Handboek Bench-official

Handboek voor Leiden Lions, versie 9
Bijgewerkt tot en met 2 oktober 2026

Inhoudsopgave

1 Inleiding 1

2 Official scorer 2

2.1 Verantwoordelijkheden 2
2.2 Procedures 2
2.3 Wedstrijdformulier (E-GREP) 3

3 Tijdopnemer 15

3.1 Verantwoordelijkheden 15
3.2 Procedures 15
3.3 Cube en scorebord 16

4 Stadionomroeper 26

4.1 Verantwoordelijkheden 26
4.2 Procedures 26
4.3 Microfoon 26
4.4 Omroepberichten 27
4.5 Muziek 29

5 Straftijdwaarnemer 30

5.1 Verantwoordelijkheden 30
5.2 Procedures 30

6 Straffen 31

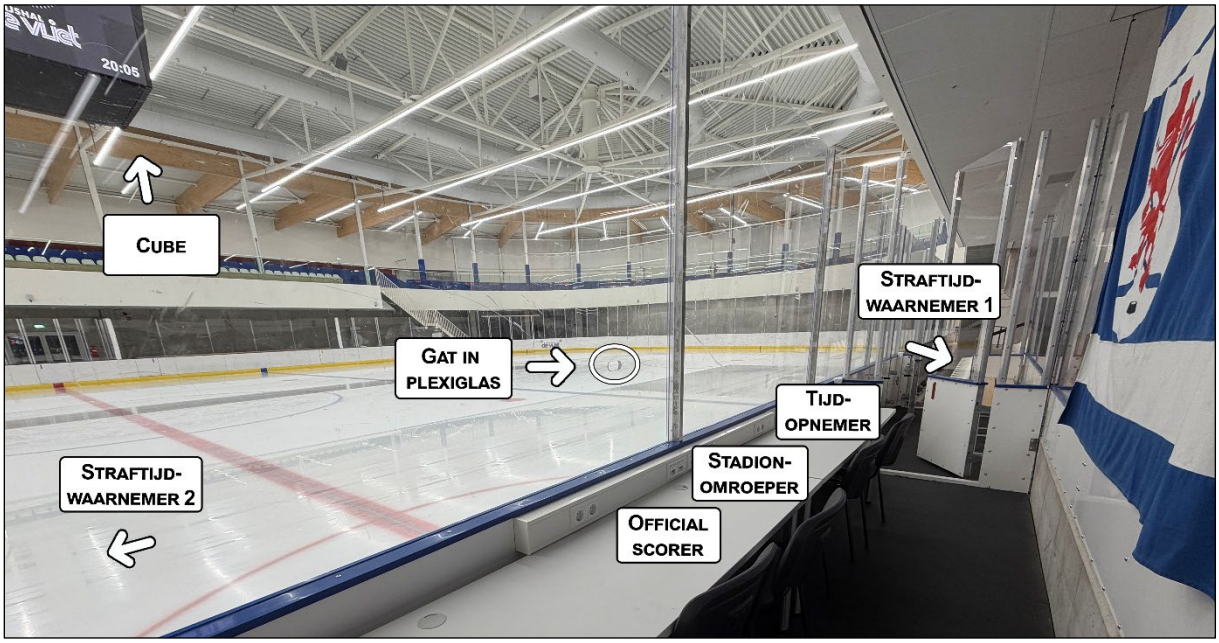
6.1 Type straffen 31
6.2 Uitgestelde straffen 34
6.3 Wegstrepen van straffen 35
6.4 Vervallen van straffen 35

1 Inleiding

Bench-officials zijn onmisbaar tijdens ijshockeywedstrijden. Zonder deze personen verloopt een wedstrijd chaotisch. De volgende type bench-officials worden onderscheiden.

Bench-official	Verantwoordelijkheid
Official scorer	• algehele leiding van het gehele bench-officialteam • invullen van het wedstrijdformulier
Tijdopnemer	• bedienen van de cube
Stadionomroeper	• omroepen van berichten via de geluidsinstallatie • afspelen van muziek tijdens de wedstrijd (optioneel)
Straftijdwaarnemers	• bedienen van de strafbankdeurtjes • controleren dat spelers niet te vroeg het ijs betreden

Bench-officials nemen plaats in de official bank, die bevindt zich tussen de twee strafbanken.



Type	Plek
Official scorer	Het dichtst bij het gat in het plexiglas
Tijdopnemer	Rechts naast de official scorer/stadionomroeper
Stadionomroeper	Direct links of rechts van de official scorer
Straftijdwaarnemers	Elk in één van de twee strafbanken

Dit handboek bespreekt per type bench-official in een apart hoofdstuk de procedures die tijdens een wedstrijd gelden. Neem gedurende het seizoen het gehele handboek tenminste één keer door, zodat je elkaar weet aan te vullen of vervangen. Deze hoofdstukken veronderstelt dat de persoon bekend is met door scheidsrechters uitgedeelde straffen. Straffen maken een wedstrijd voor een bench-official moeilijker. Hoofdstuk 6 gaat geheel in hoe om te gaan met straffen. Bepaalde situaties komen maar een paar keer per seizoen voor en sommige niet eens gedurende elk seizoen. Ervaring met deze situaties opdoen is lastig. Lees dit hoofdstuk af en toe door om je kennis op pijl te houden.

De wedstrijden van U9/U11 vormen een uitzondering. Zij hebben alleen een tijdopnemer nodig en die persoon hoeft alleen dat hoofdstuk door te nemen. Ook straffen zijn daar niet van toepassing.

2 Official scorer

2.1 Verantwoordelijkheden

- De algehele leiding over het bench-officialteam.
- Contactpersoon voor de scheidsrechters.
- Invoeren van het wedstrijdformulier.
- Omroepen van mededelingen (bij afwezigheid stadionomroeper).
- Bewaken van de maximale speelduur.

2.2 Procedures

2.2.1 Voor de wedstrijd

1. Neem van thuis een pen en kladblokje mee. De doorgifte van goals en straffen door de scheidsrechter gaat te snel om direct in het programma in te voeren.

2. Is er voor jouw wedstrijd een andere wedstrijd? Ga naar de official bank en vervolg bij stap 10.

3. Het glas aan de achterzijde van de official bank weerspiegelt hinderlijk in het kijkglas. Pak uit het ijshockeyhok de blauwe Leiden Lions vlag en plak die over de achterzijde met plakband vast.

4. Op de ijsbaan ligt een door Leiden Lions beschikbaar gestelde laptop voor het invoeren van het wedstrijdformulier. Gebruik de laptop met zorg en laat deze altijd op de ijsbaan. De laptoptas is opgeborgen in een grote plastic doos in de juryruimte. Deze ruimte bevindt zich aan het einde van de warming-up ruimte. Neem de plastic doos mee en ga naar de official bank.



5. Haal de volgende onderdelen uit de plastic doos:
   - Laptoptas inclusief elektriciteits- en internetkabel.
   - Stekkerdoos.



6. Monteer de stekkerdoos en elektriciteitskabel.

7. Monteer het netwerk:
   - Plug de internetkabel in outlet **PK3-0-AN001** of **AN002**.

8. Start de laptop op. Het wachtwoord staat op de laptop.

9. Start het programma E-GREP op (zie 2.3.1).

10. Download in E-GREP het lege wedstrijdformulier van de wedstrijd (zie 2.3.2).

11. Controleer de beide opstellingen (zie 2.3.3).

2.2.2 Tijdens de wedstrijd

- Vul het wedstrijdformulier in (zie 2.3.4 tot en met 2.3.12).
- Tijdens de wedstrijd verzorgt de stadionomroeper de omroepberichten (zie hoofdstuk 4). Is hiervoor geen aparte persoon, dan is dit ook jouw taak. Deze taak maakt een belangrijk onderdeel uit van de wedstrijdbegeleiding. Zonder omroepberichten ontstaat er onduidelijkheid en rumoer bij spelers, coaches, scheidsrechters en publiek.
- Laat geen personen in de official bank toe die geen onderdeel zijn van het bench-officialteam van jouw wedstrijd. Verzoek deze personen vriendelijk om de official bank te verlaten.

2.2.3 Tijdens pauzes

Elke wedstrijd kent twee soorten pauzes. Bij een dweilpauze mogen bench-officials de official bank verlaten. Zorg dat iedereen op tijd terug is. Vanuit de kantine zie je de cube niet! Noteer voor vertrek de echte tijd en ga uiterlijk na 13 minuten terug.

Onderwerp	Benchpauze	Dweilpauze
Wanneer	na 1e periode	na 2e periode
Lengte pauze	3 minuten	15 minuten
IJs dweilen	nee	ja
Spelers verblijven in	spelersbank	vrije keuze
Bench-officials	official bank	vrije keuze

2.2.4 Tijdens de laatste periode

Voor iedere wedstrijd is 2 uur en 15 minuten ingepland. Blijf alert op zaken waardoor er gedurende langere tijd niet wordt gespeeld (zoals blessure en defecte zamboni). Er is ruimte om een gebeurtenis op te vangen. Een kleine overschrijding is toegestaan. Zie de tabel met de begin- en eindtijden.

Begintijd	Eindtijd
12:30	14:45
15:00	17:15
17:30	19:45
20:00	22:15

De official scorer moet bij een dreigende grote overschrijding de bevoegdheid nemen om de wedstrijdduur te verkorten en over te schakelen naar doorlopende speeltijd, waarbij de speelklok bij een spelonderbreking doorloopt. Hulpmiddel: een periode van 20 minuten zuivere speeltijd duurt in werkelijkheid ongeveer 35 minuten. Streef ernaar om de laatste vijf minuten van de wedstrijd met zuivere speeltijd te spelen. Breng tijdig de scheidrechter op de hoogte en neem in overleg het besluit om daadwerkelijk met doorlopende tijd te spelen.

2.2.5 Na de wedstrijd

1. Upload het wedstrijdformulier naar IJshockey Nederland (zie 2.3.13).

2. Maak een back-up van het ingevoerde wedstrijdformulier (zie 2.3.14).

3. Ruim alle spullen op (kopjes, papiertjes en andere rommel).

4. Volgt er na jouw wedstrijd geen aansluitende wedstrijd:
   - Stop de laptop met toebehoren en de stekkerdoos in de plastic doos.
     De tijdopnemer legt ook enkele spullen van het geluid in de doos terug.
   - Leg de plastic doos terug in de juryruimte.

2.3 Wedstrijdformulier (E-GREP)

Het wedstrijdformulier is de digitale verwoording van de wedstrijd. Je voert een wedstrijdformulier tijdens de wedstrijd in via het programma **E**lectronic **G**ame **Rep**orting (E-GREP). Alleen jij en de scheidsrechter mogen gegevens invoeren in E-GREP. Het invoeren gaat via de volgende stappen.

Stap	Actie	Paragraaf
1	Opstarten programma	2.3.1
2	Wedstrijdformulier downloaden	2.3.2
3	Wedstrijdgegevens invoeren (goals, straffen)	2.3.3-2.3.12
4	Wedstrijdformulier uploaden	2.3.13
5	Back-up maken	2.3.14

- Als je problemen ondervindt met invoeren, blijft proberen het programma te gebruiken. Lukt dit echt niet, maak dan een back-up en ga over op het gebruik van een papieren wedstrijdformulier. Neem contact op met de wedstrijdsecretaris.
- Geeft de scheidsrechter een rugnummer door die niet in de opstelling staat? Verwittig zo spoedig mogelijk deze scheidsrechter, omdat er dan meer aan de hand is.

2.3.1 Opstarten programma

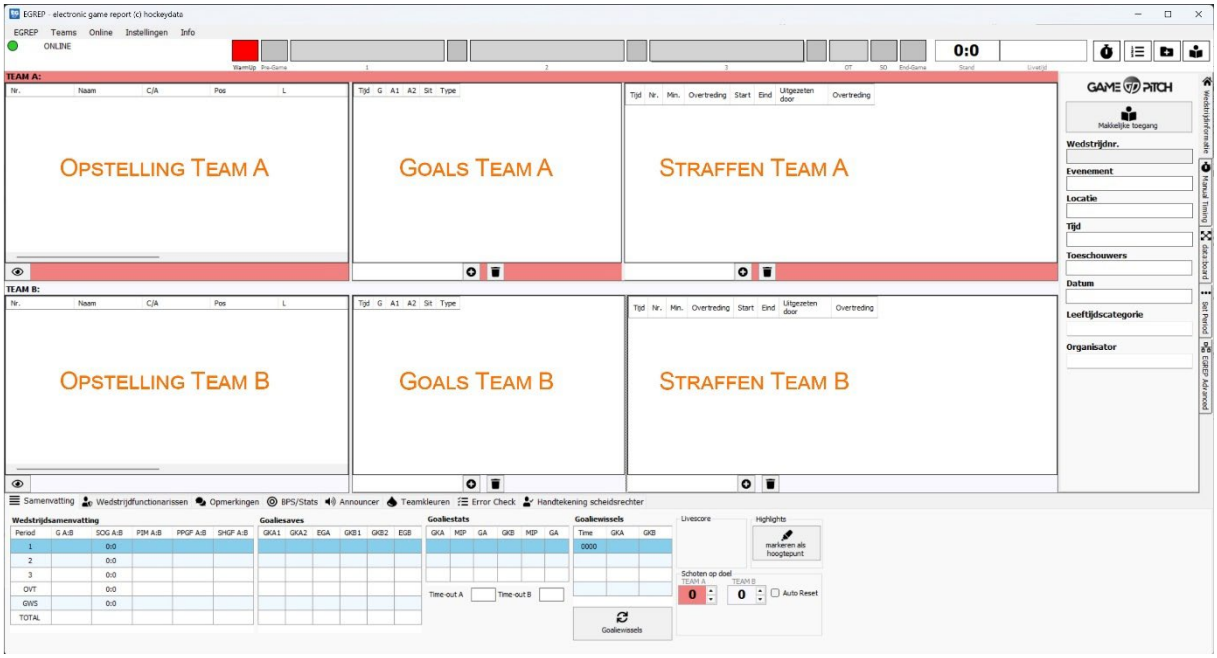
1. Klik op de desktop op het icoon: 
   Een pop-up verschijnt.

2. Kies bij **Spraak selecteren** voor je taal.
   Deze handleiding gebruikt Nederlands.

3. Klik op **[EGREP starten]**.



Het hoofdscherm bevat de opstellingen, goals en straffen van beide teams. De andere gegevens voer je in via de tabbladen onder in het scherm.

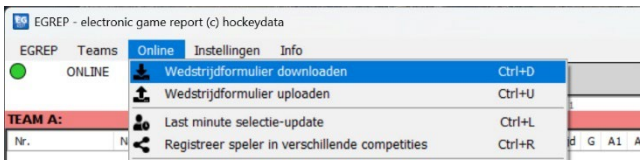


Bovenin staat een balk die als gevolg van het invoeren van goals en straffen oploopt van **Pregame** tot **End Game**. Zo zie je waar de wedstrijd zich op dat moment ongeveer bevindt. De huidige stand en het tijdstip van de laatste ingevoerde goal of straf bevinden zich rechts naast deze blak.

