

# Het digitale wedstrijdformulier (DWF).

Handleiding voor de tafelaar.



[assistassen.nl](http://assistassen.nl)



# Inhoudsopgave

Handleiding voor de tafelaar.

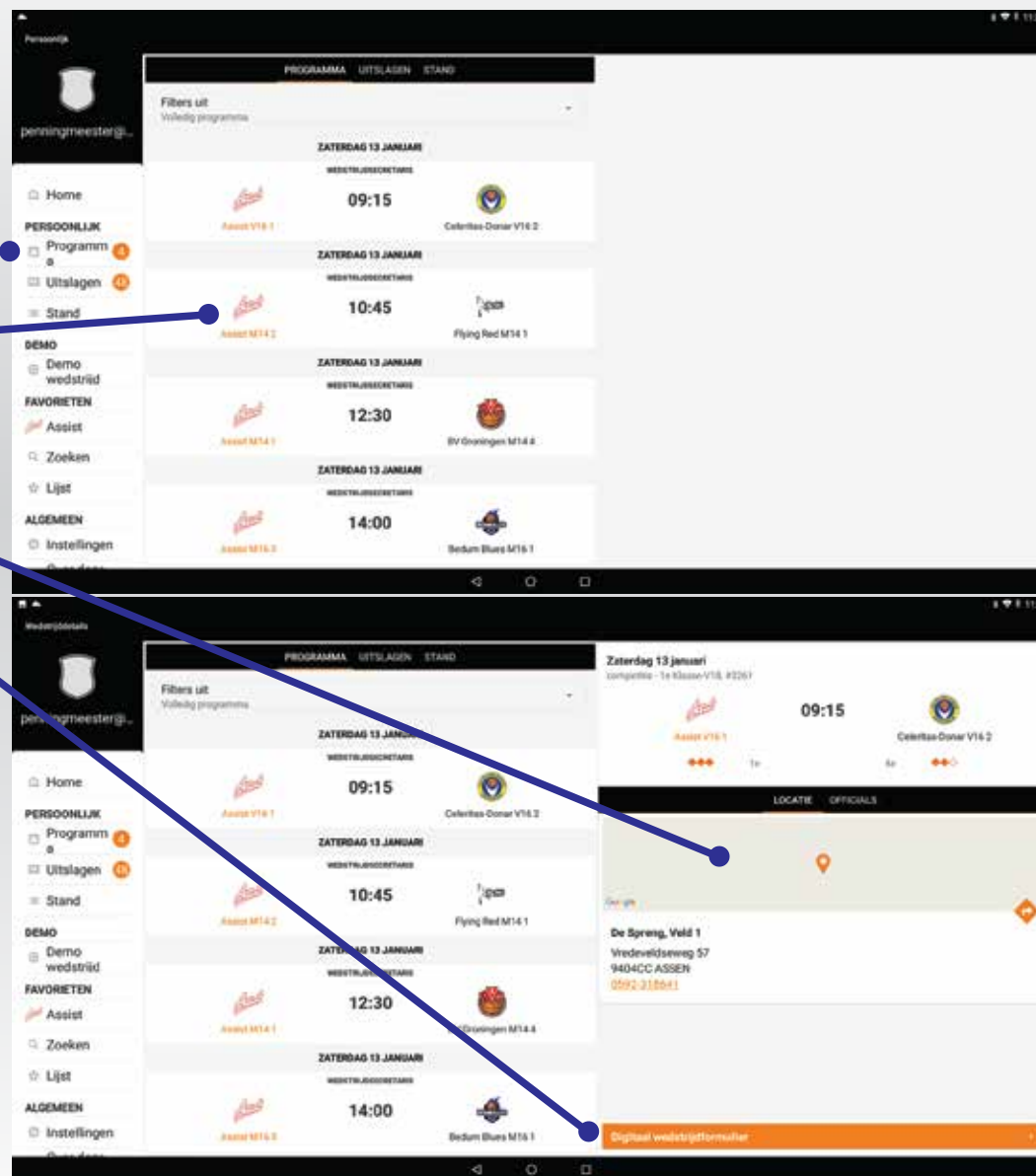
1.	<b>Wedstrijd selecteren</b> . . . . .	pag. 1
	Voor aanvang van de wedstrijd	
2.	<b>Het digitale wedstrijdformulier</b> . . . . .	pag. 2
	Wat staat er allemaal op	
3.	<b>Type events / -scores</b> . . . . .	pag. 3
	Toekennen scores, fouten en time-out	
4.	<b>Invoer normale score</b> . . . . .	pag. 4
5.	<b>Invoer normale fout (geen vrije worpen)</b> . . . . .	pag. 5
6.	<b>Invoer fout op doelende speler, score zit + bonus.</b> . . . . .	pag. 6
	Hoe maak je snel drie events aan bij deze gebeurtenis	
7.	<b>Invoer fout op doelende speler, geen score, 2x bonus</b> . . . . .	pag. 8
	Hoe maak je snel drie events aan bij deze gebeurtenis	
8.	<b>Event wijzigen</b> . . . . .	pag. 10
9.	<b>Event verwijderen</b> . . . . .	pag. 11
10.	<b>Wissel activeren</b> . . . . .	pag. 12
11.	<b>Event oranje, en nu?</b> . . . . .	pag. 13
12.	<b>Invoer Time-out</b> . . . . .	pag. 14
13.	<b>Nieuwe kwart</b> . . . . .	pag. 15
14.	<b>Wedstrijd vastleggen</b> . . . . .	pag. 16
	Het afsluiten en opslaan van de events	

