

**Handleiding**  
**BENCH OFFICIALS**  
**2013 - 2014**



***NEDERLANDSE***

*I J S H O C K E Y B O N D*



# Inhoud

	<b>Blz.</b>
<b>1. ALGEMEEN</b> .....	2
<b>2. WERKZAAMHEDEN BENCH OFFICIALS</b> .....	3
2.1 Official Scorer .....	3
2.2 Timekeeper .....	5
2.3 Penalty Timekeeper .....	6
<b>3. INVULLEN WEDSTRIJDFORMULIER</b> .....	7
3.1 Algemene gegevens .....	7
3.2 Opstelling .....	7
3.3 Coach en Teambegeleiders .....	7
3.4 Ondertekening Coaches .....	8
3.5 Officials .....	8
3.6 Goals .....	8
3.7 Penalties .....	9
3.8 Goalies .....	9
3.9 Resultaten per periode, Time Out en Aantal Toeschouwers .....	10
3.10 Opmerkingen .....	10
3.11 Ondertekening Official Scorer en Scheidsrechter(s) .....	10
3.12 Kladwedstrijdformulier en straffenformulier .....	10
3.13 Overig .....	10
<b>4. STRAFFEN (Penalties)</b> .....	12
4.1 Soort straffen en tijdsduur .....	12
4.2 Volgorde 2 en 5 minuten straffen .....	13
4.3 Automatisch andere of extra straf .....	13
4.4 Wegstrepen straffen ( <i>samenvallende straffen - coincidental penalties</i> ) .....	13
4.5 Straffen op de wedstrijdklok .....	14
4.6 Vervangende speler in de strafbank .....	14
4.7 Uitgestelde straffen .....	15
4.8 Numerieke minderheid en terugkeer speler na een gescoorde powerplay goal .....	15
4.9 (Volgorde) verlaten van de strafbank .....	16
4.10 Overtime ( <i>alleen eredivisie en eerste divisie</i> ) .....	16
4.11 Welpen .....	17
<b>5. BESLISSENDE PENALTY SHOTS</b> .....	18
<b>6. WEDSTRIJDTIJD</b> .....	19

## BIJLAGE 1 - AFKORTINGEN STRAFFEN (PENALTIES) en MOGELIJKE TIJDSDUUR

## BIJLAGE 2 - VOORBEELDEN STRAFFEN

- A. Notatie en volgorde
- B. Wegstrepen straffen (*samenvallende straffen - coincidental penalties*)
- C. Straffen en goals

## BIJLAGE 3 - VOORBEELDEN OM TE ROEPEN MEDEDELINGEN

## BIJLAGE 4 - VOORBEELD INGEVULD WEDSTRIJDFORMULIER

## BIJLAGE 5 - OPSTELLINGENFORMULIER

## BIJLAGE 6 - KLADWEDSTRIJDFORMULIER

## BIJLAGE 7 - CHECKLIST STRAFFEN

## BIJLAGE 8 - STRAFFENFORMULIER

## BIJLAGE 9 - PENALTY SHOTSFORMULIER

## BIJLAGE 10 - SCHEIDSRECHTERTEKENS

## 1. ALGEMEEN

In deze handleiding worden de regels die van belang zijn voor Bench Officials op een rij gezet en nader uitgewerkt. De basis voor deze handleiding vormen de volgende officiële publicaties:

- IIHF Official Rule Book 2010-2014
- IIHF Case Book 2010-2014
- IIHF Off-Ice Officials Handbook 2011-2012
- NIJB Sportreglement

In de handleiding zal summier worden ingegaan op specifieke regels die afhankelijk zijn van de competitieopzet en de leeftijdsklasse. Voor deze regels wordt verwezen naar de voor het betreffende seizoen geldende competitieopzet en sportreglement. Beiden zijn te vinden op **www.nijb.nl**.

Het thuisteam dient voor elke wedstrijd de volgende Bench Officials aan te wijzen:

- Official Scorer
- Speaker
- Timekeeper (Tijdwaarnemer)
- 2 Penalty Timekeepers (Straftijdwaarnemers)

Het is toegestaan voor het vervullen van de functies van Official Scorer en Speaker één official aan te wijzen.

In de Nederlandse competitie wordt in principe geen gebruik gemaakt van doelrechters. Mochten bij bijzondere wedstrijden (zoals de bekerfinale) doelrechters nodig zijn, dan worden deze mensen (vaak scheidsrechters) door de scheidsrechterscommissie aangewezen en geïnstrueerd. In deze handleiding zullen de werkzaamheden van de doelrechter dan ook niet nader worden toegelicht.

De Bench Officials dienen zonder enig voorbehoud samen te werken met de door de scheidsrechterscommissie en/of de lokale scheidsrechterscoördinator aangewezen scheidsrechter(s) en linesmen.

De Bench Officials dienen in woord, gedrag en houding neutraal te zijn. De bepaling 'in woord, gedrag en houding neutraal' is geen belemmering voor de speaker om op enthousiaste en spraakmakende wijze de positieve verrichtingen van het thuisteam te verwoorden.

Het is niet toegestaan muziek te spelen tijdens een Time Out en wanneer zich een geblesseerde speler op het ijs bevindt.

Het wedstrijdformulier dient volledig en zonder fouten te worden ingevuld. Het niet volledig of foutief invullen van het wedstrijdformulier wordt bestraft met een boete van € 1 tot € 5 per fout of onvolledigheid.

Het thuisteam is zonder enig voorbehoud verplicht te voldoen aan een verzoek van de aangewezen scheidsrechter(s) tot vervanging van één of meerdere Bench Officials. Een scheidsrechter zal een dergelijk verzoek niet motiveren. Een club kan, indien gewenst, een schriftelijk verzoek tot motivatie van een beslissing richten aan de scheidsrechterscommissie.

Alle Bench Officials dienen te beschikken over een NIJB-paspoort.

## 2. WERKZAAMHEDEN BENCH OFFICIALS

### 2.1 Official Scorer

De Official Scorer heeft de leiding over het Bench Official team. Contacten tussen de scheidsrechter en de Bench Officials lopen via de Official Scorer.

De Official Scorer dient tijdig aanwezig te zijn (bij voorkeur 1 uur voor aanvang van de wedstrijd) om de taken voor aanvang van de wedstrijd op tijd uit te kunnen voeren.

Zijn/haar taak omvat het volgende:

- Ophalen opstellingen en spelerskaarten

De Official Scorer haalt voor aanvang van de wedstrijd de opstelling en de spelerskaarten op bij de teambegeleiding van beide teams. De opstelling dient te bestaan uit:

- een spelerslijst, met per speler: positie, rugnummer, naam en NIJB-paspoortnummer,
- de Captain en Alternate Captain(s),
- de Starting Goalie,
- de namen en NIJB-paspoortnummers van de coach en de overige teambegeleiders.

Het is verstandig bij het in ontvangst nemen van de opstellingen te checken of de ontvangen gegevens compleet zijn.

Een team bestaat **minimaal** uit 6 spelers (5 veldspelers en 1 doelverdediger) en **maximaal** uit 22 spelers (20 veldspelers en 2 doelverdedigers).

- Invullen wedstrijdformulier (zie *Hoofdstuk 3 - Invullen Wedstrijdformulier*)

De Official Scorer vult het wedstrijdformulier in. Een wedstrijdformulier bestaat uit een wit origineel, een gele kopie, een blauwe kopie en een roze kopie. Bij buitenlandse wedstrijden moet één extra kopie worden meegegeven voor de buitenlandse ijshockeybond.

- Tonen wedstrijdformulier aan de scheidsrechter

De Official Scorer toont het wedstrijdformulier minimaal 15 minuten voor aanvang van de wedstrijd aan de scheidsrechter.

- Omroepen mededelingen (zie *Bijlage 3 - Voorbeelden om te roepen mededelingen*)

Het omroepen van mededelingen zal veelal een taak van de Official Scorer zijn. Deze taak kan overgenomen worden door een aparte Speaker. Voor en tijdens de wedstrijd roept de Official Scorer / Speaker de volgende mededelingen om:

- *Opstellingen*

Voor het begin van de wedstrijd verwelkomt de Official Scorer het publiek, kondigt de wedstrijd aan, roept de opstellingen van beide teams om (beginnend met het bezoekende team) en vermeld wie de scheidsrechter(s) en linesmen zijn. Aan het omroepen van de opstelling (van het thuisteam) kan/mag een showelement worden toegevoegd. Als het daardoor beter uitkomt om met het thuisteam te beginnen, is dat toegestaan.

- *Doelpunten en assists*

De Official Scorer roept zo spoedig mogelijk na een gescoord doelpunt het volgende om:

- Welk team gescoord heeft.
- Wie gescoord heeft (nummer en naam).
- Wie de assist(s) heeft/hebben gegeven (nummer(s) en naam/namen).
- De tijd waarop gescoord is.

Wacht zonodig met het omroepen totdat het wat rustig(er) is op de tribune, zodat de informatie goed te verstaan is.

- *Straffen (penalties)*

De official scorer roept zo spoedig mogelijk na een opgelegde straf het volgende om:

- Welk team bestraft wordt.
- Welke speler bestraft wordt (nummer en naam).
- Het aantal strafminuten.
- De benaming van de straf.
- De tijd waarop de straf is opgelegd.

Indien gelijktijdig van beide teams spelers worden bestraft, roep dan eerst de straf/straffen van het bezoekende team om, gevolgd door de straf/straffen van het thuisteam.

Wacht zonodig met het omroepen totdat het wat rustig(er) is op de tribune, zodat de informatie goed te verstaan is. Het is wel van belang dat de straffen onmiddellijk op de wedstrijdklok worden gezet. Bedenk ook dat wanneer meerdere of bijzondere straffen worden gegeven het vooral voor de coaches van belang is de straffen zo snel mogelijk om te roepen. Zeker wanneer een vervangende speler in de strafbank moet plaatsnemen.

- *Terugkeer spelers na het uitzitten van een straf*

Wanneer een speler na het uitzitten van een teamstraf terugkeert op het ijs, roept de Official Scorer om met hoeveel spelers het team vanaf dat moment speelt. Wanneer de terugkeer betekent dat het team weer met 5 (veld)spelers speelt, roept de Official Scorer om dat het team weer op volle sterkte speelt.

- *Goaliewissel*

Bij een goaliewissel roept de Official Scorer om wie vanaf dat moment het doel verdedigt (nummer en naam) en de tijd.

- *Time Out (alleen toegestaan in eredivisie en eerste divisie)*  
Bij een Time Out roept de Official Scorer om welk team een Time Out heeft aangevraagd en de tijd.
- *Laatste minuut / laatste 2 minuten*  
Wanneer nog 1 minuut te spelen is in de 1<sup>e</sup> en 2<sup>e</sup> periode en nog 2 minuten in de 3<sup>e</sup> periode en een eventuele verlenging, roept de Official Scorer dit om. In de eredivisie en de eerste divisie, in de derde periode niet omroepen 'de laatste 2 minuten van de wedstrijd', maar 'de laatste 2 minuten van de 3<sup>e</sup> periode', in verband met een eventuele overtime periode.
- *Overtime (alleen eredivisie en eerste divisie)*  
Indien een wedstrijd wordt verlengd met een sudden victory overtime roept de Official Scorer direct na afloop van de 3<sup>e</sup> periode het volgende om:
  - Hoe lang de pauze duurt (3 minuten).
  - Hoe lang de verlenging duurt (maximaal 5 minuten).
  - Wat het begrip sudden victory inhoudt (de verlenging is afgelopen zodra er wordt gescoord).
  - Dat de teams tijdens de verlenging, wanneer er geen straffen worden uitgezet, beiden met 4 (veld)spelers spelen (zie ook *Hoofdstuk 4.10 - Overtime*).
  - Dat indien in de verlenging niet wordt gescoord, beslissende Penalty Shots volgen.
  - Dat de teams op basis van het gelijke spel na de reguliere speeltijd beiden 1 wedstrijdpoint krijgen.
  - Dat de winnaar van de verlenging of de beslissende Penalty Shots 1 extra wedstrijdpoint krijgt.
- *Beslissende Penalty Shots (alleen eredivisie en eerste divisie)*  
Indien in de verlenging niet wordt gescoord en beslissende Penalty Shots zullen worden genomen, roept de Official Scorer het volgende om:
  - Dat eerst een serie van 3 Penalty Shots per team wordt genomen.
  - Dat indien in de serie van 3 Penalty Shots geen beslissing valt, beslissende Penalty Shots volgen (serie(s) van 1 Penalty Shot per team).
- Uitdelen wedstrijdformulieren en terugbrengen spelerskaarten  
Nadat het wedstrijdformulier volledig is ingevuld en ondertekend, overhandigt de Official Scorer de ROZE kopie aan de scheidsrechter, de GELE kopie met spelerskaarten aan de teambegeleiding van het bezoekende team en de BLAUWE kopie met spelerskaarten aan de teambegeleiding van het thuishet team.

Afhankelijk van de organisatie bij de club kan de Official Scorer belast worden met de volgende taken:

- Invoeren gegevens op [www.nijb.nl](http://www.nijb.nl)  
Alle gegevens van de wedstrijd dienen zo snel mogelijk ingevoerd te worden op de site van de Nederlandse IJshockey Bond, [www.nijb.nl](http://www.nijb.nl). Het is verstandig dit door de Official Scorer te laten doen. Hij/zij heeft tenslotte het wedstrijdformulier ingevuld.  
Wanneer een wedstrijd 'live' wordt ingevoerd, is het van belang dat later toegevoegde gegevens op het wedstrijdformulier ook worden ingevoerd op de site. In ieder geval dient na de wedstrijd het ingevulde wedstrijdformulier vergeleken te worden met de 'live' ingevoerde gegevens.
- Opsturen wedstrijdformulier naar de Nederlandse IJshockey Bond  
Het originele wedstrijdformulier dient zo snel mogelijk, in ieder geval binnen zeven dagen na de speeldatum van de betreffende wedstrijd, per post naar het bondsbureau te worden gestuurd:  
**Nederlandse IJshockey Bond**  
**Postbus 292**  
**2700 AG ZOETERMEER**  
Verzuim wordt bestraft met een geldboete van € 25 voor het eerste verzuim en van € 50 voor ieder volgend verzuim.

## 2.2 Timekeeper

Zijn/haar taak omvat het volgende:

- Bedienen van de wedstrijdklok/scorebord

De Timekeeper bedient de wedstrijdklok annex scorebord. Hierop worden de speeltijd, de straftijden, in welke periode er wordt gespeeld en de score bijgehouden. Afhankelijk van de soort wedstrijdklok kan extra informatie worden getoond, zoals het rugnummer van een bestrafte speler.

  - *Speeltijd*

Er wordt gespeeld met zuivere speeltijd (zie ook *Hoofdstuk 6 - Wedstrijdtijd*). De Timekeeper start de wedstrijdklok op het moment waarop de scheidsrechter of één van de linesmen de puck tijdens een face-off tussen de gereedstaande spelers werpt. Bij elke spelonderbreking moet de wedstrijdklok worden stilgezet op het moment waarop de scheidsrechter of één van de linesmen fluit. Dus niet wanneer de puck in het doel verdwijnt of over de boarding wordt geschoten.

Tijdens het nemen van een **Penalty Shot** staat de wedstrijdklok stil.

Mocht er twijfel bestaan over de gespeelde of nog te spelen tijd dan heeft de scheidsrechter het laatste woord.
  - *Straftijden*

Alleen **teamstraffen** worden getoond. Alle persoonlijke straffen, zoals een Misconduct Penalty en straffen die tegen elkaar worden weggestreept, komen niet op de wedstrijdklok. Indien de wedstrijdklok de mogelijkheid heeft een Misconduct Penalty te tonen, mag hier gebruik van worden gemaakt.

Er kunnen nooit meer dan 2 teamstraffen gelijktijdig lopen (2 en/of 5 minuten penalties). Een derde opgelegde straf gaat pas in, en wordt pas op de wedstrijdklok getoond, wanneer de eerste straf is afgelopen (zie ook *Hoofdstuk 4.7 - Uitgestelde straffen*). Het is van belang dat de straffen zo snel mogelijk op de wedstrijdklok worden gezet, zodat de teams kunnen zien met hoeveel spelers zij de wedstrijd op het ijs mogen vervolgen. Bij een Mini/Welpentoernooi worden straffen niet op de wedstrijdklok getoond.
  - *Periode*

De Timekeeper geeft met behulp van het scorebord aan in welke periode wordt gespeeld.
  - *Score*

De Timekeeper houdt op het scorebord de score bij. Bij een gescoord doelpunt verandert de Timekeeper de score pas nadat de scheidsrechter bij de Official Scorer de goal (en assists) heeft gemeld. Bij een Mini/Welpentoernooi wordt de score van de Miniwedstrijden niet op het scorebord bijgehouden. Bij de Welpenwedstrijden is dat wel toegestaan.
- Waarschuwen scheidsrechter en teams

De Timekeeper waarschuwt de scheidsrechter en de begeleiding van de teams 3 minuten voor het begin van de wedstrijd en voor het begin van iedere daarop volgende periode.
- Aangeven tijdsduur pauze (alleen eredivisie en eerste divisie)

In de pauzes tussen de periodes geeft de Timekeeper middels de wedstrijdklok de tijdsduur van de pauze (15 minuten) aan. De wedstrijdklok dient gestart te worden direct nadat de scheidsrechter het ijs heeft verlaten. De wedstrijdklok dient pas vlak voor aanvang van de volgende periode weer op 20:00 of 0:00 gezet te worden. Dit om teams, scheidsrechters en toeschouwers te laten zien of de teams tijdig op het ijs zijn teruggekeerd. Immers, als een team te laat op het ijs verschijnt, wordt een straf opgelegd.
- Geven wisselsignaal (Mini/Welpen-toernooi)

Bij een Mini/Welpen-toernooi dient om de 90 seconden een wisselsignaal gegeven te worden. Indien binnen 15 seconden voor het verstrijken van de 90 seconden een spelonderbreking plaatsvindt, dient het wisselsignaal direct te klinken. Tijdens een Mini/Welpen-toernooi betreft het alleen een spelonderbreking in de Welpenwedstrijd. De Welpenwedstrijd is leidend, de Miniwedstrijd volgt.
- Doorgeven laatste minuut, laatste 2 minuten

De Timekeeper geeft aan de Official Scorer een seintje vlak voor het ingaan van de laatste minuut in de 1e en 2e periode en de laatste twee minuten in de 3e periode en de verlenging.
- Aangeven tijdsduur Time Out (alleen eredivisie en eerste divisie)

Wanneer de scheidsrechter aangeeft dat een team een Time Out heeft aangevraagd, klokt de Timekeeper, indien mogelijk op de wedstrijdklok, de lengte van de Time Out (30 seconden) en geeft met behulp van de sirene het einde van de Time Out aan.

De werking en de mogelijkheden van de wedstrijdklok verschillen per ijsbaan. Zo kan een wedstrijdklok de mogelijkheid hebben een Misconduct penalty te tonen en/of het rugnummer van een bestrafte speler. Soms ontbreekt de mogelijkheid direct meer dan 2 straffen per team in te voeren. De Timekeeper dient gebruik te maken van de mogelijkheden van de wedstrijdklok. De (on)mogelijkheden mogen geen belemmering zijn voor een juist verloop van de wedstrijd. In deze handleiding wordt geen rekening gehouden met de verschillen tussen wedstrijdklokken.

## 2.3 Penalty Timekeeper

Zijn/haar taak omvat het volgende:

- Bestrafte spelers de strafbank in- en uitlaten

Wanneer een straf wordt opgelegd, opent de Penalty Timekeeper de deur van de strafbank. De deur blijft geopend totdat alle (bestrafte) spelers op de strafbank plaats hebben genomen. Bij bijvoorbeeld een 2 + 10 minuten penalty voor dezelfde speler wordt het betrokken team er zo op gewezen dat een extra speler op de strafbank plaats moet nemen.

Wanneer een bestrafte speler gerechtigd is de strafbank te verlaten, zal de Penalty Timekeeper de deur openen om de speler de gelegenheid te geven de strafbank te verlaten. Dit is niet altijd het moment waarop de straftijd is afgelopen (zie ook *Hoofdstuk 4 - Straffen (Penalties)*). In voorkomende gevallen moet de bestrafte speler hiervan in kennis worden gesteld.

Wanneer een speler gerechtigd is de strafbank te verlaten na een gescoorde powerplay goal, zal de Penalty Timekeeper de deur pas openen wanneer de scheidsrechter de goal heeft gemeld.

- Bijhouden tijden bestrafte spelers

De Penalty Timekeeper houdt de straftijden van de bestrafte spelers bij om te kunnen bepalen wanneer welke speler de strafbank mag verlaten. Noteer de gegevens van de straf(fen).

Hieronder 2 voorbeelden waarop dat gedaan kan worden.

Tijd	Nr	Nr	Min	Start	Eind	P	Klok
14.30	5	-	2	14.30	16.30		
23.45	17	-	10	23.45	33.45	X	6.15
44.12	21	7	2	44.12	46.12		
44.12	21	-	2	46.12	48.12	X	11.48

Tijd	Nr	Nr	Min	Start	Eind	P	Klok
3.00	24	-	2	3.00	5.00		
3.30	3	-	2	3.30	5.30		
4.00	11	-	2	5.00	7.00		

In het voorbeeld links is deels sprake van persoonlijke straffen (P). Deze straffen komen niet op de wedstrijdklok. De bestrafte speler kan dus niet zien wanneer zijn straf eindigt. Markeer een dergelijke straf (X). Vermeld tevens de 'kloktijd' waarop de straf eindigt. Deze tijd is uiteraard afhankelijk van het type wedstrijdklok (op- of aflopend). In dit voorbeeld loopt de wedstrijdklok af. Wanneer een vervangende speler een straf uitzit, noteer dan het nummer van de vervangende speler.