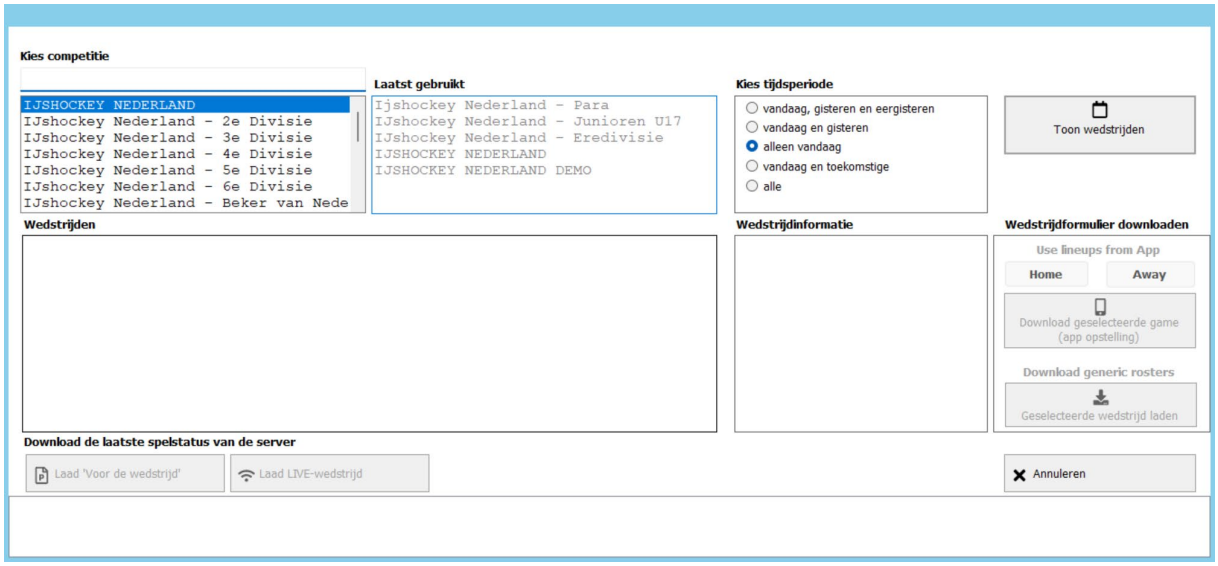
2.3.2 Wedstrijdformulier downloaden

Voordat je een wedstrijdformulier invoert, haal je eerst je wedstrijd op.

- Klik in het menu onder **Online** op **Wedstrijdformulier downloaden**.

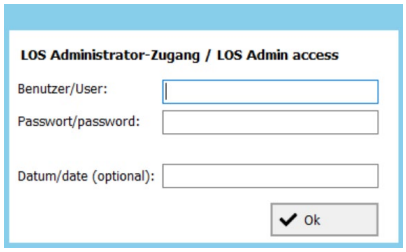


- Het zoekscherm verschijnt.

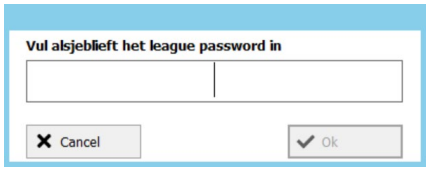


Selecteer bij **Kies competitie** de juiste divisie.
Klik op **[Toon wedstrijden]** om de wedstrijden van vandaag op te halen.

- Eventueel verschijnt de volgende pop-up. Voer niets in en klik op **[OK]**.



- Voer in de volgende pop-up de waarde **2021** in en klik op **[OK]**.

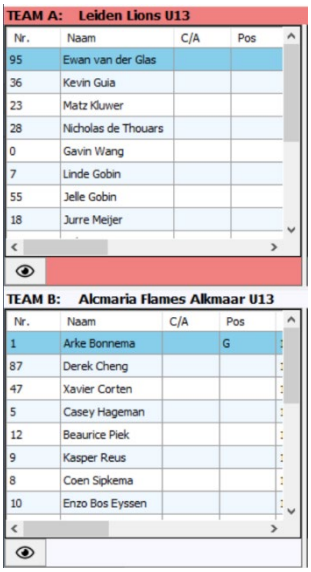


- Selecteer in de tabel **Wedstrijden** de wedstrijd die je gaat invoeren.



- Klik op **[Download geselecteerde game (app opstelling)]**.
Je keert terug in het hoofdscherm. Elk team toont nu de beschikbare opstelling.

2.3.3 Opstellingen



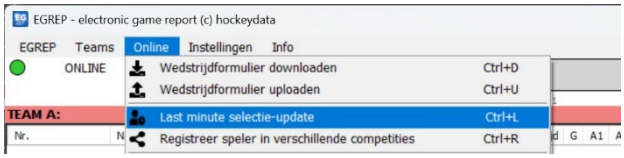
Bepaal of de teams hun opstelling via de coach app hebben opgegeven:

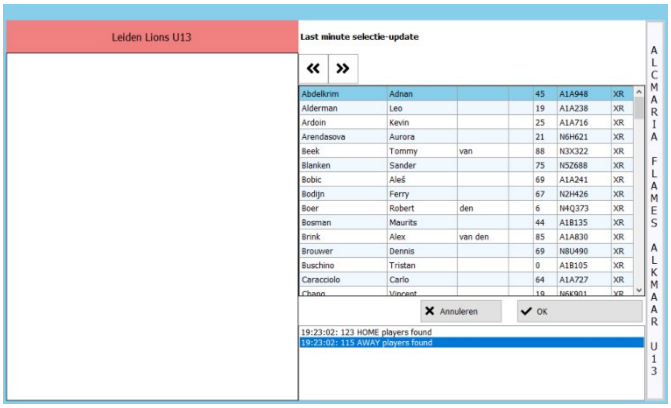
- Heeft elk team een opstelling? Je bent klaar met de opstellingen.
- Is een opstelling leeg? Haal de opstelling bij de coach op:
  - Posities, rugnummers, namen en bondsnummers van de spelers.
  - Namen en bondsnummers van de coach en teambegeleiders.
  - Captain en assistent captain(s).
  - Startende goalie.

  Voeg alle personen handmatig aan de opstelling toe (zie hieronder).

Persoon toevoegen

- Klik in het menu onder **Online** op **Last minute selectie-update**.





- Het scherm toont voor het thuisteam alle bij IJshockey Nederland aangemelde spelers en teambegeleiders.
- Klink rechts op de naam van het bezoekende team voor hun namenlijst.
- De lijst is gesorteerd op achternaam, de teambegeleiders staan onderaan.
- Staat een persoon niet in de lijst, dan mag deze niet aan de wedstrijd deelnemen (scheidsrechter informeren).
- Selecteer de gewenste speler of teambegeleider.
- Klik op « om de geselecteerde persoon naar het blok ernaast te verplaatsen.
  Klik op » om de geselecteerde persoon weer uit dat blok te halen.
- Klik op **[OK]** om alle personen in het blok toe te voegen aan de opstelling.

Persoon verwijderen

Staat een persoon in de opstelling en is deze toch niet bij de wedstrijd aanwezig is, haal deze persoon dan weg door het bijbehorende vakje **Nr.** leeg te maken.

verberg alle niet-aanwezige personen

toon alle niet-aanwezige personen

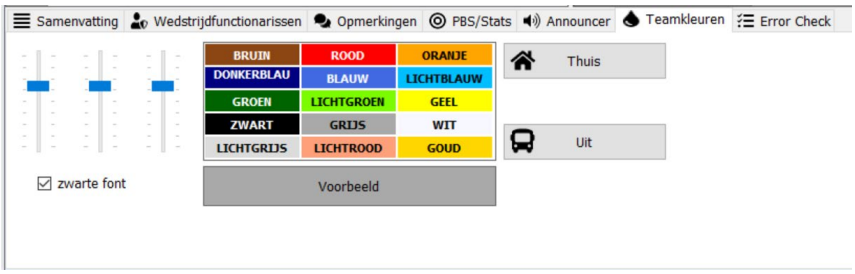
Opstelling controleren

Wijzig een waarde in een opstelling door op het vakje te klikken en de waarde te wijzigen.

Veld	Omschrijving	Voor speler	Voor teambegeleider
Nr.	Rugnummer / functie	Getal tussen **1** en **99**	Head Coach = **HC**, Overig = **T1** tot **T8**
Pos	Positie	Defence = **D**, Forward = **F**, Goalie = **GK**	Altijd de waarde **TO**
C/A	(Assistant-)captain	Captain = **C**, Assistant-captain = **A**	N.v.t.

2.3.4 Teamkleuren

Geef per team de kleur van de jersey aan. Op bepaalde schermen komen deze kleuren terug, zodat je eenvoudig het juiste team bepaalt. Klik onderin op het tabblad **Teamkleuren**.



- Klik op de kleur van het thuisspelende team en klik op **[Thuis]**.
- Klik op de kleur van het bezoekende team en klik op **[Uit]**.

2.3.5 Goals

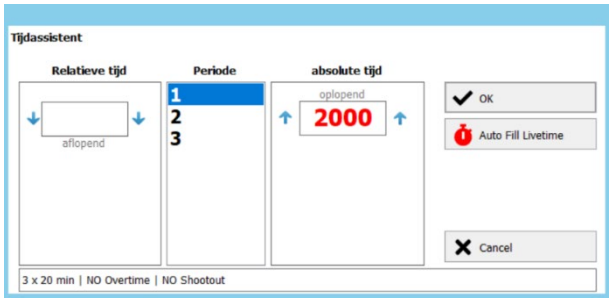


Per team is een apart gedeelte om de goals in te voeren.

- Met ⊕ voeg je een goal toe.
- Met 🗑 verwijder je een geselecteerde goal.

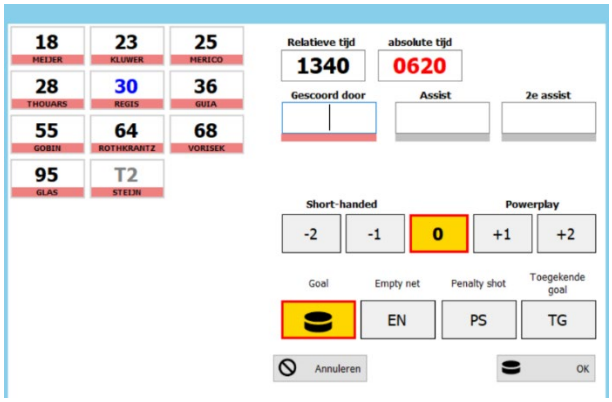
De scheidsrechter geeft bij een goal de doelpuntenmaker door en daarna de assists. Bijvoorbeeld: “9 (uit) 15 (en) 4”.
Volg deze stappen voor het toevoegen van een goal.

Stap 1. Tijdstip



- Voer bij de **Relatieve tijd** de tijd op het scorebord in. Voer **13:40** in als **1340**.
- Kies bij **Periode** voor de juiste periode.
- Klik op **[OK]** om verder te gaan.

Stap 2. Goal & assists



- Is het tijdstip onjuist, klik dan op het veld **Relatieve tijd**. Je keert terug naar stap 1.
- Het veld **Gescoord door** is geselecteerd (zie het gekleurde balkje onder het vakje).
- Klik links op het rugnummer van de speler.
- De focus verschuift naar het veld **Assist**.
- Klik op het rugnummer van de eerste assist.
- De focus verschuift naar het veld **2e assist**.
- Klik op het rugnummer van tweede assist.
- Als er geen eerste en/of tweede assist is, laat de desbetreffende velden dan leeg.

Stap 3. Spelsituatie

Kies met de knoppen **[-2]** tot en met **[+2]** wat de spelsituatie was, hierbij is **[0]** al geselecteerd.

Knop	Terminologie	Het scorende team stond op het ijs met...
-2	Short-handed -2	2 spelers minder dan het andere team
-1	Short-handed -1	1 speler minder dan het andere team
0	Even strenght	evenveels spelers op het ijs (5-5 of 4-4)
+1	Power play +1	1 speler meer dan het andere team
+2	Power play +2	2 spelers meer dan het andere team

Stap 4. Bijzondere goal

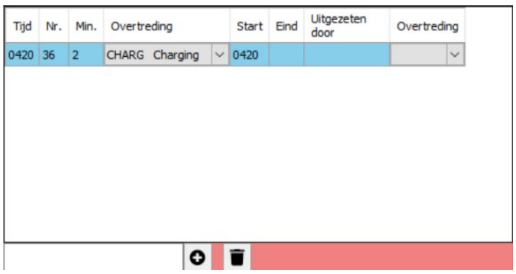
Geef aan of er sprake is van een bijzonder goal. De optie **Goal** is standaard geselecteerd.

Knop	Terminologie	Omschrijving
Goal	Normale goal	Er is geen sprake van een bijzondere goal
EN	Empty Net	Het verdedigende team had geen goalie op het ijs (gescoord in leeg doel)
PS	Penalty Shot	Het aanvallende team scoort vanuit een Penalty Shot
TG	Toegekende goal	De puck is niet in de goal beland, maar de scheidsrechter kent toch een goal toe

Stap 5. Opslaan

Klik op **[OK]** om de goal toe te voegen. Druk op **F4** (of **Fn** + **F4**) om de wijziging ook door te zetten naar IJshockey Nederland. Bovenin verschijnt even een groen blokje.

2.3.6 Straffen



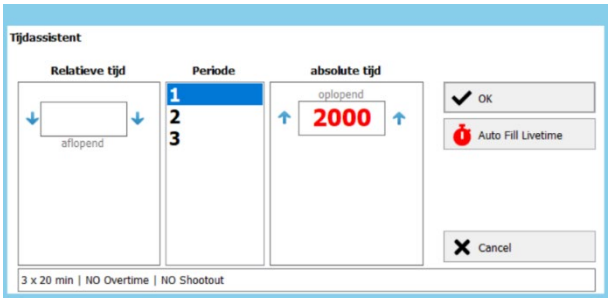
Per team is een apart gedeelte voor de straffen.

- Met ⊕ voer je alle straffen in die in hetzelfde spelmoment zijn opgelegd aan beide teams.
- Met 🗑 verwijder je een geselecteerde straf.

Volg deze stappen voor het toevoegen van een straf.

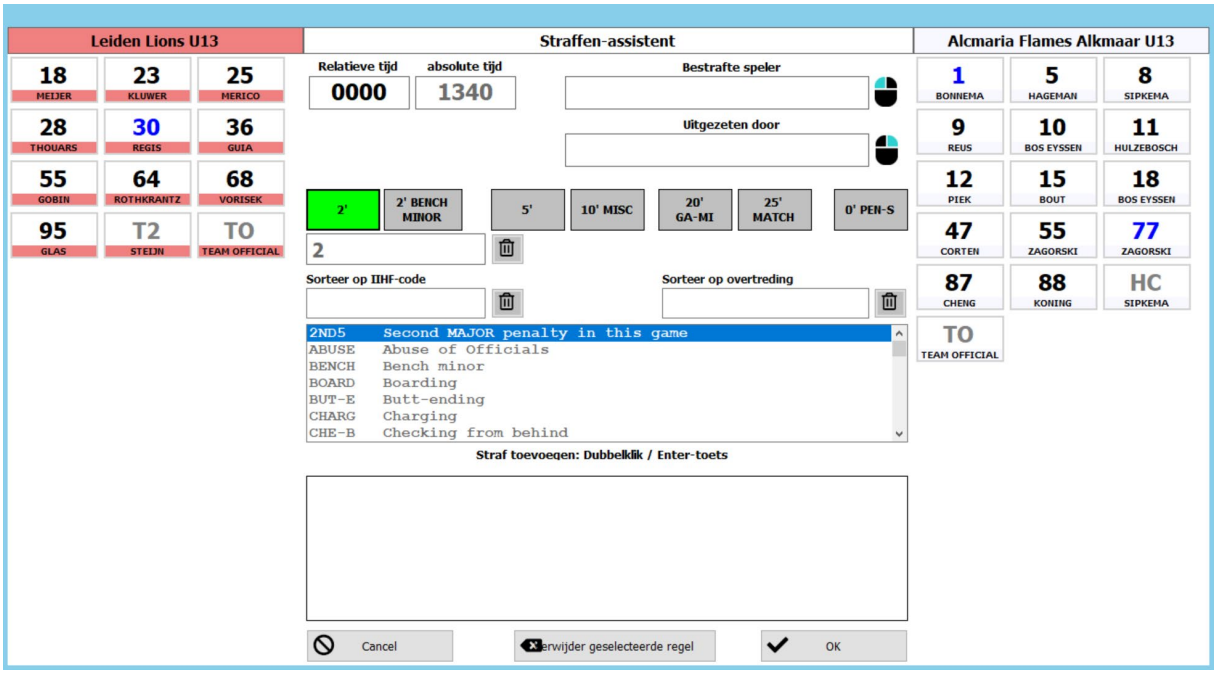
Stap 1. Tijdstip

- Voer bij de **Relatieve tijd** de tijd van het scorebord in. Voer **13:40** in als **1340**.
- Kies bij **Periode** voor de juiste periode.
- Klik op **[OK]** om verder te gaan.