# 1. Wedstrijd selecteren.



Start de app

- 1 Klik op Programma
- 2 Klik op de wedstrijd die je gaat tafelen
- 3 Wedstrijddetails verschijnen
- 4 Klik op Digitaal wedstrijdformulier.



Als de wedstrijd begint, gaat de lopende tijd alsnog via het scorebord in de sporthal.

Het DWF heeft géén lopende klok.

Alleen indien aangesloten op een digitaal scorebord in een sporthal.

De invoer van events: scores, fouten, bonusworpen, via het principe:

**1. TIJD 2. WIE 3.WAT**

## 2. Het digitale wedstrijdformulier (DWF)

- 1 Starting 5: Spelers Thuis / Uit
- 2 Wisselspelers: Spelers Thuis / Uit
- 3 Coach(es): Thuis / Uit
- 4 Stand
- 5 Actieve kwart met teamfouten
- 6 Tijdingave
- 7 Time-out
- 8 Eventoverzicht
- 9 Type event / -score

### 3. Type events / - scores



1 mis	2 +1	2 +2	2 +3	3 D diskwal.
4 P0 persoonlijk	5 P1 persoonlijk	6 P2 persoonlijk	7 P3 persoonlijk	8 F vechten
9 T technisch	10 Tc coach	11 Tb bank	12 B2 bank	13 U onsportief

- |                              |   |
|------------------------------|---|
| 1 Vrije worp geen score      | 8 Fout met vechten  |
| 2 Score +1, +2 of +3 punten  | 9 Technische fout speler                                  |
| 3 Diskwalificerende fout     | 10 Technische fout coach                                  |
| 4 Fout (geen vrije worpen)   | 11 Technische fout bank                                   |
| 5 Fout met één vrije worp    | 12 Diskwalificerende fout reglementair opgelegd aan coach |
| 6 Fout met twee vrije worpen | 13 Onsportieve fout                                       |
| 7 Fout met drie vrije worpen |   |

## 4. Invoer normale score (2 of 3 punten)

### TIJD

Klik op de minuut (1) van de tijdweergave en geef de minuut in waarin gescoord wordt en klik op **OK**. Er wordt een nieuw event aangemaakt. (2)

### WIE

Klik op de speler die heeft gescoord (3). Bij de events wordt dit zichtbaar. (4)

In dit voorbeeld Speler 1 van de thuisploeg.

