Handleiding gebruik Digitaal Wedstrijdformulier (DWF)

Tips voor tafelaars en scheidsrechters

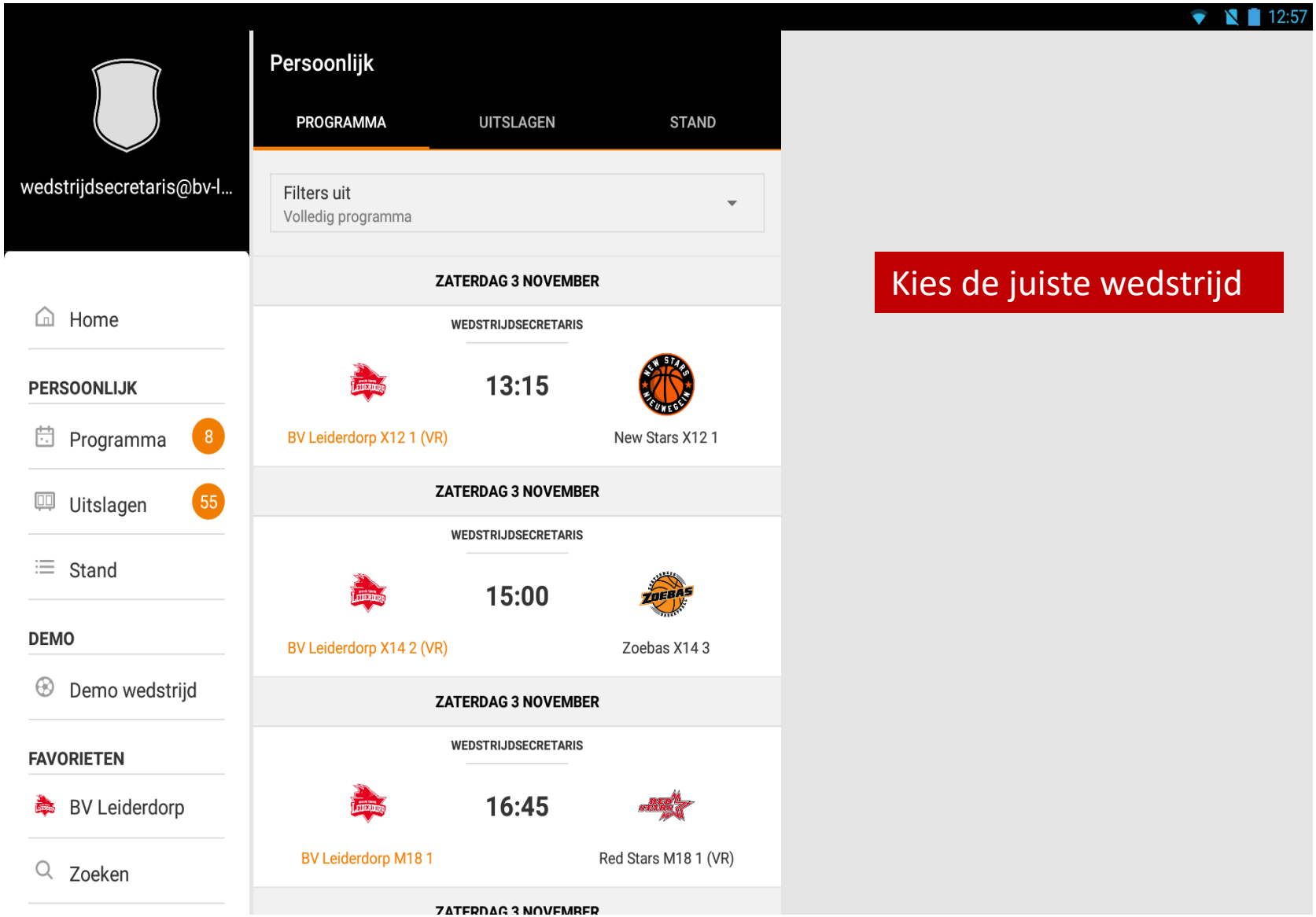
“Hoe gebruik ik het DWF / de tablet?”