In het voorbeeld rechts is sprake van een uitgestelde straf (er kunnen maar twee teamstraf tijden gelijktijdig lopen). Wanneer de straf van 24 eindigt (op 5.00) gaat de straf van 11 in. 24 mag echter de strafbank niet verlaten. Wanneer voor de eerstvolgende onderbreking ook de straf van 3 eindigt (op 5.30) mag niet 3 maar 24 de strafbank verlaten (zie ook *Hoofdstuk 4 - Straffen (Penalties)*).

Gebruik de lijst om de volgorde van de straffen bij te houden en de spelers te melden in welke volgorde zij de strafbank mogen verlaten.

Op verzoek van de bestrafte speler moet hij op de hoogte worden gebracht van de reeds verstreken respectievelijk nog uit te zitten straftijd. Dit is vooral van belang bij persoonlijke straffen die niet op de wedstrijdklok komen.

- Registreren speler die te vroeg het ijs op gaat

Verlaat een speler de strafbank voordat zijn opgelegde straf om is dan noteert de Penalty Timekeeper de tijd van het verlaten van de strafbank en geeft dit door aan de Official Scorer. De Official Scorer zal bij de eerstvolgende spelonderbreking de scheidsrechter hier van op de hoogte brengen.

- Pucks, water en handdoeken in de strafbank

De Penalty Timekeeper zorgt voor voldoende ingevroren pucks. Afhankelijk van de soort wedstrijd/competitie kan de Penalty Timekeeper ook worden belast met het zorgdragen voor waterflessen voor de scheidsrechter en de linesmen en handdoeken voor de bestrafte spelers in de strafbank. Mochten de teams behoefte hebben aan waterflessen in de strafbank dan dienen zij daar, in verband met een mogelijke dopingcontrole, zelf voor te zorgen.

Het gedrag van de Penalty Timekeeper mag nooit leiden tot irritatie bij de bestrafte speler. Ga niet met bestrafte spelers in discussie. Mocht een bestrafte speler ontoelaatbaar verbaal en/of fysiek gedrag vertonen, geef dit dan door aan de Official Scorer. De Official Scorer zal dit vervolgens bij de eerstvolgende spelonderbreking doorgeven aan de scheidsrechter.



### 3. INVULLEN WEDSTRIJDFORMULIER

In dit hoofdstuk wordt uitgegaan van het wedstrijdformulier - versie 11/2010.

#### 3.1 Algemene gegevens

Bovenaan het formulier worden de algemene gegevens van de wedstrijd ingevuld.

**Plaats** en **Datum** spreken voor zich.

Vul achter **Tijd** de geplande aanvangstijd van de wedstrijd in.

Vul achter **Start** de tijd in waarop de wedstrijd werkelijk begint.

Vul achter **Eind** de tijd in waarop de wedstrijd werkelijk eindigt.

Vul achter **Divisie** bij een competitiewedstrijd de divisie in.

Haal bij **Competitie/Vriendschappelijk/Toernooi** door wat niet van toepassing is.

Vul, indien bekend, achter **Wedstrijdnummer** het wedstrijdnummer in.

<b>Plaats</b> : Heerenveen	<b>Datum</b> : 12 maart 2004	<b>Tijd</b> : 20.30	<b>Start</b> : 20.37	<b>Eind</b> : 23.10
<b>Divisie</b> : ERE-PO	<b>Competitie/Vriendschappelijk/Toernooi</b>	<b>Wedstrijdnr.</b> : 5009		

#### 3.2 Opstelling

<b>TEAM A</b> : Formido Flyers Heerenveen			
Pos	Nr	Naam	NIJB-Nr
GK	33	Marcel Nijland	5H292
GK	29	Ruud v/d Holst	8G571
D	8	Lester Arts (C)	3A733
D	12	Jeroen van Olphen	5M150
D	18	Paul Kroon	8Q559
D	22	Jacco Landman (A)	6N610
D	34	Justin Bekkering	3R000
D	44	Don Nichols	9B094
F	6	Harrie Verdonschot	2F281
F	7	James Easter	8B709
F	9	Jacco Borger	9S040
F	10	Oleg Timchenko	8N444
F	15	Jamie Visser	1L708
F	16	Hans Kroon (A)	5L976
F	17	Jaap Kroon	9M177
F	19	Marco Postma	2Y174
F	20	Fred Perowne	9F105
F	21	John Versteeg	5Z733
F	23	Erik Landman	4G047
F	92	Lamonte Polet	1A498

Vul achter **TEAM A** de naam van het thuisteam in.

Vul achter **TEAM B** de naam van het bezoekende team in.

Vul op bovenste regel(s) de (twee) Goalie(s) in (GK in de **Pos** kolom), daaronder de Defenseemen (een D in de **Pos** kolom) en daaronder de Forwards (een F in de **Pos** kolom).

Vul in de **Nr** kolom de rugnummers van de spelers in (alleen de nummers 1 t/m 99 zijn toegestaan).

Vul in de **Naam** kolom de namen van de spelers in (bij voorkeur met de voornamen). Plaats achter de naam van de Captain een 'C' en achter de namen van de Alternate Captains een 'A'.

Vul in de **NIJB-Nr** kolom de NIJB-paspoortnummers van de spelers in. Doe dit in principe aan de hand van de NIJB-paspoorten. Op die manier kan worden nagegaan welke paspoorten ontbreken. Meldt dit aan de scheidsrechter. De scheidsrechter is uiteindelijk verantwoordelijk voor de controle op de aanwezigheid van NIJB-paspoorten.

Mocht een paspoort ontbreken, maar het NIJB-Nr wel bekend zijn, vul dit nummer dan wel in, in verband met de invoer van de gegevens op de NIJB-site.

#### 3.3 Coach en Teambegeleiders

Vul op de daarvoor bestemde plaatsen de namen van de coach en de teambegeleiders in, met daarachter hun NIJB-paspoortnummer. Tijdens een door de NIJB georganiseerde competitiewedstrijd of een onder auspiciën van de NIJB gespeelde vriendschappelijke wedstrijd mogen per team **maximaal acht teambegeleiders** zich naast, achter of in de spelersbank bevinden. Wanneer een team meer dan zes teambegeleiders heeft en gebruik wordt gemaakt van een oud wedstrijdformulier, vermeldt de extra begeleiders dan bij **Opmerkingen**.

<b>Coach (HC)</b> : Dave Hyrsky 2V762	<b>Teambegeleiders</b>	<b>T1</b> : Rein Peens 1M645
<b>Handtekening</b> :	<b>T2</b> : Alexander Jacobs 3D359	<b>T3</b> : Fedde ten Hoeve 9N212
	<b>T4</b> : Cees Gerritsen 4M253	<b>T5</b> : Ype Schouwstra 8R661
	<b>T6</b> :	<b>T7</b> :

### 3.4 Ondertekening Coaches

Na het invullen van de opstelling (inclusief begeleiding) dient het wedstrijdformulier, voordat het aan de scheidsrechter wordt getoond, te worden getekend door de beide coaches. Streep na het ondertekenen door de coaches de niet gebruikte regels in de opstellingen af.

### 3.5 Officials

Vul op de daarvoor bestemde plaatsen de namen van de Scheidsrechter(s), de Linesmen, de Supervisor (indien aanwezig), de Official Scorer, de Timekeeper, de Penalty Timekeepers en de Doelrechters (indien aanwezig) in.

<b>Scheidsrechter :</b> Sven Bergman
<b>Handtekening :</b>
<b>Scheidsrechter :</b>
<b>Handtekening :</b>
<b>Linesman :</b> Jeroen v/d Berg
<b>Linesman :</b> Joep Leermakers
<b>Supervisor :</b> Guus Sijmons

<b>Official Scorer :</b> Andre de Vries
<b>Handtekening :</b>
<b>Timekeeper :</b> Wiebe Wijnsma
<b>Penalty Timekeeper :</b> Tiede Bron
<b>Penalty Timekeeper :</b> Andre Idzinga
<b>Doelrechter :</b>
<b>Doelrechter :</b>

### 3.6 Goals

Goals					
Sit	G	Tijd	G	A	A
-	1	2.13	22	-	-
PP	2	7.23	5	18	4
-	3	21.56	6	21	-
-	4	33.44	18	5	4
SH	5	41.01	12	2	22
-	6	42.03	6	4	-
EN	7	59.31	18	-	-
	8				
	9				
	10				
	11				

Vul in de **Sit** kolom de spelsituatie in (zie hieronder). Meerdere situaties kunnen zich gelijktijdig voordoen. Bijvoorbeeld een powerplay goal tijdens een empty net situatie (PP/EN).

Vul in de **Tijd** kolom de tijd in waarop de goal wordt gescoord.

Vul in de **G** kolom het rugnummer van de speler in die de goal heeft gescoord (bij een Beslissend Penalty Shot (BPS) is dit het rugnummer van de speler die als laatste heeft gescoord).

Vul in de **A** kolom(men) het (de) rugnummer(s) van de speler(s) in die de assist heeft (hebben) gegeven (maximaal 2). Vul na de wedstrijd een streepje in, wanneer er geen of maar één assist is gegeven.

De volgende spelsituaties kunnen voorkomen:

Spelsituatie	Afkorting	Verklaring
Powerplay	<b>PP*</b>	Goal gescoord tijdens een numerieke meerderheid.
Short Handed	<b>SH*</b>	Goal gescoord tijdens een numerieke minderheid.
Penalty Shot	<b>PS</b>	Goal gescoord uit een Penalty Shot.
Beslissend Penalty Shot	<b>BPS</b>	Beslissende goal uit een Penalty Shot tijdens een Beslissende Penalty Shots serie.
Empty Net	<b>EN</b>	Goal gescoord in een leeg doel. Goalie van het andere team moet zich <u>in</u> de spelersbank bevinden.

\* Een goal gescoord op hetzelfde tijdstip waarop een straf afloopt, is een Powerplay of een Short Handed goal.

### 3.7 Penalties (zie ook Hoofdstuk 4 - Straffen (Penalties))

Penalties					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.41	14	2	HOOK	3.41	5.41
3.41	14	10	ABUSE	5.41	15.41
21.13	8	2	ROUGH	21.13	22.05
21.13	8	2	ROUGH	22.05	24.05
31.48	-	2	TOO-M	31.48	33.48
42.55	22	PS	HOOK	-	-
55.22	T3	20	ABUSE	55.22	-

Vul in de **Tijd** kolom de tijd in waarop de straf wordt opgelegd. Dit hoeft niet de tijd te zijn waarop de straf begint (**Start**). B.v. bij een dubbele 2 minuten straf (2+2) of een 2 minuten straf + Misconduct penalty (2+10).

Vul in de **Nr** kolom het rugnummer van de bestrafte speler in. Vul bij een Bench 2 minuten straf (b.v. TOO-M) een streepje in. Vul ook bij een Penalty Shot het rugnummer van de speler in die de overtreding heeft begaan. Vul bij een straf voor de coach of één van de teambegeleiders de afkorting in (b.v. HC of T3).

Vul in de **Min** kolom het aantal strafminuten in. Noteer alle straffen apart. Ook een dubbele 2 minuten straf (b.v. 4 minuten Roughing) dient in principe als twee afzonderlijke 2 minuten straffen genoteerd te worden. De starttijd van de tweede 2 minuten straf is immers nog niet bekend. Er kan uit een powerplay worden gescoord. Alleen wanneer het een 4 minuten straf betreft die tegen andere 2/4 minuten straffen wordt weggestreept, dient 4 minuten ingevuld te worden. Vul bij een Misconduct Penalty 10 minuten in, bij een Game Misconduct 20 minuten en bij een Match Penalty 25 minuten. Vul bij een Penalty Shot de afkorting PS in. Vul een Penalty Shot altijd in ongeacht of er uit het Penalty Shot wordt gescoord.

Vul in de **Penalty** kolom de afkorting van de straf in (zie ook *Bijlage 1 - Afkorting straffen (penalties) en mogelijke tijdsduur*). Vul altijd de afkorting van de straf in. Ook bij een Bench Minor, Misconduct, Game Misconduct en Match Penalty. Bijvoorbeeld 2 minuten TOO-M, 10 minuten ABUSE, 20 minuten LEAV-B en 25 minuten KICK. Wanneer een overtreding wordt bestraft met een 2 of 5 minuten straf en een Misconduct of Game Misconduct, vul dan bij de Misconduct en Game Misconduct ook de afkorting van de overtreding in. Vul bij een Penalty Shot de afkorting van de overtreding in (b.v. HOOK), die heeft geleid tot het Penalty Shot.

Vul in de **Start** kolom de werkelijke tijd in waarop de straf begint. Zoals gezegd hoeft dit niet de tijd te zijn waarop de straf is opgelegd (zie hierboven). Vul bij een Game Misconduct Penalty de tijd in waarop de straf is opgelegd.

Vul in de **Eind** kolom de tijd in waarop de straf afloopt. Vul de tijd in waarop de straf werkelijk eindigt. Dit hoeft niet de tijd te zijn waarop de speler de strafbank weer mag verlaten. Vul bij een Game Misconduct Penalty en een Match Penalty een streepje in (**A2, A16**).

Wanneer een Match Penalty wordt gegeven in combinatie met een 2 minuten straf voor dezelfde speler en beide straffen moeten worden uitgezeten (de Match wordt niet weggestreept), dan wordt de eindtijd wel ingevuld. De eindtijd van de Match is de starttijd van de 2 minuten straf (**A18**).

Vul bij persoonlijke straffen (een Misconduct penalty of een tegen een andere straf weggestreepte straf), wanneer de Starttijd bekend is, altijd direct de **Eindtijd** in. Op die manier hou je overzicht en is het gemakkelijker na te gaan welke straf eindigt wanneer er een (powerplay) goal wordt gescoord. De straf die eindigt, kan namelijk nooit een persoonlijke straf zijn.

### 3.8 Goalies

Vul in welke goalie vanaf welk moment in het doel staat. Begin altijd op het tijdstip 0.00 met het rugnummer van de Starting Goalie. Wordt de goalie gewisseld, vul dan de tijd in gevolgd door het rugnummer van de nieuwe goalie. Noteer bij een Empty Net situatie de tijd waarop de goalie in de spelersbank plaatsneemt (niet de tijd waarop de goalie zijn/haar doel verlaat), gevolgd door een streepje. Keert de goalie terug vul dan opnieuw de tijd in gevolgd door het rugnummer. Wanneer de goalie het ijs verlaat bij een uitgestelde straf is er geen sprake van een Empty Net situatie. Als laatste dient altijd de eindtijd te worden ingevuld, gevolgd door een streepje. De eindtijd is niet altijd 60.00 (Overtime en een Empty Net situatie tot het einde van de wedstrijd).

Voorbeelden:

Goalies	Tijd	Nr
	0.00	1
	60.00	-

Goalies	Tijd	Nr
	0.00	1
	35.30	31
	60.00	-

Goalies	Tijd	Nr
	0.00	1
	58.20	-
	59.48	1
	60.00	-

### 3.9 Resultaten per periode, Time Out en Aantal Toeschouwers

Vul op de daarvoor bestemde plaats per **Periode** het aantal **Goals** en het aantal **Penalties** (strafminuten) in, alsmede de **Totale**. In de **BPS** kolom wordt altijd slechts 1 goal ingevuld (het Beslissende Penalty Shot), dus 1 - 0 of 0 - 1. Wanneer in een periode niet wordt gescoord of geen straf wordt uitgedeeld, vul dan een 0 in. Wanneer een 'periode' niet wordt gespeeld (zoals Overtime), vul dan een streepje in. Vul achter **Time Out** de tijd in waarop de Time Out wordt gegeven (Time Out alleen toegestaan in *de eredivisie en de eerste divisie*). Een Time Out duurt 30 seconden. Vul achter **Aantal Toeschouwers** het aantal toeschouwers in.

Per periode		1	2	3	OT	BPS	TOT
<b>Goals</b>	<b>A</b>	1	3	0	0	1	5
	<b>B</b>	2	0	2	0	0	4
<b>Penalties</b>	<b>A</b>	8	6	4	2	-	20
	<b>B</b>	8	4	12	0	-	24
<b>Time Out A : -</b>		<b>Time Out B : 58.12</b>					
<b>Aantal Toeschouwers : 1250</b>							

### 3.10 Opmerkingen

Bij **Opmerkingen** dienen de volgende zaken, indien van toepassing, te worden vermeld:

- Wedstrijd gestaakt, inclusief de tijd waarop (*wedstrijd gestaakt op 55.10*).
- Scheidsrechtterrapport (*scheidsrechtterrapport volgt*).
- Het ontbreken van NIJB-paspoorten (*nr. 9 geen paspoort*).
- De zevende en/of achtste teambegeleider (wanneer gebruik wordt gemaakt van een oud wedstrijdformulier).

Opmerkingen kunnen geplaatst worden door de **scheidsrechter(s)** en/of de **Official Scorer**. Anderen, waaronder coaches, is het niet toegestaan opmerkingen te plaatsen of te laten plaatsen.

### 3.11 Ondertekening Official Scorer en Scheidsrechter(s)

Na de wedstrijd dient de Official Scorer het wedstrijdformulier op de daarvoor bestemde plaats te tekenen.

Vervolgens dient hij/zij het formulier ter controle en ondertekening aan te bieden aan de scheidsrechter. Wanneer de wedstrijd onder leiding heeft gestaan van 2 scheidsrechters, dienen beide scheidsrechters het wedstrijdformulier te ondertekenen.

Na ondertekening door de scheidsrechter(s) streept de Official Scorer de niet gebruikte regels voor de goals en de straffen af, zodat er geen veranderingen meer in het wedstrijdformulier kunnen worden aangebracht.

### 3.12 Klادwedstrijdformulier en straffenformulier

Het verdient de aanbeveling tijdens de wedstrijd een klادwedstrijdformulier (zie *Bijlage 6 - Klادwedstrijdformulier*) te gebruiken. Gegevens kunnen zo sneller worden ingevuld. Op het klادwedstrijdformulier is meer ruimte en het doorstrepen van niet kloppende gegevens is geen probleem. Het later invullen van het originele (en definitieve) wedstrijdformulier heeft als bijkomend voordeel dat eventuele wijzingen nog kunnen worden meegenomen. Het is wel van belang dat het overschrijven van het klادwedstrijdformulier zorgvuldig gebeurt.

Naast het gebruik van een klادwedstrijdformulier verdient het de aanbeveling een straffenformulier te gebruiken (zie *Bijlage 8 - Straffenformulier*) wanneer op hetzelfde tijdstip meerdere straffen worden opgelegd. Dit is onder andere een handig hulpmiddel bij het tegen elkaar wegstrepen van straffen.

### 3.13 Overig

- Wijzigingen die op het wedstrijdformulier worden aangebracht, moeten voorzien zijn van een paraaf van de Official Scorer.
- Na ondertekening van het wedstrijdformulier door de scheidsrechter mogen zonder toestemming van de scheidsrechter geen wijzigingen worden aangebracht.

- Schrijf duidelijk. Wanneer bij het invullen van het wedstrijdformulier een fout wordt gemaakt of wanneer gegevens moeten worden veranderd, doe dit bij voorkeur op een volgende regel of in een volgend vakje. Probeer niet te veel gegevens in het oorspronkelijke vakje te wijzigen. Het wedstrijdformulier wordt er vaak niet leesbaarder op.
- Mocht een team meer dan 19 goals scoren en/of meer dan 19 straffen krijgen opgelegd dan dient een extra wedstrijdformulier te worden ingevuld. Hierop dienen naast de extra goals en/of straffen de volgende gegevens te worden ingevuld:
  - de algemene gegevens (zie 3.1).
  - de namen van beide teams (de gegevens van de spelers hoeven niet te worden ingevuld).
  - de namen van de scheidsrechter(s), de linesmen en de Official Scorer.
  - Het extra wedstrijdformulier dient te worden ondertekend door de scheidsrechter(s) en de Official Scorer. De coaches hoeven het wedstrijdformulier niet te ondertekenen.
- **Lees regelmatig de handleiding nog eens door.** Sommige situaties komen maar een paar keer per seizoen voor. Een enkele situatie zelfs niet eens elk seizoen. Ervaring met deze situaties opdoen is dan ook lastig. Door de handleiding af en toe door te lezen wordt de kennis op peil gehouden en kan in voorkomende gevallen adequaat worden gehandeld.

## 4. STRAFFEN (Penalties)

De scheidsrechter zal bij het doorgeven van een straf door middel van een uitgestoken arm naar links of naar rechts kenbaar maken welk team wordt bestraft, gevolgd door het scheidsrechtersteken dat bij die straf hoort (zie *Bijlage 10 - Scheidsrechters tekens*). In principe geeft de scheidsrechter de straffen niet mondeling door, tenzij het aantal en/of de soort straffen daarom vraagt.

De volgende (spel)regels met betrekking tot het toekennen en het uitzitten van straffen zijn van belang voor zowel de Official Scorer (invullen wedstrijdformulier), de Timekeeper (straffen op de wedstrijdklok) als de Penalty Timekeepers (het op het juiste moment spelers de strafbank op en af laten).