Stap 2. Straf

Voer alle straffen in die in dit spelmoment zijn opgelegd. De opstelling van het thuisteam staat links, die van het bezoekende team rechts. Doorloop voor elke straf de volgende stappen.



- **Bestrafte speler**
  Selecteer met de **linker** muisknop de speler die de straf heeft begaan (veld **Bestrafte speler**).
  Bij een **2' BENCH MINOR** is er meestal geen bestrafte speler en laat je dit veld leeg.

- **Uitgezeten door**
  Als de straf een **2' BENCH MINOR** is of als een andere speler de straf uitzit dan die de straf krijgt, selecteer dan met de **rechter** muisknop de speler die (extra) in de strafbank plaatsneemt (veld **Uitgezeten door**). Het is mogelijk dat zowel **Bestrafte speler** als **Uitgezeten door** zijn ingevuld.

- **Strafmaat**
  Selecteer via de knoppen **[2']** tot en met **[0' PEN-S]** het aantal strafminuten.
  Klik bij een Double Minor (2+2) twee keer op **[2']**. Je krijgt dan de optie **[2+2]**.

Knop	Minuten	Type straf
2'	2	Minor Penalty
2' BENCH MINOR	2	Bench Minor Penalty
5'	5	Major Penalty
10' MISC	10	Misconduct Penalty
20' GA-MI	20	Game Misconduct Penalty
25' MATCH	25	Match Penalty
0' PEN-S	0	Penalty Shot

- **Overtreding**
  Typ bij **Sorteer op IIHF-code** of **Sorteer op overtreding** de eerste letters in van de overtreding.
  Dubbelklik op de juiste regel of selecteer deze eerst en druk op **[Enter]** om de ingevoerde straf toe te voegen aan de tabel er onder.
  Kies hier nooit voor MISC, GA-MI, MATCH of PEN-S ook al heb je bij de strafmaat voor die waarde gekozen. Kies altijd de overtreding waarvoor die hoge strafmaat is gegeven (*hooking*, *tripping*, *roughing*, etc.).

Herhaal de bovenstaande stappen voor alle straffen die op dit tijdstip zijn opgelegd.

Stap 3. Opslaan
De tabel bevat nu één of meerdere regels.
- Controleer of de straffen kloppen.
- Voer een vergeten straf alsnog in.
- Klik op **[OK]** om de toe te voegen.
- Druk op **F4** of **Fn** + **F4** om de wijziging ook door te zetten naar IJshockey Nederland.



Stap 4. Eindtijd
Mag een speler de strafbank verlaten, voer dan in kolom **Eind** de eindtijd in. Dit is meestal 2 minuten na de start van de straf, maar kan als gevolg van een goal eerder zijn.

2.3.7 Goaliewissels

De startende goalies en goaliewissels voer je in op het tabblad **Samenvatting**.



Startende goalies
Voer achter **0000** de startende goalies in (**GKA** voor team A, **GKB** voor team B).

Goaliewissel
- Klik met de muis in de kolom **Time** op het eerstvolgende lege veld.
- Voer het tijdstip van de goaliewissel in. Dit is niet de tijd op het scorebord, maar de verlopen speeltijd. Bijvoorbeeld: bij een speelklok in de 2e periode van 13:40 is de verlopen speeltijd 2000 (1e periode) + 620 (gespeeld in 2e periode) = 2620.

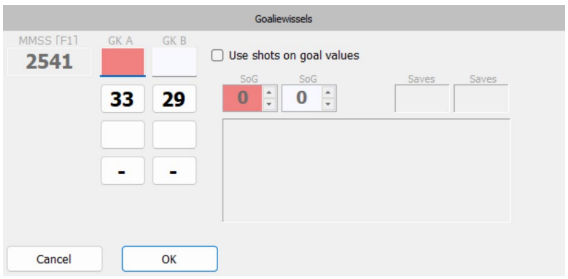


- Voer bij het team (**GKA** of **GKB**) het rugnummer in van de goalie die het ijs opkomt. Verlaat een goalie het ijs en komt er geen vervanger (*empty net*), voer dan een liggend streepje (-) in.

Zijn alle vier rijen ingevoerd, klik dan op **[Goaliewissels]**.



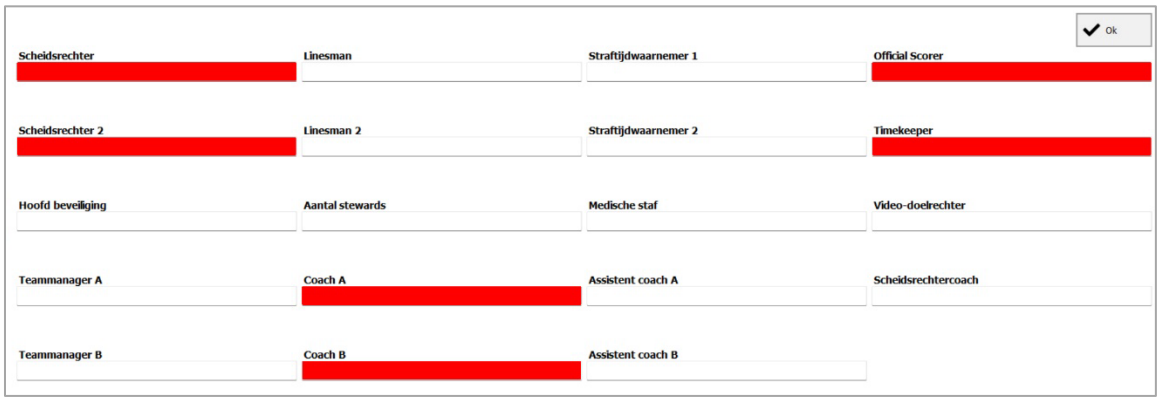
Voer het tijdstip (velropen speeltijd) van de goaliewissel in en klik op **[OK]**.



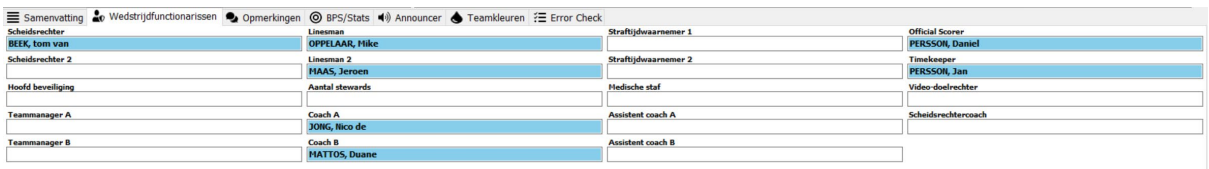
Klik bij het juiste team op het rugnummer van de goalie die het ijs opkomt. Komt er geen vervangede goalie het ijs, klik dan op het liggend streepje. Klik op **[OK]**.

2.3.8 Wedstrijdfunctionarissen

De scheidsrechters, bench-officials en de coaches van beide teams voer je in op het tabblad **Wedstrijdfunctionarissen**. Voer tenminste de rode velden in.



Gebruik de opmaak *Achternaam, voornaam tussenvoegsels.* Bijvoorbeeld: *Groot, Peter de.* Klik op **[OK]** om de namen op te slaan. Hierna staan de namen onder in het scherm.



2.3.9 Toeschouwers



Het aantal toeschouwers voer je rechts in het scherm in. Als dit gedeelte niet zichtbaar is, klik dan rechts op het bovenste tabblad (met het huisje erop).

Voer bij **Toeschouwers** het aantal aanwezigen in de ijshal in (exclusief spelers en wedstrijdfunctionarissen).

2.3.10 Opmerkingen

De opmerkingen voer je in op het tabblad **Opmerkingen**. Enkele voorbeelden:

- Vanwege defecte zamboni is de 3e periode met doorlopende tijd gespeeld.
- Wedstrijd is op 56:30 door scheidsrechter gestaakt (rapport volgt).
- Team B had coach-app niet ingevuld en ook geen longlist bij zich.

2.3.11 Omroepberichten

Tijdens de wedstrijd verzorgt de stadionomroeper de omroepberichten (zie hoofdstuk 4). Deze persoon neemt daarom ook naast jou plaat. Is er geen stadionomroeper, dan is dit ook jouw taak. Bepaalde omroepberichten bevatten namen van spelers. In E-GREP is dan het tabblad **Announcer** een handig hulpmiddel. Zodra je een goal of straf hebt ingevoerd, staat hier alle informatie die de stadionomroeper nodig heeft voor het bijbehorende omroepbericht.



2.3.12 Regelmatig update doorsturen

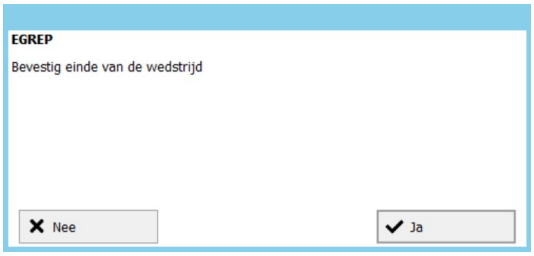
Druk na het opslaan van wedstrijdgegeven (zoals een goal en straf) alsmede aan het einde van iedere periode op **F4** (of **Fn** + **F4**) om de huidige stand van zaken alvast door te sturen naar IJshockey Nederland. Bovenin verschijnt even een groen blokje. De thuiskijkers zullen dit waarderen.

2.3.13 Wedstrijdformulier uploaden

Als je klaar bent met invoeren van het wedstrijdformulier, upload je deze naar IJshockey Nederland.

Stap 1. Wedstrijd afsluiten

Klik bovenin op het vakje boven het label **End Game**.



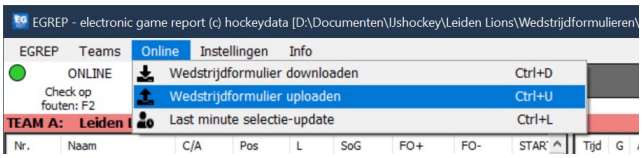
Bevestig met **[Ja]**.

Stap 2. Controleren op fouten

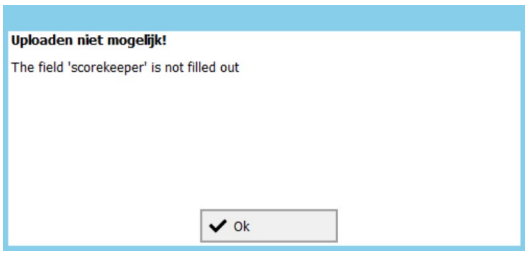
Druk op **F2**. Fouten in de invoer staan op het tabblad **Error Check**. Het desbetreffende veld is ook geel. Bijvoorbeeld: in een spelersopstelling hebben meerdere spelers hetzelfde rugnummer. Beweeg je muis over het gele veld om de foutmelding te zien. Verbeter de fout als dit mogelijk is.



Stap 3. Uploaden
Klik in het menu onder **Online** op **Wedstrijdformulier uploaden**.



Het systeem controleert eerst of alle verplichte gegevens juist zijn ingevoerd.
Is de naam van de official scorer niet ingevoerd, dan verschijnt het volgende scherm.

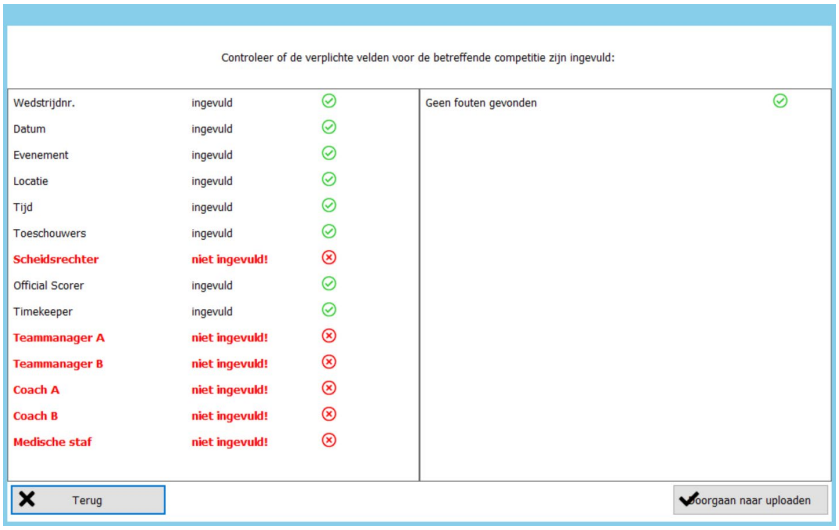


Klik op **[OK]** en voer de official scorer in (zie 2.3.8). Herhaal stap **3**.

Het systeem geeft daarna aan of het formulier nog fouten (gele vakjes) bevat.

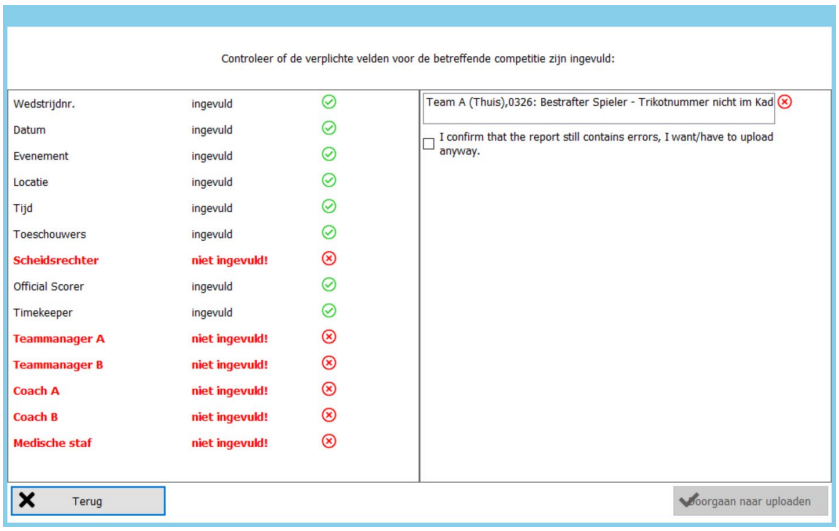


Klik op **[Nee]** en verbeter alle gele vakjes tenzij deze niet meer te verbeteren vallen. Herhaal stap **3**.
Klik dan op **[Ja]**. Het volgende scherm geeft aan welke velden wel/niet zijn ingevoerd.