Tip: Zie ook instructievideo’s op de site van de NBB

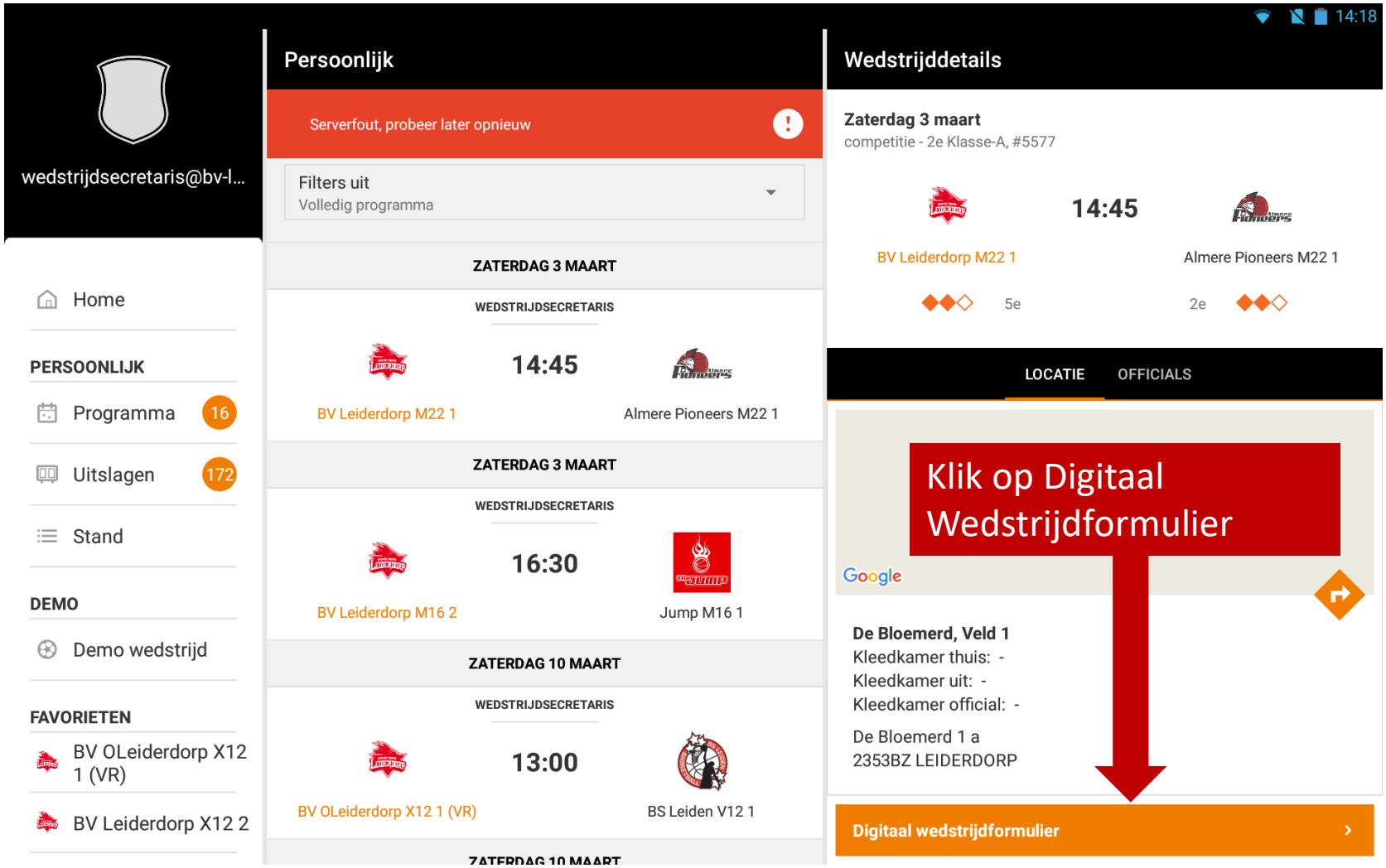
okt-18

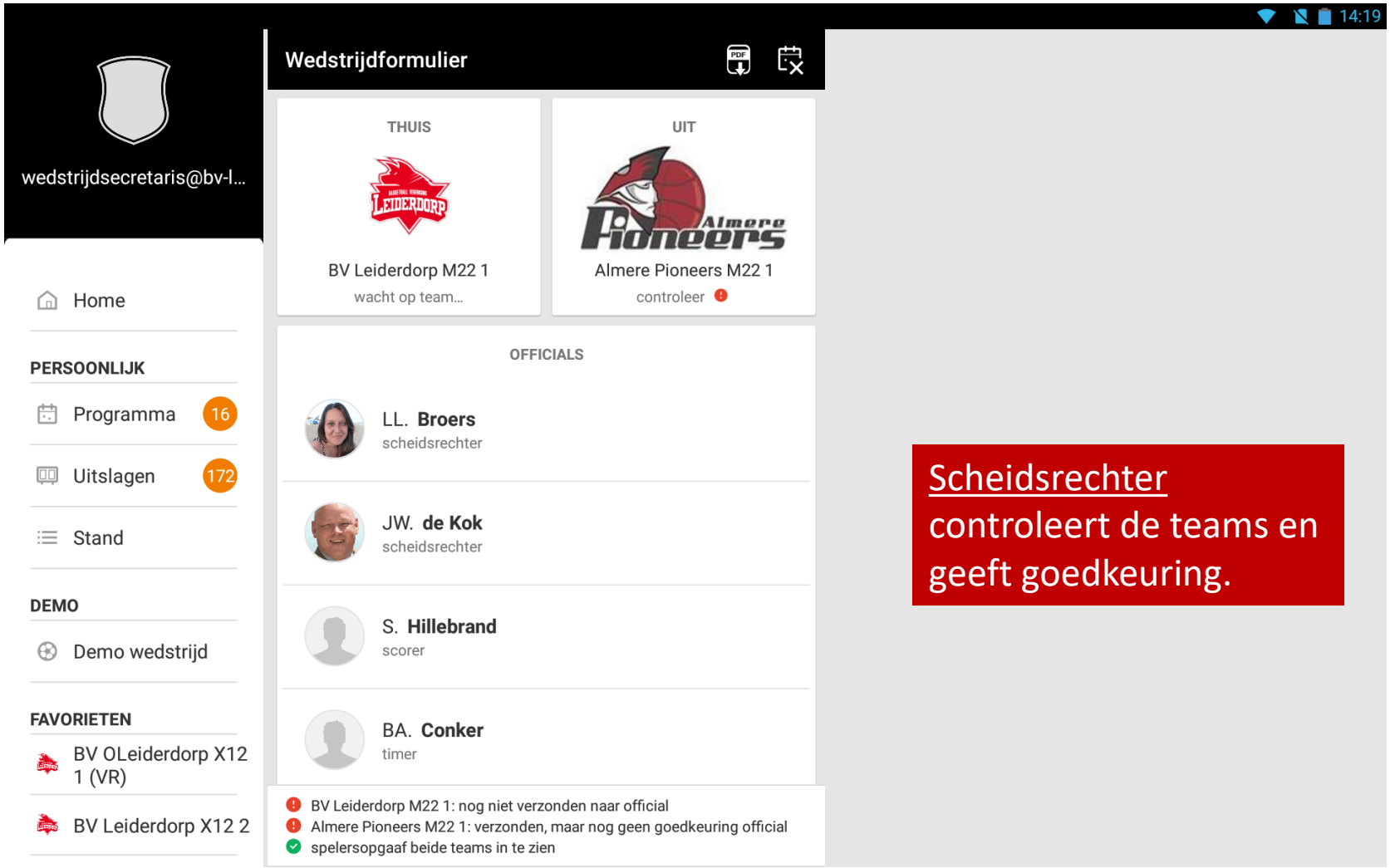
Enkele tips vooraf …

- Iedere actie (registratie) bestaat uit:
  - **WIE** (spelersnummer)
  - doet **WAT** (score, fout of vrije worp)
  - **WANNEER** (tijd = gelijk aan klok van timer!)
  - **OK** (altijd bevestigen met **OK**)
- Als een van deze “vier” ontbreekt … krijg je een oranjebalk in je scherm.
- Iedere fout is in principe te herstellen.
- Bij tijdregistratie van acties (scores, fouten enz.) is van belang dat de MINUUT van de registratie gelijk is aan de tijd van de wedstrijdklok.
- Na iedere actie telt de klok van het DWF automatisch 1 seconde af! Dus geen 2 acties op dezelfde tijd.