Dit hoofdstuk is een aanvulling op *Hoofdstuk 3.7 - Penalties*, waarin reeds summier is ingegaan op het invullen van straffen op het wedstrijdformulier.

In de tekst staan, tussen haakjes en in rood (C22), verwijzingen naar *Bijlage 2 - Voorbeelden straffen*.

### 4.1 Soort straffen en tijdsduur

In *Bijlage 1* staan de in Nederland voorkomende straffen met hun afkorting en mogelijke tijdsduur. Gebruik dit schema als hulpmiddel om de juiste tijdsduur van een straf te bepalen. Bedenk echter dat de scheidsrechter uiteindelijk bepaalt welke straffen worden opgelegd en de daarbij behorende tijdsduur. Hij is verantwoordelijk voor het juist doorgeven van de straffen. Wanneer dit niet tot oponthoud van de wedstrijd leidt, is overleg met de scheidsrechter mogelijk. Maar de scheidsrechter heeft altijd het laatste woord.

Straffen kunnen worden onderverdeeld in de volgende hoofdgroepen:

- Minor Penalties : 2 minuten straffen
- Major Penalties : 5 minuten straffen
- Misconduct Penalties : 10 minuten straffen
- Game Misconduct Penalties : 20 minuten straffen
- Match Penalties : 25 minuten straffen

Straffen zijn ook onder te verdelen in teamstraffen en persoonlijke straffen.

Kenmerken van een **teamstraf** zijn:

- De straf komt op de wedstrijdklok.
- De starttijd van de straf is afhankelijk van al lopende teamstraffen.
- Een vervangende speler op het ijs is in principe niet toegestaan (afhankelijk van uitgestelde teamstraffen).
- Een op dat moment lopende 2 minuten straf eindigt bij een gescoorde powerplay goal 'tegen'.
- De bestrafte speler mag in principe de strafbank verlaten wanneer de straftijd is verstreken (afhankelijk van uitgestelde teamstraffen).

**Teamstraffen** zijn:

- 2 en 5 minuten straffen die niet tegen elkaar worden weggestreept.
- De eerste vijf minuten van Match penalties.

Kenmerken van een **persoonlijke straf** zijn:

- De straf komt niet op de wedstrijdklok.
- De straf gaat direct in, tenzij een speler met zowel een team- als persoonlijke straf wordt bestraft. Dan gaat eerst de teamstraf in.
- Een vervangende speler op het ijs is direct toegestaan.
- De straf eindigt niet bij een gescoorde powerplay goal 'tegen'.
- De bestrafte speler mag de strafbank pas verlaten tijdens de eerstvolgende spelonderbreking nadat de straftijd is verstreken.

**Persoonlijke straffen** zijn:

- 2 en 5 minuten straffen die tegen elkaar worden weggestreept.
- Misconduct penalties.
- Game Misconduct penalties.
- De laatste 20 minuten van Match penalties.

Bij een Game Misconduct en een Match Penalty dient de speler zich direct naar de kleedkamer te begeven. Indien een Misconduct Penalty wordt opgelegd die tijdens de resterende wedstrijd niet meer kan worden uitgezeten, dient de speler zich eveneens direct naar de kleedkamer te begeven. De speler kan namelijk zijn straf niet meer helemaal uitzitten.

Bedenk wel dat in een aantal gevallen de wedstrijdtijd afwijkt c.q. kan afwijken van de standaard 60 minuten:

- Eredivisie : 65 minuten (60 minuten + 5 minuten overtime)
- Eerste divisie : 65 minuten (60 minuten + 5 minuten overtime)

#### 4.2 Volgorde 2 en 5 minuten straffen

Wanneer een speler wordt bestraft met een 2 minuten straf en op hetzelfde moment wordt een andere speler van hetzelfde team bestraft met een 5 minuten straf of Match penalty, dan wordt eerst de 2 minuten straf genoteerd en daarna de 5 minuten straf of Match penalty (A17). Mocht er sprake zijn van een uitgestelde straf c.q. straffen, als gevolg van andere lopende straffen, dan zal de 2 minuten straf eveneens eerst ingaan (A19, C19). Wanneer een speler wordt bestraft met een 2 minuten en een 5 minuten straf of Match penalty, dan wordt eerst de 5 minuten straf of Match penalty genoteerd en daarna de 2 minuten straf. De 5 minuten straf of Match penalty gaat eerst in (A18). Ook wanneer er sprake is van een uitgestelde straf (A19, C20). Is er echter sprake van een weggestreepte 5 minuten straf of Match penalty, dan gaat de 2 minuten straf eerst in (B34).

#### 4.3 Automatisch andere of extra straf

De volgende straffen moeten worden omgezet in een andere straf of betekenen automatisch een extra straf. Denk er aan dat op het wedstrijdformulier bij de afkorting van de straf niet MISC of GAME wordt ingevuld, maar de afkorting van de overtreding.

- Wordt een speler voor de tweede keer bestraft met een Misconduct penalty, dan wordt deze straf automatisch omgezet in een Game Misconduct penalty. Op het wedstrijdformulier wordt alleen de Game Misconduct penalty genoteerd (A10).
- Wordt een speler bestraft met een 5 minuten straf dan wordt daar automatisch een Game Misconduct penalty aan toegevoegd (A2).
- Sommige straffen zijn automatisch een combinatie van 2 minuten/5 minuten/(Game) Misconduct penalties (zie *Bijlage 1 - Afkortingen straffen (penalties) en mogelijke tijdsduur*). De belangrijkste straffen zijn:
  - Checking from Behind : 2 + 10 (A7)
  - Checking to the Head : 2 + 10 (A8)
  - Poging tot Butt-Ending : 2 + 2 + 10 (A11)
  - Poging tot Spearing : 2 + 2 + 10 (A12)

#### 4.4 Wegstrepen straffen (*samenvallende straffen - coincidental penalties*)

Indien een gelijk aantal gelijksoortige straffen (2 minuten, 5 minuten, Match) wordt opgelegd aan beide teams op hetzelfde tijdstip dan spreken we van **samenvallende straffen (coincidental penalties)**.

Deze straffen worden tegen elkaar weggestreept. Een vervanger voor de bestrafte speler is direct toegestaan. De regels met betrekking tot 'uitgestelde straffen' (zie *Hoofdstuk 4.7 Uitgestelde straffen*) zijn niet van toepassing. Een 5 minuten straf mag worden weggestreept tegen een Match penalty (B31).

**Eén uitzondering** : Straffen worden niet tegen elkaar weggestreept en vervangende spelers zijn niet toegestaan wanneer op het tijdstip waarop de straffen worden opgelegd beide teams op volle sterkte spelen (5 tegen 5) **en beide teams** met slechts één 2 minuten straf (al dan niet in combinatie met een Misconduct penalty) worden bestraft (B1, B2, B3). De aanwezigheid van spelers in de strafbank op dat moment (die persoonlijke straffen uitzetten) is niet van belang (B21, B22).

Het doel van het wegstrepen van straffen is zoveel mogelijk spelers op het ijs te laten spelen. Bij het wegstrepen van straffen moet worden voorkomen dat vervangende spelers in de strafbank moeten plaatsnemen om de eventueel overgebleven (team)straffen uit te zitten.

Tegen elkaar weggestreepte straffen zijn persoonlijke straffen en gaan altijd direct in en komen niet op de wedstrijdklok.

Een weggestreepte straf is te vergelijken met een Misconduct penalty. Omdat een speler die een persoonlijke straf uitzit direct op het ijs mag worden vervangen door een andere speler, dient de bestrafte speler na het verstrijken van zijn straftijd in de strafbank te blijven zitten. Zou deze speler de strafbank verlaten, is er sprake van een 'Too many players' situatie. De speler verlaat de strafbank pas tijdens de eerste spelonderbreking nadat zijn straftijd is verstreken.

Wanneer na het tegen elkaar wegstrepen van straffen een speler naast de persoonlijke straf(fen) ook nog een teamstraf 'overhoudt', dan zal deze teamstraf eerst worden uitgezeten. De straf komt op de wedstrijdklok en een vervangende speler dient in de strafbank plaats te nemen. Pas na het eindigen van de teamstraf zal de persoonlijke straf worden uitgezeten. De bestrafte speler verlaat de strafbank pas tijdens de eerste onderbreking na het aflopen van zijn persoonlijke straf.

Om overzicht te houden over de straffen die lopen, is het verstandig bij tegen elkaar weggestreepte straffen, wanneer de starttijd bekend is, niet alleen de starttijd maar ook direct de eindtijd in te vullen. In een situatie waarbij ook nog een teamstraf loopt, kan op die manier sneller worden bepaald welke speler bij een gescoord

powerplay doelpunt de strafbank mag verlaten. Dit is dan altijd een speler waarvan op het wedstrijdformulier achter zijn straf nog geen eindtijd is ingevuld.

Wanneer een speler wordt bestraft met een dubbele 2 minuten straf en deze straffen worden volledig weggestreept dan is het niet nodig de twee 2 minuten straffen apart te noteren. De begin- en eindtijden zijn bekend, dus kan de straf als een 4 minuten straf op het wedstrijdformulier worden ingevuld.

*In het kort:*

- Streep zoveel mogelijk straffen tegen elkaar weg.
- Streep straffen zo tegen elkaar weg, zodat zo weinig mogelijk vervangende spelers op de strafbank moeten plaatsnemen (**B11, B15, B16, B18, B20**).
- Streep straffen zo tegen elkaar weg, zodat zoveel mogelijk spelers op het ijs (blijven) staan (**B19**).
- Tegen elkaar weggestreepte straffen zijn persoonlijke straffen, vergelijkbaar met een Misconduct penalty.
- Tegen elkaar weggestreepte straffen **gaan in principe altijd direct in en komen nooit op de wedstrijdklok**.
- Zit een speler een persoonlijke straf en een teamstraf (komt op de wedstrijdklok) uit dan gaat de teamstraf altijd als eerste in.
- Zit een speler een persoonlijke straf en een teamstraf (komt op de wedstrijdklok) uit dan dient een vervangende speler in de strafbank plaats te nemen om deze teamstraf uit te zitten.
- Vul bij tegen elkaar weggestreepte straffen, wanneer de starttijd bekend is, direct de start- en eindtijd in.
- Spelers waarvan de straffen tegen elkaar zijn weggestreept, verlaten de strafbank altijd pas tijdens de eerste spelonderbreking nadat hun straf is verstreken.
- Wanneer dubbele 2 minuten straffen tegen elkaar worden weggestreept, vul dan 4 minuten in op het wedstrijdformulier (**A4**). In alle andere gevallen dubbele 2 minuten straffen altijd apart vermelden (**A3**).

In *Bijlage 2B - Voorbeelden straffen (wegstrepen straffen)* staan voorbeelden hoe in verschillende situaties straffen tegen elkaar dienen te worden weggestreept.

#### 4.5 Straffen op de wedstrijdklok

Alle persoonlijke straffen komen niet op de wedstrijdklok. Dit betreft Misconduct penalties, Game Misconduct penalties en alle straffen die tegen elkaar worden weggestreept. Bij een Match penalty dient 5 minuten op de wedstrijdklok te worden gezet.

#### 4.6 Vervangende speler in de strafbank

In de volgende situaties zal naast de bestrafte speler een andere speler in de strafbank moeten plaatsnemen om een deel van de straf uit te zitten, omdat het bestrafte team na beëindiging van de teamstraf weer met een extra speler mag spelen en de bestrafte speler zijn persoonlijke straf nog moet uitzitten:

- Wanneer een speler wordt bestraft met een 2 minuten straf en een Misconduct penalty. De 2 minuten straf wordt uitgezeten door een andere speler.
- Wanneer na het wegstrepen van straffen nog een speler zowel een persoonlijke als een teamstraf krijgt opgelegd. Belangrijk is dat het hier om dezelfde speler gaat. De teamstraf wordt uitgezeten door een andere speler.

In de volgende situaties zal alleen een andere speler in de strafbank moeten plaatsnemen om een deel van de straf uit te zitten, omdat de bestrafte speler naar de kleedkamer is gestuurd of omdat de bestrafte speler een goalie is:

- Wanneer een speler wordt bestraft met een 5 minuten straf. De speler wordt automatisch bestraft met een Game Misconduct penalty en zal zich direct naar de kleedkamer moeten begeven. De 5 minuten straf wordt uitgezeten door een vervangende speler.
- Wanneer een speler wordt bestraft met een Match penalty. De speler zal zich direct naar de kleedkamer moeten begeven. Een andere speler zal 5 minuten in de strafbank moeten plaatsnemen.
- Wanneer een **Goalie** wordt bestraft met een 2 minuten straf of een Misconduct penalty. De straf wordt uitgezeten door een vervangende speler.
- Wanneer een **Goalie** wordt bestraft met een 2 minuten straf en een Misconduct penalty dienen twee vervangende spelers in de strafbank plaats te nemen, één voor de 2 minuten straf en één voor de Misconduct penalty.

Wanneer een **Goalie** wordt bestraft met een 5 minuten straf (en dus Game Misconduct penalty) of een Match Penalty is de situatie hetzelfde als bij een veldspeler. Een vervangende speler zit de 5 minuten straf uit.

Bij een straf voor een **Goalie** dient de vervangende speler altijd een speler te zijn die zich op het moment van de overtreding op het ijs bevond. Dus het moment waarop er wordt afgefloten is niet bepalend.



## 4.7 Uitgestelde straffen

In de volgende twee situaties is sprake van een uitgestelde straf (delayed penalty):

- *De scheidsrechter geeft een uitgestelde straf aan.*

Wanneer de scheidsrechter tijdens het spel, door het opsteken van zijn hand, kenbaar maakt dat er een overtreding is begaan, maar het niet in overtreding zijnde team in het bezit van de puck is, dan is er sprake van een uitgestelde straf (delayed penalty).

- Wordt er door het niet in overtreding zijnde team gescoord en is er sprake van een 2 minuten straf dan zal de straf niet worden opgelegd.

Wanneer het in overtreding zijnde team al met een numerieke minderheid speelt als gevolg van een 2 minuten straf, dan wordt de straf wel opgelegd en vervalt een 2 minuten straf zoals beschreven in Hoofdstuk 4.8 (Numerieke minderheid en terugkeer speler na een gescoorde powerplay goal) en mag de bestrafte speler de strafbank verlaten of gaat zijn volgende straf in **(C32, C33, C34, C38)**.

- Wordt er door het niet in overtreding zijnde team gescoord en is er sprake van een 5 minuten straf dan zal de straf alsnog worden opgelegd.

Wanneer het in overtreding zijnde team al met een numerieke minderheid speelt als gevolg van een 2 minuten straf, dan vervalt een 2 minuten straf zoals beschreven in Hoofdstuk 4.8 (Numerieke minderheid en terugkeer speler na een gescoorde powerplay goal) en mag de bestrafte speler de strafbank verlaten of gaat zijn volgende straf in **(C36)**.

- Wordt er door het niet in overtreding zijnde team gescoord en is er sprake van een 2 minuten en een 5 minuten straf voor dezelfde speler, dan zal de 2 minuten straf niet, maar de 5 minuten straf wel worden opgelegd.

Wanneer het in overtreding zijnde team al met een numerieke minderheid speelt als gevolg van een 2 minuten straf, dan worden beide straffen opgelegd en vervalt een 2 minuten straf zoals beschreven in Hoofdstuk 4.8 (Numerieke minderheid en terugkeer speler na een gescoorde powerplay goal) en mag de bestrafte speler de strafbank verlaten of gaat zijn volgende straf in **(C37)**.

- *Er lopen al 2 (team)straffen voor hetzelfde team.*

Wanneer een team wordt bestraft met een 2 minuten of 5 minuten straf en dit team speelt op het moment waarop de straf wordt opgelegd met 3 spelers (er lopen al 2 straffen), dan is sprake van een uitgestelde straf (delayed penalty). De straf zal dan pas ingaan op het moment waarop de eerste lopende (team)straf eindigt **(A19)**. De bestrafte speler dient wel direct op de strafbank plaats te nemen, maar mag op het ijs worden vervangen door een andere speler.

Wanneer vervolgens de eerste straf eindigt mag geen van de spelers de strafbank verlaten, omdat anders een 'Too Many Players' situatie zou ontstaan. De speler die de eerste straf uitzit, mag de strafbank pas verlaten tijdens de eerstvolgende spelonderbreking of vanaf het moment waarop nog maar één teamstraf loopt (ook al is er nog geen spelonderbreking geweest) **(C26)**.

De hiervoor beschreven regel geldt niet voor persoonlijke straffen (Misconduct penalty en tegen elkaar weggestreepte straffen). Deze straffen gaan altijd direct in, ongeacht het totaal aantal opgelegde straffen. Deze spelers keren altijd pas op het ijs terug tijdens de eerstvolgende spelonderbreking vanaf het moment waarop hun straf is afgelopen.

## 4.8 Numerieke minderheid en terugkeer speler na een gescoorde powerplay goal

Er is sprake van een numerieke minderheid wanneer een team met minder spelers op het ijs staat dan het andere team. Dus 4 tegen 5, 3 tegen 5 of 3 tegen 4. Een speler die een goalie vervangt bij een uitgestelde straf en/of een empty net situatie wordt niet meegeteld. Het gaat om de situatie op het ijs, onafhankelijk van het aantal spelers dat zich in de strafbank bevindt.

Wanneer er sprake is van een numerieke minderheid en er wordt tegen het team dat met een numerieke minderheid speelt gescoord, dan vervalt de eerste 2 minuten straf die wordt uitgezeten (die op de wedstrijdklok loopt) en mag de bestrafte speler de strafbank verlaten of gaat zijn volgende straf in.

Hierop zijn twee uitzonderingen:

- Wanneer uit een Penalty Shot wordt gescoord, vervalt geen enkele straf **(C2)** en zullen straffen, die gelijktijdig met het Penalty Shot zijn opgelegd normaal worden uitgezeten **(C3)**.
- Wanneer beide teams worden bestraft met slecht één 2 minuten straf en op dat tijdstip beide teams op volle sterkte spelen, worden zoals gezegd de straffen niet tegen elkaar weggestreept en spelen de teams 4 tegen 4 (zie *Hoofdstuk 4.4 - Wegstreepen straffen*). Wanneer één van beide teams daarna met een 2 minuten of 5 minuten straf wordt bestraft ontstaat een 4 tegen 3 situatie. Wordt tegen het team, dat met een numerieke minderheid speelt, gescoord, dan vervalt niet de eerste 2 minuten straf maar de tweede **(C10, C38)**. Wanneer de numerieke minderheid het gevolg is van een 5 minuten straf, dan vervalt de straf niet. De 4 tegen 3 situatie blijft gehandhaafd **(C22, C39)**.

Belangrijk is dat de straf ook daadwerkelijk op de wedstrijdklok loopt. Bij een gelijktijdig gegeven 2 minuten en 5 minuten straf aan dezelfde speler gaat namelijk eerst de 5 minuten straf in. Mocht tijdens deze 5 minuten gescoord worden vervalt niet automatisch de 2 minuten straf van deze speler (C17). Mocht op dat moment een 2 minuten straf van een teamgenoot lopen, vervalt die uiteraard wel (C18), ook al is die later ingegaan (C21).

Een 5 minuten straf en een persoonlijke straf (een Misconduct penalty of een tegen elkaar weggestreepte straf) zal niet komen te vervallen als gevolg van een gescoorde goal. De speler of de vervanger dient deze straf volledig uit te zitten (C16).

#### 4.9 (Volgorde) verlaten van de strafbank

Een bestrafte speler die een teamstraf uitzit, mag na beëindiging van zijn straf de strafbank verlaten tenzij na beëindiging van de straf een uitgestelde (team)straf ingaat (zie *Hoofdstuk 4.7. - Uitgestelde straffen*). Dan mag de bestrafte speler de strafbank pas verlaten tijdens de eerstvolgende spelonderbreking of vanaf het moment waarop er nog maar één teamstraf loopt (ook al is er nog geen spelonderbreking geweest).

Een bestrafte speler die een persoonlijke straf uitzit (een Misconduct penalty of een tegen een andere straf weggestreepte straf) blijft na beëindiging van zijn straf in de strafbank zitten en mag de strafbank pas verlaten tijdens de eerstvolgende spelonderbreking.

Wanneer de straffen van 2 spelers van hetzelfde team op hetzelfde moment aflopen en slechts één speler gerechtigd is de strafbank te verlaten, zal de captain van dat team bij het opleggen van de straffen aan de scheidsrechter meedelen wie van de spelers als eerste de strafbank mag verlaten. De scheidsrechter geeft dit door aan de Official Scorer, die vervolgens de Penalty Timekeeper inlicht.

Bestrafte spelers verlaten de strafbank in de volgorde waarin hun (team)straffen eindigen. Dit is van belang wanneer er sprake is van een uitgestelde straf (meer dan 2 teamstraffen aan verschillende spelers van hetzelfde team). Wanneer de eerste straf eindigt, gaat de derde straf in. De eerste speler mag de strafbank pas verlaten, tijdens de eerstvolgende spelonderbreking. Mocht voor de eerstvolgende spelonderbreking de één na laatst lopende straf eindigen, dan verlaat de eerste speler de strafbank en niet de (tweede) speler waarvan de straf op dat moment eindigt (zie ook *Hoofdstuk 4.7 - Uitgestelde straffen*).