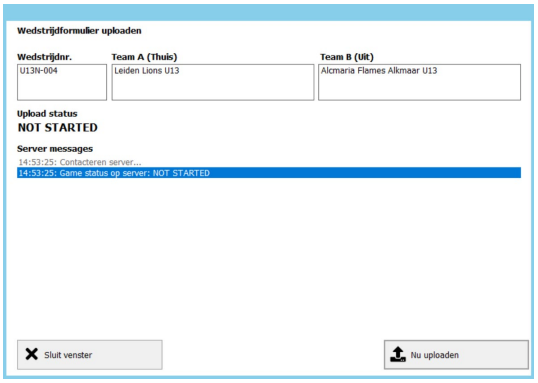


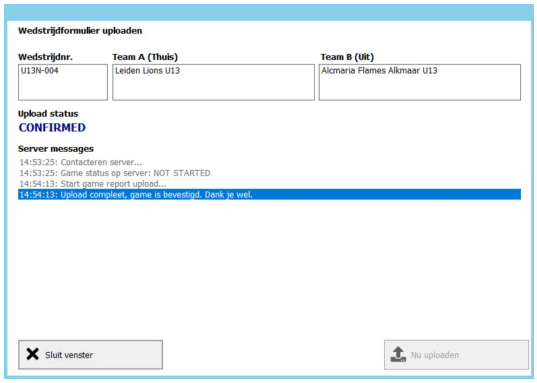
De velden **Teammanager A**, **Teammanager B** en **Medische staf** mag je leeg laten. De andere moeten zijn gevuld. Klik op **[Terug]** om de ontbrekende gegevens in te voeren.

Klik op **[Doorgaan naar uploaden]**. Bevat je formulier nog steeds gele fouten bevat, dan krijg je daar nogmaals een melding van. Vink aan dat je je daarvan bewust bent.



Het volgende scherm verschijnt. → Klik op **[Nu uploaden]**.





Het wedstrijdformulier is nu geüpload op de server van IJshockey Nederland.
Klik op **[Sluit venster]** om het scherm te sluiten.

Het is mogelijk om nog wijzigingen aan te brengen. Zorg dat je daarna het wedstrijdformulier nogmaals uploadt naar IJshockey Nederland.

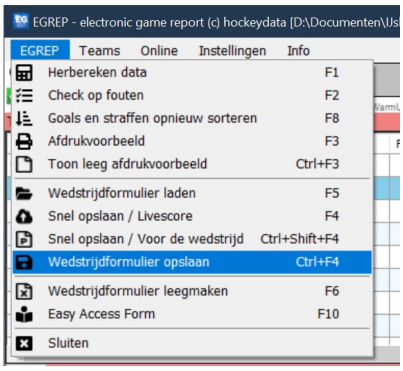
Stap 5. Back-up maken
Maak voor de zekerheid een back-up van het ingevoerde wedstrijdformulier (zie 2.3.14).

Je bent klaar met invoeren.

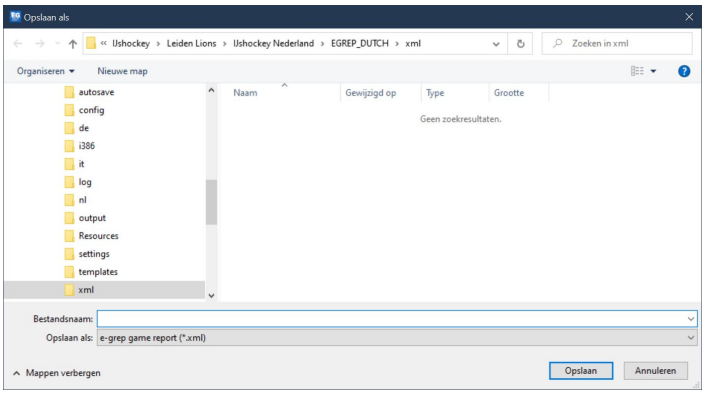
2.3.14 Back-up maken

Ondervind je tijdens het invoeren of uploaden van een wedstrijdformulier problemen, maak dan een back-up van de al ingevoerde gegevens. Op die manier raken de gegevens niet verloren. Is het uploaden gelukt, maak dan ook een back-up.

- Kies in het menu onder **EGREP** voor **Wedstrijdformulier opslaan**.



- Het standaard opslaan-scherm verschijnt.



- Kies links voor het mapje **Leiden Lions Wedstrijdformulieren**.

- Voer als **Bestandsnaam** in: <speeldatum> - <divisie> - <thuisteam> - <bezoekende team>
  Bijvoorbeeld: **2025-10-17 - DIV4 - Leiden - Hoorn.xml**

- Klik op **[Opslaan]**.

- Een eerder opgeslagen wedstrijdformulier open je weer via **Wedstrijdformulier laden** in het menu **EGREP**.

3 Tijdopnemer

3.1 Verantwoordelijkheden

- Aansluiten van de benodigde zaken ter functionering van de cube.
- Beheer van de schermen die op de cube worden getoond (waaronder het scorebord).
- Instellen van de lengte van de pauzes.
- Bedienen van het scorebord.

3.2 Procedures

3.2.1 Voor de wedstrijd

1. Is er voor jouw wedstrijd een andere wedstrijd? Dan is de cube al aangesloten. Ga naar de official bank en vervolg bij de procedure tijdens de wedstrijd.

2. Ga naar de juryruimte. Deze ruimte bevindt zich aan het einde van de warming-up ruimte.



3. Controleer de geluidsinstelling voor de audio-ingang in de official bank.
   Ga naar de instelling **IJSHAL** op de muur naast het raam, 2e paneel van boven.
   - Druk bij **Select** op **[▲]**.
   - Bepaal waar je zit in de onderstaande roterende volgorde.

Tuner 1	*Tuner 2*	*Tuner 3*	*Tuner 4*	*Speakerr.*	*Jury*	*Wedstrijdl.*	*Algemeen*	*Off*
[▲]	**[▲]**	**[▲]**	**[▲]**	**[▲]**	**OK**	**[▼]**	**[▼]**	**[▼]**

   - Druk op de knop eronder tot dat je bij **Jury** bent.
   - Op deze wijze voorkom je **Tuner 1** t/m **Tuner 4**, met een bulderde radio in de ijshal.
   - Zet het volume op **+5dB**.

4. Neem de volgende onderdelen mee naar de official bank:
   - Koffer van de cube incl. stroomkabel en netwerkkabel.
   - Microfoon met verlengsnoer.

5. Ga naar de official bank en sluit de koffer aan (zie 3.3.1).

3.2.2 Tijdens de wedstrijd

- Toon bij elke fase in de wedstrijd het bijbehorende scherm op de cube.
- Werk het scorebord bij, zoals de speelklok, goals en straffen (zie 3.3.2 tot en met 3.3.13).

3.2.3 Tijdens pauzes

- Aan het begin van de wedstrijd programmeer je de pauzes in het scorebord: na 1e periode een benchpauze van 3 minuten en na de 2e periode een dweilpauze van 15 minuten. Na afloop van een periode start na een paar seconden automatisch de pauzetijd met aflopen.
- Bij een dweilpauze mag je de official bank verlaten. Zorg dat je op tijd terug bent. Vanuit de kantine zie je de cube niet! Noteer voor vertrek de echte tijd en ga uiterlijk na 13 minuten terug.
- Staan de spelers en scheidsrechter voor het einde van een pauze al klaar voor de face-off, negeer dan de resterende pauzetijd en verzet de wedstrijdfase al naar de volgende periode.

3.2.4 Na de wedstrijd

Volgt er na jouw wedstrijd geen aansluitende wedstrijd:

1. Ruim alle spullen op (theekopjes, papiertjes en andere rommel).

2. Demonteer alle snoeren van de koffer en berg ze op (zie 3.3.14).

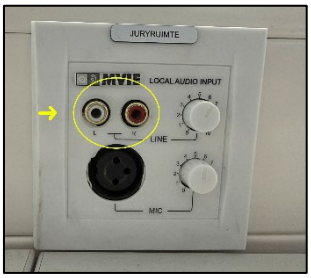
3. Breng de volgende onderdelen weer terug naar de juryruimte:
   - Koffer van de cube incl. elektriciteitskabel en internetkabel.
   - Microfoon met verlengsnoer.

3.3 Cube en scorebord

3.3.1 Aansluiten en opstarten

De cube bestaat uit de volgende onderdelen:

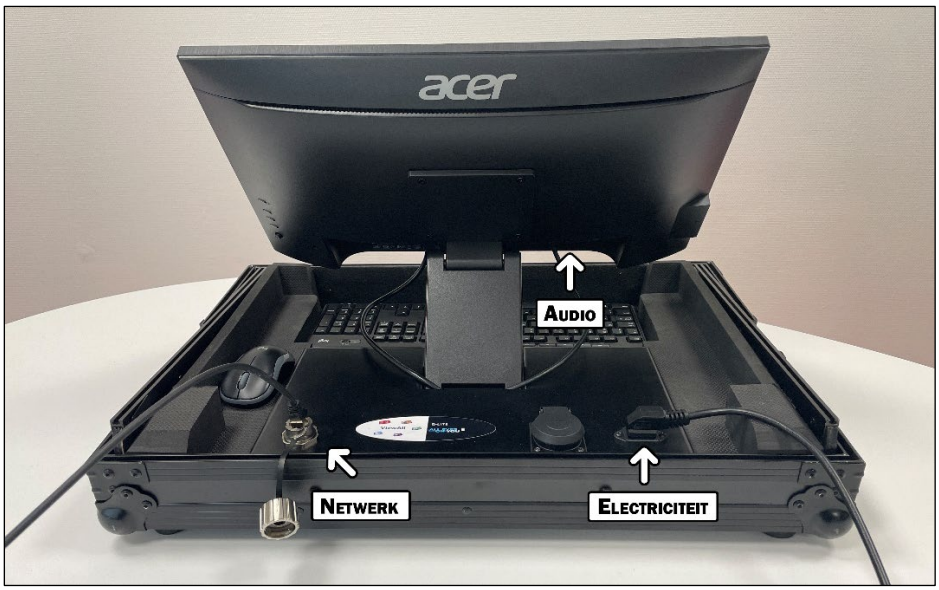
- Vier LED-schermen in een kubus boven het midden van de ijshal.
- Koffer met software om schermen (waaronder het scorebord) op de cube te tonen.
- Elektriciteitskabel voor spanning voor de koffer.
- Internetkabel voor de datatoevoer van de koffer naar de cube.
- Mengpaneel en audiokabel om de koffer aan te sluiten op de geluidsinstallatie.



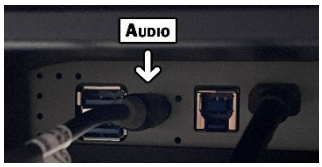


1. Monteer het mengpaneel:
   - De benodigdheden liggen in de plastic doos van de official scorer.
   - Positioneer het mengpaneel links van de koffer.
   - Zet alle volumebalken op het mengpaneel op de helft.
   - Pak de audiokabel met aan beide zijde twee tulpjes.
   - Plug de audiokabel in de audio-ingang **Local Audio Input**.
   - Zet de draaiknop op stand **5**.
   - Plug de andere zijde in de audio-uitgang **Master** aan de achterzijde van het mengpaneel.
   - Monteer de stekkerdoos en de elektriciteitskabel.

2. Positioneer de koffer op de official bank.
   - Open de koffer met de twee vlinder sluitingen aan de zijkant.
   - Kantel het scherm (touchscreen) tot 45-60 graden omhoog (wat prettig werkt).
   - Het toetsenbord heb je nodig, de muis niet.



3. Monteer het geluid van de koffer:
   - Pak de audiokabel uit de koffer (één zijde jack, andere zijde tulp).
   - Plug de jack-zijde (kleine pin) in de audio-uitgang onderin het beeldscherm van de koffer (opening tweede van links).



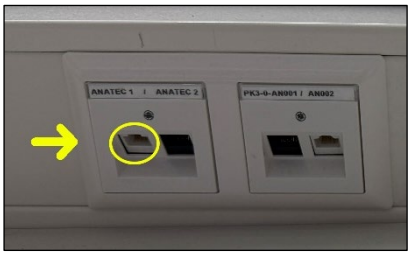
   - Plug de tulp-zijde in audio-ingang **Line 3** van het mengpaneel.



   - Zet bovenop het mengpaneel de switch bij **CH 2** naar links (optie **LINE 3**).
   - Zet de draaiknop **[GAIN]** onder **LINE 3 - LINE 4** op 50%.
   - Zet de draaiknop **[GAIN]** onder **Master** nagenoeg op 50%.
   - Zet het mengpaneel aan met de **Power**-knop achterop.

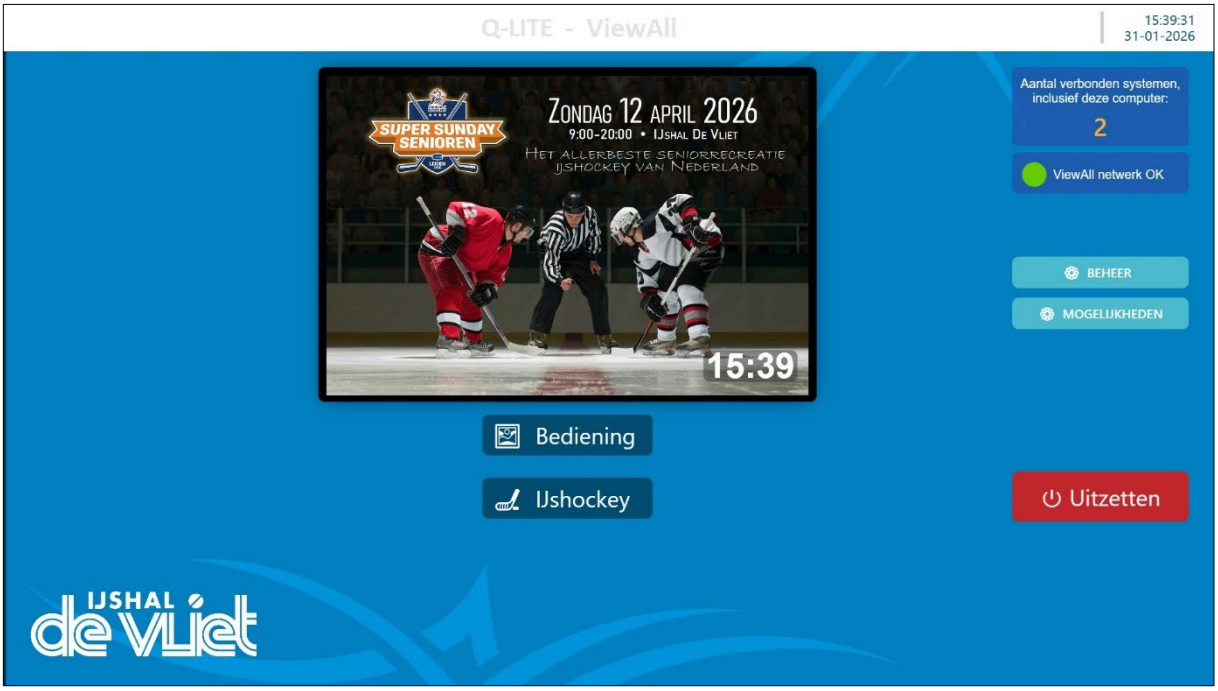


4. Monteer het netwerk:
   - Plug de internetkabel in de koffer onder de draaidop.
   - Plug de andere zijde in outlet **Anatec 1**.

