

Handboek – Digitaal Wedstrijd Formulier

Inhoud

1. Inleiding.....	2
2. Voorafgaand aan de wedstrijd (aanvoerder/coach).....	3
3. Bij aanvang van de wedstrijd (scheidsrechter/teller).....	5
4. Tijdens de wedstrijd.....	6
5. Bijwerken DWF na de wedstrijd (Scheidsrechter).....	7
6. Live Bijhouden (Dames 1 door de teller).....	8

1. Inleiding

Per september 2017 stappen we met de zaalcompetitie helemaal over op het Digitale Wedstrijd Formulier (DWF). Het DWF vervangt de papieren versie van het wedstrijdformulier in zijn geheel. Ten behoeve van de overgang naar deze digitale manier van bijhouden zijn er door VSTS drie tablets aangeschaft om zo voor (bijna) ieder veld een tablet beschikbaar te stellen. Het zal incidenteel voorkomen dat er op meer dan drie velden een wedstrijd wordt gespeeld, is dit het geval dan kan de scheidsrechter met de twee aanvoerders even naar het betreffende veld lopen waar wel een tablet beschikbaar is.

Op de tablets is de Nevobo app al geïnstalleerd en ben je standaard ingelogd op het account van VSTS, je kiest voor de betreffende wedstrijd en kunt direct starten met ophalen van de teams en de scheidsrechters kan vervolgens de teams goedkeuren en de wedstrijd starten.

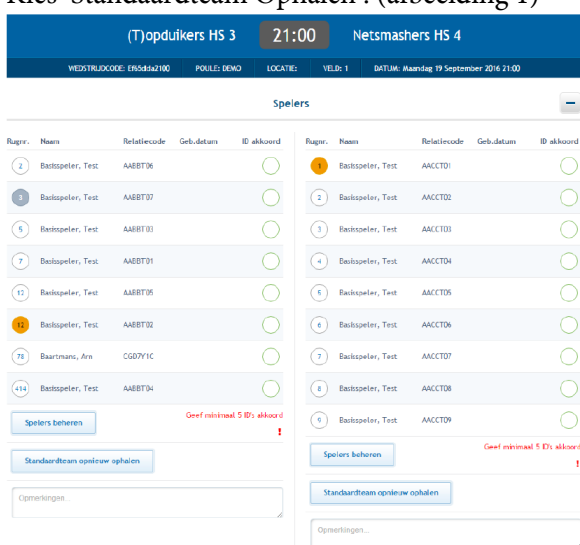
Het DWF is beschikbaar in twee verschillende versies, namelijk 'Resultaat invoeren' en 'Live bijhouden'. VSTS zal voor al haar teams m.u.v. D1 gaan werken met de versie 'Resultaat invoeren'. Voor D1 gaan we werken met de versie 'Live bijhouden'. Voor beide manieren van werken hebben we een instructie geschreven, zie hiervoor verderop in dit handboek.

Ten behoeve van het correct bijhouden van gegevens die achteraf ingevoerd moeten worden heeft de Nevobo een nieuw wedstrijdformulier ontwikkeld om de setstanden op bij te houden. Wij zullen ervoor zorgen dat deze formulieren in de Sporthal beschikbaar zijn.

2. Voorafgaand aan de wedstrijd (aanvoerder/coach)

De aanvoerder (seniorenteams) of de coach (jeugdteams) vult voorafgaand aan de wedstrijd thuis al zoveel mogelijk informatie in (spelers en rugnummers). Spelers toevoegen of verwijderen kan eventueel later ook nog (zelfs nog tot vlak voor de start van de wedstrijd), maar is bij voorkeur al ingevuld.

1. Ga naar dwf.volleybal.nl en log in met je eigen inloggegevens.
2. Per wedstrijd moet je vooraf de spelers toewijzen die mee gaan doen.
3. Selecteer 'Wedstrijdenoverzicht' (rechtsboven, op klikken) en kies je team.
4. Selecteer de wedstrijd waarvoor jij het team wilt veranderen.
5. Kies 'Standaardteam Ophalen'. (afbeelding 1)



Afbeelding 1

6. Indien het standaardteam niet compleet of onjuist is kan je spelers toevoegen door te klikken op 'Spelers beheren' en op 'Speler toevoegen'. (afbeelding 1 & 2)



Afbeelding 2

7. Vul het rugnummer van de speler in. (afbeelding 3)
8. Zet een vinkje bij 'Aanvoerder, Libero of Speler' en druk vervolgens op opslaan. (afbeelding 3)