### WAT

Klik op de **+2** knop bij de soorten events.

Bij de scorende speler (5) wordt dit zichtbaar en bij het event. (6)

The screenshots illustrate the following steps:

- Initial State:** The 'THUIS' player list is visible. The score is 0-0. A '1' is entered in the minute field (1), and 'OK' is clicked. A new event 'onbekend (2)' is created at 01:00.
- Player Selection:** 'SPELER 1' is selected from the player list (3). The score is updated to 1-0. 'OK' is clicked. The event is now 'Thuis SPELER 1 (4)'.
- Points Entry:** The '+2' button is clicked next to the event (5). The final score is 2-0 (7). The event is now 'Thuis SPELER 1 (6)' with '+2' points.

De activiteit is nu klaar. Je ziet de stand op 2-0 (7) staan.

## 5. Invoer normale fout (geen vrije worpen)

### TIJD

Klik op de minuut van de tijdweergave (1) en geef de minuut in waarin de fout wordt gemaakt en klik op **OK**. Er wordt een nieuw event aangemaakt (2).

WEDSTRIJDVERSLAG

1	Thuis SPELER 1	01:00	+2
✓	onbekend (2)	02:00	?

UIT

1	UIT SPELER 1
2	UIT SPELER 2
3	UIT SPELER 3
4	UIT SPELER 4
5	UIT SPELER 5
WISSELS	
6	UIT SPELER 6

### WIE

Klik op de speler die de fout heeft gemaakt (3). Wordt zichtbaar in events (4).

In dit voorbeeld **Speler 1** van de uitploeg.

1 geselecteerd

1	Thuis SPELER 1	01:00	+2
✓	UIT SPELER 1 (4)	02:00	?

UIT

1	UIT SPELER 1 (3)
2	UIT SPELER 2
3	UIT SPELER 3
4	UIT SPELER 4
5	UIT SPELER 5
WISSELS	
6	UIT SPELER 6

### WAT

Klik op de **P0 persoonlijk** knop bij de soorten events. Bij de speler (5) wordt dit zichtbaar en bij het event. (6)

WEDSTRIJDVERSLAG

1	Thuis SPELER 1	01:00	+2
1	UIT SPELER 1	02:00	P0 (6)

UIT

1	UIT SPELER 1 (5)
2	UIT SPELER 2
3	UIT SPELER 3
4	UIT SPELER 4
5	UIT SPELER 5
WISSELS	
6	UIT SPELER 6

## 6. Fout op doelende speler, score zit + bonus

Er moeten nu **3 events** achter elkaar worden aangemaakt:

### 1 SCORE

#### TIJD

Klik op de minuut van de tijdweergave en geef de minuut in waarin de score wordt gemaakt en klik op OK.

**Nieuw event wordt aangemaakt.**

#### WIE

Klik op de speler die de score heeft gemaakt.

#### WAT

Klik op de **+2 knop** bij de soorten events.

### 2 FOUT

#### TIJD

Klik op de minuut van de tijdweergave en geef de minuut in waarin de fout wordt gemaakt en klik op OK.

**Nieuw event wordt aangemaakt.**

#### WIE

Klik op de speler die de fout heeft gemaakt. Referee geeft dit door aan de tafel!

#### WAT

Klik op de **P1 persoonlijk** knop bij de soorten events.

### 3 BONUS

#### TIJD

Klik op de minuut van de tijdweergave en geef de minuut in waarin de bonus wordt uitgevoerd en klik op OK.

**Nieuw event wordt aangemaakt.**

#### WIE

Klik op de speler die de bonusworp neemt.

#### WAT

Klik op de **mis** of **+1** knop bij de soorten events.