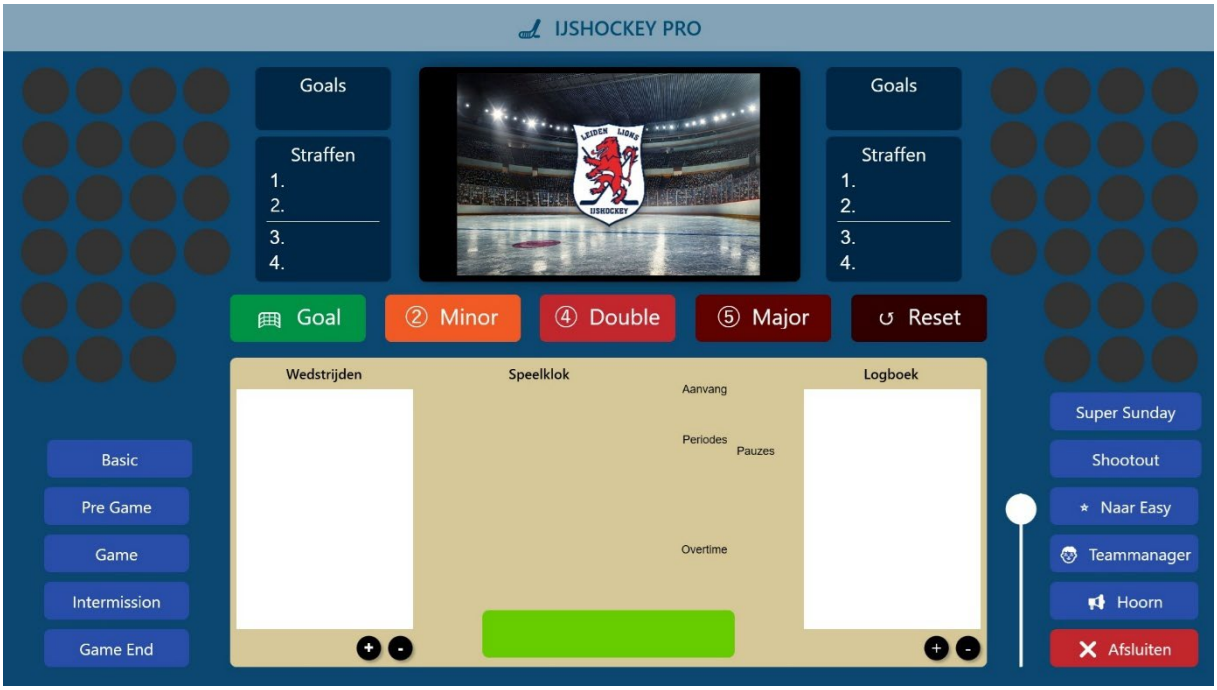


5. Monteer de elektriciteitskabel van de koffer altijd als laatste.
   Na het aansluiten van de voeding start de koffer automatisch op.

6. Na opstarten van het systeem toont deze het volgend hoofdscherm.



7. Klik op **[IJshockey]**.



8. Klik rechts onder op **[Hoorn]**.

Controleer de audiokabels als er geen of te zacht geluid hoorbaar is (herhaal stappen **1** en **4**).
Bekijk ook volgende volumeopties:

- Koffer: volumebalk op de touchscreen hoger zetten.
- Mengbord: switch onder **CH 2** moet op **LINE 3** staan.
- Mengbord: volume koffer (draaiknop **[GAIN]** onder **LINE 3 - LINE 4** verder open).
- Mengbord: master volume (draaiknop **[LEVEL]** onder **MASTER** verder open).
- Mengbord: schuifjes (verder het schuifje onder **LINE 3 - LINE 4** verder omhoog).
- Mengbord: dempingsmogelijkheid op een kanaal (knopje onder schuifbalk brandt niet).
- De volume draaiknop op de outlet.
- De volume-instelling in de juryruimte (zie stap **3** in 3.2.1). Verhoog het aantal **dB**.

3.3.2 Bepalen ijshockey module

De software bevat twee modules: Pro en Easy. Switchen doe je met **[Naar Pro]** en **[Naar Easy]**.

- **Pro module** IJSHOCKEY PRO
  De meest volledige module en in gebruik door bijna alle leeftijdscategorieën.
  De koffer start standaard op in deze module. Ga verder naar 3.3.3.
- **Easy module** IJSHOCKEY EASY
  Een vereenvoudigde module, waarbij je geen straffen kan invoeren.
  In gebruik door onder andere U9/U11. Ga verder naar 3.3.13.

3.3.3 Schermen

Een wedstrijd kent verschillende fases. Het systeem zet per fase een ander scherm op de cube. Het scorebord is alleen zichtbaar tijdens fase **Game** (de eigenlijke wedstrijd). Bij het opstarten van de koffer toont de cube fase **Basic**, een scherm met het logo van Leiden Lions. Ben je tijdopnemer bij een latere wedstrijd dan toont de cube bij je aankomst de fase **Game End** van de vorige wedstrijd.

Fase	Omschrijving
Basic	Logo Leiden Lions
Pre Game	Tot eerste face-off
Game	Periode 1, 2 en 3
Intermission	Pauze 1 en 2
Game End	Direct na afloop

3.3.4 Stappenplan

Je voert tijdens een wedstrijd de volgende opeenvolgende acties met de koffer uit.

Stap	Actie	Paragraaf
1	Aanmaken van een wedstrijd	3.3.5
2	Laden en starten van je wedstrijd	3.3.6
3	Instellen van de speelklok	3.3.7
4	Controleren van rugnummers	3.3.8
5	Beheer van de cube	3.3.9
6	Beheer van het scorebord	3.3.10

3.3.5 Stap 1. Aanmaken wedstrijd





Het systeem maakt gebruik van 'wedstrijden'. Maak eerst je eigen wedstrijd aan:

- Klik onderin in het blok **Wedstrijden** op ⊕.
- Voer bij **Tijd** de aanvangstijd van de wedstrijd in.
- Klik bij **Thuis** of **Gasten** op :
- Zoek bij **Lijst van vereniging** naar het eerste gedeelte van de officiële clubnaam (is niet altijd de plaats).
  - Leidse teams staan bovenaan.
  - Kies eventueel voor **Gasten**.
- Klik bij **Lijst met teams** op een team.
  - Soms staat er een plaatsnaam.
  - Klik bij bepaalde Leidse teams op de lege regel.
- Klik op **[Alle spelers toevoegen]** (alleen bij Leids team).
- Klik op **[Opslaan]**.

Je keert terug naar het invoerscherm voor de wedstrijd.

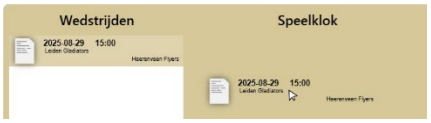
- Verwijder bij een juniorenteam de leeftijdscategorie.
- Wijzig de waarde **Gasten team** in de juiste teamnaam.
- Laat de opstellingen even voor wat ze zijn en klik op **[Opslaan]**.

3.3.6 Stap 2. Laden en starten wedstrijd

Je wedstrijd is aangemaakt en staat in het blok **Wedstrijden**.

- Sla deze stap over als er voor jou geen andere wedstrijd was.
  Klik op **[Stop de wedstrijd]** om de vorige wedstrijd te beëindigen.
  Het systeem toont op de cube fase **Basic**.

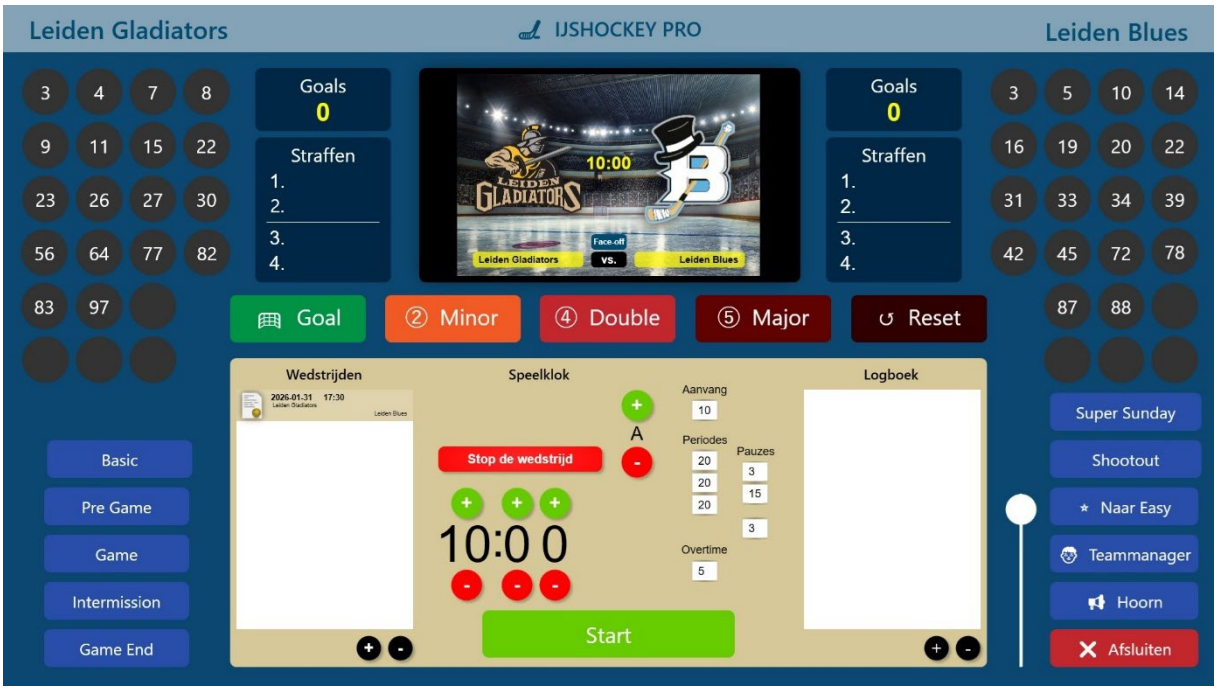


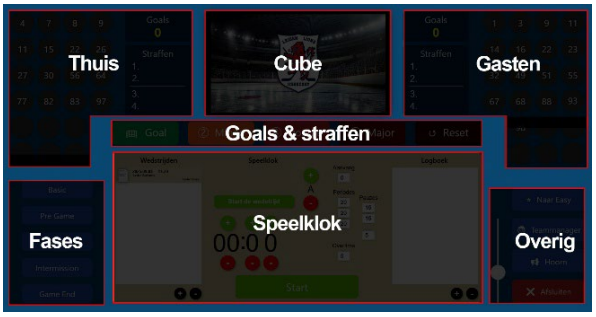


- Selecteer bij **Wedstrijden** je wedstrijd (de onderste).
- Sleep je wedstrijd naar het lege blok ernaast.
- Het systeem toont op de cube fase **Pre Game**.
- Hou samen de lijst **schoon en** verwijder in een rustig moment met ⊖ alle andere wedstrijden uit de lijst.
- Je kan een beëindigde wedstrijd (groen vinkje) niet opnieuw laden.
- Klik op **[Start de wedstrijd]** om je wedstrijd startklaar te maken.



De wedstrijd is nu geladen en gestart. Je ziet het volgende scherm.





Het hoofdscherm is verdeeld in blokken.

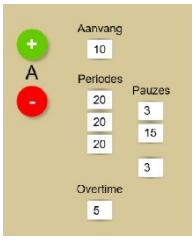
Onderdeel	Omschrijving
Thuis	Opstelling thuis spelende team
Gasten	Opstelling bezoekende team
Cube	Live view van de cube
Goals & straffen	Invoeren van goals en straffen
Speelklok	Speelklok en fase in de wedstrijd
Fases	Verschillende fases op de cube
Overige	Teammanager, hoorn en afsluiten

3.3.7 Stap 3. Instellen speelklok

Een wedstrijd doorloopt de fases zoals in de tabel.

Fase	Code	Lengte
Aanvang	A	0
Periode 1	P1	20
Pauze 1	-1	3
Periode 2	P2	20
Pauze 2	-2	15
Periode 3	P3	20

- De speelklok is aflopend en eindigt na een fase op **0:00**.
- De hoorn gaat automatisch af bij **0:00**.
- Het systeem zet enkele seconden na het einde van een fase deze door naar de aansluitende fase. Op de cube wordt automatisch het bijbehorende scherm getoond.
- Let op! Na afloop van fase **Aanvang** gaat de hoorn niet direct af, maar pas nadat het systeem de fase op **Periode 1** heeft gezet.



Met de ⊕ en ⊖ links naast **Aanvang** verander je eventueel handmatig de fase. De letter tussen beide knoppen toont de code van die fase (zie kolom **Code**). Elke fase heeft een standaard lengte (zie kolom **Lengte**). Als het goed staat de waarde voor **Pauze 1** op **3** en voor **Pauze 2** op **15** (indien niet, dan deze daarop zetten).

Start nu de warming-up:

- Zorg dat de speelklok in fase **Aanvang** (**A**) staat.
- Zet met ⊕ en ⊖ de speelklok onderin op de resterende tijd tot de officiële aanvangstijd.
- Druk op **[Start]** om de speelklok te start.



3.3.8 Stap 4. Rugnummers controleren



Tijdens de fase **Aanvang** heb je de tijd om de rugnummers te controleren die je bij het aanmaken van je wedstrijd (zie stap 1 in 3.3.5) aan de opstelling had toegevoegd.

- Dubbel klik bij **Wedstrijden** op jouw wedstrijd.
- Een Leids team heeft een opstelling. Controleer met de official scorer en E-GREP de rugnummers. Voeg een ontbrekend rugnummer toe in een leeg vakje.
- Een niet-Leidse teams heeft geen opstelling. Typ de rugnummers over van E-GREP.
- Klik op **[Opslaan]** als beide teams zijn ingevoerd.

Heb je bij een Leids team een rugnummer toegevoegd, werk dan ook de teammanager bij (zie 3.3.12), zodat deze bijgewerkt blijft.

Achtergrondinformatie

Het lijkt onlogisch dat het systeem opstellingen nodig heeft, aangezien enkele rugnummers op het scorebord belanden (bij een straf). Een tekstveld bij het invoeren van een straf is dan afdoende. Het systeem is echter dusdanig uitgebreid dat je meer met deze gegevens kan doen. Het is bijvoorbeeld mogelijk om bij een goal het teamlogo en de profielfoto, naam en het rugnummer van de doelpuntenmaker op de cube te tonen (nog niet ingericht). Hoewel de opstellingen met namen en rugnummers al bekend op het door de official scorer in E-GREP bijgehouden wedstrijdformulier, heeft het scorebord nog geen koppeling met E-GREP. Tot de realisatie hiervan moeten we de rugnummers invoeren, voor Leidse teams afkomstig uit de teammanager.

3.3.9 Stap 5. Beheer van de cube



Tijdens de verschillende fases in de wedstrijd zet het systeem automatisch het juiste scherm op de cube.

Einde warming-up

- Zodra de fase naar Periode 1 gaat, wordt het scorebord op de cube getoond.



Einde periode

- De fases **Pauze 1** en **Pauze 2** starten automatisch.
- Het systeem zet ook het pauzescherm op de cube.
- Na afloop van de pauze zet het systeem het scorebord weer op de cube.



Einde wedstrijd

- Na afloop van **Periode 3** blijft het systeem in die fase.
- Dit is de enige fase waarbij het systeem de cube niet verandert (scorebord blijft zichtbaar).
- Druk op **[Game End]** voor het uitslagscherm.
- Druk niet op **[Stop de wedstrijd]**. Laat alles nu zo achter.
- De volgende tijdopnemer pakt het hier van je over.

3.3.10 Stap 6. Beheer van scorebord

Tijdens de daadwerkelijke wedstrijd voer je acties uit op het scorebord. Hiernaast staat het scorebord met alle mogelijke velden ingevuld.



Kleur getal/tekst	Doelt altijd op een…
Geel getal	doelsaldo voor een team
Rood getal	tijd: speelklok of straftijd
Groen getal	rugnummer van een speler
Groene tekst	wedstrijdfase

A. Starten en stoppen van de speelklok

Als de scheidsrechter de puck op het ijs werpt, start je de speelklok. Als de scheidsrechter tijdens het spel fluit, stop je de speelklok. Tijdens het nemen van een Penalty Shot staat de speelklok stil.