*In het kort:*

Een speler mag na het eindigen van zijn straf de strafbank verlaten tenzij:

- op dat moment een uitgestelde teamstraf ingaat. De speler mag de strafbank pas verlaten tijdens de eerstvolgende spelonderbreking of vanaf het moment waarop er nog maar één teamstraf loopt.
- het om een persoonlijke straf gaat. De speler mag de strafbank pas verlaten tijdens de eerstvolgende spelonderbreking.

De volgorde van het eindigen van de (team)straffen bepaalt de volgorde van het verlaten van de strafbank.

#### 4.10 Overtime (*alleen eredivisie en eerste divisie*)

Spelers die na het einde van de reguliere speeltijd in de strafbank zitten, moeten hun straf normaal uitzitten tijdens de verlenging. Spelers die aan het einde van de verlenging nog in de strafbank zitten, mogen niet deelnemen aan het nemen van beslissende Penalty Shots.

Tijdens de verlenging spelen beide teams, wanneer er geen straffen worden uitgezeten, met 4 veldspelers en 1 goalie. Voor de straffen betekent dit het volgende:

- Indien één team in de verlenging wordt bestraft, wordt 4 tegen 3 doorgespeeld. Coïncidentale penalties (samenvallende straffen) hebben in de verlenging geen invloed op het aantal veldspelers dat zich op het ijs bevindt.
- Indien een team in de verlenging op een zodanige wijze wordt bestraft, dat het met 2 spelers minder komt te staan dan speelt het bestrafte team verder met 3 veldspelers, terwijl de tegenstander met 5 veldspelers op het ijs komt te staan.
- Bij de eerstvolgende spelonderbreking, nadat de numerieke minderheid van 2 veldspelers is opgeheven, wordt weer 4 tegen 4 of 4 tegen 3 doorgespeeld.

Wanneer na de reguliere speeltijd straffen nog niet volledig zijn uitgezeten, betekent dit het volgende:

- Indien een team in de reguliere speeltijd een numerieke meerderheid heeft, die in de verlenging wordt gecontinueerd, dan zijn bovenstaande regels van toepassing op het moment dat de verlenging begint. Dit betekent dat 5 tegen 4 op het einde van de reguliere speeltijd aan het begin van de verlenging al wordt omgezet naar 4 tegen 3.
- Indien een team in de reguliere speeltijd een numerieke meerderheid van 2 spelers kent (5 tegen 3) dan wordt de verlenging eveneens 5 tegen 3 begonnen. Zodra de straffen zijn afgelopen, mogen de veldspelers

op het ijs terugkeren zodat 5 tegen 5 of 5 tegen 4 ontstaat. Bij de eerstvolgende spelonderbreking wordt het aantal veldspelers op het ijs teruggebracht naar 4 tegen 4 of 4 tegen 3.

- Indien op het eind van de reguliere speeltijd beide teams met 4 veldspelers op het ijs staan begint ook de verlenging met 4 tegen 4. Het is niet van belang of de straffen op hetzelfde tijdstip zijn opgelegd of niet **(nieuw)**. Zodra de straffen zijn afgelopen, mogen de veldspelers op het ijs terugkeren zodat 5 tegen 4 of 5 tegen 5 ontstaat. Bij de eerstvolgende spelonderbreking wordt het aantal veldspelers op het ijs teruggebracht naar 4 tegen 3 of 4 tegen 4.
- Indien op het eind van de reguliere speeltijd beide teams met 3 veldspelers op het ijs staan, begint ook de verlenging met 3 tegen 3. Ook nu geldt dat de veldspelers, wiens straf is afgelopen, onmiddellijk op het ijs mogen terugkeren. Voordat het spel wordt onderbroken, kan dat meerdere combinaties tot gevolg hebben. Bij de eerstvolgende spelonderbreking wordt dat herstelt volgens onderstaande tabel.

Einde reguliere speeltijd	Begin overtime	Na einde straf (voor spelonderbreking)	Na spelonderbreking
(0) 5 - 5 (0)	(0) 4 - 4 (0)	n.v.t.	n.v.t.
(0) 5 - 4 (1)	(0) 4 - 3 (1)	(0) 4 - 4 (0)	n.v.t.
(0) 5 - 3 (2)	(0) 5 - 3 (2)	(0) 5 - 4 (1)	(0) 4 - 3 (1)
		(0) 5 - 5 (0)	(0) 4 - 4 (0)
(1) 4 - 4 (1)	(1) 4 - 4 (1)	(0) 5 - 4 (1)	(0) 4 - 3 (1)
		(0) 5 - 5 (0)	(0) 4 - 4 (0)
(1) 4 - 3 (2)	(1) 4 - 3 (2)	(0) 5 - 3 (2)	(0) 5 - 3 (2)
		(0) 5 - 4 (1)	(0) 4 - 3 (1)
		(0) 5 - 5 (0)	(0) 4 - 4 (0)
		(1) 4 - 4 (1)	(1) 3 - 3 (1)
(2) 3 - 3 (2)	(2) 3 - 3 (2)	(0) 5 - 3 (2)	(0) 5 - 3 (2)
		(0) 5 - 4 (1)	(0) 4 - 3 (1)
		(0) 5 - 5 (0)	(0) 4 - 4 (0)
		(1) 4 - 3 (2)	(1) 4 - 3 (2)
		(1) 4 - 4 (1)	(1) 3 - 3 (1)

(1) = aantal straffen op de klok = aantal spelers met een 2 minuten straf in de strafbank

#### 4.11 Welpen

Voor straffen tijdens een welpenwedstrijd gelden de volgende aanvullende regels:

- De straf geldt voor de lopende shift (de speeltijd tussen twee wissel signalen).
- De bestrafte speler neemt plaats op de strafbank en niet op de spelersbank.
- Het team van de bestrafte speler speelt in numerieke minderheid.
- Wanneer een tegendoelpunt wordt gescoord, mag de speler weer deelnemen aan het spel.
- Indien een welp binnen 15 seconden voor het einde van een shift of tijdens het wisselen wordt bestraft, geldt de straf voor de komende shift. Het team van de bestrafte speler speelt op normale sterkte (de straf van de welp wordt dus een persoonlijke straf). Aangezien er geen numerieke minderheid door de straf ontstaat, blijft de speler op de strafbank wanneer een tegendoelpunt wordt gescoord. Indien de speler na afloop van de straf (de shift dus) volgens het nummerroulatiesysteem aan de beurt is, dient hij het ijs te betreden. Indien de speler na afloop van de straf (de shift dus) volgens het nummerroulatiesysteem niet aan de beurt is, dient hij op de spelersbank op de volgorde van het nummerroulatiesysteem plaats te nemen.

## 5. BESLISSENDE PENALTY SHOTS

De **Speaker** dient direct na afloop van de verlenging aan te kondigen dat er beslissende Penalty Shots worden genomen en de procedure kort en bondig uit te leggen.

De **Official Scorer** houdt het resultaat bij van alle Penalty Shots die worden genomen (zie *Bijlage 9 - Penalty Shotsformulier*).

Tijdens de beslissende Penalty Shots dient de **Timer** de stand in de serie op het scorebord bij te houden. Hierbij wordt begonnen met de stand 0-0 en dus niet met de stand na de verlenging.

Alleen het beslissende doelpunt wordt in het resultaat van de wedstrijd opgenomen. Het zal worden toegekend aan de speler die als laatste scoorde.

Na winst van een team na beslissende Penalty Shots dient de **Timer** de eindstand op het scorebord weer te geven (d.w.z. de stand na verlenging vermeerderd met één doelpunt voor de winnaar van de beslissende Penalty Shots).

Wanneer de doelverdediger tijdens het nemen van de Penalty Shots wordt bestraft en deze straf moet worden uitgezeten door een andere speler van het betreffende team, dan mag deze straf worden uitgezeten door een willekeurige nog niet bestrafte speler. Deze speler is niet gerechtigd om nog enig Penalty Shot te nemen.

Wanneer een team wordt bestraft met een Bench 2 minuten straf voor bijvoorbeeld een ongegrond verzoek tot nameten, van b.v. een stick, dan mag deze straf worden uitgezeten door een willekeurige nog niet bestrafte speler. Deze speler is niet gerechtigd om nog enig Penalty Shot te nemen.

Indien een team weigert aan de procedure voor beslissende Penalty Shots deel te nemen, verliest dat team de wedstrijd met één doelpunt verschil en heeft de competitiecommissie de mogelijkheid om additionele strafmaatregelen op te leggen. Indien een genomineerde speler weigert een Penalty Shot te nemen, zal dit worden beschouwd als 'geen doelpunt' voor zijn/haar team.

### Procedure

- Beide teams nemen om en om een serie van drie Penalty Shots.
- Deze Penalty Shots dienen genomen te worden door verschillende (niet bestrafte) spelers.
- Een lijst met spelers, die de Penalty Shots gaan nemen hoeft niet ingevuld te worden.
- Alle Penalty Shots worden genomen op hetzelfde doel.
- Het team met de meeste doelpunten wint.
- Vanaf het moment dat de beslissing is gevallen, worden de resterende Penalty Shots niet meer genomen.
- Indien na de serie van ieder drie Penalty Shots die beslissing nog niet is gevallen, nemen de teams om en om telkens één Penalty Shot, net zo lang tot er een winnaar is.
- Deze Penalty Shots mogen genomen worden door iedere (niet bestrafte) speler. Dus ook door een speler die één van de eerste drie Penalty Shots heeft genomen. Ook mag een speler vanaf het vierde Penalty Shot meerdere Penalty Shots nemen.

## 6. WEDSTRIJDTIJD

Een wedstrijd bestaat uit 3 periodes van 20 minuten zuivere speeltijd. Een wedstrijd tijdens een Welpen- en Mini-toernooi bestaat uit 1 'periode' van 15 minuten 'vuile' speeltijd. Een 'losse' wedstrijd tussen twee Welpen- of Mini-teams (d.w.z. **niet** in het kader van een toernooi met drie clubs) bestaat uit 4 periodes van 15 minuten 'vuile speeltijd'.

Zuivere speeltijd wil zeggen dat de wedstrijdklok bij iedere onderbreking van het spel wordt stilgezet.

'Vuile' speeltijd wil zeggen dat de wedstrijdklok bij iedere onderbreking van het spel niet wordt stilgezet.

Voor alle wedstrijden, behalve die in de eredivisie en de eerste divisie, geldt als uitgangspunt dat wedstrijden binnen twee uur dienen te worden gespeeld. Hierbij zijn de volgende richtlijnen van toepassing:

- Na een warming-up van vijf minuten direct spelen.
- Tussen de eerste en tweede periode wordt het ijs niet gedweild en wordt een pauze van drie minuten in acht genomen, waarbij de teams op het ijs of op de spelersbank blijven.
- Tussen de tweede en derde periode wordt het ijs gedweild en wordt een pauze van maximaal vijftien minuten in acht genomen.
- indien de beschikbare 'wedstrijdstijd' dreigt te worden overschreden, dient in de derde periode gedeeltelijk, bijvoorbeeld de eerste tien minuten, 'vuile' tijd te worden gespeeld, dat wil zeggen dat de wedstrijdklok doorloopt bij spelonderbrekingen, zulks na overleg tussen de Official Scorer, de scheidsrechter en de teamleiders. Dit overleg dient plaats te vinden voor aanvang van de derde periode of op een later moment wanneer duidelijk wordt dat de beschikbare ijstijd wordt overschreden. Het streven dient er altijd op gericht te zijn de laatste vijf minuten van de derde periode zuivere speeltijd te spelen.

Indien het thuishet team over meer 'wedstrijdstijd' beschikt, kan in overleg tussen de Official Scorer, de scheidsrechter en de teamleiders van het bovenstaande worden afgeweken.

In de eredivisie en de eerste divisie dient voor aanvang van de wedstrijd aan de teams de gelegenheid te worden geboden op het ijs een warming-up af te werken. Deze warming-up duurt bij voorkeur twintig, doch in ieder geval vijftien minuten. Na de warming-up en voor aanvang van de wedstrijd, dient het ijs te worden gedweild. Ook tussen de periodes dient het ijs te worden gedweild. Exact vijftien minuten nadat een periode is afgelopen, dient de volgende periode aan te vangen. Drie minuten voordat deze vijftien minuten zijn verstreken, dient de Timekeeper de teams en de scheidsrechters hiervan in kennis te stellen. De wedstrijdklok dient pas vlak voor aanvang van de volgende periode weer op 20.00 of 0.00 te worden gezet. Dit om teams, scheidsrechters en toeschouwers te laten zien of de teams tijdig op het ijs zijn teruggekeerd. Immers, als een team te laat op het ijs verschijnt, wordt een straf opgelegd.

Een Time Out kan alleen in de eredivisie en de eerste divisie worden aangevraagd.

De pauzes in de eredivisie en de eerste divisie zijn bepaald op exact 15 minuten. De wedstrijdklok dient gestart te worden direct nadat de scheidsrechter het ijs heeft verlaten. Na exact 15 minuten wordt de openingsface-off voor de volgende periode genomen.

In afwijking van het bovenstaande is het in de eredivisie toegestaan tussen de eerste en tweede periode een pauze van exact 20 minuten te houden, indien in die pauze op het ijs een evenement van maximaal 5 minuten plaatsvindt. De scheidsrechter en het bezoekende team dienen hierover voor aanvang van de wedstrijd te zijn geïnformeerd.

## BIJLAGE 1 - AFKORTINGEN STRAFFEN (PENALTIES) en MOGELIJKE TIJDSDUUR

Penalty	Regel Nr	Afkorting (1)	Tijdsduur (2)										PS	Goal
			2	2+2	2+10	4+10	2+20	5+20	2 Bench	10 Misc	20 Game	25 Match		
Abuse of Official	550,551	ABUSE					•		•	•	•	•		
Attitude of Captain	572	ATTUDE								•				
Prevention of Infection of Blood	571	BLOOD	•											
Boarding	520	BOARD	•						•V				•V	
Body Checking (3)	541	BD-CH	•						•					
Broken Stick	556	BRO-ST	•											
Butt-Ending	521	BUTT				P			•				•V	
Charging	522	CHARG	•						•V				•V	• •
Checking from Behind	523	CHECK-B			•				•				•V	• •
Checking to the Head	540	CHECK-H			•				•				•V	• •
Clipping	524	CLIPP	•						•V				•V	• •
Cross-Checking	525	CROSS	•						•V				•V	• •
Delaying the Game	554	DELAY	•							•				• •
Diving	576	DIVING	•											
Elbowing	526	ELBOW	•						•V				•V	• •
Excessive Roughness	527	EX-ROUGH											•	
Falling on the Puck	557,558	FALL-P	•											• •
Fisticuffs	528	FISTI											•	
Goalkeeper Penalty	591-594	GK-PEN	•							•				
Handling Puck with Hands	559,560	HAND-P	•											• •
Head-Butting	529	HEAD-B											•P	
High Sticking	530	HI-ST	•	O+V					•V				•V	• •
Holding	531	HOLD	•											• •
Holding the Stick	532	HOLD-S	•											
Hooking	533	HOOK	•						•V				•V	• •
Illegal Equipment	555	ILL-EQ	•		•					•	•			•
Interference	534	INTERF	•											•
Interference with Spectators	561	INT-SP											•	
Kicking	535	KICK											•P	
Kneeing	536	KNEE	•						•V				•V	
Leaving Bench	562	LEAV-B	•	•(4)				•		•	•	•		• •
Player Change	575	PL-CH								•				
Refuse to Start Play	566,567	REFUSE								•				
Roughing	528	ROUGH	•	•					•		•	•		
Slashing	537	SLASH	•						•V				•V	• •
Spearing	538	SPEAR				P			•				•V	
Throwing the Stick	568-570	THRO-S	•									•		• •
Too Many Players	573	TOO-M								•				•
Tripping	539	TRIP	•						•V				•V	• •

(1) Altijd de afkorting van de straf invullen. Ook bij een Bench Minor, Misconduct, Game Misconduct en Match Penalty.

Bijvoorbeeld 2 minuten TOO-M, 10 minuten ABUSE, 20 minuten LEAV-B en 25 minuten KICK.

Bij een Penalty Shot **de afkorting van de overtreding** invullen, die heeft geleid tot het Penalty Shot.

(2) Bij een Penalty Shot in de 'Min'-kolom **PS** invullen (ongeacht of er uit het Penalty Shot wordt gescoord).

(3) Alleen bij M/W-, Recreatie- en Vrouwenwedstrijden.

(4) Altijd in combinatie met een Game Misconduct.

• = Standaard (zonder verwonding)

O = Ongeluk

P = Poging

V = Verwonding

**LET OP!** Wanneer een overtreding een verwonding tot gevolg heeft, kan worden gekozen uit de mogelijkheden (vakjes) waar een **V** staat. Wanneer een overtreding geen verwonding tot gevolg heeft, kan worden gekozen uit de mogelijkheden (vakjes) waar een **•** staat. **•V** betekent dus niet dat er sprake moet zijn van een verwonding. Hetzelfde principe geldt ook voor per ongeluk (**O**) en een poging (**P**).

## BIJLAGE 2 - VOORBEELDEN STRAFFEN

### A. Notatie en volgorde

#### A1 - 2 minuten straf (Minor penalty)

Penalties					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	22	2	HOLD	3.00	5.00

#### A2 - 5 minuten straf (Major penalty)

Penalties					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	22	5	CROSS	3.00	8.00
3.00	22	20	CROSS	3.00	-

#### A3 - Dubbele Minor penalty

Penalties					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	8	2	ROUGH	3.00	5.00
3.00	8	2	ROUGH	5.00	7.00

#### A4 - Dubbele Minor penalty (coincidental)

Penalties					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	8	4	ROUGH	3.00	7.00

#### A5 - Bench Minor penalty (voorbeelden)

Penalties					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	-	2	TOO-M	3.00	5.00
13.00	-	2	DELAY	13.00	15.00

#### A6 - Penalty Shot

Penalties					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	22	PS	HOOK	-	-

#### A7 - Checking from Behind

Penalties					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	17	2	CHECK-B	3.00	5.00
3.00	17	10	CHECK-B	5.00	15.00

#### A8 - Checking to the Head

Penalties					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	4	2	CHECK-H	3.00	5.00
3.00	4	10	CHECK-H	5.00	15.00

#### A9 - Misconduct penalty

Penalties					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	4	10	ABUSE	3.00	13.00

#### A10 - 2e Misconduct penalty

Penalties					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	4	10	LEAV-B	3.00	13.00
23.00	4	20	ABUSE	23.00	-

#### A11 - Butt-Ending (poging)

Penalties					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	15	2	BUTT	3.00	5.00
3.00	15	2	BUTT	5.00	7.00
3.00	15	10	BUTT	7.00	17.00

#### A12 - Spearing (poging)

Penalties					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	16	2	SPEAR	3.00	5.00
3.00	16	2	SPEAR	5.00	7.00
3.00	16	10	SPEAR	7.00	17.00

#### A13 - Butt-Ending

Penalties					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	15	5	BUTT	3.00	8.00
3.00	15	20	BUTT	3.00	-

#### A14 - Spearing

Penalties					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	15	5	SPEAR	3.00	8.00
3.00	15	20	SPEAR	3.00	-

**A15 - Game Misconduct penalty**

Penalties					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	11	20	LEAV-B	3.00	-

**A16 - Match penalty**

Penalties					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	12	25	KICK	3.00	-

**A17 - Minor + Major/Match (verschil. spelers)**

Penalties					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	10	2	CROSS	3.00	5.00
3.00	15	5	ROUGH	3.00	8.00
3.00	15	20	ROUGH	3.00	-
22.00	6	2	SLASH	22.00	24.00
22.00	22	25	KICK	22.00	-

**A18 - Minor + Major/Match (dezelfde speler)**

Penalties					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	15	5	SLASH	3.00	8.00
3.00	15	20	SLASH	3.00	-
3.00	15	2	ROUGH	8.00	10.00
22.00	22	25	KICK	22.00	27.00
22.00	22	2	SLASH	27.00	29.00

**A19 - Uitgestelde straffen**

Penalties					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
2.00	3	2	HOOK	2.00	4.00
3.00	15	2	TRIP	3.00	5.00
3.00	5	2	HI-ST	4.00	6.00
22.00	21	2	ROUGH	22.00	24.00
23.00	12	2	DELAY	23.00	25.00
23.00	11	5	CROSS	24.00	29.00
23.00	11	20	CROSS	23.00	-
42.00	2	2	DIVING	42.00	44.00
43.00	23	5	ROUGH	43.00	48.00
43.00	23	20	ROUGH	43.00	-
43.00	23	2	CROSS	48.00	50.00



## B. Wegstrepen straffen (samenvallende straffen - coincidental penalties)

- Streep zoveel mogelijk straffen tegen elkaar weg.
- Streep straffen zo tegen elkaar weg, zodat zo weinig mogelijk vervangende spelers in de strafbank moeten plaatsnemen.
- Streep straffen zo tegen elkaar weg, zodat zo veel mogelijk spelers op het ijs (blijven) staan.

Tegen elkaar weggestreepte straffen in **vet**, *cursief* en **rood**.

### SITUATIE B1

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	ROUGH	3.00	5.00	3.00	11	2	ROUGH	3.00	5.00

- Op 3.00 spelen beide teams met 4 spelers.
- 2 minuten A6 wordt niet weggestreept tegen 2 minuten B11.
- Dit is de enige situatie waarin straffen niet tegen elkaar worden weggestreept.
- Beide 2 minuten straffen op de klok.
- A6 en B11 keren terug op 5.00.