## 6. Fout op doelende speler, score zit + bonus

Resultaat van de invoer in het DWF.

The screenshot shows a football match interface with the following details:

- Scoreboard:** Thuis 0 - 4 - 0 Uit. 1e kwart, 3:00. Thuis has 2 fouls, Uit has 1.
- Match Report (WEDSTRIJDVERSLAG):**
  - 01:00: Thuis SPELER 1 (+2)
  - 02:00: Uit SPELER 1 (P0)
  - 03:00: Thuis SPELER 2 (+2)
  - 03:00: Uit SPELER 2 (P1)
  - 03:00: Thuis SPELER 2 (mis)
- Player Lists:**
  - THUIS:** SPELER 1-5 (Thuis), SPELER 6-10 (Wissels), COACH, ASSISTENT.
  - UIT:** SPELER 1-5 (Uit), SPELER 6-10 (Wissels), COACH, ASSISTENT.
- Legend:**
  - mis: 0 elakwal
  - P0: persoonlijk
  - P1: persoonlijk
  - P2: persoonlijk
  - P3: persoonlijk
  - F: vechten
  - T: technisch
  - Te: coach
  - Tb: bank
  - B2: bank
  - U: onsportief

- 1 SCORE
- 2 FOUT
- 3 BONUS

## 7. Fout op doelende speler, geen score, 2x bonus

Er moeten nu **3 events** achter elkaar worden aangemaakt:

### 1 DE FOUT

#### TIJD

Klik op de minuut van de tijdweergave en geef de minuut in waarin de fout wordt gemaakt en klik op OK.

**Nieuw event wordt aangemaakt.**

#### WIE

Klik op de speler die de fout heeft gemaakt. Referee geeft dit door aan de tafel!

#### WAT

Klik op de **P2 persoonlijk** knop bij de soorten events.

### 2 1E VRIJE WORP

#### TIJD

Klik op de minuut van de tijdweergave en geef de minuut in waarin de vrije worp wordt genomen en klik op OK.

**Nieuw event wordt aangemaakt.**

#### WIE

Klik op de speler die de bonusworp neemt.

#### WAT

1e vrije worp raak: Klik op de **+1** knop bij de soorten events.

### 3 2E VRIJE WORP

#### TIJD

Klik op de minuut van de tijdweergave en geef de minuut in waarin de vrije worp wordt genomen en klik op OK.

**Nieuw event wordt aangemaakt.**

#### WIE

Klik op de speler die de bonusworp neemt.

#### WAT

2e vrije worp mis: Klik op de **mis** knop bij de soorten events.

# 7. Fout op doelende speler, geen score, 2x bonus

Resultaat van de invoer in het DWF.

The screenshot shows a football match interface with a 5-0 score. The interface is divided into three main sections: THUIS (Home), WEDSTRIJDVERSLAG (Match Report), and UIT (Away). The THUIS section lists players 1-10 and staff. The WEDSTRIJDVERSLAG section shows the match timeline with events for both teams. The UIT section lists players 1-10 and staff. A legend on the left side of the match report section identifies the event types: 1 FOUT (Foul), 2 BONUS (Bonus), and 3 BONUS (Bonus).

THUIS	WEDSTRIJDVERSLAG	UIT
1 Thuis SPELER 1	1 Thuis SPELER 1	1 Uit SPELER 1
2 Thuis SPELER 2	1 Uit SPELER 1	2 Uit SPELER 2
3 Thuis SPELER 3	2 Thuis SPELER 2	3 Uit SPELER 3
4 Thuis SPELER 4	2 Uit SPELER 2	4 Uit SPELER 4
5 Thuis SPELER 5	2 Thuis SPELER 2	5 Uit SPELER 5
6 Thuis SPELER 6	5 Uit SPELER 5	6 Uit SPELER 6
7 Thuis SPELER 7	4 Thuis SPELER 4	7 Uit SPELER 7
8 Thuis SPELER 8	4 Thuis SPELER 4	8 Uit SPELER 8
9 Thuis SPELER 9	4 Thuis SPELER 4	9 Uit SPELER 9
10 Thuis SPELER 10		10 Uit SPELER 10
Thuis COACH		Uit COACH
Thuis ASSISTENT		Uit ASSISTENT

## 8. Event wijzigen

1

Klik één keer op het event.  
Er verschijnt een vinkje voor het event. Het event kan nu worden gewijzigd.