- **Starten**: klik op **[Start]**. De knop verandert in **[Stop]**.
- **Stoppen**: Klik op **[Stop]**. De knop verandert in **[Start]**.



Het starten en stoppen van de speelklok is een continu proces. Hierdoor raakt deze actie wel eens in de vergetelheid. Blijf hierop waakzaam. Controleer na een start- of stopactie altijd of de speelklok daadwerkelijk stilstaat of weer doorloopt.

B. Invoeren van goals

Voer pas een goal in na doorgifte van de scheidsrechter.

- Toevoegen: klik op **[Goal]** en daarna op het juiste rugnummer (of andersom).
- Verwijderen: via het logboek (zie 3.3.11).



C. Invoeren van straffen

Opgelegde straffen maken het voor een bench-officials moeilijker. Het laatste hoofdstuk in dit handboek is geheel gewijd aan straffen. Deze paragraaf bespreekt alleen hoe je een straf op het scorebord zet en niet of je een straf überhaupt op het scorebord moet zetten. Een persoonlijke straf zet je bijvoorbeeld nooit op het scorebord.

Een straftijd is aflopend en loopt mee af met de speelklok. In een pauzefase loopt een straftijd niet mee af (gaat pas verder vanaf het begin van de volgende periode). Bereikt een straftijd **0:00**, dan verdwijnt deze van het scorebord.



Het blok **Straffen** toont de eerste vier nog niet beëindigde straffen. Zodra hieruit een straf verdwijnt, schuiven de onderliggende straffen een positie omhoog. Alleen de straffen boven de streep staan op het scorebord. De straffen daaronder zijn *uitgestelde straffen* en blijven op hun straftijd staan totdat er boven de streep ruimte komt. Een uitgestelde straf schuift dan naar boven en gaat vanaf dat moment meelopen met de speelklok.

Alleen straffen met de volgende lengtes komen op het scorebord:

- 2 minuten: Minor penalty (de meest voorkomende situatie)
- 4 minuten: Double Minor penalty (twee aansluitende Minor penalties)
- 5 minuten: Major penalty

Voer pas een straf in na doorgifte van de scheidsrechter.



- Toevoegen: klik op **[Minor]**, **[Double]** of **[Major]** en daarna op het rugnummer (of andersom).
- Verwijderen: via een reset (zie hieronder) of het logboek (zie 3.3.11).

Bepaalde situaties laten een straf voortijdig beëindigen. Voer dan de volgende handelingen uit:

- Klik op **[Reset]** en daarna op het rugnummer van de te verwijderen straf (of andersom). De volgende logica is van toepassing.



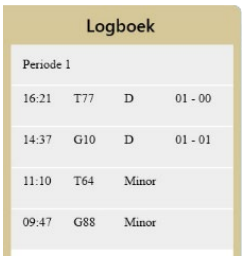
Straf	Logica
Minor penalty	De gehele resterende straf verdwijnt.
Double penalty	Straftijd staat tussen 2:01 en 4:00: het restant van de eerste Minor verdwijnt. Straftijd staat onder 2:00: de gehele resterende straf verdwijnt.
Major penalty	De straf wordt aangepast naar een Minor penalty. Reset ook deze Minor penalty.

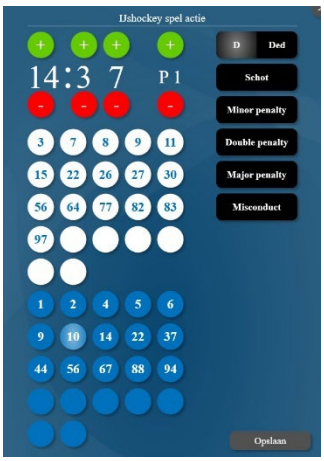
Nogmaals: lees het laatste hoofdstuk om je eigen te maken van alle situaties rondom straffen.

3.3.11 Logboek

Alle ingevoerde goals en straffen staan in het **Logboek**. Een logentry toont:

- Tijd die toen op de speelklok stond
- Team: **T**huis of **G**asten en rugnummer
- Goal: **D**oelpunt en de nieuwe stand
- Straf: Minor, Double of Major penalty

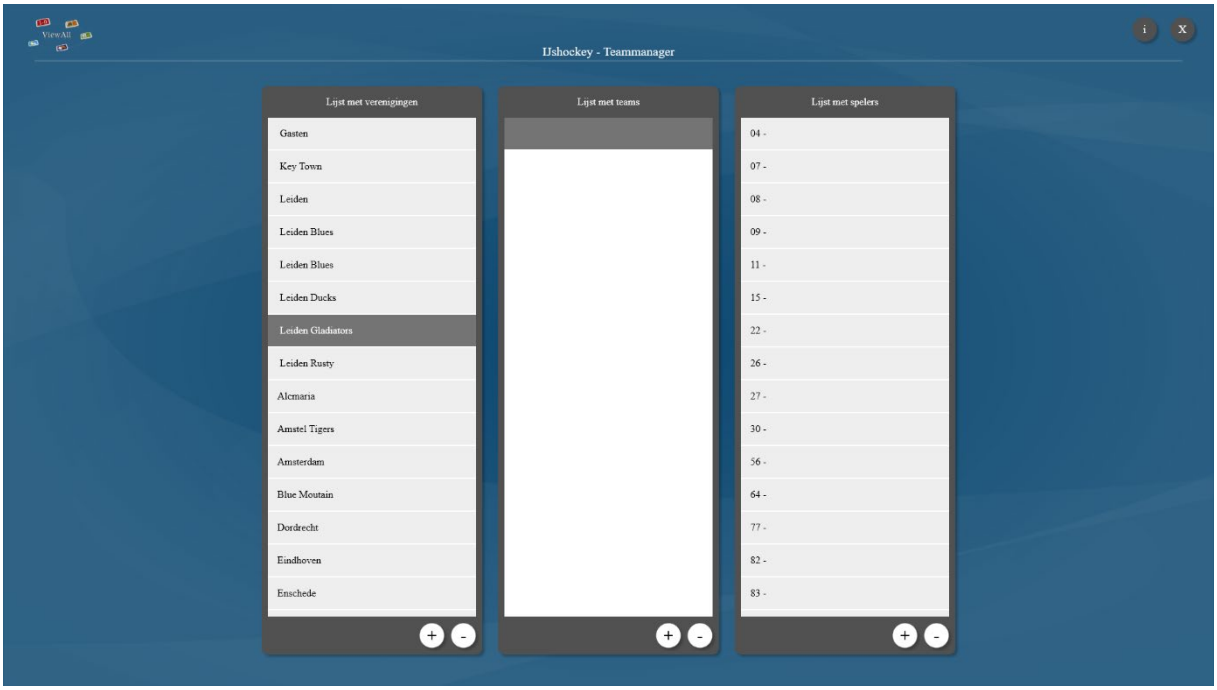




Klik op ⊖ om een geselecteerde goal of straf te verwijderen. Dubbel klik op een regel om de details te bekijken (zie hiernaast). Hier wijzig je het rugnummer en de tijd op de speelklok waarop de actie plaatsvond. Wil je de lengte van een straf aanpassen, bereken dan eerst de nieuwe speelklok. Voor het ophogen van een straf met **10** seconden moet je de tijd op de speelklok met **10** verlagen.

3.3.12 Teammanager

De teammanager is een lokale database, die de opstellingen van de Leidse teams bevat. Gebruik de teammanager bij het aanmaken van een wedstrijd (zie 3.3.3), zodat je dat invoerwerk bespaart. Een nieuwe speler komt niet automatisch in de teammanager. Mocht je bij het aanmaken van een wedstrijd constateren dat een rugnummer ontbreekt, werk dan de teammanager bij, zodat jij of een collega niet bij iedere volgende wedstrijd van dat team hetzelfde rugnummer met de hand aan de wedstrijd moet toevoegen.



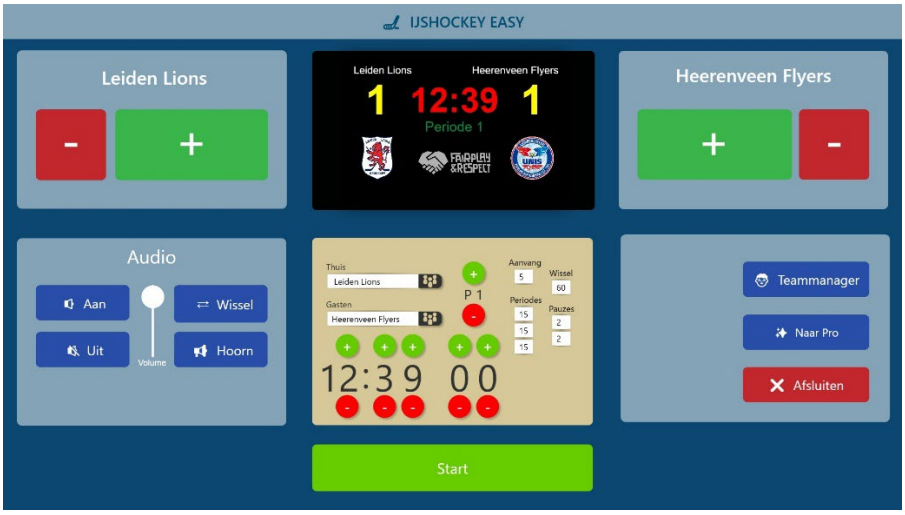
Voer de volgende stappen uit:



- Klik op **[Teammanager]**.
- Zoek bij **Lijst van vereniging** en **Lijst met teams** naar het desbetreffende Leidse team.
  Let op! Klik bij bepaalde Leidse teams bij **Lijst met teams** op de lege waarde.
- Klik in de laatste kolom op ⊕ om een rugnummer bij dat team toe voegen.

3.3.13 Easy module

De vorige paragrafen besprak de pro module. Deze paragraaf beschrijft de easy module.



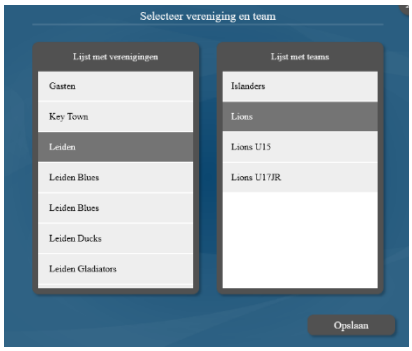
Teamnamen en logo's

Gebruik de teammanager (klik op het icoon met de poppetjes) om voor beide teams de naam en logo op het scorebord te zetten.



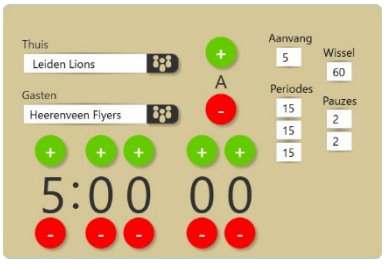
Klik bij **Thuis** of **Gasten** op :

- Zoek bij **Lijst van vereniging** naar het eerste gedeelte van de officiële clubnaam (is niet altijd de plaats).
  - Leidse teams staan bovenaan.
  - Kies eventueel voor **Gasten**.
- Klik bij **Lijst met teams** op een team.
  - Soms staat er een plaatsnaam.
  - Klik bij bepaalde Leidse teams op de lege eerste regel.
- Klik op **[Opslaan]**.



Periode

Aan de rechterkant staan de periode- en pauzelengtes (in minuten).
U9/U11: zet indien nodig de periodelengte op **15** minuten.
Het systeem start op in de fase **Aanvang** (letter **A**). Klik op ⊕ om de fase te verzetten naar **Periode 1** (code **P1**).



Speelklok

Als de scheidsrechter bij aanvang van de wedstrijd de puck op het ijs werpt, start je de speelklok.
Als de scheidsrechter fluit, stop je de speelklok.
U9/U11: er geldt een doorlopende klok. Stop de spelklok niet bij een spelonderbreking, tenzij zich een bijzondere situatie voordoet (bijvoorbeeld bij een blessure of penalty shot).



- **Start:** Klik op **[Start]**. De knop verandert in **[Stop]**.
- **Stop:** Klik op **[Stop]**. De knop verandert in **[Start]**.

Wisselsignaal



Het systeem kan na het verstrijken van een interval een wisselsignaal laten horen. Vul dan een wisseltijd groter dan **0** in bij het vakje **Wissel**. Onderaan is de wisselklok opgenomen, die het aantal seconde toont dat is verlopen sinds de vorige wissel. De wisselklok start op **00** en loopt automatisch mee met de speelklok. Bij de ingestelde wisseltijd klinkt het wisselsignaal, springt de wisselklok terug naar **00** en begint aan de volgende cyclus.

U9/U11: zet de wisseltijd op **60**. IJshockey Nederland heeft een additionele regel ingesteld: *Vindt binnen 10 seconden vóór het verstrijken van de 60 seconden een spelonderbreking plaats, dan moet het wisselsignaal direct klinken.* Deze spelregel is bedacht om een spelonderbreking kort op een komende wissel te benutten voor het alvast laten wisselen van de spelers. Bovenstaande regel is van toepassing als bij een spelonderbreking de wisselklok staat tussen **50** en **57**. Voer de volgende acties uit in het blok **Geluid**:



- Klik op **[Wissel]**.
- Klik direct hierna op **[Uit]** (oorspronkelijke wisselsignaal onderdrukken)
- Wacht tot de wisselklok naar **00** springt.
- Klik op **[Aan]**.

Hoorn



De hoorn gaat automatisch af als de speelklok **0:00** bereikt.

- Klik op **[Hoorn]** om de op een ander moment de hoorn af te laten gaan.

Goal



Verander het doelsaldo bij het desbetreffende team.

Wedstrijd afgelopen

Bij meerdere korte wedstrijdjes achter elkaar zet je het scorebord terug naar de startsituatie:

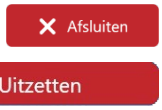
- Zet het doelsaldo bij beide teams terug op **0**.
- Zet de fase met ⊖ één stap terug (van **Pauze 1** naar **Periode 1**).
- Selecteer beide teams via de teammanager.



Zijn alle wedstrijden gespeeld, zet het systeem dan met **[Naar Pro]** in de pro module. Volgt er geen wedstrijd, sluit dan het systeem helemaal af (zie 3.3.14).

3.3.14 Opruimen koffer

Volgt er na jouw wedstrijd geen volgende wedstrijd, sla dan eerst het systeem correct af.



- Klik op **[Afsluiten]**.
- Je keert terug naar het hoofdmenu.
- Klik op **[Uitzetten]**.

Berg vervolgens alle spullen op.

- Haal de audiokabel uit het mengpaneel en berg deze op in de koffer.
- Haal de elektriciteitskabel uit de stekkerdoos en berg deze op in de koffer.
- Als je het toetsenbord en/of muis hebt gebruikt zet deze weer uit.
- Sluit de koffer af. Zorg dat er geen kabels onder de beugel van het scherm liggen.
- Druk gedurende twee seconden op **[⏻]** van het mengpaneel.
- Haal het verlengsnoer van de microfoon eruit.
- Haal de elektriciteitskabel uit de stekkerdoos en berg deze op in de plastic koffer.
- Haal de audiokabel uit de outlet en berg deze op in de plastic koffer.
- Berg het mengpaneel op in de plastic koffer.

4 Stadionomroeper

4.1 Verantwoordelijkheden

- Aansluiten van de microfoon.
- Omroepen van de volgende zaken:
  - Aankondiging wedstrijd en startopstelling
  - Goals en straffen
  - Goaliewissel
  - Eind periode en pauzes
- Afspelen van muziek (optioneel).