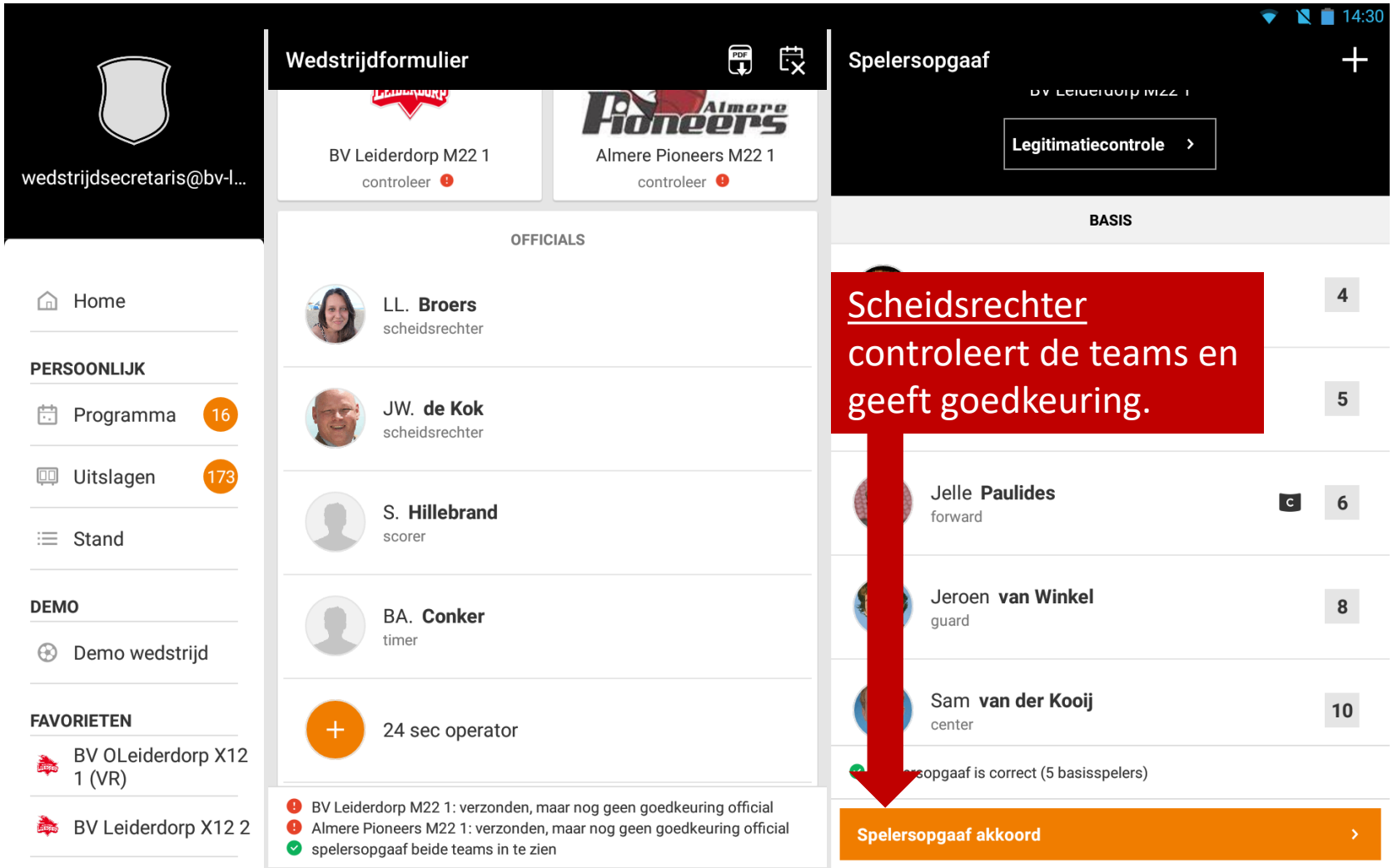


Kies de juiste wedstrijd

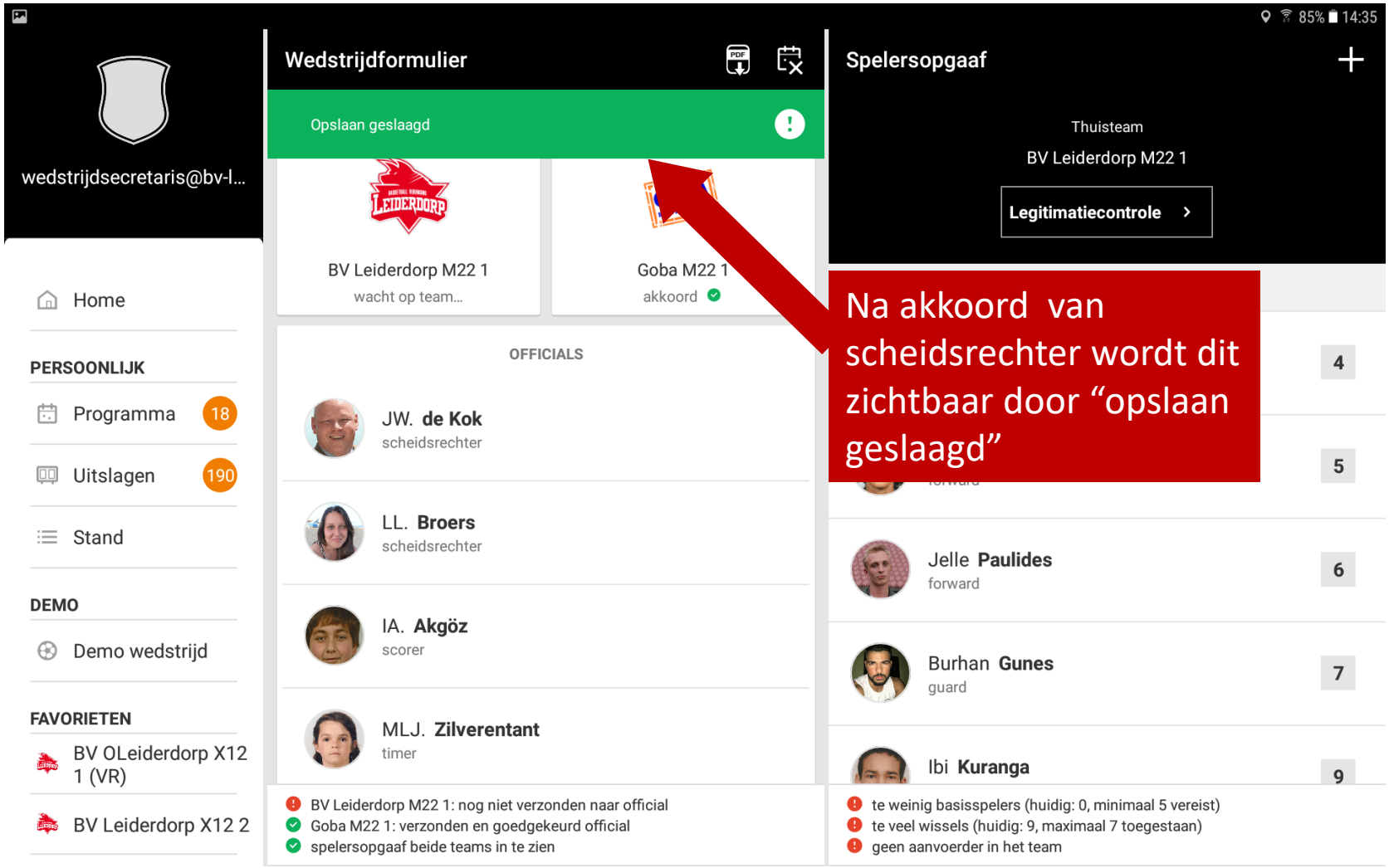

14:18
wedstrijdsecretaris@bv-l...
Home
PERSOONLIJK
Programma 16
Uitslagen 172
Stand
DEMO
Demo wedstrijd
FAVORIETEN
BV OLeiderdorp X12 1 (VR)
BV Leiderdorp X12 2
Persoonlijk
Serverfout, probeer later opnieuw
Filters uit
Volledig programma
ZATERDAG 3 MAART
WEDSTRIJDSECRETARIS
14:45
BV Leiderdorp M22 1
Almere Pioneers M22 1
ZATERDAG 3 MAART
WEDSTRIJDSECRETARIS
16:30
BV Leiderdorp M16 2
Jump M16 1
ZATERDAG 10 MAART
WEDSTRIJDSECRETARIS
13:00
BV OLeiderdorp X12 1 (VR)
BS Leiden V12 1
Wedstrijddetails
Zaterdag 3 maart
competitie - 2e Klasse-A, #5577
14:45
BV Leiderdorp M22 1
Almere Pioneers M22 1
5e
2e
LOCATIE
OFFICIALS
Klik op Digitaal Wedstrijdformulier
Google
De Bloemerd, Veld 1
Kleedkamer thuis: -
Kleedkamer uit: -
Kleedkamer official: -
De Bloemerd 1 a
2353BZ LEIDERDORP
Digitaal wedstrijdformulier



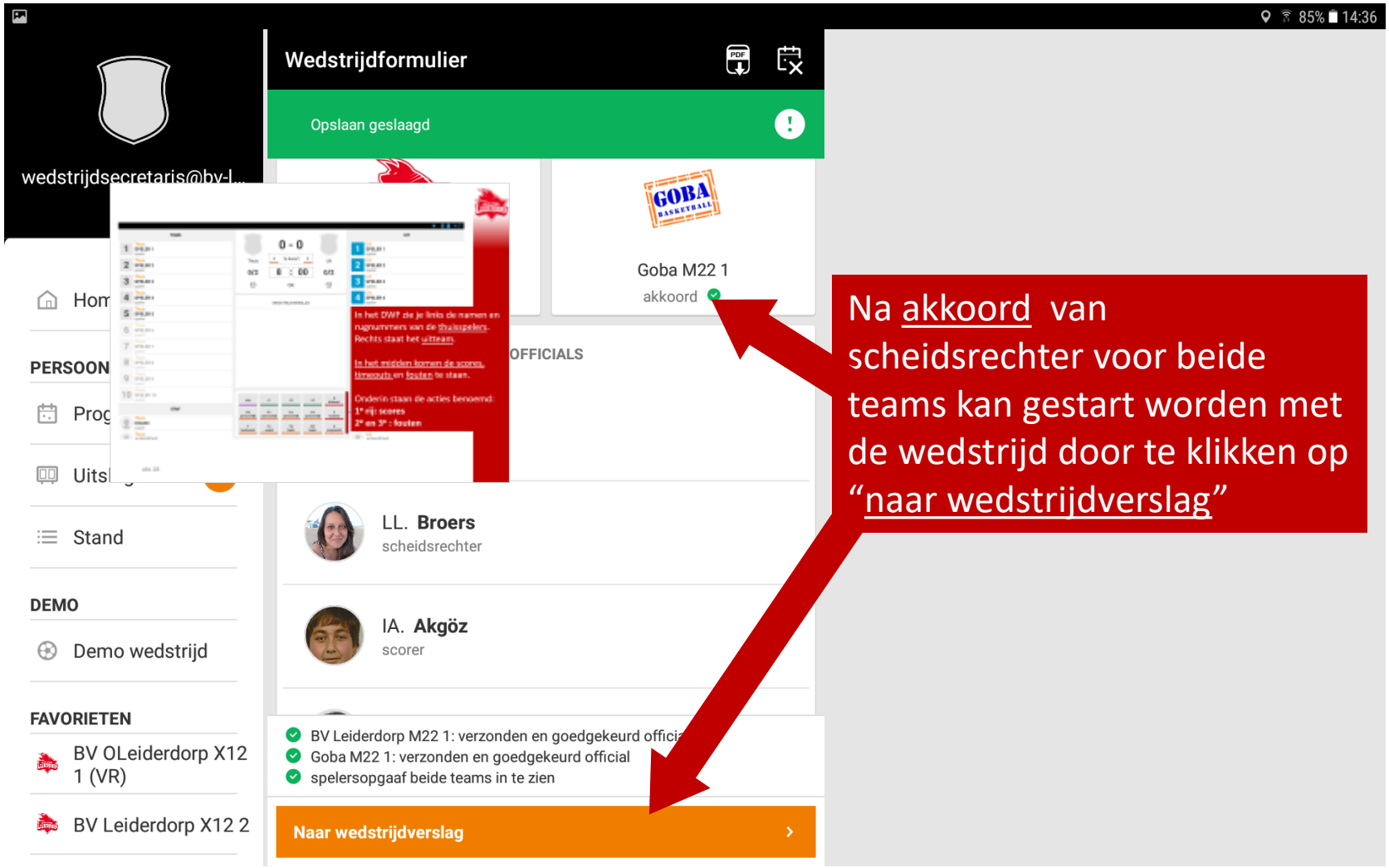
Scheidsrechter controleert de teams en geeft goedkeuring.