2

In dit voorbeeld is de laatste vrij worp wél raak, maar was als 'Mis' ingegeven.  
Klik op de +1 knop bij de soorten events.

Ná de klik op +1 wordt het event gewijzigd.

1 geselecteerd				
1	Thuis SPELER 1	01:00	+2	
	<small>1e kwart</small>			
1	SPELER 1	02:00	P0	
	<small>1e kwart</small>			
2	Thuis SPELER 2	03:00	+2	
	<small>1e kwart</small>			
2	Uit SPELER 2	03:00	P1	
	<small>1e kwart</small>			
2	Thuis SPELER 2	03:00	mis	
	<small>1e kwart</small>			
5	Uit SPELER 5	04:00	P2	
	<small>1e kwart</small>			
4	Thuis SPELER 4	04:00	+1	
	<small>1e kwart</small>			
✓	Thuis SPELER 4	04:00	mis	
	<small>1e kwart</small>			

mis	+1	+2	+3	0 diskwal.
P0 persoonlijk	P1 persoonlijk	P2 persoonlijk	P3 persoonlijk	F vechten
T technisch	Te coach	Tb bank	B2 bank	U onsportief

1 geselecteerd				
1	Thuis SPELER 1	01:00	+2	
	<small>1e kwart</small>			
1	Uit SPELER 1	02:00	P0	
	<small>1e kwart</small>			
2	Thuis SPELER 2	03:00	+2	
	<small>1e kwart</small>			
2	Uit SPELER 2	03:00	P1	
	<small>1e kwart</small>			
2	Thuis SPELER 2	03:00	mis	
	<small>1e kwart</small>			
5	Uit SPELER 5	04:00	P2	
	<small>1e kwart</small>			
4	Thuis SPELER 4	04:00	+1	
	<small>1e kwart</small>			
✓	Thuis SPELER 4	04:00	mis	
	<small>1e kwart</small>			

mis	+1	+2	+3	0 diskwal.
P0 persoonlijk	P1 persoonlijk	P2 persoonlijk	P3 persoonlijk	F vechten
T technisch	Te coach	Tb bank	B2 bank	U onsportief

WEDSTRIJDVERSLAG				
1	Thuis SPELER 1	01:00	+2	
	<small>1e kwart</small>			
1	SPELER 1	02:00	P0	
	<small>1e kwart</small>			
2	Thuis SPELER 2	03:00	+2	
	<small>1e kwart</small>			
2	Uit SPELER 2	03:00	P1	
	<small>1e kwart</small>			
2	Thuis SPELER 2	03:00	mis	
	<small>1e kwart</small>			
5	Uit SPELER 5	04:00	P2	
	<small>1e kwart</small>			
4	Thuis SPELER 4	04:00	+1	
	<small>1e kwart</small>			
4	Thuis SPELER 4	04:00	+1	
	<small>1e kwart</small>			

mis	+1	+2	+3	0 diskwal.
P0 persoonlijk	P1 persoonlijk	P2 persoonlijk	P3 persoonlijk	F vechten
T technisch	Te coach	Tb bank	B2 bank	U onsportief

## 9. Activiteit verwijderen

1

Klik één keer op het event.