Een stadionomroeper bericht spelers, coaches, scheidsrechters en het publiek om duidelijkheid te scheppen van gebeurtenissen op het ijs. Zonder omroepberichten ontstaat er onduidelijkheid en rumoer. Maar kinderen vinden het ook heel leuk om hun eigen naam te horen. Neem deze taak serieus! Is er geen aparte stadionomroeper dan voert de official scorer deze taak uit.

Enkele belangrijke tips voor het omroepen:

- Spreekt niet zoals in het dagelijks leven, want dan ben je in de ijshal niet verstaanbaar.
- Spreek duidelijk, hard genoeg en vooral niet te snel.
- Articuleer overdreven (maak een micropauze na elk woord).
- Roep pas om nadat de rust in de ijshal is teruggekeerd (na inworp puck bij volgende face-off).
- Roep bij een goal en straf alleen informatie om die de scheidsrechter heeft doorgeven.

4.2 Procedures

4.2.1 Voor de wedstrijd

De tijdopnemer neemt een microfoon met verlengsnoer mee. Sluit deze aan (zie 4.3).

4.2.2 Tijdens de wedstrijd

- Roep de verschillende berichten om (zie 4.4).
- Optioneel: speel tijdens bepaalde momenten muziek af (zie 4.5).

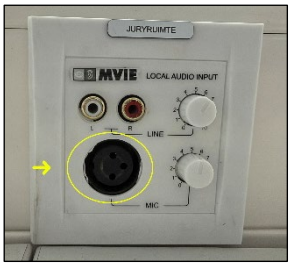
4.2.3 Tijdens pauzes

Bij een dweilpauze mag je de official bank verlaten. Zorg dat je op tijd terug bent. Vanuit de kantine zie je de cube niet! Noteer voor vertrek de echte tijd en ga uiterlijk na 13 minuten terug.

4.2.4 Na de wedstrijd

Volgt er na jouw wedstrijd geen aansluitende wedstrijd: demonteer dan de microfoon. De tijdopnemer neemt de microfoon met verlengsnoer mee terug naar de juryruimte.

4.3 Microfoon



1. Monteer de microfoon:
   - Plug de audiokabel in de audio-ingang **Local Audio Input**.
   - Zet de draaiknop op stand **5**.
   - Monteer de microfoon in het verlengsnoer.

2. Test de microfoon voor aanvang van de wedstrijd.
   Tips voor als je niet of nauwelijks hoorbaar bent:
   - De volume draaiknop op de outlet (zet hoger).
   - De volume-instelling in de juryruimte (zie stap **3** in 3.2.1). Verhoog het aantal **dB**.

4.4 Omroepberichten

Bepaalde omroepberichten bevatten spelersnamen. Neem in de official bank plaats naast de official scorer. Het tabblad **Announcer** op de laptop bevat de informatie die je hiervoor nodig hebt.

4.4.1 Aankondiging en startopstelling

Roep tijdens de warming-up de spelersopstellingen om, oplopend op rugnummer, beginnend met het bezoekende team. De namen en rugnummers vindt je op de laptop van de official scorer onder **Team A** en **Team B** (linkerzijde). Klik op de kolomkop **Nr** om de lijst te sorteren op rugnummer.

Dames en heren,

Wij heten u welkom bij de wedstrijd tussen [bezoekend team] en [thuisteam].

Hier zijn de opstellingen van beide teams, te beginnen met [bezoekend team].
Met Nummer 1, Peter Janssen, nummer 6, Jeroen Mantink, etc …

Dan nu de opstelling van [thuisteam]. Met Nummer 1, David de Groot, etc …

De wedstrijd staat onder leiding van De Boer, Fransen en Stokers.
Wij wensen iedereen een sportieve wedstrijd toe.

4.4.2 Goal

Roep bij een goal het tijdstip, het scorende team, de doelpuntenmaker en de spelers met een assist (rugnummer en naam) om. Je vindt deze informatie op het tabblad **Announcer**.

03:45 0 : 1 Leiden Lions U15 **#36 Kevin GUIA** (#12 Björn van der KAMP | #8 Mike de VRIES)

Op een tijd van 3:45 is de eerste goal van Leiden Lions gescoord door
nummer 36, Kevin Guia met een assist van nummer 12, Björn van der Kamp
en nummer 8, Mike de Vries.

Als een goal geen assist heeft, roep je dit als volgt om:

03:45 0 : 1 Leiden Lions U15 **#36 Kevin GUIA**

Op een tijd van 3:45 is de eerste goal van Leiden Lions gescoord door
nummer 36, Kevin Guia, unassisted.

4.4.3 Straf (opgelegd)

Roep bij een straf het tijdstip, het bestrafte team, de speler (rugnummer en naam), het aantal strafminuten en de benaming van de straf om. Je vindt deze informatie op het tabblad **Announcer**.

04:22 Leiden Lions U15 #55 Jelle GOBIN | 2 min. | Tripping

Op een tijd van 4:22 een straf voor Leiden Lions,
nummer 55, Jelle Gobin, twee minuten voor tripping.

Als een andere speler de straf uitzit, roep dan een extra zin om:

04:22 Leiden Lions U15 #55 Jelle GOBIN, served by: #20 Beer van OOSTERHOUT | 2 min. | Tripping

Op een tijd van 4:22 een straf voor Leiden Lions,
nummer 55, Jelle Gobin, twee minuten voor tripping.
De straf wordt uitgezeten door nummer 20, Beer van Oosterhout.

Als er door de straf een vervangende speler naar de strafbank moet, roep dit dan direct om:

We verzoeken Leiden Lions een vervangende speler naar de strafbank te sturen.

4.4.4 Straf (aflopen)
Roep het aflopen van straffen die op het scorebord staan om. Het aflopen van straffen die niet op het scorebord staan (dit zijn persoonlijke straffen) roep je niet om.

Zodra een speler terugkeert op het ijs, roep je om met hoeveel spelers het team vanaf dan speelt:

📣 *Leiden Lions is weer compleet.* of *Leiden Lions speelt met 4 spelers.*

Een combinatie van omroepberichten is mogelijk als spelers van beide teams tegelijkertijd terugkeren. Roep in dat geval dus per team een bericht om, maar roep in geval van hetzelfde bericht voor beide teams dit om met één samenvattende zin:

📣 *Beide teams zijn weer compleet.* of *Beide teams spelen met 4 spelers.*

4.4.5 Goaliewissel
Roep het wisselen van de goalie om:

📣 *Op een tijd van 30:36 een goaliewissel bij Leiden Lions.*
In doel staat nu nummer 33, Teun van der Berg.

4.4.6 Naderen einde periode
Roep het naderen van het einde van een periode om.

Roep één minuut voor het einde van de eerste en tweede periode om:

📣 *Laatste minuut periode 1.* of *Laatste minuut periode 2.*

Roep twee minuten voor het einde van de wedstrijd om:

📣 *De laatste twee minuten van de wedstrijd zijn ingegaan.*

4.4.7 Einde periode
Roep na het einde van de eerste en tweede periode direct de lengte van de pauze om.

Na 1e periode (benchpauze):
📣 *Er volgt een benchpauze van 3 minuten.*

Na 2e periode (dweilpauze):
📣 *Er volgt een dweilpauze van 15 minuten.*

4.4.8 Einde wedstrijd
Roep na het einde van de laatste periode de eindstand om:

📣 *Einde van de wedstrijd.*
De eindstand: [thuisteam] [doelsaldo thuisteam], [bezoekend team] [doelsaldo bezoekend team].
We feliciteren [winnend team] met de behaalde overwinning (niet bij een gelijk spel)
We wensen [bezoekend team] een goede thuisreis en graag tot ziens!

4.5 Muziek

Het is toegestaan om muziek af te spelen tijdens de:

- warming-up
- bench- en dweilpauze
- spelonderbrekingen
- fase na afloop

Neem voor het afspelen van muziek zelf een device mee, zoals mobiele telefoon, tablet of laptop. Je verbindt je device met de geluidsinstallatie via een mengpaneel, waarop ook de koffer en de microfoon zijn aangesloten. De tijdopnemer zet het mengpaneel klaar in de official bank. Sluit je device aan via Bluetooth.

Monteer het geluid van je device als volgt:

- Druk op het mengpaneel op **[Pairing]**.
- Op je device vind je het mengpaneel terug onder **PM-422 P**.
- Zet bovenop het mengpaneel de switch bij **CH 1** naar links (optie **PLAYER/LINE 1**).
- Zet de draaiknop **[GAIN]** onder **PLAYER/LINE 1** op 50%.
- Zet het schuifje onderaan (in kolom **CH 1**) op 50%.

Is je geluid te zacht of niet hoorbaar, bekijk dan de volgende geluidsopties:

- Zet het volume op je device harder.
- Mengbord: switch onder **CH 1** moet op **PLAYER / LINE 1** staan.
- Mengbord: volume mengpaneel (draaiknop **[GAIN]** onder **PLAYER/LINE** verder open).
- Mengbord: schuifjes (verder het schuifje onder **PLAYER/LINE 1** verder omhoog).
- Mengbord: dempingsmogelijkheid op een kanaal (knopje onder schuifbalk brandt niet).

Het starten en stoppen van muziek rondom een spelonderbreking is als volgt.

- **Start muziek:** zodra de scheidsrechter fluit voor een spelonderbreking.
- **Stop muziek**: zodra de scheidsrechter de puck op het ijs werpt (negeer het fluitsignaal ervoor).

Overige punten om rekening mee te houden:

- Als de official scorer tijdens een spelonderbreking iets wil omroepen, verlaag dan het volume aanzienlijk of stop tijdelijk de muziek.
- Als tijdens een spelonderbreking een speler op het ijs blijft liggen, speel dan geen opzwepende muziek, maar een rustig nummer op een lager volume. Zodra de speler is opgestaan en bijna bij de spelersbank is, mag je weer je gebruikelijke repertoire op normale volume afspelen.

5 Straftijdwaarnemer

5.1 Verantwoordelijkheden

- In- en uitlaten van bestrafte spelers.
- Bewaken dat spelers niet te vroeg het ijs op gaan.
- Registreren van spelers die te vroeg het ijs opgaan.

Er zijn twee straftijdwaarnemers nodig: één per strafbank. Het is niet wenselijk dat de official scorer of tijdopnemer deze taak uitvoeren, omdat je dan je plek moeten verlaten.

5.2 Procedures

5.2.1 Tijdens de wedstrijd

Inlaten van spelers

- Nadat een straf is opgelegd opent de desbetreffende straftijdwaarnemer de boardingdeur van de strafbank. Open zo snel mogelijk de deur, zodat het betrokken team ziet dat zij het bestrafte team zijn.
- Er zijn straffen waarbij naast de bestrafte speler ook een vervangende speler naar de strafbank moet (zie hoofdstuk 6). Houdt de strafbankdeur open totdat alle benodigde spelers op de strafbank zijn, ook als geen speler voor de strafbank staat te wachten. Zo ziet het betrokken team dat er nog een speler naar de strafbank moet.

Uitlaten van spelers

- Als een speler de strafbank mag verlaten, opent de straftijdwaarnemer de deur. Dit is meestal op het moment waarop de straftijd van het scorebord verdwijnt. Er zijn situaties waarin dit niet het geval is (zie hoofdstuk 6). Laat de speler dit dan weten.
- Houdt bij meerdere gelijktijdige of dicht op elkaar gegeven straffen een lijst bij met de straftijden. Gebruik deze lijst om de volgorde bij te houden en om de spelers te melden op welk tijdstip en in welke volgorde zij de strafbank mogen verlaten.
- Verlaat een speler de strafbank voordat dit was toegestaan, noteer dan het tijdstip van verlaten en geef dit door aan de official scorer. Laat de official scorer bij de eerstvolgende spelonderbreking (geholpen door de stadionomroeper) de scheidsrechter waarschuwen.

5.2.2 Tijdens pauzes

Bij een dweilpauze mag je de official bank verlaten. Zorg dat je op tijd terug bent. Vanuit de kantine zie je de cube niet! Noteer voor vertrek de echte tijd en ga uiterlijk na 13 minuten terug.

Als er aan het einde van de vorige periode nog bestrafte spelers in de strafbank zaten, zet dan de boardingdeur van het desbetreffende team open. Als de speler niet naar de strafbank komt, laat de stadionomroeper het team hierop wijzen.

6 Straffen

Straffen maken een wedstrijd voor een bench-official moeilijker. Bepaalde situaties komen maar een paar keer per seizoen voor en sommige niet eens gedurende elk seizoen. Ervaring met deze situaties opdoen is lastig. Lees dit hoofdstuk af en toe door om je kennis op pijl te houden, zodat je later toch adequaat handelt.

6.1 Type straffen

Een straf is een teamstraf of een persoonlijke straf. In beide situaties moet de speler naar op de strafbank, tenzij de straf dusdanig hoog is dat de speler naar de kleedkamer moet.

- **Teamstraf**: het team speelt een bepaalde periode met een speler minder op het ijs.
- **Persoonlijke straf**: het team mag met hetzelfde aantal spelers verder spelen.

De verschillende bench-officials voeren de volgende acties uit bij een straf:

- De official scorer voert alle straffen in op het wedstrijdformulier.
- De tijdopnemer zet alleen teamstraffen op het scorebord.
- De stadionomroeper roept alle straffen om.
- De straftijdwaarnemers houden bij op welk tijdstip een speler weer het ijs op mag.

Straffen zijn onderverdeeld in vijf categorieën.

Categorie	Straftijd	Opmerking	Paragraaf
Minor Penalty	2 minuten	Teamstraf, soms omgezet naar persoonlijke straf	6.1.1
Major Penalty	5 minuten	Teamstraf, soms omgezet naar persoonlijke straf	6.1.2
Misconduct Penalty	10 minuten	Persoonlijke straf	6.1.3
Game Misconduct Penalty	20 minuten	Persoonlijke straf (kleedkamer)	6.1.4
Match Penalty	25 minuten	Teamstraf (5 minuten) + persoonlijke straf (kleedkamer)	6.1.5

Uitgestelde straffen (zie 6.2)
Een team mag ongeacht het aantal opgelegde straffen met minimaal vier spelers op het ijs staan (goalie meegerekend). Als twee spelers een teamstraf hebben en een derde speler van dit team krijgt een teamstraf, dan is deze derde straf een uitgestelde straf. Een uitgestelde straf staat in de wacht en start nadat één van de andere twee straffen afloopt. De derde speler moet direct naar de strafbank, maar op het ijs is een vervanger toegestaan (het team speelt verder met vier spelers).

Wegstrepen straffen (zie 6.3)
Een Minor of Major Penalty is in de basis een teamstraf. Als tijdens een spelonderbreking beide teams een Minor of Major Penalty krijgen, moet je gelijkwaardige teamstraffen (in straftijd) tegen elkaar wegstrepen. Deze straffen zijn daarmee omgezet in persoonlijke straffen. De spelers moeten altijd naar strafbank en de gehele straf uitzitten, maar op het ijs zijn vervangers toegestaan.

Vervallen van straffen (zie 6.4)
Als tijdens een straf de tegenstander scoort, vervalt soms vroegtijdig de teamstraf met de kleinste resterende straftijd. Die speler mag eerder het ijs op en zit niet de gehele straftijd uit.

Vuistregel
Gebruik tijdens de rest van het hoofdstuk de onderstaande vuistregel.

Aantal spelers op het ijs (inclusief goalie)	+	Aantal straffen op het scorebord	=	**6**

Soms telt het prettiger exclusief goalie, dan moet je op **5** uitkomen.

Verschil teamstraf en persoonlijke straf
Zie de volgende tabel voor het verschil tussen een enkele teamstraf en een enkele persoonlijke straf.

