler een 2 min. straf krijgt en ook nog een Match Penalty (25') dan moet eerste de 25 min. worden ingevoerd en aansluitend de 2 min. met de daarbij behorende overtredingen.
- Geef hierbij ook aan (d.m.v. rechtermuisknop) wie de 5 min. (van de Match Penalty) als vervangende speler komt uitzitten.
Dit is nog een technisch probleem in EGREP, automatisch wordt de 2 min. als eerste vermeld en daarna de 25. Spelregel technisch klopt dat niet, hier wordt nog nader naar gekeken.

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.
- Selecteer d.m.v. linkermuisknop het betreffende rugnummer waarvan de straf vervalt (regel wordt blauw) en bovenin komt dan **vet** gedrukt het rugnummer van de speler die terug mag op het ijs.

- In de Eind-kolom bij de vervallen straf tijd 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:

➔ **Welke speler keert er terug van de bank?**

StarttimeMMSS	Offender	PenaltyType
1012	2	BOARD
1012	13	CHARG

OK

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 niet gebruikt.
- **Goaliestats:** De statistieken van beide goalies, welke goalies er hebben gespeeld, het aantal strafminuten per goalie 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 een goaliewissel plaatsvindt noteer dan de tijd dat de nieuwe goalie op het ijs komt. Sluit de wedstrijd altijd af met: 60:00 (in Time-kolom) en een liggend streepje onder GKA en GKB. Als de goalie wordt gewisseld voor een extra speler (Niet bij een uitgestelde straf !) vul dit dan ook in onder Goaliewissel: Tijd en een liggend streepje.
- **Time-out A en Time-out B:** vul de tijd in als er door een team een Time-out wordt aangevraagd. Het aanvragen van een Time-out mag alleen maar in de Ere-divisie !!

6.2 Wedstrijdfunctionarissen

- Zie ook hoofdstuk 3 – aandachtspunt 12. Voor aanvang wedstrijd invoeren: Scheidsrechter(s) + linesmen – Official Scorer + Timekeeper + Strafbank Officials – Coach Team A en Team B. De rest van de functies laten we leeg.

6.3 Opmerkingen

- Hier doen we in principe niet veel mee. 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: "Scheidsrechtterrapport volgt".

6.4 BPS/Stats

- Hierin kunnen de Beslissende Penalty Shots worden bijgehouden. Dit is alleen van toepassing in de Ere-divisie.

6.5 Announcer

- Hierin komt tekst te staan die u kunt omroepen na een doelpunt en straffen, maar bij het maken van deze handleiding werkte dit (nog) niet goed. Het advies is om dit voorlopig maar niet te gebruiken, voorheen kenden we dit hulpmiddel überhaupt niet.

6.6 Teamkleuren

- Hiermee kunt u de teams een kleurtje geven ter onderscheiding, is een leuk speeltje maar verder niet van groot belang.

6.7 Error Check


- In dit scherm kunt u eventuele fouten checken (bijv. dat een rugnummer dubbel in de opstelling staat).

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.
- In de loop van seizoen 2022-2023 zullen de scheidsrechters d.m.v. een app een QR-code moeten scannen die door Egrep gegenereerd zal worden. Hiermee geeft de scheidsrechter zijn akkoord en kan de Official Scorer de wedstrijd uploaden. Als dit wordt ingevoerd dan dienen de clubs alle wedstrijden live in te voeren, achteraf invoeren is dan niet meer mogelijk.
- 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.11.
- Controleer of de vinkjes groen zijn, niet alles is van belang wat er wordt benoemd, sommige functies zijn onbelangrijk of niet van toepassing bij IJNL.
- Klik hierna op 'Doorgaan met uploaden', zie afbeelding 11.

Afb.11:

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	✓	

- We komen dan ik in het laatste scherm: 'Wedstrijdformulier uploaden', zie afbeelding12.
- 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 is ook het wedstrijdformulier te zien.


Afb.12:

Wedstrijdformulier uploaden

Wedstrijdnr.	Team A (Thuis)	Team B (Uit)
3Z-005	Hijs Hokij Den Haag Bullets	Hijs Hokij Den Haag 3

Upload status
NOT STARTED

Server messages
17:21:07: Contacting server...
17:21:07: Game status on server: NOT STARTED



8. Slotwoord

Zoals in de inleiding al gezegd zijn niet alle functies in het EGREP-systeem besproken, dit zou het te onoverzichtelijk maken en onnodig ingewikkeld. Met de basiskennis uit deze handleiding kunnen de wedstrijden worden ingevoerd en kan het systeem werken 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 via email of bellen/WhatsApp: dick.passchier@ijshockeynederland.nl of 06-53239481

Heel veel succes toegewenst bij het gebruik van Egrep !