Score: 6 - 0 (0 - 3) | 4 : 00

WEDSTRIJDVERSLAG

1	Thuis SPELER 1	01:00	+2
1	Uit SPELER 1	02:00	P0
2	Thuis SPELER 2	03:00	+2
2	Uit SPELER 2	03:00	P1
2	Thuis SPELER 2	03:00	mis
5	Uit SPELER 5	04:00	P2
4	Thuis SPELER 4	04:00	+1
4	Thuis SPELER 4	04:00	+1

2

Er verschijnt een vinkje voor het event.

Nu kun je de event verwijderen door op het **prullenmandje** te klikken.

Score: 6 - 0 (0 - 3) | 4 : 00

1 geselecteerd

1	Thuis SPELER 1	01:00	+2
1	Uit SPELER 1	02:00	P0
2	Thuis SPELER 2	03:00	+2
2	Uit SPELER 2	03:00	P1
2	Thuis SPELER 2	03:00	mis
5	Uit SPELER 5	04:00	P2
4	Thuis SPELER 4	04:00	+1
✓	Thuis SPELER 4	04:00	+1

Na de klik op het prullenmandje wordt het event verwijderd.

Let op de stand. Die verandert mee! Er wordt tenslotte een score verwijderd!

Score: 5 - 0 (0 - 3) | 4 : 00

WEDSTRIJDVERSLAG

1	Thuis SPELER 1	01:00	+2
1	Uit SPELER 1	02:00	P0
2	Thuis SPELER 2	03:00	+2
2	Uit SPELER 2	03:00	P1
2	Thuis SPELER 2	03:00	mis
5	Uit SPELER 5	04:00	P2
4	Thuis SPELER 4	04:00	+1

## 10. Wissel activeren

De 'starting 5' zijn actief. Deze kunnen scores en fouten toebedeeld krijgen.

Bij een wissel klik je één keer op een wisselspeler.  
Deze wordt actief en kan gebruikt worden op het DWF.

In dit voorbeeld wordt wordt **speler 6** van de thuis ploeg actief (veldspeler)

**Je hoeft géén andere speler inactief te maken!**

THUIS	
1	Thuis SPELER 1 <span style="float: right;">2</span>
2	Thuis SPELER 2 <span style="float: right;">2</span>
3	Thuis SPELER 3
4	Thuis SPELER 4 <span style="float: right;">1</span>
5	Thuis SPELER 5
WISSELS	
6	Thuis SPELER 6 <span style="float: right;">Inactief</span>
7	Thuis SPELER 7
8	Thuis SPELER 8
9	Thuis SPELER 9
10	Thuis SPELER 10

THUIS	
1	Thuis SPELER 1 <span style="float: right;">2</span>
2	Thuis SPELER 2 <span style="float: right;">2</span>
3	Thuis SPELER 3
4	Thuis SPELER 4 <span style="float: right;">1</span>
5	Thuis SPELER 5
WISSELS	
6	Thuis SPELER 6 <span style="float: right;">Actief</span>
7	Thuis SPELER 7
8	Thuis SPELER 8
9	Thuis SPELER 9
10	Thuis SPELER 10

## 11. Activiteit is oranje.... en nu?

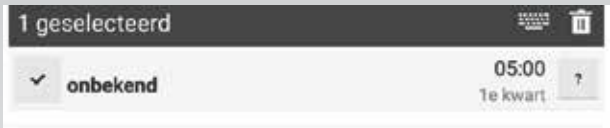
Als een event oranje wordt weergegeven, is deze (nog) niet compleet. Een event bestaat uit drie ingaves. Er mist nog één of twee ingaves (**1. TIJD 2. WIE 3. WAT**).

In dit voorbeeld is **alleen de tijd** nog maar ingegeven en daarna een andere event aangemaakt, waardoor het event in dit voorbeeld oranje oplicht.



**KLIK**

Om een event te wijzigen klik je **één keer** op het event.



**WIJZIG**

Er verschijnd een vinkje voor het event. Nu kan deze worden aangevuld/gewijzigd. In dit voorbeeld een score van Thuis speler 6.