Teamstraf	Persoonlijke straf
Komt wel op het scorebord	Komt niet op het scorebord
De starttijd gaat direct in (uitgezonderd uitgestelde straf)	De starttijd gaat direct in
Vervangende speler op het ijs is niet toegestaan (uitgezonderd uitgestelde straf)	Vervangende speler op het ijs is wel toegestaan
Bij een powerplay goal eindigt de straf misschien	Bij een powerplay goal eindigt de straf niet
Speler mag de strafbank verlaten direct na aflopen van de straftijd (behalve bij een uitgestelde straf)	Speler mag de strafbank verlaten tijdens de eerstvolgende spelonderbreking na aflopen van de straftijd
• Minor Penalty die niet is weggestreept • Major Penalty die niet is weggestreept	• Minor Penalty die is weggestreept • Major Penalty die is weggestreept • Misconduct Penalty • Game Misconduct Penalty • De laatste 20 minuten van een Match Penalty

Vervangende speler in strafbank
De combinatie van een teamstraf en een persoonlijke straf voor dezelfde speler zorgt voor de term vervangende speler. Bijvoorbeeld: een speler krijgt tijdens dezelfde spelonderbreking een Minor en Misconduct Penalty. De speler moet naar de strafbank, maar het team speelt alleen tijdens de Minor Penalty met een speler minder. Na 2 minuten mag er weer een extra speler het ijs op. Dit is niet de bestrafte speler, want dan start pas de persoonlijke straf. Daarom moet bij het opleggen van de straf een extra speler naar de strafbank. Deze speler mag na 2 minuten het ijs op. Gebruik op het wedstrijdformulier en op het scorebord het rugnummer van de bestrafte speler.

6.1.1 Minor Penalty

Krijgt een speler een Minor Penalty, dan moet de speler voor twee minuten naar de strafbank. Op het ijs is geen vervanger toegestaan.

- De official scorer voert een straf van 2 minuten in.
- De tijdopnemer voert een Minor straf in.
- De stadionomroeper roept de straf op de gebruikelijke wijze om.
- De straftijdwaarnemer sluit pas de strafbankdeur als de speler op de strafbank zit.

Dubbele Minor Penalty (4 minuten)

- De official scorer voert een straf van 4 minuten in.
- De tijdopnemer voert een Double Minor straf in.
- De stadionomroeper roept de straf op de gebruikelijke wijze om.
- De straftijdwaarnemer sluit pas de strafbankdeur als de speler op de strafbank zit.

Bench Minor Penalty
Bijvoorbeeld: *Too many players* (te veel spelers op het ijs). Een willekeurige speler van het team moet het ijs voor 2 minuten verlaten.

- De official scorer voert de straf in en kiest bij de strafmaat voor **2' BENCH MINOR**.
- De tijdopnemer voert een Minor straf in.
- De stadionomroeper roept de straf om en verzoekt om een speler naar de strafbank te sturen.
- De straftijdwaarnemer opent direct de strafbankdeur, ook als niemand staat te wachten. Sluit pas de deur als een speler van het team op de strafbank zit.

6.1.2 Major Penalty

Krijgt een speler een Major Penalty, dan komt daar automatisch een Game Misconduct Penalty bij. De speler gaat direct naar de kleedkamer. Er moet een vervangende speler naar de strafbank om de Major Penalty (5 minuten) uit te dienen. Op het ijs is geen vervanger toegestaan.

- De official scorer voert 2 straffen in met elke dezelfde overtreding.
- De tijdopnemer voert een Major straf in.
- De stadionomroeper roept de straffen om en vraagt om een vervangende speler in de strafbank.
- De straftijdwaarnemer opent direct de strafbankdeur, ook als niemand staat te wachten.

Minor + Major Penalty (dezelfde speler)

Krijgt een speler gelijktijdig een Minor en een Major Penalty, dan komt ook daar automatisch een Game Misconduct bij. De Major Penalty gaat als eerste in.

- De official scorer voert 3 straffen in met als volgorde: Major, Minor en Game Misconduct.
- De tijdopnemer voert een Minor straf en een Major straf elk apart in (lengte is 7 minuten).
- De stadionomroeper roept de straffen om en vraagt om een vervangende speler in de strafbank.
- De straftijdwaarnemer opent direct de strafbankdeur, ook als niemand staat te wachten.

Minor + Major Penalty (verschillende spelers)

Krijgt een speler een Minor Penalty en op hetzelfde moment krijgt een andere speler van hetzelfde team een Major Penalty, dan gaat de Minor Penalty als eerste in.

6.1.3 Misconduct Penalty

Krijgt een speler een Misconduct Penalty, dan moet de speler voor 10 minuten naar de strafbank. Op het ijs is een vervanger toegestaan.

- De official scorer voert de Misconduct Penalty in.
- De tijdopnemer voert niets in (persoonlijke straf komt niet op het scorebord).
- De stadionomroeper roept de straf op de gebruikelijke wijze om.
- De straftijdwaarnemer deelt de speler mede dat de speler het ijs op mag tijdens de eerste spelonderbreking na afloop van de straf. Verlaat de speler vroegtijdig de strafbank, dan noteert de straftijdwaarnemer het tijdstip en geeft dit door aan de official scorer.

2e keer Misconduct Penalty

Krijgt een speler voor de tweede keer een Misconduct Penalty, dan wordt deze straf automatisch omgezet in een Game Misconduct Penalty. De speler gaat direct naar de kleedkamer.

- De official scorer voert geen Misconduct Penalty in, maar een Game Misconduct Penalty.
- De tijdopnemer voert niets in.
- De stadionomroeper roept de straf op de gebruikelijke wijze om.
- De straftijdwaarnemer hoeft geen speler de strafbank in te laten.

Minor + Misconduct Penalty

Bij een Minor Penalty volgt soms automatisch een additionele Misconduct Penalty. De speler moet 12 minuten naar de strafbank. De Minor Penalty gaat als eerst in. Het bestrafte team speelt de eerste 2 minuten met een speler minder. Er moet een vervangende speler naar de strafbank.

- De official scorer voert beide straffen in met dezelfde overtreding.
- De tijdopnemer voert alleen de Minor straf in.
- De stadionomroeper roept de straf om en vraagt om een vervangende speler in de strafbank.
- De straftijdwaarnemer opent direct de strafbankdeur, ook als niemand staat te wachten. Sluit pas de deur als de bestrafte spelers en een vervangende speler op de strafbank zijn.

6.1.4 Game Misconduct Penalty

Krijgt een speler een Game Misconduct Penalty dan moet de speler direct naar de kleedkamer. Op het ijs is een vervanger toegestaan.

- De official scorer voert de Game Misconduct Penalty in.
- De tijdopnemer voert geen straffen in.
- De stadionomroeper roept de straf op gebruikelijke wijze om.
- De straftijdwaarnemer hoeft geen speler de strafbank in te laten.

Major + Game Misconduct Penalty

Zie 6.1.2 als een speler gelijktijdig een Major en Game Misconduct Penalty krijgt.

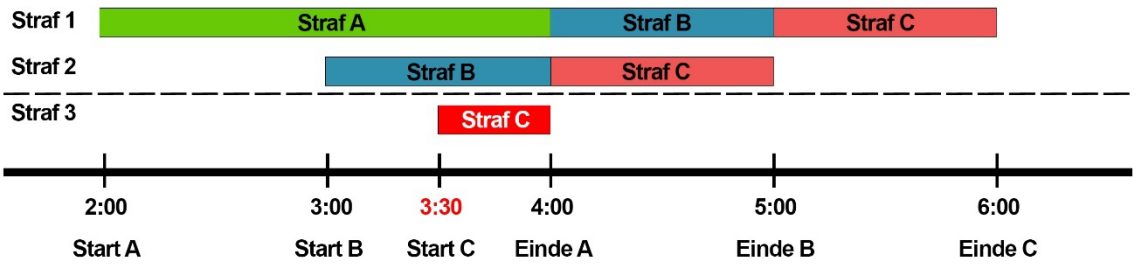
6.1.5 Match Penalty

Krijgt een speler een Match Penalty, dan moet de speler direct naar de kleedkamer. Op het ijs is na 5 minuten een vervanger ijs toegestaan. Er moet een vervangende speler naar de strafbank.

- De official scorer voert de Match Penalty in. Voer de straf van 5 minuten niet apart in.
- De tijdopnemer voert een Major staf in.
- De stadionomroeper roept de straf om en vraagt om een vervangende speler in de strafbank.
- De straftijdwaarnemer opent direct de strafbankdeur, ook als niemand staat te wachten.
  Het Sluit pas de deur als een vervangende speler op de strafbank zit.

6.2 Uitgestelde straffen

Een team mag ongeacht het aantal opgelegde straffen met minimaal vier spelers op het ijs staan (goalie meegerekend). Als twee spelers een teamstraf hebben en een derde speler van dit team krijgt een teamstraf, dan is deze derde straf een uitgestelde straf. Een uitgestelde straf staat in de wacht en start nadat één van de andere twee straffen afloopt. De derde speler moet direct naar de strafbank, maar op het ijs is een vervanger toegestaan (het team speelt verder met vier spelers).



Op verschillende tijden krijgen spelers A, B en C een Minor Penalty. De figuur geeft de bezetting van de straffen op het scorebord aan. Bij de genoemde teamaantallen is de goalie steeds meegeteld.

- 2:00: A krijgt straf. Komt op plek 1. Gaat direct in. Het team speelt verder met 5 spelers.
- 3:00: B krijgt straf. Komt op plek 2. Gaat direct in. Het team speelt verder met 4 spelers.
- 3:30: C krijgt straf. Komt op plek 3. Gaat niet direct in, want er lopen al twee straffen.
  C moet al wel naar de strafbank. Het team blijft verder spelen met 4 spelers.
- 4:00: Staf A eindigt. Straffen B en C schuiven een plek omhoog. C heeft 0:30 moeten wachten voordat de straf inging. A het ijs niet op, want dan staan er direct te veel spelers op het ijs.
  A mag het ijs op tijdens de eerstvolgende spelonderbreking. Teamsterkte: 4.
- 5:00: Straf B eindigt. Straf C schuift een plek omhoog op het scorebord. Er loopt nog maar één straf. Teamsterkte: 5. Er mag één speler het ijs op. Dit hangt af of A nog op de strafbank zit.
  - Nee, dan gaat B er direct op.
  - Ja, omdat er nog geen spelonderbreking is na het einde van straf A. Daarom mag A er nu op.
    B mag het ijs op tijdens de eerstvolgende spelonderbreking.
- 6:00: Straf C eindigt. Alle straffen zijn uitgezeten. Teamsterkte: 6. Er mag één speler het ijs op.
  - Zit B niet meer in de strafbank, dan gaat C er direct op.
  - Zit B nog wel in de strafbank, dan gaat B het ijs op en C pas tijdens de eerstvolgende spelonderbreking.

6.3 Wegstrepen van straffen

Het wegstrepen van straffen gebeurt als spelers van beide teams tijdens dezelfde spelonderbreking één of meerdere teamstraffen krijgen. Het doel bij het wegstrepen is om teamstraffen om te zetten in persoonlijke straffen, waardoor beide teams niet met minder spelers op het ijs verder spelen. Een speler waarvan de teamstraf is omgezet naar een persoonlijke straf moet naar de strafbank en de gehele straf uitzitten. Op het ijs is een vervanger toegestaan. Een speler met een persoonlijke straf mag de strafbank pas verlaten tijdens de eerste spelonderbreking na afloop van de straf.

Regels van wegstrepen

- Het wegstrepen van straffen gebeurt alleen bij een Minor, Major en Match Penalty.
- Het wegstrepen is onafhankelijk van een Misconduct en Game Misconduct Penalty.
- Je streept een Minor Penalty alleen weg tegen een andere Minor Penalty.
- Je streept een Major Penalty alleen weg tegen een andere Major Penalty.
- Je streept een Match Penalty alleen weg tegen een andere Major of Match Penalty.

Vervangende speler

Als na het wegstrepen een speler naast een persoonlijke straf nog een teamstraf overhoudt, dan gaat de teamstraf als eerste in. Er moet een vervangende speler naar de strafbank, die na afloop van de teamstraf direct het ijs op mag. Op dat moment start de persoonlijke straf. De bestrafte speler mag het ijs op tijdens de eerste spelonderbreking na afloop van de persoonlijke straf.

Bij het wegstrepen van straffen moet je zo veel mogelijk voorkomen dat een vervangende speler naar de strafbank moet. Je moet straffen verstandig wegstrepen:

- Streep zoveel mogelijk straffen tegen elkaar weg.
- Streep straffen zo tegen elkaar weg, zodat zo min mogelijk vervangende spelers nodig zijn.
- Streep straffen zo tegen elkaar weg, zodat zoveel mogelijk spelers op het ijs blijven.

Samengevat

- Weggestreepte straffen zijn persoonlijke straffen en staan nooit op het scorebord.
- Heeft een speler een teamstraf en een persoonlijke straf, dan gaat de teamstraf als eerste in. Er moet een vervangende speler naar de strafbank die de teamstraf uitzit.
- Een speler met een weggestreepte straf verlaat pas de strafbank tijdens de eerste spelonderbreking nadat de gehele straftijd is verstreken.

6.4 Vervallen van straffen

Numerieke minderheid/meerderheid

Als gevolg van teamstraffen heeft een team een numerieke minderheid als dat team met minder spelers op het ijs staat dan het andere team. Hierbij kijk je alleen naar het aantal teamstraffen dat een team uitzit (aantal straffen op scorebord). Een team met numerieke minderheid speelt *short-handed* en de tegenstander speelt *powerplay*.

Powerplay goal

Als een team met numerieke meerderheid scoort (*powerplay goal*) vervalt de Minor Penalty met de minste resterende straftijd van het scorebord. De desbetreffende speler mag de strafbank verlaten of de volgende straf van die speler gaat in.

- De official scorer voert de goal in met spelsituatie powerplay.
  Vervalt er een straf, voer dan bij deze straf als eindtijdstip het tijdstip van de goal in.
- De tijdopnemer verhoogt het doelsaldo en haalt een vervallen straf van het scorebord.
- De stadionomroeper roept de goal om en past de regels toe van het weer terugkomen van spelers.
- De straftijdwaarnemers laat indien van toepassing de juiste speler het ijs betreden.

Let op!
- Een Minor Penalty vervalt niet bij gelijke speelsterkte.
- Een Major Penalty en persoonlijke straffen vervallen nooit en zit een speler altijd volledig uit.
- Uit uitgestelde straf staat nog niet op het scorebord en vervalt nooit.
- Als een Penalty Shot doeltreffend is, vervalt er geen enkele straf.

Double Minor Penalty

Bij een Double Minor Penalty vervalt het eerste gedeelte als de straftijd staat tussen 4:00 en 2:01. In dat geval gaat de tweede Minor Penalty direct in.
- De tijdopnemer verwijdert de eerst gegeven Minor straf (straftijd verandert naar 2 minuten).
- De stadionomroeper roept de goal om geeft aan dat het eerste gedeelte van de dubbele Minor Penalty is vervallen. Het team blijft met hetzelfde aantal speler spelen.
- De straftijdwaarnemer laat de strafbankdeur dicht, want de speler blijft in de strafbank.

Short-handed goal

Als het in numeriek minderheid zijnde team scoort heb je een short-handed goal. Er vervallen geen straffen, omdat het in numerieke minderheid spelende team scoort.
- De official scorer voert de goal in met spelsituatie short-handed.
- De tijdopnemer verhoogt het doelsaldo van het scorende team.
- De stadionomroeper roept de goal op gebruikelijke wijze om.
- De straftijdwaarnemer laat de strafbankdeur dicht, want de speler blijft in de strafbank.