### SITUATIE B2

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	ROUGH	3.00	5.00	3.00	11	2	ROUGH	3.00	5.00
3.00	6	10	ABUSE	5.00	15.00						

- Op 3.00 spelen beide teams met 4 spelers.
- 2 minuten A6 wordt niet weggestreept tegen 2 minuten B11.
- Misconduct penalty is niet van invloed op het wegstrepen van straffen.
- Beide 2 minuten straffen op de klok.
- Vervanger zit 2 minuten A6 uit.
- Vervanger A6 en B11 keren terug op 5.00.
- A6 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 15.00.

### SITUATIE B3

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	ROUGH	3.00	5.00	3.00	11	2	ROUGH	3.00	5.00
3.00	6	10	ABUSE	5.00	15.00	3.00	11	10	ABUSE	5.00	15.00

- Op 3.00 spelen beide teams met 4 spelers.
- 2 minuten A6 wordt niet weggestreept tegen 2 minuten B11.
- Misconduct penalties zijn niet van invloed op het wegstrepen van straffen.
- Beide 2 minuten straffen op de klok.
- Vervangers zitten 2 minuten straffen A6 en B11 uit.
- Vervanger A6 en vervanger B11 keren terug op 5.00.
- A6 en B11 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 15.00.

#### SITUATIE B4

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	HOLD	3.00	5.00	<b>3.00</b>	<b>11</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>5.00</b>
<b>3.00</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>5.00</b>						

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- 2 minuten A6 of A9 (captain's keuze) wordt weggestreept tegen 2 minuten B11.
- Alleen Minor A6 (in dit voorbeeld) op de klok.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- A6 keert terug op 5.00.
- A9 en B11 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.00.

#### SITUATIE B5

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	ROUGH	3.00	5.00	<b>3.00</b>	<b>11</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>5.00</b>
<b>3.00</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>5.00</b>	<b>7.00</b>						

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- Tweede 2 minuten A6 wordt weggestreept tegen 2 minuten B11.
- Alleen eerste 2 minuten A6 op de klok.
- Vervanger zit eerste 2 minuten A6 uit.
- Vervanger A6 keert terug op 5.00.
- B11 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.00.
- A6 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 7.00.

#### SITUATIE B6

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	9	2	ROUGH	3.00	5.00	<b>3.00</b>	<b>11</b>	<b>2</b>	<b>CROSS</b>	<b>3.00</b>	<b>5.00</b>
3.00	9	2	ROUGH	5.00	7.00						
<b>3.00</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>SLASH</b>	<b>3.00</b>	<b>5.00</b>						
3.00	6	10	ABUSE	5.00	15.00						

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- 2 minuten A6 wordt weggestreept tegen 2 minuten B11.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- Alleen 2 minuten straffen A9 op de klok (4 minuten op de klok).
- B11 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.00.
- A9 keert terug op 7.00.
- A6 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 15.00.

**SITUATIE B7**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	22	PS	HOOK	-	-	3.00	11	2	ROUGH	3.00	5.00
3.00	9	2	ROUGH	3.00	5.00						

- Op 3.00 spelen beide teams met 4 spelers.
- 2 minuten A9 wordt niet weggestreept tegen 2 minuten B11.
- Het Penalty Shot is niet van invloed op het wegstrepen van straffen.
- Beide 2 minuten straffen op de klok.
- A9 en B11 keren terug op 5.00.

**SITUATIE B8**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	HOOK	3.00	5.00	3.00	11	4	ROUGH	3.00	7.00
3.00	9	2	SLASH	3.00	5.00						

- Op 3.00 spelen beide teams met 5 spelers.
- 2 minuten straffen A6 en A9 worden weggestreept tegen 2 minuten straffen B11.
- Straffen niet op de klok.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- A6 en A9 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.00.
- B11 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 7.00.

**SITUATIE B9**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	CROSS	3.00	5.00	3.00	7	2	HOLD	3.00	5.00
3.00	9	2	TRIP	3.00	5.00	3.00	8	2	ROUGH	3.00	5.00

- Op 3.00 spelen beide teams met 5 spelers.
- 2 minuten straffen A6 en A9 worden weggestreept tegen 2 minuten straffen B7 en B8.
- Straffen niet op de klok.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- Alle spelers keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.00.

**SITUATIE B10**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	4	ROUGH	3.00	7.00	3.00	8	4	ROUGH	3.00	7.00

- Op 3.00 spelen beide teams met 5 spelers.
- 2 minuten straffen A6 worden weggestreept tegen 2 minuten straffen B8.
- Straffen niet op de klok.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- A6 en B8 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 7.00.

### SITUATIE B11

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	CROSS	3.00	5.00	<b>3.00</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>HOLD</b>	<b>3.00</b>	<b>5.00</b>
<b>3.00</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>7.00</b>	<b>3.00</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>5.00</b>

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- 2 minuten straffen A9 worden weggestreept tegen 2 minuten straffen B7 en B8. 2 minuten B7 of B8 wordt niet weggestreept tegen A6, omdat dan slecht één 2 minuten van B9 wordt weggestreept, waardoor een vervangende speler de andere 2 minuten van B9 moet uitzitten. De regel is zo weinig mogelijk vervangende spelers in de strafbank.
- Alleen 2 minuten A6 op de klok.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- A6 keert terug op 5.00.
- B7 en B8 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.00.
- A9 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 7.00.

### SITUATIE B12

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	ROUGH	3.00	5.00	<b>3.00</b>	<b>11</b>	<b>4</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>7.00</b>
3.00	6	2	ROUGH	5.00	7.00						
<b>3.00</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>7.00</b>						

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- 2 minuten straffen A6 of A9 (captain's keuze) worden weggestreept tegen 2 minuten straffen B11.
- Alleen 2 minuten straffen A6 (in dit voorbeeld) op de klok (4 minuten op de klok).
- 2 minuten straffen A6 apart noteren.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- A6 keert terug op 7.00.
- A9 en B11 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 7.00.

### SITUATIE B13

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	CROSS	3.00	5.00	<b>3.00</b>	<b>11</b>	<b>4</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>7.00</b>
<b>3.00</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>7.00</b>						

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- 2 minuten straffen A9 worden weggestreept tegen 2 minuten straffen B11.
- Alleen 2 minuten A6 op de klok.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- A6 keert terug op 5.00.
- A9 en B11 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 7.00.

### SITUATIE B14

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	CROSS	3.00	5.00	<b>3.00</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>SLASH</b>	<b>3.00</b>	<b>5.00</b>
<b>3.00</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>5.00</b>	<b>3.00</b>	<b>11</b>	<b>4</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>7.00</b>
<b>3.00</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>7.00</b>						

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- 2 minuten A6 of A9 (captain's keuze) wordt weggestreept tegen 2 minuten B12.
- 2 minuten straffen A7 worden weggestreept tegen 2 minuten straffen B11.
- Alleen 2 minuten A6 (in dit voorbeeld) op de klok.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- A6 keert terug op 5.00.
- A9 en B12 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.00.
- A7 en B11 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 7.00.

### SITUATIE B15

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	HI-ST	3.00	5.00	<b>3.00</b>	<b>11</b>	<b>2</b>	<b>SLASH</b>	<b>3.00</b>	<b>5.00</b>
<b>3.00</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>7.00</b>	<b>3.00</b>	<b>11</b>	<b>4</b>	<b>ROUGH</b>	<b>5.00</b>	<b>9.00</b>
<b>3.00</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>7.00</b>	<b>3.00</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>5.00</b>

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- 2 minuten straffen A7 en A9 worden weggestreept tegen 2 minuten straffen B11 en B12.
- Alleen 2 minuten A6 op de klok.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- A6 keert terug op 5.00.
- B12 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.00.
- A9 en A7 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 7.00.
- B11 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 9.00.

### SITUATIE B16

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	HOLD-S	3.00	5.00	<b>3.00</b>	<b>11</b>	<b>4</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>7.00</b>
<b>3.00</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>DIVING</b>	<b>3.00</b>	<b>5.00</b>	<b>3.00</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>7.00</b>
<b>3.00</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>HOOK</b>	<b>3.00</b>	<b>5.00</b>						
<b>3.00</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>ROUGH</b>	<b>5.00</b>	<b>9.00</b>						

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- 2 minuten straffen A6 of A7 (captain's keuze) en A9 worden weggestreept tegen 2 minuten straffen B11 en B12.
- Alleen 2 minuten A6 (in dit voorbeeld) op de klok.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- A6 keert terug op 5.00.
- A7 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.00.
- B11 en B12 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 7.00.
- A9 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 9.00.

### SITUATIE B17

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	ROUGH	3.00	5.00	3.00	11	2	CROSS	3.00	5.00
3.00	9	4	ROUGH	3.00	7.00	3.00	11	4	ROUGH	5.00	9.00
3.00	7	4	ROUGH	3.00	7.00	3.00	12	4	ROUGH	3.00	7.00

- Op 3.00 spelen beide teams met 5 spelers.
- 2 minuten straffen A6, A9 en A7 worden weggestreept tegen 2 minuten straffen B11 en B12.
- Straffen niet op de klok.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- A6 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.00.
- A9, A7 en B12 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 7.00.
- B11 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 9.00.

### SITUATIE B18

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	ELBOW	3.00	5.00	3.00	8	2	ROUGH	3.00	5.00
3.00	3	2	ROUGH	3.00	5.00	3.00	9	2	ROUGH	3.00	5.00
3.00	5	4	ROUGH	3.00	7.00	3.00	7	2	ROUGH	3.00	5.00

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- 2 minuten A6 of A3 (captain's keuze) en A5 worden weggestreept tegen 2 minuten straffen B8, B9 en B7.
- Alleen 2 minuten A6 (in dit voorbeeld) op de klok.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- A6 keert terug op 5.00.
- A3, B8, B9 en B7 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.00.
- A5 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 7.00.

### SITUATIE B19

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	7	2	CROSS	3.00	5.00	3.00	8	2	ROUGH	3.00	5.00
3.00	7	2	ROUGH	5.00	7.00	3.00	9	2	ROUGH	3.00	5.00
3.00	5	2	ROUGH	3.00	5.00						
3.00	6	2	ROUGH	3.00	5.00						

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- 2 minuten straffen A5 en A6 worden weggestreept tegen 2 minuten straffen B8 en B9. De 2 minuten straffen van B8 en B9 worden niet weggestreept tegen de 2 minuten straffen van A7, omdat dan Team A met 3 spelers zou spelen. De regel is zoveel mogelijk spelers te laten spelen.
- Alleen 2 minuten straffen A7 op de klok (4 minuten op de klok).
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- A5, A6, B8 en B9 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.00.
- A7 keert terug op 7.00.

### SITUATIE B20

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	5	2	ROUGH	3.00	5.00	<b>3.00</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>7.00</b>
3.00	5	2	ROUGH	5.00	7.00	<b>3.00</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>7.00</b>
<b>3.00</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>SLASH</b>	<b>3.00</b>	<b>5.00</b>						
<b>3.00</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>CROSS</b>	<b>3.00</b>	<b>5.00</b>						
<b>3.00</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>ROUGH</b>	<b>5.00</b>	<b>9.00</b>						

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- 2 minuten straffen A6 en A7 worden weggestreept tegen 2 minuten straffen B8 en B9.
- Alleen 2 minuten straffen A5 op de klok (4 minuten op de klok).
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- A6 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.00.
- A5 keert terug op 7.00.
- B8 en B9 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 7.00.
- A7 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 9.00.

### SITUATIE B21

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
<b>3.00</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>5.00</b>	<b>3.00</b>	<b>27</b>	<b>4</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>7.00</b>
<b>3.00</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>5.00</b>	3.30	8	2	CROSS	3.30	5.30
3.30	9	2	HOLD	3.30	5.30						

- Op 3.00 spelen beide teams met 5 spelers.
- 2 minuten straffen A12 en A7 worden weggestreept tegen 2 minuten straffen B27.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- Straffen niet op de klok.
- Op 3.30 spelen beide teams met 4 spelers.
- 2 minuten A9 wordt niet weggestreept tegen 2 minuten B8 (straffen op 3.00 hebben geen invloed).
- 2 minuten straffen A9 en B8 op de klok.
- A12 en A7 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.00.
- A9 en B8 keren terug op 5.30.
- B27 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 7.00.

### SITUATIE B22

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	12	10	ABUSE	3.00	13.00	3.30	8	2	ROUGH	3.30	5.30
3.30	9	2	SLASH	3.30	5.30						

- Op 3.00 spelen beide teams met 5 spelers.
- Misconduct A12 niet op de klok.
- Op 3.30 spelen beide teams met 4 spelers.
- 2 minuten A9 wordt niet weggestreept tegen 2 minuten B8 (Misconduct A12 heeft geen invloed).
- 2 minuten straffen A9 en B8 op de klok.
- A9 en B8 keren terug op 5.30.
- A12 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 13.00.

### SITUATIE B23

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	TRIP	3.00	5.00	<b>3.30</b>	<b>11</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.30</b>	<b>5.30</b>
<b>3.30</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.30</b>	<b>5.30</b>						

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- Op 3.30 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- 2 minuten A9 wordt weggestreept tegen 2 minuten B11.
- 2 minuten straffen A9 en B11 niet op de klok.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- A6 keert terug op 5.00.
- A9 en B11 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.30.

### SITUATIE B24

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	HOLD	3.00	5.00	<b>3.30</b>	<b>11</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.30</b>	<b>5.30</b>
3.30	7	2	ROUGH	3.30	5.30						
<b>3.30</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.30</b>	<b>5.30</b>						

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- Op 3.30 speelt Team A met 3 spelers, Team B met 5 spelers.
- 2 minuten A7 of A9 (captain's keuze) wordt weggestreept tegen 2 minuten B11.
- Alleen 2 minuten A7 (in dit voorbeeld) op de klok.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- A6 keert terug op 5.00.
- A7 keert terug op 5.30.
- A9 en B11 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.30.

### SITUATIE B25

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	HOLD	3.00	5.00	<b>3.30</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.30</b>	<b>5.30</b>
<b>3.30</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.30</b>	<b>5.30</b>	3.30	12	10	ABUSE	5.30	15.30

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- Op 3.30 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- 2 minuten A9 wordt weggestreept tegen 2 minuten B12 (Misconduct heeft geen invloed).
- 2 minuten straffen A9 en B12 en Misconduct B12 niet op de klok.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- A6 keert terug op 5.00.
- A9 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.30.
- B12 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 15.30.



### SITUATIE B26

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	HOLD	3.00	5.00	<b>3.30</b>	<b>11</b>	<b>4</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.30</b>	<b>7.30</b>
<b>3.30</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.30</b>	<b>7.30</b>						

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- Op 3.30 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- 2 minuten straffen A9 worden weggestreept tegen 2 minuten straffen B11.
- 2 minuten straffen A9 en B11 niet op de klok.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- A6 keert terug op 5.00.
- A9 en B11 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 7.30.

### SITUATIE B27

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	TRIP	3.00	5.00	3.30	11	2	ROUGH	3.30	5.30
<b>3.30</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.30</b>	<b>5.30</b>	<b>3.30</b>	<b>11</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>5.30</b>	<b>7.30</b>

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- Op 3.30 spelen beide teams met 4 spelers.
- 2 minuten A9 wordt weggestreept tegen tweede 2 minuten B11.
- Alleen eerste 2 minuten B11 op de klok.
- Vervanger zit eerste 2 minuten B11 uit.
- A6 keert terug op 5.00.
- Vervanger B11 keert terug op 5.30.
- A9 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.30.
- B11 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 7.30.

### SITUATIE B28

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	HOLD	3.00	5.00	<b>3.30</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>SLASH</b>	<b>3.30</b>	<b>5.30</b>
<b>3.30</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.30</b>	<b>5.30</b>	<b>3.30</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.30</b>	<b>5.30</b>
<b>3.30</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>DIVING</b>	<b>3.30</b>	<b>5.30</b>						

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- Op 3.30 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- 2 minuten straffen A8 en A9 worden weggestreept tegen 2 minuten straffen B4 en B7.
- 2 minuten straffen A8, A9, B4 en B7 niet op de klok.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- A6 keert terug op 5.00.
- A8, A9, B4 en B7 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.30.

**SITUATIE B29**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	3	5	SLASH	3.00	8.00	3.00	8	5	CROSS	3.00	8.00
3.00	3	20	SLASH	3.00	-	3.00	8	20	CROSS	3.00	-

- Op 3.00 spelen beide Teams met 5 spelers.
- 5 minuten A3 wordt weggestreept tegen 5 minuten B8.
- A3 en B8 begeven zich direct naar de kleedkamer.
- Geen straffen op de klok.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.

**SITUATIE B30**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	3	25	FISTI	3.00	-	3.00	8	25	KICK	3.00	-

- Op 3.00 spelen beide teams met 5 spelers.
- Match A3 wordt weggestreept tegen Match B8.
- A3 en B8 begeven zich direct naar de kleedkamer.
- Geen straffen op de klok.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.

**SITUATIE B31**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	3	5	SLASH	3.00	8.00	3.00	8	25	FISTI	3.00	-
3.00	3	20	SLASH	3.00	-						

- Op 3.00 spelen beide teams met 5 spelers.
- 5 minuten A3 wordt weggestreept tegen Match B8.
- A3 en B8 begeven zich direct naar de kleedkamer.
- Geen straffen op de klok.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.

**SITUATIE B32**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	9	2	ROUGH	3.00	5.00	3.00	11	2	ROUGH	3.00	5.00
3.00	6	5	SPEAR	3.00	8.00						
3.00	6	20	SPEAR	3.00	-						

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- 2 minuten A9 wordt weggestreept tegen 2 minuten B11.
- A6 begeeft zich direct naar de kleedkamer.
- Alleen 5 minuten A6 op de klok.
- Vervanger zit 5 minuten A6 uit.
- A9 en B11 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.00.
- Vervanger A6 keert terug op 8.00.

### SITUATIE B33

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	ROUGH	3.00	5.00	3.00	14	5	SLASH	3.00	8.00
<b>3.00</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>5.00</b>	<b>7.00</b>	3.00	14	20	SLASH	3.00	-
						<b>3.00</b>	<b>14</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>8.00</b>	<b>10.00</b>

- Op 3.00 spelen beide teams met 4 spelers.
- Tweede 2 minuten A6 wordt weggestreept tegen 2 minuten B14.
- B14 begeeft zich direct naar de kleedkamer.
- Alleen eerste 2 minuten A6 en 5 minuten B14 op de klok.
- Vervanger zit eerste 2 minuten A6 uit.
- Vervanger zit 5 minuten B14 uit.
- Vervanger A6 keert terug op 5.00.
- A6 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 7.00 (2 minuten B14 wordt niet uitgezeten).
- Vervanger B14 keert terug op 8.00.

### SITUATIE B34

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	9	2	TRIP	3.00	5.00	<b>3.00</b>	<b>14</b>	<b>5</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>8.00</b>
<b>3.00</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>ROUGH</b>	<b>5.00</b>	<b>10.00</b>	<b>3.00</b>	<b>14</b>	<b>20</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>-</b>
<b>3.00</b>	<b>9</b>	<b>20</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>-</b>						

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- 5 minuten A9 wordt weggestreept tegen 5 minuten B14.
- A9 en B14 begeven zich direct naar de kleedkamer.
- 2 minuten en 5 minuten voor dezelfde speler (A9).
- De regel is, 5 minuten wordt eerst uitgezeten, daarna 2 minuten.
- Deze regel wordt overruled door de regel dat wanneer dezelfde speler een teamstraf en een persoonlijke straf krijgt opgelegd, eerst de teamstraf wordt uitgezeten en daarna de persoonlijke straf. De 2 minuten (de teamstraf) gaat dus eerst in, gevolgd door de 5 minuten.
- Alleen 2 minuten A9 op de klok.
- Vervanger zit 2 minuten A9 uit (geen vervangers voor 5 minuten straffen A9 en B14).
- Vervanger A9 keert terug op 5.00.

### SITUATIE B35

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
<b>3.00</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>8.00</b>	<b>3.00</b>	<b>14</b>	<b>5</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>8.00</b>
<b>3.00</b>	<b>9</b>	<b>20</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>-</b>	<b>3.00</b>	<b>14</b>	<b>20</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.00</b>	<b>-</b>
<b>3.00</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>TRIP</b>	<b>8.00</b>	<b>10.00</b>	<b>3.00</b>	<b>14</b>	<b>2</b>	<b>CROSS</b>	<b>8.00</b>	<b>10.00</b>

- Op 3.00 spelen beide teams met 5 spelers.
- 5 minuten en 2 minuten A9 worden weggestreept tegen 5 minuten en 2 minuten B14.
- A9 en B14 begeven zich direct naar de kleedkamer.
- Geen straffen op de klok.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.

### SITUATIE B36

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	8	2	TRIP	3.00	5.00	3.00	11	2	CROSS	3.00	5.00
3.00	9	5	ROUGH	3.00	8.00	3.00	14	5	ROUGH	3.00	8.00
3.00	9	20	ROUGH	3.00	-	3.00	14	20	ROUGH	3.00	-

- Op 3.00 spelen beide teams met 5 spelers.
- 2 minuten A8 en 5 minuten A9 worden weggestreept tegen 2 minuten B11 en 5 minuten B14.
- A9 en B14 begeven zich direct naar de kleedkamer.
- Geen straffen op de klok.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- A8 en B11 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.00.