**KLIK**

Klik op Thuis speler 6. **Let op!!** Het event wordt weer oranje, omdat er **nóg één** ingave mist!



**WIJZIG**

Om een event te wijzigen klik je **één keer** op het event. Er verschijnd een vinkje voor de activiteit.



**KLAAR**

Nu kan de score **+2** worden aangeklikt. Het event is nu compleet.

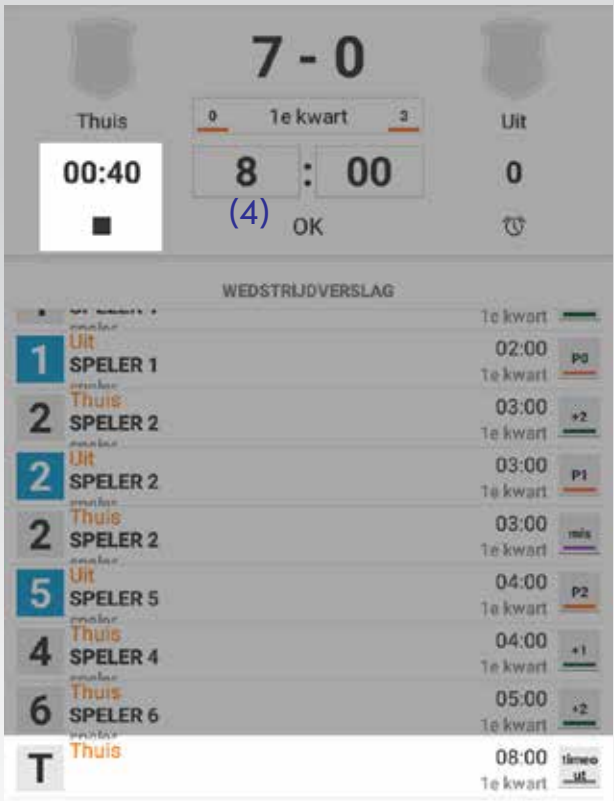
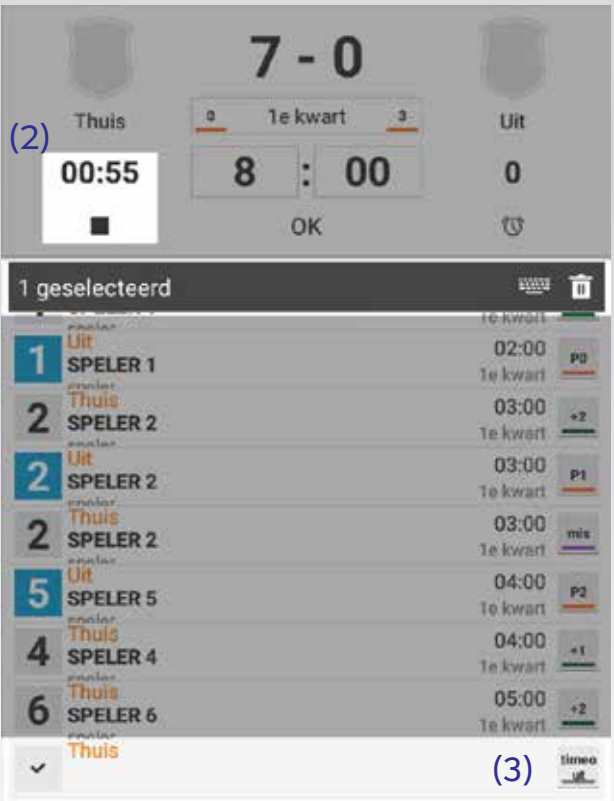
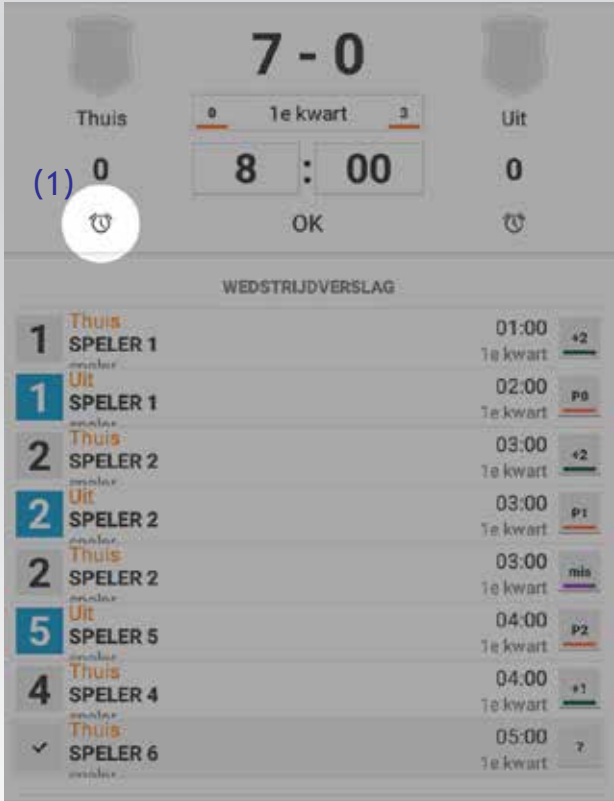
## 12. Time-out