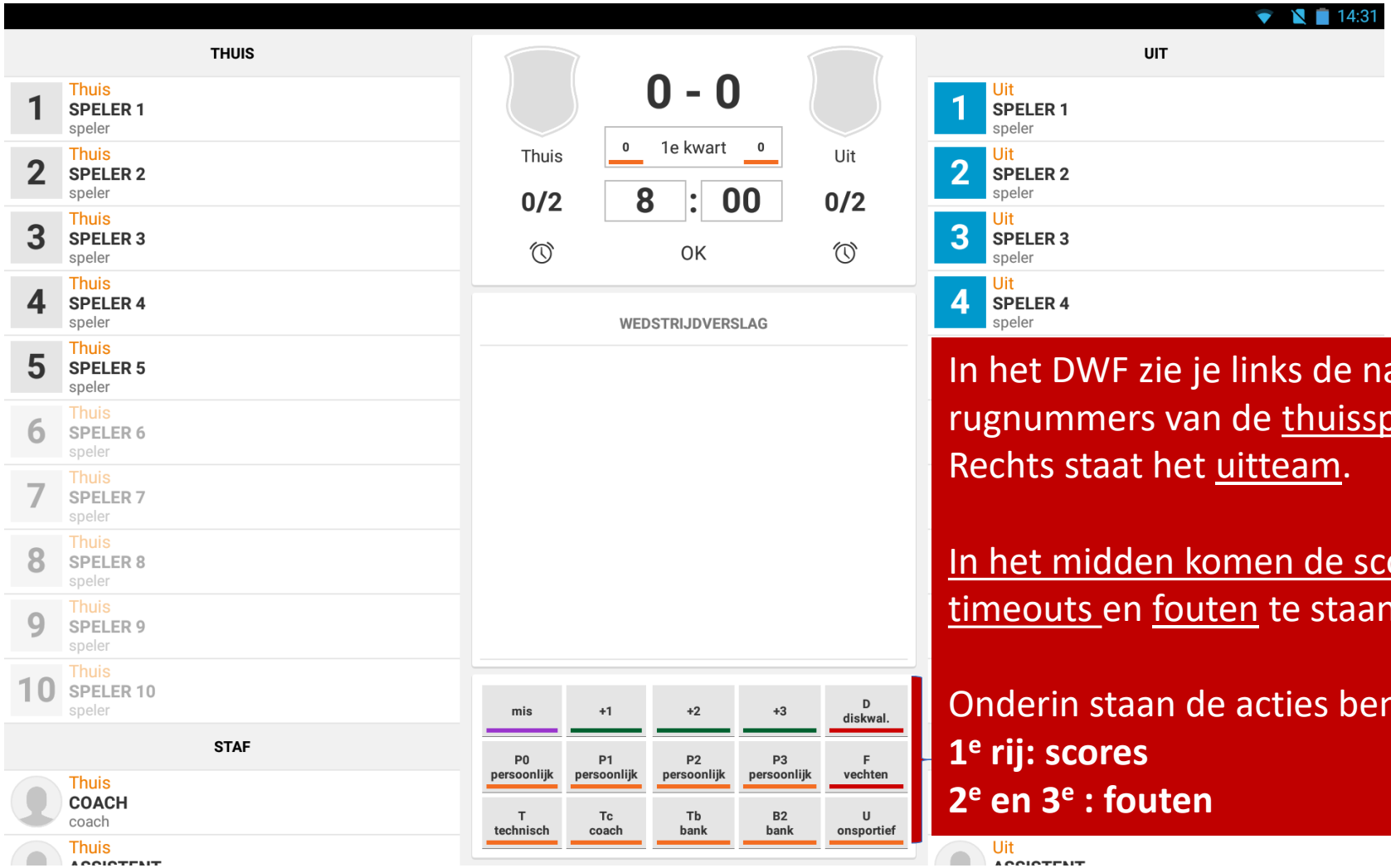
Scheidsrechter controleert de teams en geeft goedkeuring.



Na akkoord van scheidsrechter wordt dit zichtbaar door “opslaan geslaagd”



Na akkoord van scheidsrechter voor beide teams kan gestart worden met de wedstrijd door te klikken op "naar wedstrijdverslag"



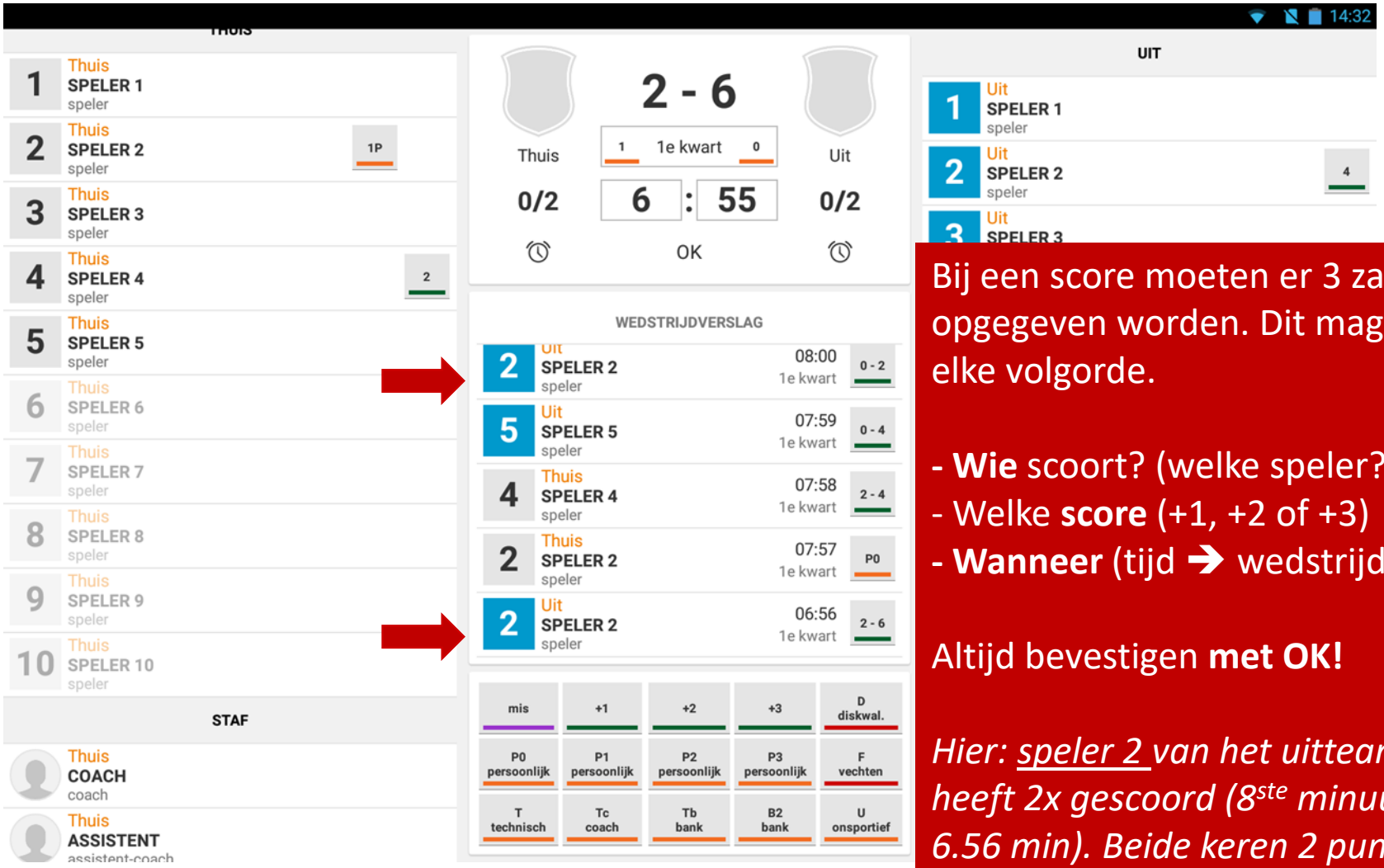
In het DWF zie je links de namen en rugnummers van de thuisspelers. Rechts staat het uitteam.