Afbeelding 3

9. Herhaal deze stappen als er nog andere spelers (invallers) toegevoegd moeten worden.
NB: **Nieuwe leden** die nog niet bekend zijn bij de Nevobo voeg je als volgt toe:
 1. Selecteer 'Speler toevoegen';
 2. Klik op 'Voeg een niet geregistreerde speler toe' (Nevobo relatiecode is niet verplicht)**Let op: Dit staat los van de normale Nevobo inschrijving.**
10. Vul de gegevens van de begeleiding (coach, assistent, etc.) in. Het is niet verplicht om alles in te vullen. (afbeelding 4) **Let op: Doe dit alleen als de begeleiding in het bezit is van een relatiecode.**

Afbeelding 4

11. Vervolgens kan je het scherm sluiten en wordt alles opgeslagen zoals het is ingevuld.

3. Bij aanvang van de wedstrijd (scheidsrechter/teller)

1. De scheidsrechter / teller zorgt ervoor dat er een tablet en een nieuw wedstrijdformulier beschikbaar is bij de teltafel.
 2. De scheidsrechter / teller selecteert de juiste wedstrijd op dwf.volleybal.nl.
 3. Via de knop 'standaardteam ophalen' kunnen de teams worden opgehaald die nog niet zijn doorgegeven.
 4. De scheidsrechter in samenwerking met aanvoerder/coach van beide teams:
 - a. Controleren de spelersopgave in DWF en vullen deze eventueel aan.
 - b. Controleren de ingevulde rugnummers en vullen deze eventueel aan.
 - c. Vullen de scheidsrechter en teller in bij de wedstrijd.
- Punt 5 is niet van toepassing bij de wedstrijden van dames 1! Zie hiervoor hoofdstuk 6.**
5. De teller vult de volgende gegevens in op het nieuwe wedstrijdformulier (afbeelding 5):
 - a. Datum
 - b. Thuis en uitspelende team
 - c. Rugnummers

DWF Resultaat invoeren nevobo

Team Team

Rugnr.	Gespeeld	Setstanden		Rugnr.	Gespeeld
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	1	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	3	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	4	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	5	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Toegekende straffen:			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Opmerkingen:			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>

Afbeelding 5

4. Tijdens de wedstrijd

Tijdens de wedstrijd hoeft de teller alleen het onderstaande wedstrijdformulier in te vullen en de stand en time-outs bij te houden op het telbord. Zaken die wél ingevuld moeten worden op het formulier zijn:

1. Zet eenmalig een vinkje bij elke speler die in de wedstrijd heeft gespeeld. Controleer dit bij wissels en het begin van elke nieuwe set of er een nieuwe speler speelt.
2. Straffen die worden uitgedeeld. Hierbij word de vereniging, set en setstand, rugnummer en de toegekende straf genoteerd. (**Bijvoorbeeld: VSTS/Set 1/17-16/nr. 28/Geel**)
3. Setstanden na het einde van elke set.
4. De eindstand wordt genoteerd bij opmerkingen na het einde van de wedstrijd.

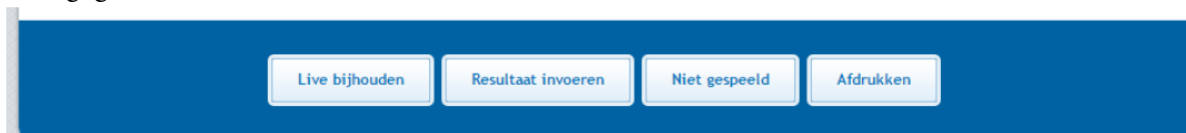
Zaken die dus niet meer op het wedstrijdformulier bijgehouden hoeven worden zijn:

1. Opstellingen
2. Punten tijdens de set

5. Bijwerken DWF na de wedstrijd (Scheidsrechter)

Na afloop van de wedstrijd wordt het nieuwe wedstrijdformulier gecontroleerd en worden de gegevens van de wedstrijd ingevuld via de DWF app.