### SITUATIE B37

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	3	2	ROUGH	3.00	5.00	3.00	14	5	ROUGH	3.00	8.00
3.00	3	2	ROUGH	5.00	7.00	3.00	14	20	ROUGH	3.00	-
3.00	8	2	CROSS	3.00	5.00	3.00	8	5	ROUGH	3.00	8.00
3.00	9	5	SPEAR	3.00	8.00	3.00	8	20	ROUGH	3.00	-
3.00	9	20	SPEAR	3.00	-	3.00	8	2	SLASH	8.00	10.00

- Op 3.00 spelen beide teams met 4 spelers.
- 2 minuten A8 en 5 minuten A9 worden weggestreept tegen 2 minuten en 5 minuten B8.
- A9, B8 en B14 begeven zich direct naar de kleedkamer.
- Alleen 2 minuten straffen A3 en 5 minuten B14 op de klok.
- Vervanger zit 5 minuten B14 uit.
- A8 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.00.
- A3 keert terug op 7.00
- Vervanger B14 keert terug op 8.00.

### SITUATIE B38

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	TRIP	3.00	5.00	3.30	14	5	ROUGH	3.30	8.30
3.30	9	5	ROUGH	3.30	8.30	3.30	14	20	ROUGH	3.30	-
3.30	9	20	ROUGH	3.30	-						

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- Op 3.30 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- 5 minuten A9 wordt weggestreept tegen 5 minuten B14.
- A9 en B14 begeven zich direct naar de kleedkamer.
- 5 minuten straffen A9 en B14 niet op de klok.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- A6 keert terug op 5.00.

### SITUATIE B39

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	HOLD-S	3.00	5.00	4.00	19	5	SLASH	4.00	9.00
4.00	7	5	CROSS	4.00	9.00	4.00	19	20	SLASH	4.00	-
4.00	7	20	CROSS	4.00	-	4.00	19	2	ROUGH	9.00	11.00
4.00	7	2	ROUGH	9.00	11.00						

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- Op 4.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- 2 minuten en 5 minuten A7 worden weggestreept tegen 2 minuten en 5 minuten B19.
- A7 en B19 begeven zich direct naar de kleedkamer.
- 2 minuten straffen en 5 minuten straffen A7 en B19 niet op de klok.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- A6 keert terug op 5.00.

### SITUATIE B40

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	HOLD-S	3.00	5.00	4.00	11	2	SLASH	4.00	6.00
4.00	5	2	CROSS	4.00	6.00	4.00	19	5	ROUGH	4.00	9.00
4.00	7	5	ROUGH	4.00	9.00	4.00	19	20	ROUGH	4.00	-
4.00	7	20	ROUGH	4.00	-						

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- Op 4.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- 2 minuten A5 en 5 minuten A7 worden weggestreept tegen 2 minuten B11 en 5 minuten B19.
- A7 en B19 begeven zich direct naar de kleedkamer.
- 2 minuten straffen A5 en B11 en 5 minuten straffen A7 en B19 niet op de klok.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- A6 keert terug op 5.00.
- A5 en B11 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 6.00.

### SITUATIE B41

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
4.00	7	2	HOLD	4.00	6.00	5.00	4	5	ELBOW	5.00	10.00
5.00	9	5	ROUGH	5.00	10.00	5.00	4	20	ELBOW	5.00	-
5.00	9	20	ROUGH	5.00	-	5.10	3	2	TRIP	5.10	7.10
5.10	4	4	ROUGH	5.10	9.10	5.10	7	2	HOOK	5.10	7.10

- Op 4.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- Op 5.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- Major A9 wordt weggestreept tegen Major B4.
- A9 en B4 begeven zich direct naar de kleedkamer.
- 5 minuten straffen A9 en B4 niet op de klok.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- Op 5.10 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- 2 minuten straffen A4 worden weggestreept tegen 2 minuten straffen B3 en B7.
- 2 minuten straffen A4, B3 en B7 niet op de klok.
- Geen vervangende spelers in de strafbank.
- A7 keert terug op 6.00.
- B3 en B7 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 7.10.
- A4 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 9.10.

### C. Straffen en goals

#### SITUATIE C1

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	HOLD	3.00	4.30						
Goal Team A						Goal Team B					
						4.30					

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- Op 4.30 Goal Team B. A6 keert terug.

#### SITUATIE C2

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	HOLD	3.00	5.00						
4.30	12	PS	HOOK	-	-						
Goal Team A						Goal Team B					
						4.30	Penalty Shot				

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- Op 4.30 Goal Team B. A6 keert niet terug. De eerste 2 minuten die wordt uitgezeten vervalt niet bij een gescoorde goal uit een Penalty Shot.
- Op 5.00 keert A6 terug.

#### SITUATIE C3

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	22	PS	HOOK	-	-						
3.00	6	2	ROUGH	3.00	5.00						
Goal Team A						Goal Team B					
						3.00	Penalty Shot				

- Op 3.00 wordt team A bestraft met een 2 minuten straf en een Penalty Shot.
- A6 neemt plaats in de strafbank.
- Team B scoort uit het Penalty Shot. A6 blijft in de strafbank.
- Vanaf 3.00 Team A met 4 spelers, Team B met 5.
- Op 5.00 keert A6 terug.

#### SITUATIE C4

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	HOOK	3.00	5.00	4.00	11	2	CROSS	4.00	6.00
Goal Team A						Goal Team B					
						4.30					

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5.
- Op 4.00 spelen beide teams met 4 spelers.
- Op 4.30 Goal Team B. Niemand keert terug (geen numerieke minderheid).
- Op 5.00 keert A6 terug.
- Op 6.00 keert B11 terug.

**SITUATIE C5**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	CROSS	3.00	4.30	3.30	11	2	HOLD	3.30	5.30
4.00	9	2	HOOK	4.00	6.00						
Goal Team A						Goal Team B					
						4.30					

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5.
- Op 3.30 spelen beide teams met 4 spelers.
- Op 4.00 speelt Team A met 3 spelers, Team B met 4.
- Op 4.30 Goal Team B. A6 keert terug (eerste 2 minuten die wordt uitgezeten).
- Op 5.30 keert B11 terug.
- Op 6.00 keert A9 terug.

**SITUATIE C6**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	3	2	ROUGH	3.00	5.00						
3.00	3	2	ROUGH	5.00	5.15						
Goal Team A						Goal Team B					
						5.15					

- Dubbele 2 minuten straf A3 (4 minuten op de klok, starttijd eerste 2 minuten invullen).
- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- Op 5.00 vul eindtijd eerste 2 minuten A3 en starttijd tweede 2 minuten A3 in.
- Op 5.15 Goal Team B (tijdens tweede 2 minuten A3). A3 keert terug.

**SITUATIE C7**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	3	2	ROUGH	3.00	4.15						
3.00	3	2	ROUGH	4.15	6.15						
Goal Team A						Goal Team B					
						4.15					

- Dubbele 2 minuten straf A3 (4 minuten op de klok, starttijd eerste 2 minuten invullen).
- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- Op 4.15 Goal Team B (tijdens eerste 2 minuten A3). Niemand keert terug.
- Op 4.15 start tweede 2 minuten A3 (2 minuten op de klok, starttijd invullen).
- Op 4.15 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- Op 6.15 keert A3 terug.

### SITUATIE C8

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	7	2	ROUGH	3.00	4.00						
3.00	7	2	ROUGH	4.00	6.00						
3.30	8	2	TRIP	3.30	5.30						
Goal Team A						Goal Team B					
						4.00					

- Dubbele 2 minuten straf A7 (4 minuten op de klok).
- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- Op 3.30 speelt Team A met 3 spelers, Team B met 5 spelers.
- Op 4.00 Goal Team B (tijdens eerste 2 minuten A7, ingegaan op 3.00, en 2 minuten A8, ingegaan op 3.30). Niemand keert terug.
- Op 4.00 start tweede 2 minuten A7 (2 minuten op de klok, starttijd invullen).
- Vul eindtijd eerste 2 minuten A7 en starttijd tweede 2 minuten A7 in.
- Op 4.00 speelt Team A met 3 spelers, Team B met 5 spelers.
- Op 5.30 keert A8 terug.
- Op 6.00 keert A7 terug.

### SITUATIE C9

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	3	2	ROUGH	3.00	5.00						
3.00	3	2	ROUGH	5.00	7.00						
4.15	9	2	ELBOW	4.15	5.30						
Goal Team A						Goal Team B					
						5.30					

- Dubbele 2 minuten straf A3 (4 minuten op de klok).
- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- Op 4.15 speelt Team A met 3 spelers, Team B met 5 spelers.
- Op 5.30 Goal Team B (tijdens tweede 2 minuten A3, ingegaan op 5.00, en 2 minuten A9, ingegaan op 4.15). A9 keert terug (eerste 2 minuten die wordt uitgezeten).
- Op 5.30 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- Op 7.00 keert A3 terug.

### SITUATIE C10

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	ROUGH	3.00	5.00	3.00	11	2	ROUGH	3.00	5.00
3.30	9	2	HOOK	3.30	4.00						
Goal Team A						Goal Team B					
						4.00					

- 2 minuten A6 wordt niet weggestreept tegen 2 minuten B11.
- Op 3.00 spelen beide teams met 4 spelers.
- Op 3.30 speelt Team A met 3 spelers, Team B met 4.
- Op 4.00 Goal Team B. A9 keert terug (uitzondering, waarbij niet eerste 2 minuten vervalt).
- Op 5.00 keren A6 en B11 terug.



**SITUATIE C11**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	HOOK	3.00	4.00	<b>3.30</b>	<b>11</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.30</b>	<b>5.30</b>
<b>3.30</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.30</b>	<b>5.30</b>						
Goal Team A						Goal Team B					
						4.00					

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5.
- 2 minuten A9 wordt weggestreept tegen 2 minuten B11.
- 2 minuten straffen A9 en B11 niet op de klok.
- Op 3.30 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5.
- Op 4.00 Goal Team B. A6 keert terug.
- A9 en B11 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.30.

**SITUATIE C12**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	HOOK	3.00	4.00	<b>3.30</b>	<b>11</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.30</b>	<b>5.30</b>
3.30	9	2	ROUGH	3.30	4.30						
<b>3.30</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>4.30</b>	<b>6.30</b>						
Goal Team A						Goal Team B					
						4.00					
						4.30					

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5.
- Tweede 2 minuten A9 wordt weggestreept tegen 2 minuten B11.
- Alleen eerste 2 minuten A9 op de klok.
- Vervanger zit eerste 2 minuten A9 uit.
- Op 3.30 speelt Team A met 3 spelers, Team B met 5.
- Op 4.00 Goal Team B. A6 keert terug (eerste 2 minuten die wordt uitgezeten).
- Op 4.30 Goal Team B. Vervanger A9 keert terug.
- Op 4.30 gaat de tweede 2 minuten A9 in (niet op de klok).
- B11 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.30.
- A9 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 6.30.

**SITUATIE C13**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	2	HOOK	3.00	4.00	<b>3.30</b>	<b>11</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.30</b>	<b>5.30</b>
3.30	8	2	ROUGH	3.30	5.30						
<b>3.30</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.30</b>	<b>5.30</b>						
Goal Team A						Goal Team B					
						4.00					

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5.
- 2 minuten A8 of A9 (captain's keuze) wordt weggestreept tegen 2 minuten B11.
- Op 3.30 speelt Team A met 3 spelers, Team B met 5.
- Op 4.00 Goal Team B. A6 keert terug (eerste 2 minuten die wordt uitgezeten).
- A8 (in dit voorbeeld) keert terug op 5.30.
- A9 (in dit voorbeeld) en B11 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.30.

**SITUATIE C14**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
10.00	4	2	HOLD-S	10.00	12.00	<b>10.30</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>10.30</b>	<b>12.30</b>
<b>10.30</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>10.30</b>	<b>12.30</b>						
11.00	9	2	TRIP	11.00	12.15						
Goal Team A						Goal Team B					
						12.15					

- Op 10.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5.
- 2 minuten A7 wordt weggestreept tegen 2 minuten B8.
- Op 10.30 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5.
- Op 11.00 speelt Team A met 3 spelers, Team B met 5.
- Op 12.00 keert A4 terug.
- Op 12.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5.
- Op 12.15 Goal Team B. A9 keert terug.
- A7 en B8 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 12.30.

**SITUATIE C15**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
12.00	7	2	ROUGH	12.00	13.30	<b>12.00</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>12.00</b>	<b>14.00</b>
<b>12.00</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>13.30</b>	<b>15.30</b>						
13.00	9	2	HOLD-S	13.00	15.00						
Goal Team A						Goal Team B					
						13.30					

- Tweede 2 minuten A7 wordt weggestreept tegen 2 minuten B3.
- Alleen eerste 2 minuten A7 op de klok.
- Vervanger zit eerste 2 minuten A7 uit.
- Op 12.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5.
- Op 13.00 speelt Team A met 3 spelers, Team B met 5.
- Op 13.30 Goal Team B. Vervanger A7 keert terug (eerste 2 minuten die wordt uitgezeten).
- Op 13.30 start de tweede 2 minuten A7 (niet op de klok, start- en eindtijd invullen).
- B3 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 14.00.
- Op 15.00 keert A9 terug.
- A7 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 15.30.

**SITUATIE C16**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	5	CROSS	3.00	8.00						
3.00	6	20	CROSS	3.00	-						
Goal Team A						Goal Team B					
						4.30					

- A6 begeeft zich direct naar de kleedkamer.
- Vervanger zit 5 minuten A6 uit.
- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5.
- Op 4.30 Goal Team B. Vervanger A6 keert niet terug. Goal gescoord tijdens uitzitten 5 minuten straf (moet volledig worden uitgezeten).

### SITUATIE C17

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	5	ROUGH	3.00	8.00						
3.00	6	20	ROUGH	3.00	-						
3.00	6	2	TRIP	8.00	10.00						
Goal Team A						Goal Team B					
						4.30					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 minuten en 5 minuten voor <u>dezelfde</u> speler. 5 minuten wordt eerst uitgezeten.</li> <li>• A6 begeeft zich direct naar de kleedkamer.</li> <li>• Vervanger zit 5 minuten en 2 minuten A6 uit.</li> <li>• 5 minuten en 2 minuten A6 op de klok (7 minuten).</li> <li>• Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5.</li> <li>• Op 4.30 Goal Team B. Vervanger A6 keert <u>niet</u> terug. Goal gescoord tijdens uitzitten 5 minuten straf (moet volledig worden uitgezeten).</li> <li>• Op 10.00 keert vervanger A6 terug.</li> </ul>											

### SITUATIE C18

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	10	2	HOLD	3.00	3.30						
3.00	6	5	ROUGH	3.00	8.00						
3.00	6	20	ROUGH	3.00	-						
Goal Team A						Goal Team B					
						3.30					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 minuten en 5 minuten voor <u>verschillende</u> spelers. 2 minuten A10 wordt eerst uitgezeten.</li> <li>• A6 begeeft zich direct naar de kleedkamer.</li> <li>• Vervanger zit 5 minuten A6 uit.</li> <li>• 2 minuten A10 en 5 minuten A6 op de klok.</li> <li>• Op 3.00 speelt Team A met 3 spelers, Team B met 5.</li> <li>• Op 3.30 Goal Team B. A10 keert terug (eerste 2 minuten die wordt uitgezeten).</li> <li>• Op 8.00 keert vervanger A6 terug.</li> </ul>											

**SITUATIE C19**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
2.00	9	2	TRIP	2.00	4.00						
3.00	10	2	HOLD	3.00	4.30						
3.00	6	5	ROUGH	4.00	9.00						
3.00	6	20	ROUGH	3.00	-						
Goal Team A						Goal Team B					
						4.30					

- Op 2.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5.
- Op 3.00 2 minuten en 5 minuten voor verschillende spelers. 2 minuten A10 wordt eerst uitgezeten.
- A6 begeeft zich direct naar de kleedkamer.
- Vervanger zit 5 minuten straf A6 uit (neemt direct plaats in de strafbank).
- 2 minuten A10 op de klok.
- 5 minuten A6 is een uitgestelde straf (nog niet zichtbaar op de klok, starttijd nog niet invullen).
- Op 3.00 speelt Team A met 3 spelers, Team B met 5.
- Op 4.00 keert A9 niet terug.
- Op 4.00 start 5 minuten A6 (zichtbaar op de klok, starttijd invullen).
- Op 4.00 speelt Team A met 3 spelers, Team B met 5.
- A9 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 4.00.
- Op 4.30 Goal Team B. A10 keert terug (eerste 2 minuten die wordt uitgezeten). Wanneer er geen spelonderbreking is geweest tussen 4.00 en 4.30, keert ook A9 terug.
- Op 9.00 keert vervanger A6 terug.

**SITUATIE C20**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
2.00	9	2	TRIP	2.00	4.00						
3.00	6	5	ROUGH	3.00	8.00						
3.00	6	20	ROUGH	3.00	-						
3.00	6	2	HOLD	8.00	10.00						
Goal Team A						Goal Team B					
						4.30					

- Op 2.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5.
- Op 3.00 2 minuten en 5 minuten voor dezelfde speler. 5 minuten wordt eerst uitgezeten.
- A6 begeeft zich direct naar de kleedkamer.
- Vervanger zit 5 minuten en 2 minuten A6 uit (neemt direct plaats in de strafbank).
- 5 minuten en 2 minuten A6 op de klok (7 minuten).
- Op 3.00 speelt Team A met 3 spelers, Team B met 5.
- Op 4.00 keert A9 terug.
- Op 4.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5.
- Op 4.30 Goal Team B. Vervanger A6 keert niet terug. Goal gescoord tijdens uitzitten 5 minuten straf (moet volledig worden uitgezeten).
- Op 10.00 keert vervanger A6 terug.

### SITUATIE C21

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	5	ROUGH	3.00	8.00	3.00	11	2	ROUGH	3.00	5.00
3.00	6	20	ROUGH	3.00	-						
4.00	9	2	HOOK	4.00	4.30						
Goal Team A						Goal Team B					
						4.30					

- A6 begeeft zich direct naar de kleedkamer.
- Vervanger zit 5 minuten A6 uit.
- Op 3.00 spelen beide teams met 4 spelers.
- Op 4.00 speelt Team A met 3 spelers, Team B met 4.
- Op 4.30 Goal Team B. A9 keert terug (eerste 2 minuten die wordt uitgezeten).
- Op 5.00 keert B11 keert terug.
- Op 8.00 keert vervanger A6 terug.

### SITUATIE C22

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	9	2	HOOK	3.00	5.00	3.00	11	2	ROUGH	3.00	5.00
4.00	6	5	ELBOW	4.00	9.00						
4.00	6	20	ELBOW	4.00	-						
Goal Team A						Goal Team B					
						4.30					

- Op 3.00 spelen beide teams met 4 spelers.
- A6 begeeft zich direct naar de kleedkamer.
- Vervanger zit 5 minuten A6 uit.
- Op 4.00 speelt Team A met 3 spelers, Team B met 4.
- Op 4.30 Goal Team B. Niemand keert terug. (uitzondering, waarbij niet eerste 2 minuten vervalt).
- Op 5.00 keren A9 en B11 terug.
- Op 9.00 keert vervanger A6 terug.

### SITUATIE C23

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.30	7	5	BUTT	3.30	8.30						
3.30	7	20	BUTT	3.30	-						
4.50	6	2	HOLD	4.50	5.10						
Goal Team A						Goal Team B					
						5.10					

- A7 begeeft zich direct naar de kleedkamer.
- Vervanger zit 5 minuten A7 uit.
- Op 3.30 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5.
- Op 4.50 speelt Team A met 3 spelers, Team B met 5.
- Op 5.10 Goal Team B. A6 keert terug (eerste 2 minuten die wordt uitgezeten).
- Op 8.30 keert vervanger A7 terug.

**SITUATIE C24**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
4.00	6	5	ROUGH	4.00	9.00						
4.00	6	20	ROUGH	4.00	-						
4.00	6	2	HOOK	9.00	11.00						
8.00	9	2	HOLD	8.00	9.30						
Goal Team A						Goal Team B					
						9.30					

- 2 minuten en 5 minuten voor dezelfde speler. 5 minuten wordt eerst uitgezeten.
- A6 begeeft zich direct naar de kleedkamer.
- Vervanger zit 5 minuten en 2 minuten A6 uit (neemt direct plaats in de strafbank).
- 5 minuten en 2 minuten A6 op de klok (7 minuten).
- Op 4.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5.
- Op 8.00 speelt Team A met 3 spelers, Team B met 5.
- Op 9.30 Goal Team B. A9 keert terug (eerste 2 minuten die wordt uitgezeten).
- Op 11.00 keert vervanger A6 terug.

**SITUATIE C25**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
4.00	6	5	ROUGH	4.00	9.00						
4.00	6	20	ROUGH	4.00	-						
4.00	6	2	CROSS	9.00	10.00						
9.30	9	2	HOLD	9.30	11.30						
Goal Team A						Goal Team B					
						10.00					

- 2 minuten en 5 minuten voor dezelfde speler. 5 minuten wordt eerst uitgezeten.
- A6 begeeft zich direct naar de kleedkamer.
- Vervanger zit 5 minuten en 2 minuten A6 uit (neemt direct plaats in de strafbank).
- 5 minuten en 2 minuten A6 op de klok (7 minuten).
- Op 4.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5.
- Op 9.30 speelt Team A met 3 spelers, Team B met 5.
- Op 10.00 Goal Team B. Vervanger A6 keert terug.(eerste 2 minuten die wordt uitgezeten).
- Op 11.30 keert A9 terug.