In het midden komen de scores, timeouts en fouten te staan.

Onderin staan de acties benoemd:

1e rij: scores

2e en 3e : fouten

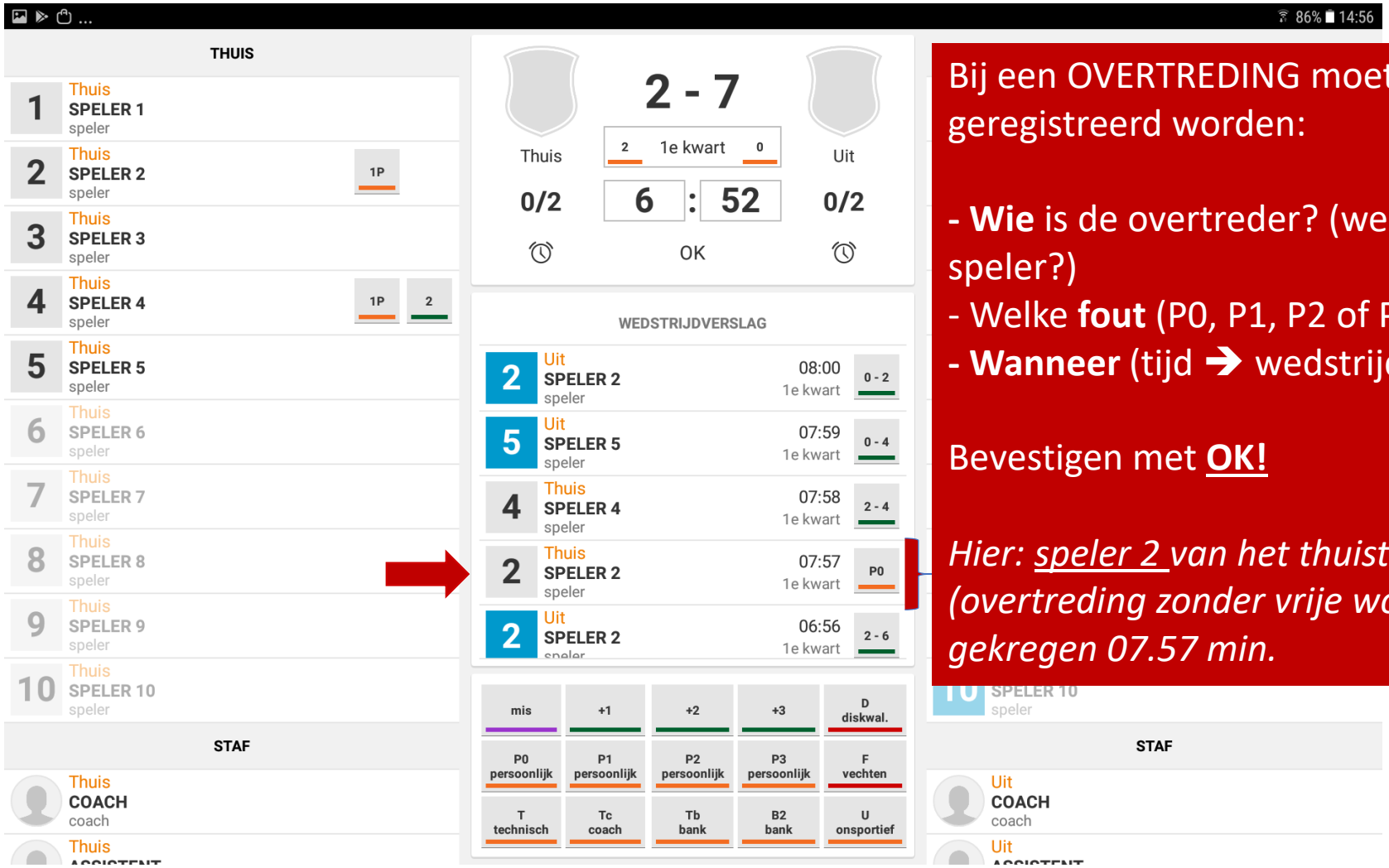


Bij een score moeten er 3 zaken opgegeven worden. Dit mag in elke volgorde.

- **Wie** scoort? (welke speler?)
- Welke **score** (+1, +2 of +3)
- **Wanneer** (tijd ➔ wedstrijdklok!)

Altijd bevestigen **met OK!**

Hier: <u>speler 2</u> van het uitteam heeft 2x gescoord (8ste minuut en 6.56 min). Beide keren 2 punten.