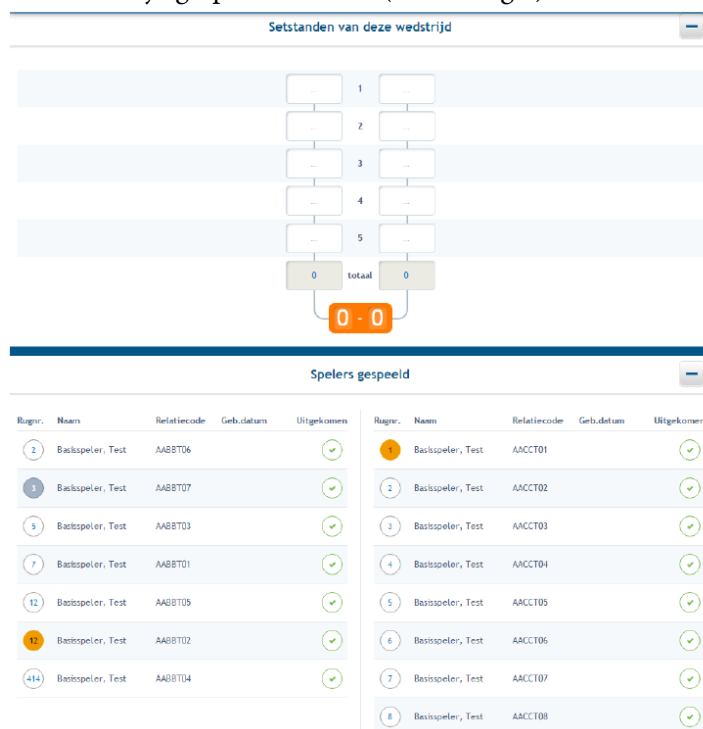
Kies Resultaat invoeren of Niet Gespeeld (in het geval van een wedstrijd die niet is doorgegaan)



LET OP! Bovenstaande knoppen werken alleen als voldaan is aan de volgende punten:

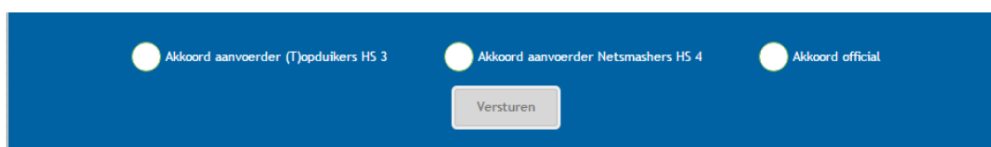
- Bij minimaal 5 spelers van elk team is ID akkoord gegeven
- Indien er begeleiding is toegevoegd dan moet het vinkje hiervoor ook aanstaan
- De scheidsrechter en teller zijn ingevoerd

Hierna worden de setstanden van de wedstrijd ingevuld en worden de spelers aangevinkt die daadwerkelijk gespeeld hebben. (afbeelding 6)



Afbeelding 6

Nadat iedereen akkoord is kan dit onderaan worden aangegeven en moeten de scheidsrechter en de aanvoerders hiervoor een vinkje zetten. Vervolgens kan de uitslag worden verstuurd en wordt de uitslag verwerkt door de Nevobo.



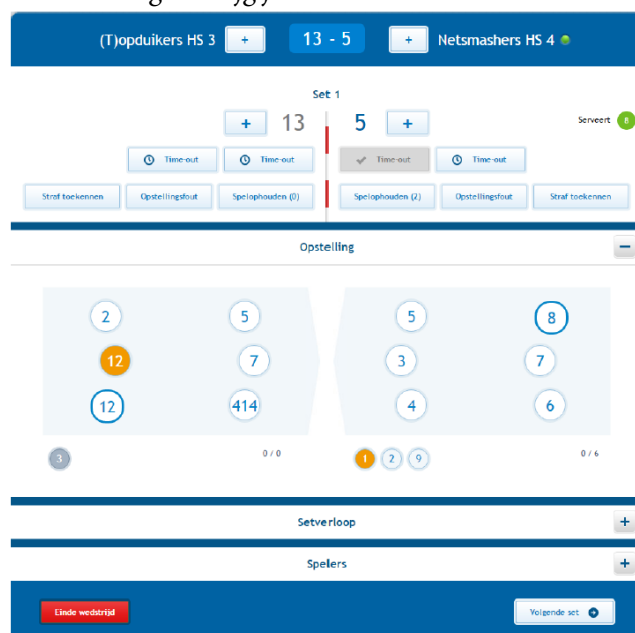
6. Live Bijhouden (Dames 1 door de teller)

Tijdens de wedstrijden van Dames 1 moet de stand live worden bijgehouden.

1. Controleer samen met de officials alle ingevulde gegevens en zet vinkjes als het ID akkoord is.
2. Zorg dat ook de begeleiding en officials zijn ingevuld.
3. Selecteer onderaan de pagina 'live bijhouden'
4. Je krijgt dan onderstaand scherm te zien waarbij je eventueel op kantwissel kan drukken om de teams aan dezelfde kant te hebben als op het veld.



5. Vul hierna de beginopstelling van beide teams in, dit doe je door op de betreffende positie te klikken en daarna het juiste rugnummer te selecteren.
6. Als je klaar bent geef je dit door aan de scheidrechter en druk je op Start set.
7. Als de set begint krijg je onderstaand scherm te zien.