**SITUATIE C26**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	7	5	CROSS	3.00	8.00						
3.00	7	20	CROSS	3.00	-						
3.30	11	5	CHECK-B	3.30	8.30						
3.30	11	20	CHECK-B	3.30	-						
4.00	20	2	HOLD	8.00	10.00						
Goal Team A						Goal Team B					
						5.00					

- A7 begeeft zich direct naar de kleedkamer.
- Vervanger zit 5 minuten A7 uit.
- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5.
- A11 begeeft zich direct naar de kleedkamer.
- Vervanger zit 5 minuten A11 uit.
- Op 3.30 speelt Team A met 3 spelers, Team B met 5.
- A20 neemt direct plaats in de strafbank.
- 2 minuten A20 is een uitgestelde straf (nog niet zichtbaar op de klok, starttijd nog niet invullen).
- Op 5.00 Goal Team B. Niemand keert terug. Goal gescoord tijdens uitzitten 5 minuten straffen (moeten volledig worden uitgezeten, 2 minuten A20 wordt nog niet "uitgezeten").
- Op 8.00 keert vervanger A7 niet terug.
- Op 8.00 start 2 minuten A20 (zichtbaar op de klok, starttijd invullen).
- Op 8.00 speelt Team A met 3 spelers, Team B met 5.
- Vervanger A7 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 8.00, maar in ieder geval op 8.30.
- Vervanger A11 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 8.30, maar in ieder geval op 10.00.
- Op 10.00 keert A20 terug, tenzij vervanger A11 nog niet is teruggekeerd (geen spelonderbreking tussen 8.30 en 10.00). Dan keert vervanger A11 terug op 10.00 en keert A20 terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 10.00.

**SITUATIE C27**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	9	5	CROSS	3.00	8.00	4.00	11	2	ROUGH	4.00	6.00
3.00	9	20	CROSS	3.00	-	<b>4.00</b>	<b>11</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>6.00</b>	<b>8.00</b>
<b>4.00</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>4.00</b>	<b>6.00</b>						
Goal Team A						Goal Team B					
						5.00					

- A9 begeeft zich direct naar de kleedkamer.
- Vervanger zit 5 minuten A9 uit.
- Op 3.00 speelt team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- 2 minuten A6 wordt weggestreept tegen tweede 2 minuten B11.
- Alleen eerste 2 minuten B11 op de klok.
- Vervanger zit eerste 2 minuten B11 uit.
- Op 4.00 spelen beide teams met 4 spelers.
- Op 5.00 Goal Team B. Niemand keert terug (geen numerieke minderheid).
- Op 6.00 keert vervanger B11 terug.
- A6 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 6.00.
- Vervanger A9 keert terug op 8.00.
- B11 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 8.00.

**SITUATIE C28**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.30	11	2	ROUGH	3.30	4.00	<b>3.30</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.30</b>	<b>5.30</b>
<b>3.30</b>	<b>14</b>	<b>2</b>	<b>ROUGH</b>	<b>3.30</b>	<b>5.30</b>						
3.30	9	5	SLASH	3.30	8.30						
3.30	9	20	SLASH	3.30	-						
Goal Team A						Goal Team B					
						4.00					

- A9 begeeft zich direct naar de kleedkamer.
- Vervanger zit 5 minuten A9 uit.
- 2 minuten A11 of A14 (captain's keuze) wordt weggestreept tegen 2 minuten B7.
- Alleen 2 minuten A11 (in dit voorbeeld) en 5 minuten A9 op de klok.
- Op 3.30 speelt team A met 3 spelers, Team B met 5 spelers.
- Op 4.00 Goal Team B. A11 keert terug (eerste 2 minuten die wordt uitgezeten).
- A14 en B7 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.30.
- Op 8.30 keert vervanger A9 terug.

**SITUATIE C29**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	6	5	BOARD	3.00	8.00	<b>3.30</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>HOLD-S</b>	<b>3.30</b>	<b>5.30</b>
3.00	6	20	BOARD	3.00	-						
<b>3.30</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>SLASH</b>	<b>3.30</b>	<b>5.30</b>						
Goal Team A						Goal Team B					
						4.00					

- A6 begeeft zich direct naar de kleedkamer.
- Vervanger zit 5 minuten A6 uit.
- Op 3.00 speelt team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- 2 minuten A9 wordt weggestreept tegen 2 minuten B7.
- Op 3.30 speelt team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- Op 4.00 Goal Team B. Niemand keert terug. Goal gescoord tijdens uitzitten 5 minuten straf (moet volledig worden uitgezeten).
- A9 en B7 keren terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.30.
- Op 8.00 keert vervanger A6 terug.

**SITUATIE C30**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
3.00	7	2	CROSS	3.00	5.00						
3.30	11	2	TRIP	3.30	5.15						
4.00	20	2	HOLD	5.00	7.00						
Goal Team A						Goal Team B					
						5.15					

- Op 3.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5.
- Op 3.30 speelt Team A met 3 spelers, Team B met 5.
- 2 minuten A20 is een uitgestelde straf (nog niet zichtbaar op de klok, starttijd nog niet invullen).
- Op 4.00 speelt Team A met 3 spelers, team B met 5 spelers,
- Op 5.00 keert A7 niet terug.
- Op 5.00 start 2 minuten A20 (zichtbaar op de klok, starttijd invullen).
- Op 5.00 speelt Team A met 3 spelers, Team B met 5.
- A7 keert terug tijdens eerste spelonderbreking vanaf 5.00.
- Op 5.15 Goal Team B. A11 keert terug (eerste 2 minuten die wordt uitgezeten). Wanneer er geen spelonderbreking is geweest tussen 5.00 en 5.15, keert ook A7 terug.
- Op 5.15 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5.
- Op 7.00 keert A20 terug.



### SITUATIE C31

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
5.00	4	2	TRIP	5.00	7.00	5.30	12	2	HOLD	5.30	7.30
Goal Team A						Goal Team B					
						6.00	gescoord tijdens uitgestelde straf A8.				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Op 5.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.</li> <li>Op 5.30 spelen beide teams met 4 spelers.</li> <li>Op 6.00 goal Team B tijdens uitgestelde <b>2 minuten</b> voor A8. <u>Niemand</u> keert terug op het ijs. Er is geen sprake van een numerieke minderheid. 2 minuten A8 vervalt.</li> <li>Op 7.00 keert A4 terug.</li> <li>Op 7.30 keert B12 terug.</li> </ul>											

### SITUATIE C32

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
5.00	4	2	TRIP	5.00	6.00						
6.00	8	2	SLASH	6.00	8.00						
Goal Team A						Goal Team B					
						6.00	gescoord tijdens uitgestelde straf A8.				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Op 5.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.</li> <li>Op 6.00 goal Team B tijdens uitgestelde <b>2 minuten</b> voor A8. A4 keert terug op het ijs. A8 neemt plaats op de strafbank. Team A speelt met 4 spelers, Team B met 5.</li> <li>Op 8.00 keert A8 terug.</li> </ul>											

### SITUATIE C33

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
5.00	4	2	ELBOW	5.00	6.00						
5.30	22	2	HOOK	5.30	7.30						
6.00	8	2	SLASH	6.00	8.00						
Goal Team A						Goal Team B					
						6.00	gescoord tijdens uitgestelde straf A8.				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Op 5.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.</li> <li>Op 5.30 speelt Team A met 3 spelers, Team B met 5 spelers.</li> <li>Op 6.00 goal Team B tijdens uitgestelde <b>2 minuten</b> voor A8. A4 keert terug op het ijs. A8 neemt plaats op de strafbank. Team A speelt met 3 spelers, Team B met 5.</li> <li>Op 7.30 keert A22 terug.</li> <li>Op 8.00 keert A8 terug.</li> </ul>											

### SITUATIE C34

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
5.00	4	2	ELBOW	5.00	6.00						
5.00	4	2	ROUGH	6.00	8.00						
6.00	8	2	SLASH	6.00	8.00						
Goal Team A						Goal Team B					
						6.00	gescoord tijdens uitgestelde straf A8.				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Op 5.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.</li> <li>Op 6.00 goal Team B tijdens uitgestelde <b>2 minuten</b> voor A8. Eerste 2 minuten A4 eindigt. A8 neemt plaats op de strafbank. Team A speelt met 3 spelers, Team B met 5.</li> <li>Op 8.00 keren A4 en A8 terug.</li> </ul>											

### SITUATIE C35

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
5.00	8	5	CROSS	5.00	10.00						
5.00	8	20	CROSS	5.00	-						
Goal Team A						Goal Team B					
						6.00	gescoord tijdens uitgestelde straf A12.				

- Op 5.00 begeeft A8 zich direct naar de kleedkamer. Vervanger zit 5 minuten A8 uit. Team A speelt met 4 spelers, Team B met 5.
- Op 6.00 goal Team B tijdens uitgestelde **2 minuten** voor A12. Niemand keert terug op het ijs. Goal tijdens 5 minuten straf. 2 minuten A12 vervalt.
- Op 10.00 keert vervanger A8 terug.

### SITUATIE C36

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
5.00	4	2	TRIP	5.00	6.00						
6.00	8	5	CROSS	6.00	11.00						
6.00	8	20	CROSS	6.00	-						
Goal Team A						Goal Team B					
						6.00	gescoord tijdens uitgestelde straf A8.				

- Op 5.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- Op 6.00 goal Team B tijdens uitgestelde **5** minuten straf voor A8. A4 keert terug op het ijs. A8 begeeft zich direct naar de kleedkamer. Vervanger zit 5 minuten straf A8 uit. Team A speelt met 4 spelers, Team B met 5.
- Op 11.00 keert vervanger A8 terug.

### SITUATIE C37

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
5.00	4	2	TRIP	5.00	6.00						
6.00	8	5	CROSS	6.00	11.00						
6.00	8	20	CROSS	6.00	-						
6.00	8	2	ROUGH	11.00	13.00						
Goal Team A						Goal Team B					
						6.00	gescoord tijdens uitgestelde straffen A8.				

- Op 5.00 speelt Team A met 4 spelers, Team B met 5 spelers.
- Op 6.00 goal Team B tijdens uitgestelde **2 + 5** minuten straf voor A8. A4 keert terug op het ijs. A8 begeeft zich direct naar de kleedkamer. Vervanger zit 2 + 5 minuten straf A8 uit. Team A speelt met 4 spelers, Team B met 5.
- Op 13.00 keert vervanger A8 terug.

**SITUATIE C38**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
5.00	4	2	ROUGH	5.00	7.00	5.00	12	2	ROUGH	5.00	7.00
5.30	22	2	HOLD	5.30	6.00						
6.00	8	2	HOOK	6.00	8.00						
Goal Team A						Goal Team B					
						6.00	gescoord tijdens uitgestelde straf A8.				

- Op 5.00 spelen beide teams met 4 spelers.
- Op 5.30 speelt Team A met 3 spelers, Team B met 4 spelers.
- Op 6.00 goal Team B tijdens uitgestelde **2 minuten** voor A8. A22 keert terug op het ijs. A8 neemt plaats op de strafbank. Team A speelt met 3 spelers, Team B met 4.
- Op 7.00 keren A4 en B12 terug.
- Op 8.00 keert A8 terug.

**SITUATIE C39**

Penalties Team A						Penalties Team B					
Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
5.00	4	2	ROUGH	5.00	7.00	5.00	12	2	ROUGH	5.00	7.00
5.30	22	5	CROSS	5.30	10.30						
5.30	22	20	CROSS	5.30	-						
Goal Team A						Goal Team B					
						6.00	gescoord tijdens uitgestelde straf A8.				

- Op 5.00 spelen beide teams met 4 spelers.
- Op 5.30 begeeft A22 zich direct naar de kleedkamer. Vervanger zit 5 minuten straf A22 uit. Team A speelt met 3 spelers, Team B met 4.
- Op 6.00 goal Team B tijdens uitgestelde **2 minuten** voor A8. Niemand keert terug op het ijs (**C22**). Straf A8 vervalt wel omdat het een uitgestelde straf betreft. Team A speelt met 3 spelers, Team B met 4.
- Op 7.00 keren A4 en B12 terug.
- Op 10.30 keert vervanger A22 terug.

## BIJLAGE 3 - VOORBEELDEN OM TE ROEPEN MEDEDELINGEN

### Algemeen

De Bench Officials dienen in woord, gedrag en houding neutraal te zijn. De bepaling "in woord, gedrag en houding neutraal" is geen belemmering voor de speaker om op enthousiaste en spraakmakende wijze de positieve verrichtingen van het thuishet team te verwoorden.

Aan het omroepen van de opstelling (van het thuishet team) kan/mag een showelement worden toegevoegd.

Om het omroepen van goals en straffen te vergemakkelijken is het verstandig de opstellingen van beide teams in een aparte lijst te zetten op nummervolgorde (zie *Bijlage 5 - Opstellingenformulier*).

### 1. Aankondiging wedstrijd en opstellingen

*Dames en heren, wij heten u van harte welkom bij de wedstrijd tussen de Vadeko Flyers en de Amstel Tijgers uit Amsterdam..*

*Hier zijn de opstellingen van beide teams, om te beginnen die van onze gasten uit Amsterdam.*

*Nummer 2, Dennis Jonker, nummer 3, Leo van den Thillart, nummer 4 Maarten de Groot etc.*

*Dan de opstelling van de Vadeko Flyers.*

*Nummer 2, Kristian Simo, Nummer 5, Sander Dijkstra, Nummer 7, James Easter etc.*

*De wedstrijd van vanavond staat onder leiding van de heer Bergman. Hij wordt geassisteerd door zijn linesmen, de heren van de Waarden en Leermakers.*

*Wij wensen u een prettige en sportieve wedstrijd toe.*

### 2. Doelpunten en assists

Omgeroepen dienen te worden:

- Het team dat gescoord heeft.
- De speler die gescoord heeft (nummer en naam)
- De speler(s) die de assist(s) heeft/hebben gegeven (nummer en naam)
- De tijd waarop gescoord is.

Dat kan/mag op verschillende manieren.

*Doelpunt Vadeko Flyers gescoord door nummer 16, Hans Kroon, uit een assist van nummer 27, Tyler Palmiscno en nummer 20, Marco Postma, tijd drie-en-twintig minuut vijftien.*

**of**

*Op drie-en-twintig minuut vijftien, doelpunt Vadeko Flyers gescoord door nummer 16, Hans Kroon, uit een assist van nummer 27, Tyler Palmiscno en nummer 20, Marco Postma.*

**of**

*Op drie-en-twintig minuut vijftien, uit een assist van nummer 27, Tyler Palmiscno en nummer 20, Marco Postma, doelpunt Vadeko Flyers gescoord door nummer 16, Hans Kroon.*

#### **ook kan/mag**

*Doelpunt Vadeko Flyers, **een powerplay goal**, gescoord door nummer 16, Hans Kroon, uit een assist van nummer 27, Tyler Palmiscno en nummer 20, Marco Postma, tijd drie-en-twintig minuut vijftien.*

#### **ook kan/mag**

***Vierde** doelpunt Vadeko Flyers gescoord door nummer 16, Hans Kroon, uit een assist van nummer 27, Tyler Palmiscno en nummer 20, Marco Postma, tijd drie-en-twintig minuut vijftien.*

**etc.**

### 3. Straffen (penalties)

Omgeroepen dienen te worden:

- Het team dat bestraft wordt.
- De speler die bestraft is (nummer en naam).
- Het aantal strafminuten.
- De benaming van de straf.
- De tijd waarop de straf is opgelegd.

Wanneer beide teams op hetzelfde tijdstip worden bestraft dienen eerst de straffen van het bezoekende team te worden omgeroepen.

*Nummer 19 van de Vadeko Flyers, Marco Postma, 2 minuten Hooking. Tijd vier minuut vijf-en-twintig .*

Straf voor een goalie:

*Nummer 33 van de Vadeko Flyers, Marcel Nijland, 2 minuten Interference. Tijd elf minuut twaalf.*

**Optioneel** : *De straf wordt uitgezeten door nummer 18 Paul Kroon.*

*De Vadeko Flyers 2 minuten Too Many Players on the Ice. Tijd dertien minuut acht-en-dertig.*

**Optioneel** : *De straf wordt uitgezeten door nummer 19, Marco Postma.*

*Nummer 33 van de Vadeko Flyers, Marcel Nijland, 10 minuten Abuse of Official. Tijd elf minuut tien.*

*Nummer 20 van de Vadeko Flyers, Matt Korthuis, 2 + 10 minuten Checking from Behind.*

*Tijd twintig minuut vier-en-vijftig.*

**Optioneel** : *De 2 minuten wordt uitgezeten door nummer 7, James Easter.*

*Nummer 22 van de Vadeko Flyers, Jacco Landman, 5 + 20 minuten Roughing.*

*Tijd twee-en-twintig minuut drie-en-dertig.*

**Optioneel** : *De 5 minuten wordt uitgezeten door nummer 10, Brent Janssen.*

*Nummer 23 van de Amstel Tijgers, Tommie Hartogs en nummer 22 van de Vadeko Flyers, Jacco*

*Landman, beiden 2 minuten Roughing. Tijd dertig minuut twaalf.*

### 4. Terugkeer spelers na het uitzitten van een straf

Van	Naar	
<b>A - B</b>	<b>A - B</b>	
4 - 5	5 - 5	
4 - 4	5 - 4	<i>De Vadeko Flyers spelen weer op volle sterkte.</i>
4 - 3	5 - 3	
3 - 3	5 - 5	
4 - 4	5 - 5	<i>Beide teams spelen weer op volle sterkte.</i>
3 - 3	4 - 4	<i>Beide teams spelen weer met 4 spelers.</i>
3 - 5	4 - 5	
3 - 4	4 - 4	<i>De Vadeko Flyers spelen weer met 4 spelers.</i>
3 - 3	4 - 3	
4 - 3	5 - 4	<i>De Amstel Tijgers spelen weer met 4 spelers. De Vadeko Flyers spelen weer op volle sterkte.</i>

## **5. Goaliewissel**

*Goaliewissel bij de Vadeko Flyers. Het doel wordt nu verdedigd door nummer 33, Marcel Nijland.  
Tijd dertig minuut veertien.*

## **6. Time Out (alleen eredivisie en eerste divisie)**

*Time Out Vadeko Flyers. Tijd acht-en-vijftig minuut dertien.*

## **7. Laatste minuut / laatste 2 minuten**

*Laatste minuut 1<sup>e</sup> periode.*

*Laatste minuut 2<sup>e</sup> periode*

*De laatste 2 minuten van de wedstrijd zijn ingegaan.*

*De laatste 2 minuten van de 3<sup>e</sup> periode zijn ingegaan (alleen eredivisie en eerste divisie).*

## **8. Overtime (alleen eredivisie en eerste divisie)**

*Dames en heren, er volgt nu een korte pauze van 3 minuten gevolgd door een 4 tegen 4 **overtime** periode van maximaal 5 minuten.*

*De overtime periode wordt gespeeld volgens het "Sudden Victory" principe. Dit betekent dat wanneer er gescoord wordt de wedstrijd is afgelopen.*

*Mocht er niet gescoord worden, dan volgt er een shoot out.*

*Het gelijke spel na de reguliere speeltijd levert beide teams één wedstrijdpunt op. De uiteindelijke winnaar verdient een extra wedstrijdpunt.*

## **9. Penalty Shots (alleen eredivisie en eerste divisie)**

*Dames en heren, er volgt nu een **shoot out**. Beide teams nemen om en om een serie van drie Penalty Shots. Het team met de meeste doelpunten wint. Vanaf het moment dat de beslissing is gevallen, worden de resterende Penalty Shots niet meer genomen. Indien na de serie van ieder drie Penalty Shots die beslissing nog niet is gevallen, nemen de teams om en om telkens één Penalty Shot, net zo lang tot er een winnaar is.*