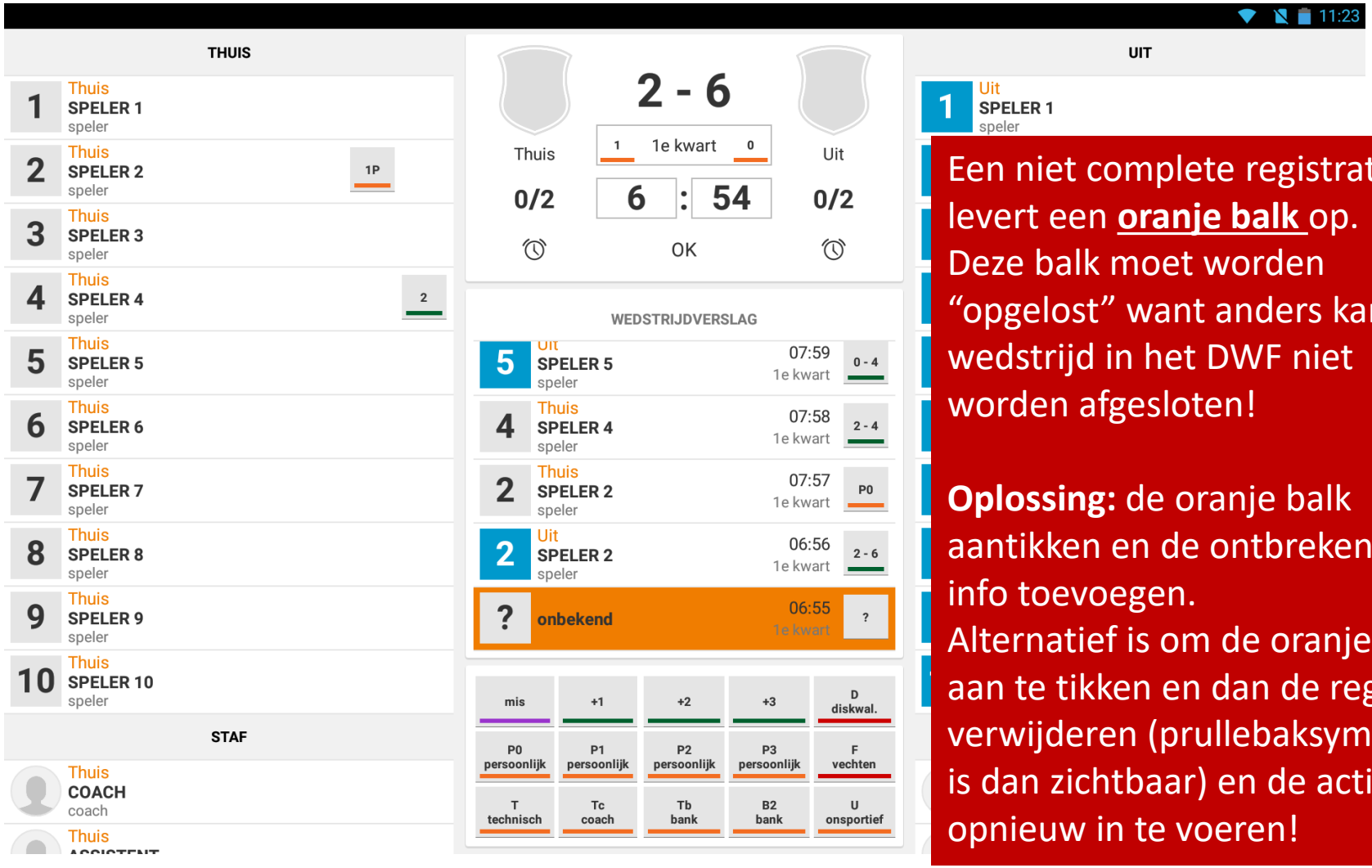


Bij een OVERTREDING moeten geregistreerd worden:

- **Wie** is de overtreder? (welke speler?)
- Welke **fout** (P0, P1, P2 of P3)
- **Wanneer** (tijd ➔ wedstrijdklok!)

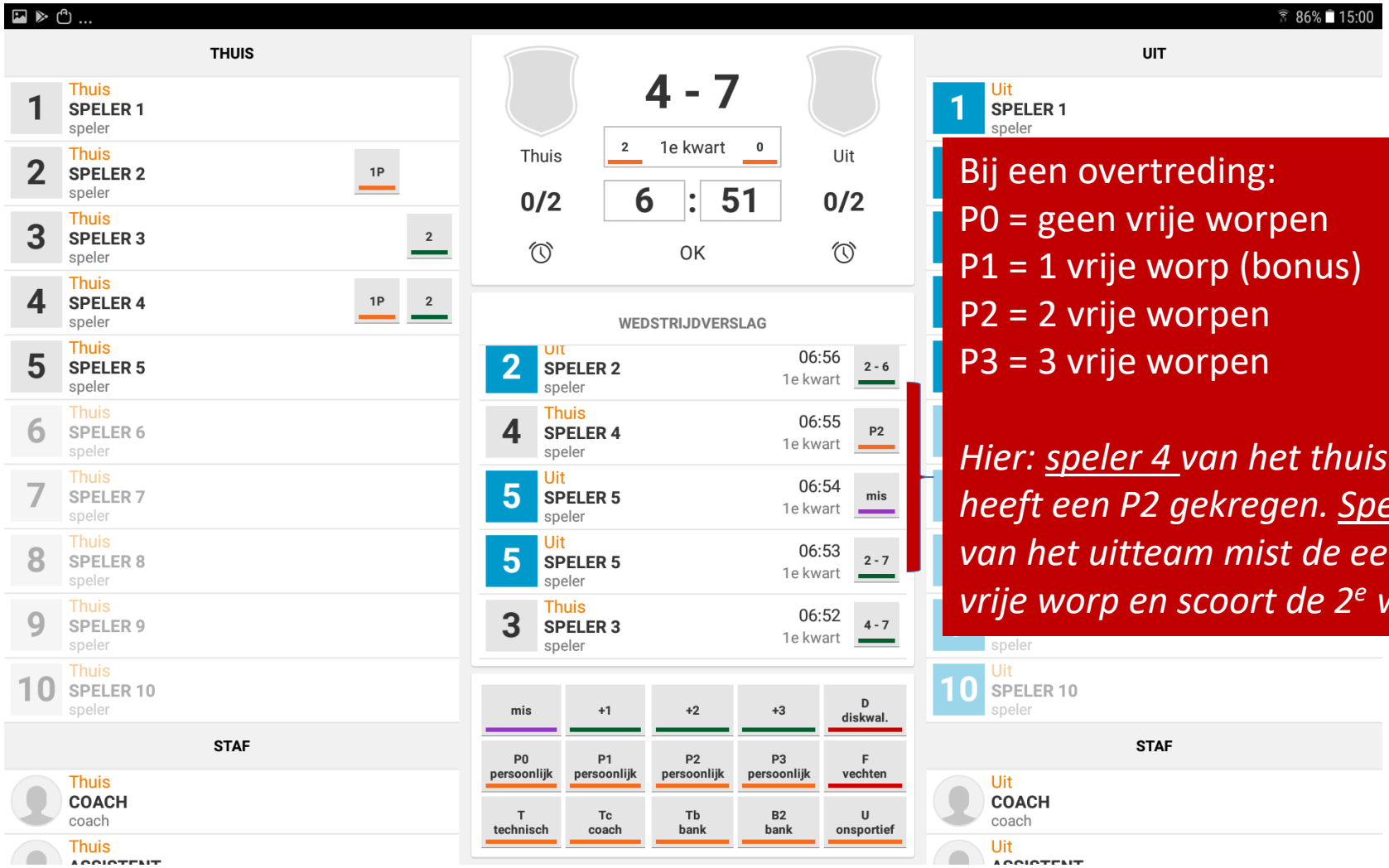
Bevestigen met **OK!**

Hier: speler 2 van het thuisteam P0 (overtreding zonder vrije worpen) gekregen 07.57 min.



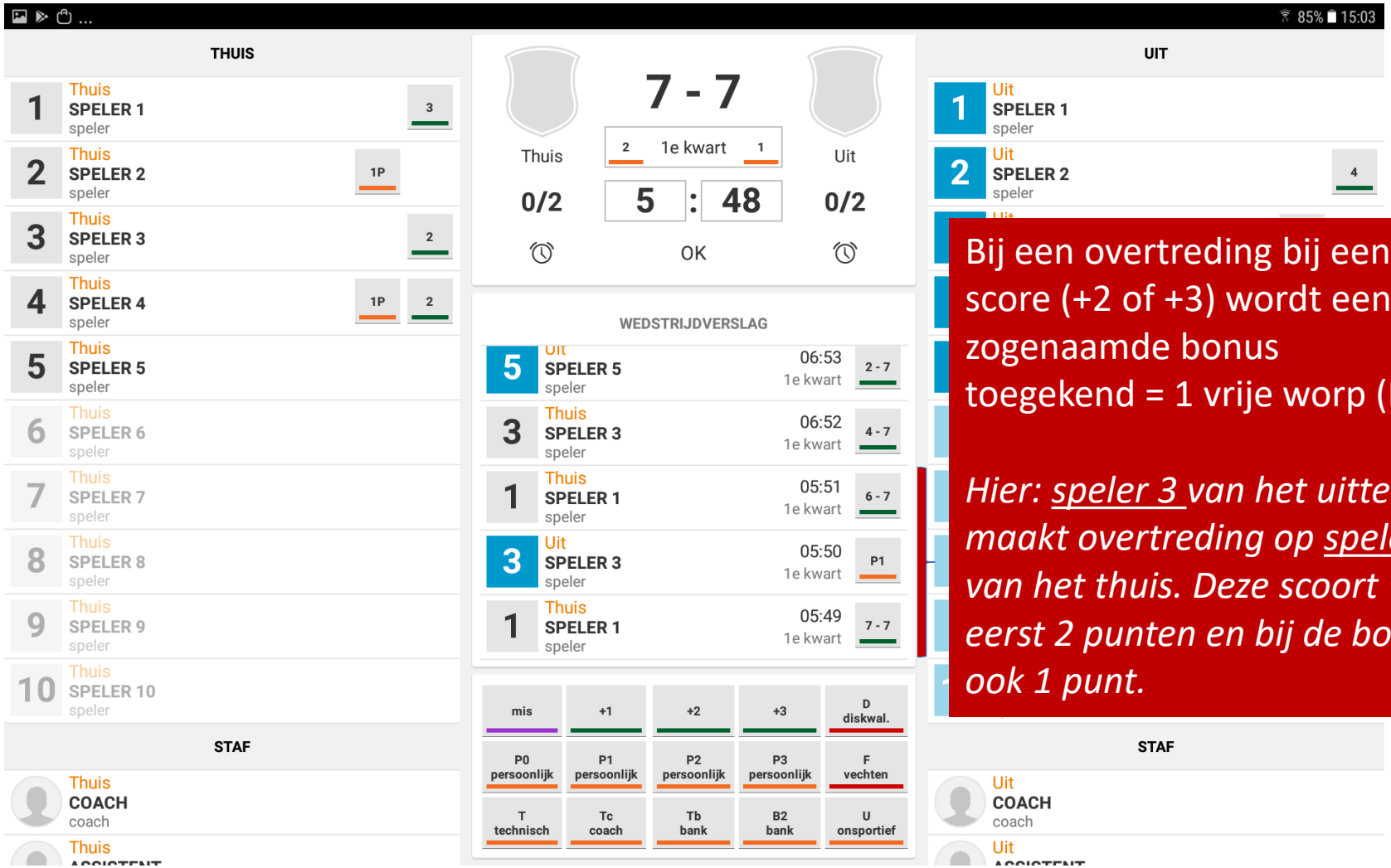
Een niet complete registratie levert een **<u>oranje balk</u>** op. Deze balk moet worden “opgelost” want anders kan de wedstrijd in het DWF niet worden afgesloten!