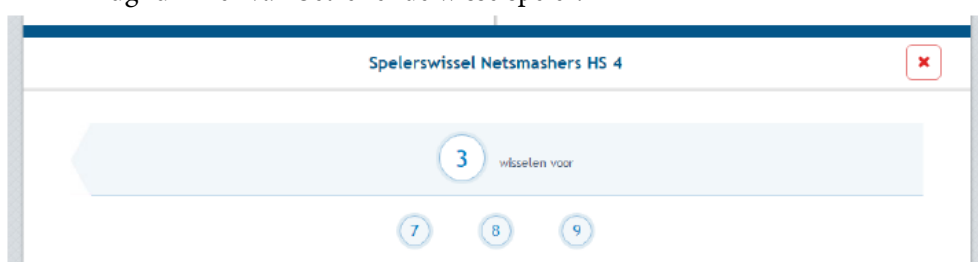


8. Punten worden toegekend door op de '+' te drukken bij het betreffende team, hierbij wordt ook automatisch aangegeven welke speler er moet serveren. Op de afbeelding is dit rechtsboven aangegeven.
9. Time-outs kan je aanvragen door op 'time-out' te klikken bij het team dat deze aanvraagt.
10. Zodra de set is afgelopen klik je op 'volgende set' en begint het weer vanaf het begin. De website geeft ook zelf een melding wanneer de set is afgelopen.

Tijdens de wedstrijd kunnen onderstaande zaken voorkomen:

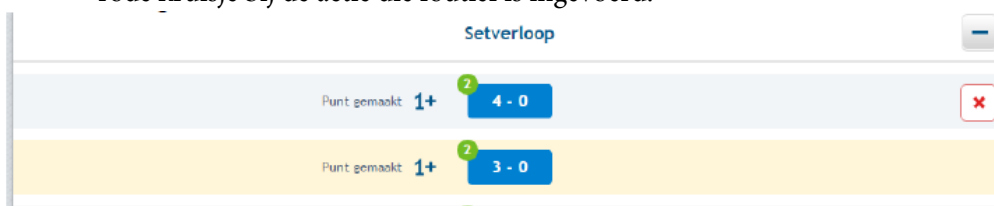
- **Wisselen**

Klik op het rugnummer van de speler die gewisseld gaat worden en klik vervolgens op het rugnummer van betreffende wisselspeler.



- **Punt corrigeren**

Indien je een fout hebt gemaakt druk je op het '+' teken naast set verloop en druk je op het rode kruisje bij de actie die foutief is ingevoerd.



- **Opstellingsfout**

Klik op 'opstellingsfout' bij het betreffende team. Druk hierna op opslaan. Er wordt automatisch een punt toegekend aan het team dat geen fout is begaan.

- **Foutieve serveerder / Opstellingsfout**

Klik op 'opstellingsfout' bij het betreffende team. Breng het aantal punten in mindering wat de scheidsrechter aangeeft. (terug tot het moment dat de fout voor het eerst is gemaakt)



- **Straffen**

In het geval dat een speler een straf toegewezen krijgt klik je op 'straf toekennen'. Klik vervolgens op het rugnummer van de speler en kies de straf die wordt toegewezen. Klik vervolgens op opslaan. Indien hier een punt aan verbonden is zal de stand automatisch worden aangepast.

The screenshot shows a user interface for assigning penalties. At the top, there are seven circular buttons with numbers: 2, 3, 5, 7, 12, 78, and 414. Below these is a form with the following fields:

- Naam:** [3] Basisspeler, Test
- Relatiecode:** AABBT07
- Straf:** Four buttons: **Waarschuwing** (yellow flag icon), **Bestrafing** (red flag icon), **Uit het veld gestuurd** (yellow and red flag icon), and **Gediskwalificeerd** (yellow and red flag icon).
- Set:** A dropdown menu showing '1'.
- Stand:** Two input boxes containing '7' and '4' separated by a minus sign.

- **Spelophouden**

Klik op de knop 'spelophouden' en dan gaat de rest automatisch. Vanaf de tweede keer wordt er ook automatisch een punt toegekend aan het team dat niet de fout is begaan.

Einde wedstrijd

Aan het einde van de wedstrijd wordt alles gecontroleerd door de aanvoerders en de scheidsrechters. Zij dienen dan akkoord te geven voor de wedstrijd. Eventueel kunnen de standen, straffen en gespeelde spelers nog aangepast worden.

The screenshot shows a confirmation screen with a blue background. It contains three radio buttons, each with a white circle and a label:

- Akkoord aanvoerder (Topduikers HS 3)
- Akkoord aanvoerder Netsmashers HS 4
- Akkoord officiaal

Below the radio buttons is a grey button labeled 'Versturen'.

Hierna kan er op versturen worden geklikt.