TEAM A : Formido Flyers Heerenveen				Goals						Penalties								
Pos	Nr	Naam	NIJB-Nr	Sit	G	Tijd	G	A	A	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind			
GK	33	Marcel Nijland	5H292	-	1	2.11	21	8	-	3.21	9	2	HOLD	3.21	5.21			
GK	29	Ruud v/d Holst	8G571	-	2	7.01	92	20	22	4.02	17	2	TRIP	4.02	5.10			
D	8	Lester Arts (C)	3A733	PP	3	9.10	16	17	7	6.53	23	10	ABUSE	6.53	16.53			
D	12	Jeroen van Olphen	5M150	PP	4	22.28	20	-	-	8.05	12	2	ROUGH	8.05	10.05			
D	18	Paul Kroon	8Q559	PP	5	33.01	92	20	18	13.21	92	2	ROUGH	13.21	15.21			
D	22	Jacco Landman (A)	6N610	-	6	53.47	22	10	8	13.21	92	2	ROUGH	15.21	17.21			
D	34	Justin Bekkering	3R000	BPS	7	65.00	34	-	-	14.02	18	2	HOLD-S	14.02	15.58			
D	44	Don Nichols	9B094		8					18.14	22	PS	HOOK	-	-			
F	6	Harrie Verdonschot	2F281		9					24.37	34	4	ROUGH	24.37	28.37			
F	7	James Easter	8B709		10					27.13	23	20	LEAV-B	27.13	-			
F	9	Jacco Borger	9S040		11					37.12	9	5	ROUGH	37.12	42.12			
F	10	Oleg Timchenko	8N444		12					37.12	9	20	ROUGH	37.12	-			
F	15	Jamie Visser	1L708		13					37.12	9	2	BOARD	42.12	44.12			
F	16	Hans Kroon (A)	5L976		14					41.37	92	2	HOOK	41.37	43.37			
F	17	Jaap Kroon	9M177		15					42.03	8	2	TRIP	42.03	44.03			
F	19	Marco Postma	2Y174		16					43.11	17	2	HI-ST	43.37	45.37			
F	20	Fred Perowne	9F105		17					58.12	12	25	KICK	58.12	-			
F	21	John Versteeg	5Z733		18													
F	23	Erik Landman	4G047		19													
F	92	Lamonte Polet	1A498	Opmerkingen :														
															Tijd	Nr		
															0.00	33		
															65.00	-		
Coach (HC) : Dave Hyrsky 2V762				Teambegeleiders						T1 : Rein Peens 1M645						Goalies		
Handtekening :				T2 : Alexander Jacobs 3D359						T3 : Fedde ten Hoeve 9N212								
				T4 : Cees Gerritsen 4M253						T5 : Ype Schouwstra 8R661								
				T6 :						T7 :								
TEAM B : Diamant Trappers Tilburg				Goals						Penalties								
Pos	Nr	Naam	NIJB-Nr	Sit	G	Tijd	G	A	A	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind			
GK	31	Martin Trommelen	5C207	-	1	1.11	4	11	23	3.21	8	2	SLASH	3.21	5.21			
GK	34	Marcel den Hartog	8T782	PP	2	5.10	80	95	27	8.05	18	2	ELBOW	8.05	9.10			
D	3	Leo van den Thillart (A)	8C805	PP	3	15.58	27	22	21	8.05	18	2	ROUGH	9.10	11.10			
D	8	Stanislav Nazarov	2B294	PS/SH	4	18.14	80	-	-	17.44	-	2	TOO-M	17.44	19.44			
D	18	Rody Jacobs (C)	4P688	PP	5	39.12	18	4	-	21.02	11	2	CHECK-B	21.02	22.28			
D	25	Bjorn Willemse	5E419	PP	6	59.30	11	27	80	21.02	11	10	CHECK-B	22.28	32.28			
D	26	Jeffrey van Iersel	7C990		7					22.28	22	2	TRIP	22.28	24.28			
F	4	Jason Lafreniere	8A980		8					24.37	25	2	CROSS	24.37	26.37			
F	5	Joep Andries	8X284		9					24.37	25	2	ROUGH	26.37	28.37			
F	7	Nicky Rohde (A)	5M820		10					31.48	8	2	CROSS	31.48	33.01			
F	11	Jeff Trembecky	3T981		11					32.12	22	2	ELBOW	32.12	34.12			
F	12	Steve Linders	5X491		12					32.12	95	5	SPEAR	33.01	38.01			
F	19	Peter van Biezen	7Q971		13					32.12	95	20	SPEAR	32.12	-			
F	21	Robert Maas	3V776		14					45.49	27	2	HOOK	45.49	47.49			
F	22	Jan Jaap Natte	9T130		15					46.11	12	2	TRIP	46.11	48.11			
F	23	Mark Donders	1E424		16					46.11	23	5	HI-ST	47.49	52.49			
F	27	Sjon Wynia	6S203		17					46.11	23	20	HI-ST	46.11	-			
F	80	Casey van Schagen	8R790		18					46.11	T2	20	ABUSE	46.11	-			
F	95	Dennis ten Bokkel	3U913		19													
				Opmerkingen :														
															Tijd	Nr		
															0.00	31		
															58.12	-		
															59.30	31		
															65.00	-		
Coach (HC) : Theo van Gerwen 2K318				Teambegeleiders						T1 : Rene de Hondt 5Q828						Goalies		
Handtekening :				T2 : Cees Jonkers 9F334						T3 : Berrie Aarts 4F947								
				T4 : Jolanda Verlaan 1V134						T5 : Jan Mathijssen 2C126								
				T6 :						T7 :								
Scheidsrechter : Sven Bergman				Per Periode		1	2	3	OT	BPS	TOT	Official Scorer : Andre de Vries						
Handtekening :				Goals		A	3	2	1	0	1	7	Handtekening :					
Scheidsrechter :				Goals		B	4	1	1	0	0	6	Timekeeper : Wiebe Wijnsma					
Handtekening :				Penalties		A	22	51	31	0	-	104	Penalty Timekeeper : Tiede Bron					
Linesman : Jeroen van den Berg				Penalties		B	8	45	49	0	-	102	Penalty Timekeeper : Andre Idzinga					
Linesman : Joep Leermakers				Time Out A : 63.29			Time Out B : 58.12			Doelrechter :								
Supervisor : Guus Symons				Aantal Toeschouwers : 2850							Doelrechter :							





**KLADWEDSTRIJDFORMULIER**

TEAM A :											
Goals						Penalties					
Sit	G	Tijd	G	A	A	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											

Time Out A :		
Goalies	Tijd	Nr
		0.00
AFKORTINGEN PENALTIES		
Abuse of Official	ABUSE	
Attitude of Captain	ATTUDE	
Prev. of Infection of Blood	BLOOD	
Boarding	BOARD	
Body Checking	BD-CH	
Broken Stick	BRO-ST	
Butt-Ending	BUTT	
Charging	CHARG	
Checking from Behind	CHECK-B	
Checking to the Head	CHECK-H	
Clipping	CLIPP	
Cross-Checking	CROSS	
Delaying the Game	DELAY	
Diving	DIVING	
Elbowing	ELBOW	
Excessive Roughness	EX-ROUGH	
Falling on the Puck	FALL-P	
Fisticuffs	FISTI	
Goalkeeper Penalty	GK-PEN	
Handling Puck with Hands	HAND-P	
Head-Butting	HEAD-B	
High Sticking	HI-ST	
Holding	HOLD	
Holding the Stick	HOLD-S	
Hooking	HOOK	
Illegal Equipment	ILL-EQ	
Interference	INTERF	
Interference with Spectators	INT-SP	
Kicking	KICK	
Kneeing	KNEE	
Leaving Bench	LEAV-B	
Player Change	PL-CH	
Refuse to Start Play	REFUSE	
Roughing	ROUGH	
Slashing	SLASH	
Spearing	SPEAR	
Throwing the Stick	THRO-S	
Too Many Players	TOO-M	
Tripping	TRIP	
Time Out B :		
Goalies	Tijd	Nr
	0.00	

TEAM B :											
Goals						Penalties					
Sit	G	Tijd	G	A	A	Tijd	Nr	Min	Penalty	Start	Eind
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											

## BIJLAGE 7 - CHECKLIST STRAFFEN

### Komt de straf op de klok?

- Ja : - Teamstraffen
- 2 en 5 min. straffen die niet tegen elkaar worden weggestreept.
  - Bij een Match Penalty 5 min. (**25** min. op het wedstrijdformulier).
- Nee : - Persoonlijke straffen
- 10 min. Misconduct
  - 20 min. Game Misconduct
  - Tegen elkaar weggestreepte straffen

### Moet ik wegstrepen wanneer beide teams op hetzelfde tijdstip straffen krijgen?

- Ja : - 5 tegen 4, 5 tegen 3, 4 tegen 4, 4 tegen 3
- één van beide teams meer dan één 2 min.
  - het betreft 5 min. straffen.
- Nee : 5 tegen 5 en Team A 2 min, Team B 2 min.

### Hoe streep ik weg?

1. Tel alle gelijke straffen ( 2 en 5 min.) bij elkaar op.
2. Trek de totalen van elkaar af.
3. Het verschil komt op de klok.
4. Voorkom, indien mogelijk, dat er een vervangende speler in de strafbank plaats moet nemen.
5. Laat, indien mogelijk, zoveel mogelijk spelers op het ijs staan.

### Automatische andere/extra straf?

5 min.	:	<u>toevoegen</u> 20 min. Game Misconduct
<u>Tweede</u> 10 min. Misconduct	:	<u>wordt</u> 20 min. Game Misconduct
Checking from Behind	:	2 + 10 min.
Checking to the Head	:	2 + 10 min.
Poging Butt Ending	:	4 + 10 min.
Poging Spearing	:	4 + 10 min.

### Welke straf eindigt bij gescoorde (powerplay) goal?

- Er moet sprake zijn van een numerieke minderheid (5-4, 5-3 of 4-3).
- In principe eerste lopende 2 min.
- 5 min., Match Penalty, persoonlijke straf eindigt nooit.

### Moet er een extra/vervangende speler in de strafbank plaats nemen?

- Ja : - Speler wordt bestraft met 2 + 10 min. → extra speler.
- Na wegstrepen blijft voor een speler een teamstraf en een persoonlijke straf over → extra speler. **LET OP!** - Teamstraf gaat eerst in.
  - 5 min. → vervangende speler.
  - Match Penalty → 5 min. vervangende speler.
  - Goalie 2 of 10 min. → **1** vervangende speler.
  - Goalie 2 en 10 min. → **2** vervangende spelers.
- Nee : - Weggestreepte 5 min.



BIJLAGE 9 - PENALTY SHOTSFORMULIER



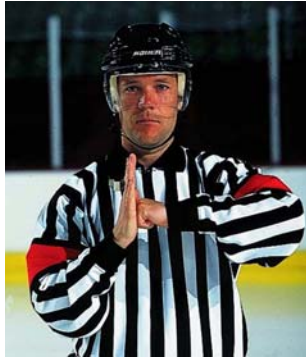
# PENALTY SHOTS



Team A :				
Volgorde	Nr	Gescoord		Nr Goalie
		Ja	Nee	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

Team B :				
Volgorde	Nr	Gescoord		Nr Goalie
		Ja	Nee	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

## BIJLAGE 10 - SCHEIDSRECHTERTEKENS (en mogelijke tijdsduur)



**Boarding**

De scheidsrechter slaat voor zijn borst met gebalde vuist tegen de gestrekte handpalm van de andere hand.

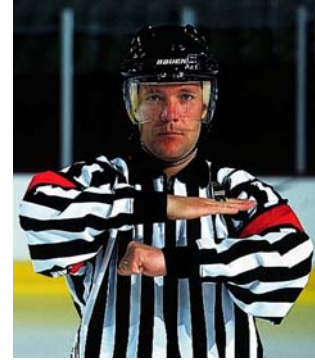
2	4	2+10	4+10	5+20
Misc	Game	Match	PS	Goal



**Body Checking**

De scheidsrechter plaatst de platte hand voor het lichaam langs op de andere schouder.

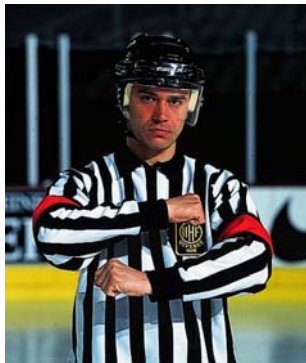
2	4	2+10	4+10	5+20
Misc	Game	Match	PS	Goal



**Butt Ending**

De scheidsrechter beweegt voor zijn borst beide armen over elkaar heen. De ene hand is gestrekt, de andere vormt een vuist.

2	4	2+10	4+10	5+20
Misc	Game	Match	PS	Goal



**Charging**

De scheidsrechter draait zijn armen met samengebalde vuisten voor de borst om elkaar.

2	4	2+10	4+10	5+20
Misc	Game	Match	PS	Goal



**Checking from Behind**

De scheidsrechter maakt met open handpalmen een duwende beweging.

2	4	2+10	4+10	5+20
Misc	Game	Match	PS	Goal



**Checking to the Head**

De scheidsrechter beweegt met open handpalm naar de zijkant van zijn hoofd.

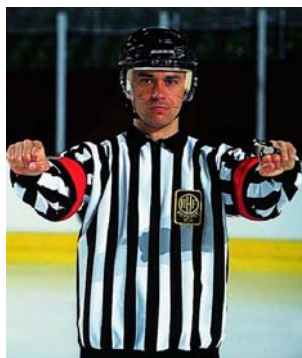
2	4	2+10	4+10	5+20
Misc	Game	Match	PS	Goal



**Clipping**

De scheidsrechter slaat met de zijkant van zijn open hand in zijn knieholte.

2	4	2+10	4+10	5+20
Misc	Game	Match	PS	Goal



**Cross-Checking**

De scheidsrechter houdt zijn handen met samengebalde vuisten op ongeveer een halve meter afstand van elkaar. Vervolgens maakt hij voor zijn borst een duwende beweging naar voren.

2	4	2+10	4+10	5+20
Misc	Game	Match	PS	Goal

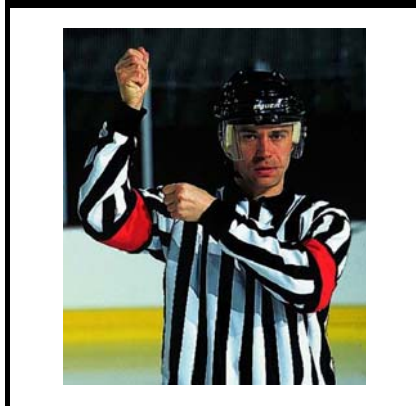


**Elbowing**

De scheidsrechter brengt voor zijn borst volle open hand naar de elleboog van zijn andere arm.

2	4	2+10	4+10	5+20
Misc	Game	Match	PS	Goal

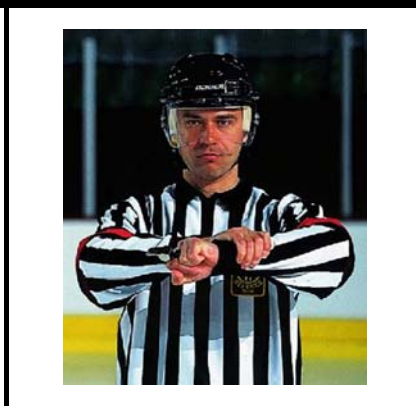
## SCHEIDSRECHTERTEKENS (en mogelijke tijdsduur)



**High Sticking**

De scheidsrechter brengt samengebalde vuisten boven elkaar ter hoogte van zijn voorhoofd.

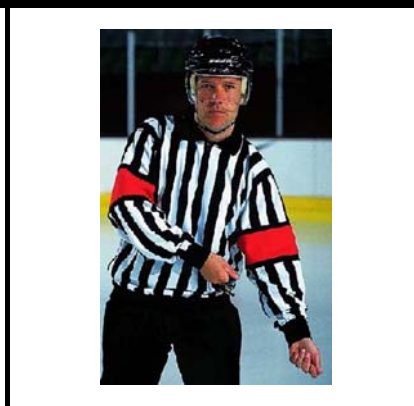
2	4	2+10	4+10	5+20
Misc	Game	Match	PS	Goal



**Holding**

De scheidsrechter houdt voor zijn borst met zijn ene hand de pols vast van de andere arm.

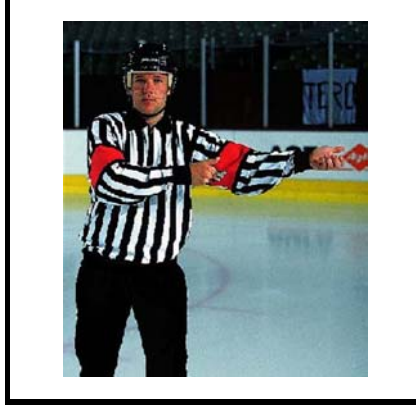
2	4	2+10	4+10	5+20
Misc	Game	Match	PS	Goal



**Holding the Stick**

Eerst geeft de scheidsrechter het holding teken (zie hiernaast) en vervolgens geeft hij een teken waarbij hij doet alsof hij een stick op een normale wijze vasthoudt.

2	4	2+10	4+10	5+20
Misc	Game	Match	PS	Goal



**Hooking**

De scheidsrechter maakt een trekkende beweging met beide armen alsof hij een voorwerp richting maagstreek trekt.

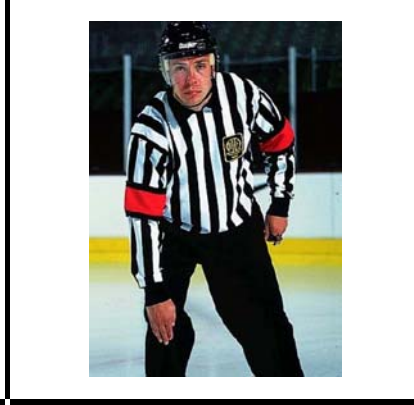
2	4	2+10	4+10	5+20
Misc	Game	Match	PS	Goal



**Interference**

De scheidsrechter houdt beide armen met gebalde vuisten kruislings voor zijn borst.

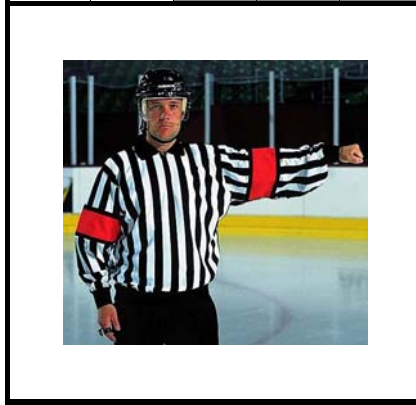
2	4	2+10	4+10	5+20
Misc	Game	Match	PS	Goal



**Kneeing**

De scheidsrechter brengt een open handpalm naar de knie.

2	4	2+10	4+10	5+20
Misc	Game	Match	PS	Goal



**Roughing / Fisticuffs**

De scheidsrechter brengt een arm met gebalde vuist zijwaarts.

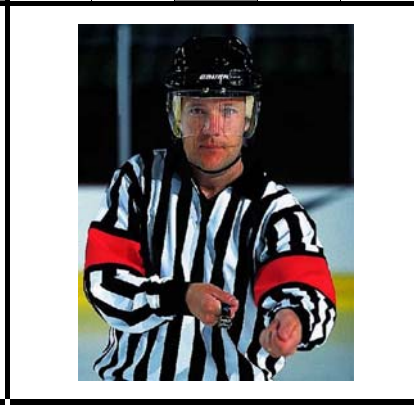
2	4	2+10	4+10	5+20
Misc	Game	Match	PS	Goal



**Slashing**

De scheidsrechter maakt met de zijkant van zijn open hand een slaande beweging op de pols van de andere arm.

2	4	2+10	4+10	5+20
Misc	Game	Match	PS	Goal


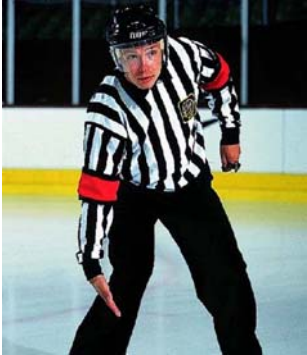
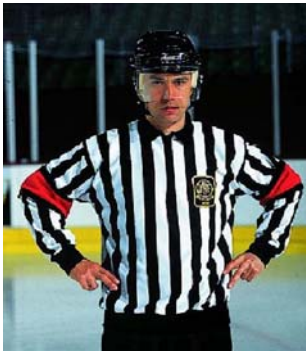

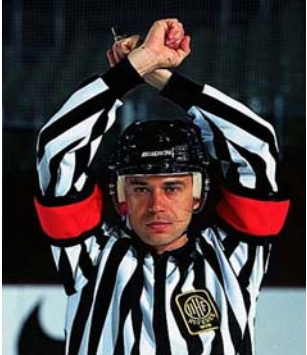
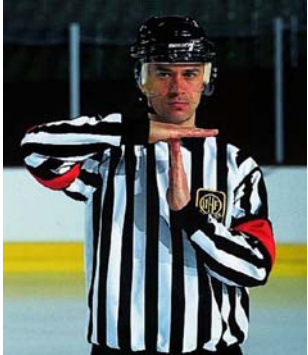


**Spearing**

De scheidsrechter maakt met beide armen een stekende beweging zijwaarts.

2	4	2+10	4+10	5+20
Misc	Game	Match	PS	Goal

## SCHEIDSRECHTERTEKENS (en mogelijke tijdsduur)

														
<b>Too Many Players</b>					<b>Tripping</b>					<b>Misconduct (Abuse of Official)</b>				
De scheidsrechter geeft met zes vingers (een open hand) het teken voor zijn borst.					De scheidsrechter geeft het teken door met zijn hand onder de knie te slaan.					De scheidsrechter brengt beide armen naar zijn zij.				
2	4	2+10	4+10	5+20	2	4	2+10	4+10	5+20	2	4	2+10	4+10	5+20
Misc	Game	Match	PS	Goal	Misc	Game	Match	PS	Goal	Misc	Game	Match	PS	Goal
														
<b>Match Penalty</b>					<b>Penalty Shot</b>					<b>Time Out</b>				
De scheidsrechter brengt zijn vlakke hand boven zijn hoofd.					De scheidsrechter brengt beide armen gekruist boven zijn hoofd.					De scheidsrechter maakt voor zijn borst een T-teken.				
2	4	2+10	4+10	5+20										
Misc	Game	Match	PS	Goal										

### LET OP!

- Wanneer de scheidsrechter het teken voor **Holding** geeft, blijf dan naar de scheidsrechter kijken. Hij/zij kan daarna het "stickteken" geven om aan te geven dat het een **Holding the Stick** betreft.
- De scheidsrechtersignalen voor **Cross Checking** en **Checking from Behind** lijken veel op elkaar. Let goed op of de scheidsrechter gebalde vuisten of open handpalmen gebruikt. **Checking from Behind** wordt standaard in ieder geval bestraft met een automatische **Misconduct** (10 minuten).