Oplossing: de oranje balk aantikken en de ontbrekende info toevoegen.
Alternatief is om de oranje balk aan te tikken en dan de regel te verwijderen (prullebaksymbool is dan zichtbaar) en de actie opnieuw in te voeren!



Bij een overtreding:
P0 = geen vrije worpen
P1 = 1 vrije worp (bonus)
P2 = 2 vrije worpen
P3 = 3 vrije worpen

Hier: speler 4 van het thuisteam heeft een P2 gekregen. Speler 5 van het uitteam mist de eerste vrije worp en scoort de 2e wel.



Bij een overtreding bij een score (+2 of +3) wordt een zogenaamde bonus toegekend = 1 vrije worp (P1)

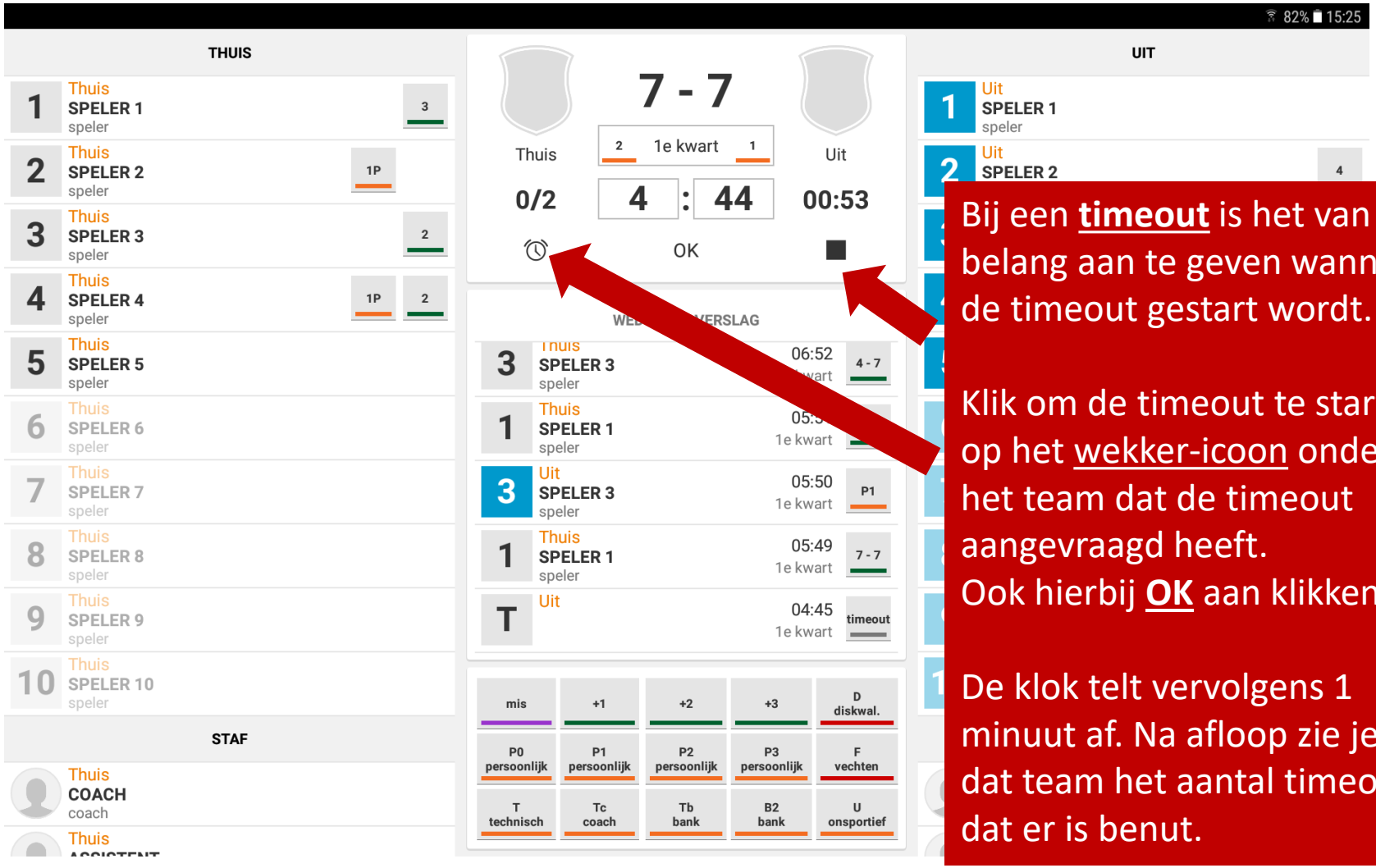
Hier: speler 3 van het uitteam maakt overtreding op speler 1 van het thuis. Deze scoort eerst 2 punten en bij de bonus ook 1 punt.

Indien de spelers van **een team 4 fouten** heeft (optelsom van de persoonlijke fouten van de spelers in dat kwart) dan wordt bovenstaande scherm zichtbaar.
!!! Nu vlaggetje omhoog aan de zijde van het betreffende team !!!
Iedere volgende overtreding is dan 2 vrije worpen!

Dit scherm wordt zichtbaar als een speler (ook vlaggetje bij naam):

- 5 persoonlijke fouten maakt
- 2 technische fouten maakt
- 2 onsportieve fouten maakt
- 1 technische en 1 onsportieve fout maakt.

Dit betekent dat de speler niet meer mag deelnemen aan de wedstrijd en gewisseld moet worden!!!



Bij een **timeout** is het van belang aan te geven wanneer de timeout gestart wordt.

Klik om de timeout te starten op het wekker-icoon onder het team dat de timeout aangevraagd heeft.
Ook hierbij **OK** aan klikken!

De klok telt vervolgens 1 minuut af. Na afloop zie je bij dat team het aantal timeouts dat er is benut.