Klik op het 'wekkertje' (1) onder het team die de time-out heeft aangevraagd.

De tijd gaat lopen (2) en er komt een event 'time out' in het eventsoverzicht (3).

Type nu direct de minuut in waarin de time-out wordt gegeven (4).

Het event is klaar.





### 13. Nieuwe kwart.

Als het 1e kwart is afgelopen, moet je in het DWF aangeven dat de '2e kwart' begint.  
 Klik op '1e kwart' (onder de stand) en kies voor '2e kwart'.

Thuis 7-0 Uit

0 1e kwart 0

0 : 00

OK

WEDSTRIJDVERSLAG

1	SPELER 1	Uit	02:00	P0
2	SPELER 2	Thuis	03:00	+2
2	SPELER 2	Uit	03:00	P1
2	SPELER 2	Thuis	03:00	mis
5	SPELER 5	Uit	04:00	P2
4	SPELER 4	Thuis	04:00	+1
6	SPELER 6	Thuis	05:00	+2

Thuis 7-0 Uit

1e kwart

2e kwart

3e kwart

4e kwart

1e verlenging

2e verlenging

3e verlenging

4e verlenging

5e verlenging

Naar vastleggen

Uit 0

02:00 P0

03:00 +2

03:00 P1

03:00 mis

04:00 P2

04:00 +1

05:00 +2

WEDSTRIJDVERSLAG

1	SPELER 1	Uit	02:00	P0
2	SPELER 2	Thuis	03:00	+2
2	SPELER 2	Uit	03:00	P1
2	SPELER 2	Thuis	03:00	mis
5	SPELER 5	Uit	04:00	P2
4	SPELER 4	Thuis	04:00	+1
6	SPELER 6	Thuis	05:00	+2

Thuis 7-0 Uit

0 2e kwart 0

0 : 00

OK

WEDSTRIJDVERSLAG

1	SPELER 1	Uit	02:00	P0
2	SPELER 2	Thuis	03:00	+2
2	SPELER 2	Uit	03:00	P1
2	SPELER 2	Thuis	03:00	mis
5	SPELER 5	Uit	04:00	P2
4	SPELER 4	Thuis	04:00	+1
6	SPELER 6	Thuis	05:00	+2

## 14. Wedstrijd vastleggen.

Als de wedstrijd is afgelopen, moet het DWF worden vastgelegd (opgeslagen).

**DE TAFELAAR DOET DIT PAS**, als de hoofdscheidsrechter hierin heeft toegestemd.

Klik op '4e kwart' (onder de stand) en kies voor: 'Naar vastleggen'.