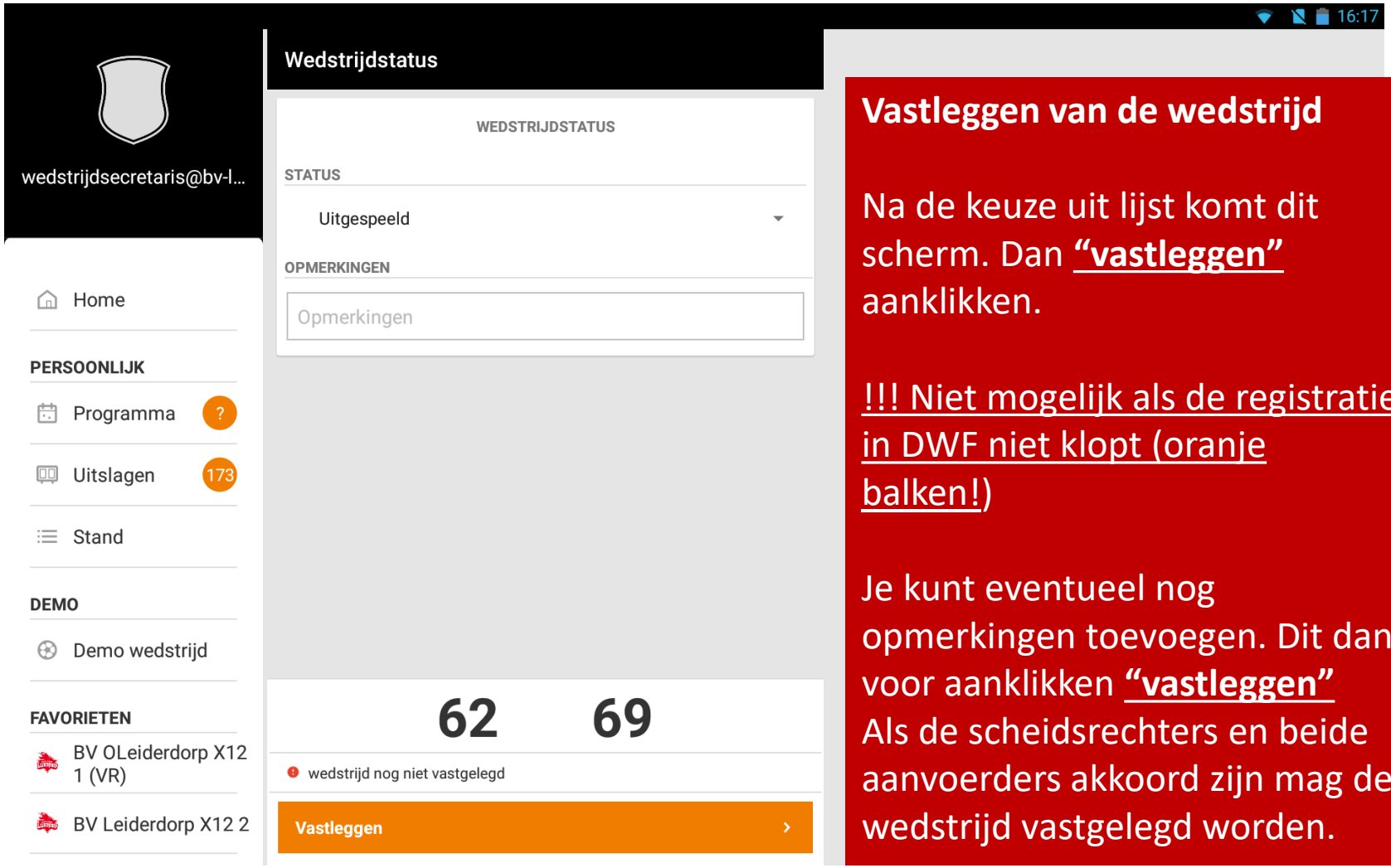
Nieuw kwart

Om een nieuw kwart te starten, klik je op het vakje onder de score. Krijg dan “LIJST” voor keuze welk kwart en eventuele verlenging. Je kiest vervolgens het juiste kwart.

!!! Bij de U10 en U12 is deze lijst afwijkend i.v.m. de 4 minuten periodes.

Einde wedstrijd

Als het laatste kwart afgelopen is (of de eventuele verlengingen) kies je voor **‘naar vastleggen’.**



Vastleggen van de wedstrijd

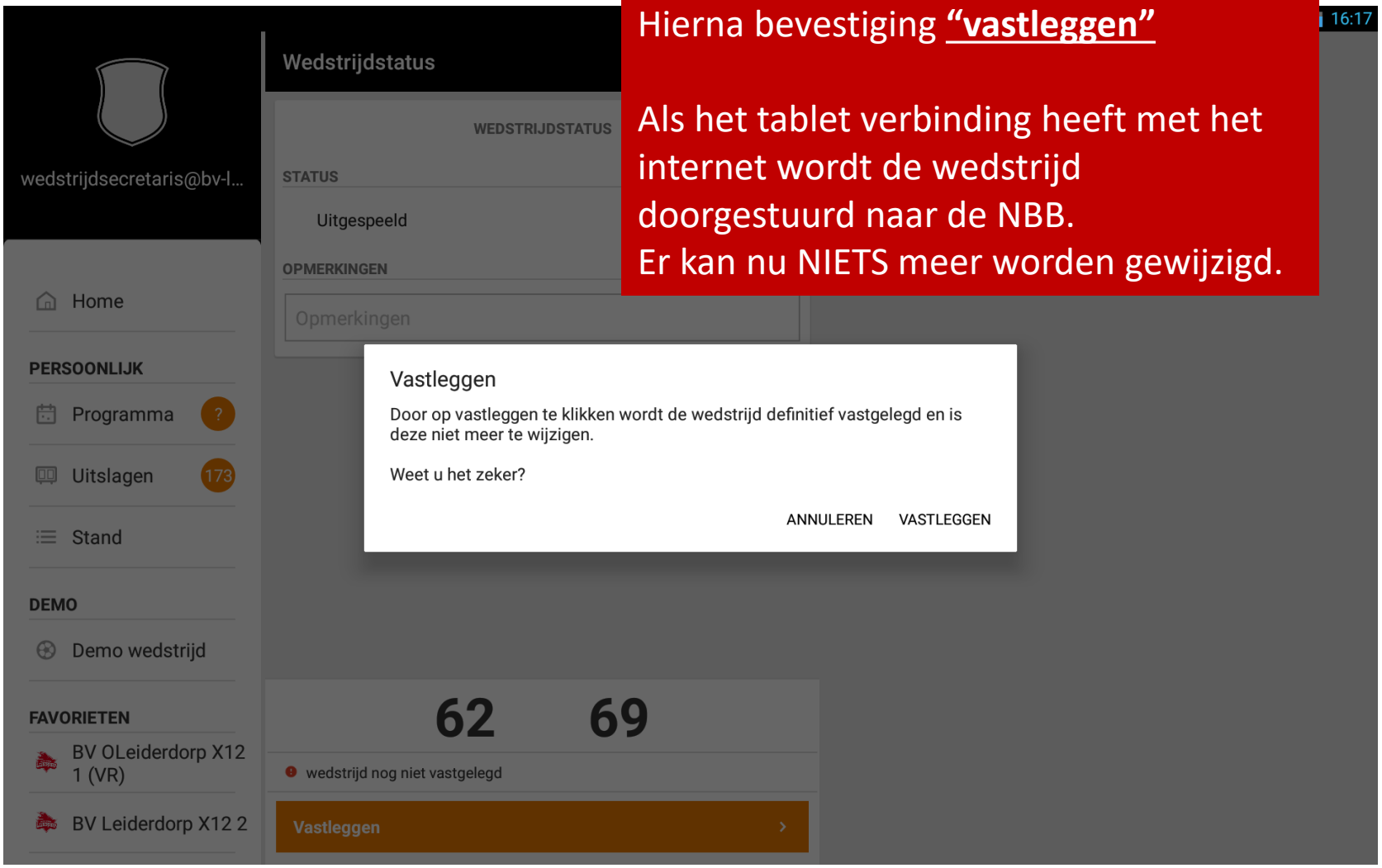
Na de keuze uit lijst komt dit scherm. Dan **“vastleggen”** aanklikken.

!!! Niet mogelijk als de registratie in DWF niet klopt (oranje balken!)

Je kunt eventueel nog opmerkingen toevoegen. Dit dan voor aanklikken **“vastleggen”**
Als de scheidsrechters en beide aanvoerders akkoord zijn mag de wedstrijd vastgelegd worden.

Hierna bevestiging **“vastleggen”**

Als het tablet verbinding heeft met het internet wordt de wedstrijd doorgestuurd naar de NBB.
Er kan nu NIETS meer worden gewijzigd.



Soms komt het voor dat door storing of bedieningsfout de tablet opnieuw opgestart moet worden of de wedstrijd opnieuw worden geactiveerd. Je krijgt dan deze tekst in het scherm te zien.

!!! ALTIJD kiezen voor EERDER INGEVULDE GEGEVENS!!!

Prettige wedstrijd
en
succes met tafelen!

Meer info over het DWF op de site van de NBB.